



# DUNGEONS & DRAGONS VOOR NIEUWE SPELERS

EEN INTRODUCTIE

**5E COMPATIBLE**

Laagdrempelig kennismaken met dit wereldveroverende spel

# WAT IS DUNGEONS & DRAGONS?

**D**UNGEONS & DRAGONS (D&D) IS EEN rollenspel (RPG) dat aan tafel gespeeld wordt, waarbij je personages creëert en avonturen beleeft in een fantasiewereld. Het combineert verhalen vertellen, improvisatie, theater, taal, rekenen, kunst, poëzie en het gooien van dobbelstenen. De keuzes die spelers maken, beïnvloeden het verhaal.

## DE SPELERS EN DE DUNGEON MASTER (DM)

- **Spelers:** Elke speler creëert een personage dat ze besturen. Deze personages vormen samen een groep, bekend als een party, die samen op avontuur gaat.
- **Dungeon Master (DM):** De DM leidt het spel, beschrijft de wereld, bestuurt de niet-speler personages (NPC's) en bepaalt de uitkomsten van de acties van de spelers met behulp van de regels en dobbelstenen.

## PERSONAGE CREATIE

- **Ras:** Kies een fantasieras voor je personage (zoals Mens, Elf, Dwerg). Elk ras heeft zijn eigen unieke eigenschappen.
- **Klasse:** Kies een klasse, die bepaalt wat je personage kan doen (zoals Strijder, Tovenaar, Schurk). Elke klasse heeft verschillende vaardigheden en eigenschappen.
- **Eigenschappen:** Personages hebben zes eigenschappen (Kracht, Behendigheid, Constitutie, Intelligentie, Wijsheid en Charisma) die bepalen hoe goed ze zijn in verschillende taken.

## DOBBELSTENEN

- **D20:** De 20-zijdige dobbelsteen (D20) is de belangrijkste dobbelsteen in D&D. Je rolt deze om te zien of je slaagt in je acties.
- **Andere Dobbelstenen:** Er zijn ook andere dobbelstenen zoals de D4, D6, D8, D10 en D12, die voor verschillende dingen worden gebruikt. Bij een dobbelsteen tel je een eigenschaps-, of aanvalsbonus op om het resultaat te bepalen.

## HET SPEL SPELEN

- **Avonturen:** De DM vertelt het verhaal en beschrijft de situaties waarin de spelers zich bevinden. De spelers beslissen wat hun personages doen, gooien eventueel dobbelstenen en de DM vertelt wat er gebeurt als gevolg van die beslissingen.

## VECHT

- **Initiatief:** Aan het begin van een gevecht gooit iedereen een D20 om te bepalen in welke volgorde ze aan de beurt zijn.
- **Aanvallen en Verdedigen:** Als je aanvalt, gooi je een D20 en voeg je je aanvalsbonus toe. De DM vergelijkt dit met de verdedigingswaarde (Armor Class, AC) van je doelwit om te bepalen of je raakt.
- **Schade:** Als je raakt, gooi je de bijbehorende dobbelstenen voor schade (bijvoorbeeld een D6 voor een kort zwaard) en trek je dit af van de hit points (HP) van je doelwit.

### BASIS UITRUSTING

De gemiddelde avonturier start met deze uitrusting:

Rugzak

Slaapzak

Voedsel (voor 10 dagen)

Waterzak

Touw (50ft)

15 Goudstukken (15 GP)







# AVONTUUR VOOR DE DM: "HET GESTOLEN AMULET"

## DOEL

Vind en breng het gestolen amulet van de dorpsoudste terug.

## SETTING

Een klein bos buiten het dorp.

## VERHAAL

De dorpsoudste, een vriendelijke oude vrouw genaamd Marla, vraagt om je hulp. Haar magische amulet, dat haar gezondheid en welzijn beschermt, is gestolen door een goblin. De goblin is naar een nabijgelegen bos gevlucht. Marla smeekt je om het amulet terug te brengen.

## OBSTAKEL: DE VERBORGEN VAL

Terwijl je door het bos loopt, merk je dat de bomen dichter bij elkaar staan en het pad smal en kronkelig wordt.

### WAARNEMEN - CHECK (DC 10)

- **Slaagt:** Je ziet een valkuil en kunt erover springen.
- **Faalt:** Je valt in de valkuil en verliest 4 hit points (HP) terwijl je eruit klimt.

### ACROBATIEK - CHECK (DC 12)

- **Slaagt:** Je springt behendig over de valkuil heen.
- **Faalt:** Je mist je sprong en valt in de valkuil, verliest 4 hit points (HP) en moet eruit klimmen.

### GEBRUIK VAN VOORWERPEN

- **Touw:** Je kunt een touw aan een nabijgelegen boom vastmaken en veilig over de valkuil heen slingeren (**DC 10 Acrobatiek Check**).

## GEVECHT: DE GOBLIN BEWAKER

Nadat je de valkuil hebt vermeden of bent ontsnapt, hoor je geritsel en gegrom verderop. Je komt aan bij een kleine open plek waar de goblin het amulet bekijkt.

### GEVECHTSVERLOOP

De goblin vecht totdat hij is verslagen of probeert te vluchten als hij minder dan 3 hit points (HP) heeft. Hij laat het amulet dan vallen.

## AFRONDING

Na het verslaan van de goblin, vind je het amulet en keert terug naar het dorp. Marla is je dankbaar en geeft je een kleine beloning van 10 goudstukken.

**Gefeliciteerd!** Je hebt je eerste avontuur succesvol voltooid.

## GOBLIN

*Kleine tegenstander*



GOBLIN

PENDEBURYANNETTE @ PIXABAY

**Armor Class (AC)** 15 (lederen pantser, schild)

**Hit Points (HP)** 7

**Snelheid** 30ft.

### ACTIES

**Kromzwaard.** *Aanval:* +4 om te raken, bereik 5ft., een doelwit.  
*Schade* (1d6 + 2).

# LEGAL

## ARTWORK IMAGES USED ACCORDING THE PIXABAY CONTENT LICENSE

- *Credit to FlyingRaven for the front & back cover artwork (made with AI)*
- *Credit to pendleburyannette for all of the character artwork*

## CC LICENSE

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at

<https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>.

The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Writing & Layout Made By



Made With



The Homebrewery  
[Homebrewery.Naturalcrit.com](http://Homebrewery.Naturalcrit.com)