KAMPF

Zustände

Betäubt Kampfunfähig. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen. Angriffe gegen dich: Vorteil.

Bewusstlos Kampfunfähig und liegend, lässt Gehaltenes fallen (bleibt danach liegend). Bewegungsrate 0, nimmt nichts wahr. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen. Angriffe gegen dich: Vorteil, aus bis zu 1,5 m kritisch.

Bezaubert Kann den Zauberwirker weder angreifen noch mit schädigenden Fähigkeiten oder Effekten anvisieren; er hat Vorteil bei sozialen Attributswürfen gegen dich.

Blind Kann nicht sehen; Attributswürfe, die Sicht erfordern, misslingen. Angriffe gegen dich: Vorteil, deine: Nachteil.

Festgesetzt Bewegungsrate 0. Angriffe gegen dich: Vorteil, deine: Nachteil, ebenso bei Geschicklichkeitsrettungswürfen.

Gelähmt Kampfunfähig, Bewegungsrate 0. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen. Angriffe gegen dich: Vorteil, aus bis zu 1,5 m kritisch.

Gepackt Bewegungsrate 0. Nachteil bei Angriffen gegen andere als den Packenden. Er kann dich ziehen oder tragen (doppelte Kosten, außer du bist winzig oder mind. zwei Kategorien kleiner).

Kampfunfähig Keine Aktionen, Bonusaktionen, Reaktionen; Konzentration endet; stumm. Nachteil auf Initiative, wenn beim Auswürfeln kampfunfähig.

Liegend Nur kriechen oder halbe Bewegungsrate zum Aufstehen (nicht bei Bewegungsrate 0). Deine Angriffe: Nachteil; gegen dich: Vorteil aus bis zu 1,5 m, sonst Nachteil.

Taub Kann nicht hören; Attributswürfe, die Hören erfordern, misslingen.

Unsichtbar Vorteil auf Initiative. Unberührt von Effekten, für die man dich sehen muss; Ausrüstung ebenfalls verborgen. Angriffe gegen dich: Nachteil, deine: Vorteil (nicht gegen Kreaturen, die dich sehen können).

Verängstigt Nachteil bei Attributs- und Angriffswürfen, solange die Quelle der Furcht in Sichtlinie ist; nicht willentlich auf sie zu.

Vergiftet Nachteil bei Angriffs- und Attributswürfen.

Versteinert Samt nichtmagischer Ausrüstung zu unbelebter Substanz (Gewicht ×10, altert nicht). Kampfunfähig, Bewegungsrate 0. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen. Angriffe gegen dich: Vorteil. Resistenz gegen alle Schadensarten, immun gegen Vergiftet.

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0

KAMPF

Aktionen im Zug

Dein Zug

Bewegung bis zur Bewegungsrate, aufteilbar · **1 Aktion** · **Bonusaktion** nur, wenn eine Regel sie gewährt (höchstens 1) · **1 Reaktion** bis zu deinem nächsten Zug, auch im Zug anderer · **frei:** eine Interaktion mit einem Gegenstand, kurze Äußerungen und Gesten; ein zweiter Gegenstand braucht die Verwenden-Aktion.

Aktionen

Angriff Angriffswurf mit einer Waffe oder einem waffenlosen Angriff.

Ausweichen Bis zu deinem nächsten Zug Angriffe gegen dich mit Nachteil (wenn du den Angreifer siehst), Vorteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen; nicht bei Kampfunfähig oder Bewegungsrate 0.

Beeinflussen Charisma- (Täuschen, Einschüchtern, Auftreten, Überzeugen) oder Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) gegen die Bereitwilligkeit des Ziels.

Helfen Vorteil für einen Verbündeten auf seinen nächsten Attributswurf mit einer Fertigkeit oder einem Werkzeug, in der du geübt bist, oder (bis 1,5 m vom Gegner) auf den nächsten Angriffswurf gegen ihn; bis zu deinem nächsten Zug.

Magie Zauber mit Zeitaufwand einer Aktion wirken oder ein Merkmal bzw. einen Gegenstand mit magischer Aktion nutzen.

Rückzug Deine Bewegung provoziert für den Rest des Zuges keine Gelegenheitsangriffe.

Spurt Zusätzliche Bewegung in Höhe deiner Bewegungsrate.

Studieren Intelligenzwurf: Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde oder Religion.

Suchen Weisheitswurf: Motiv erkennen, Heilkunde, Wahrnehmung oder Überlebenskunst.

Verstecken SG 15 Geschicklichkeit (Heimlichkeit), komplett verschleiert oder hinter Dreiviertel-/vollständiger Deckung und außer Sicht. Erfolg: Unsichtbar; das Ergebnis ist der SG zum Aufspüren.

Verwenden Einen nichtmagischen Gegenstand nutzen, z. B. Hebel ziehen.

Vorbereiten Auslöser und Handlung festlegen, als Reaktion ausführen; ein Zauber wird jetzt gewirkt und mit der Reaktion freigesetzt (Konzentration).

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0 Bugbear Lamp · Spielleiter-Schirm

Falz

KAMPF

Angriff und Deckung

Würfe

Vorteil / Nachteil 2W20, das höhere bzw. niedrigere Ergebnis zählt. Gilt nie mehrfach; beide zusammen heben sich auf.

Kritischer Treffer Eine 20 beim Angriffswurf trifft unabhängig von RK und Modifikatoren; Schadenswürfel zweimal würfeln.

Initiative Geschicklichkeitswurf; wer vom Kampfbeginn überrascht wird, hat Nachteil. Gleichstand: Monster der SL, Spielercharaktere die Spieler, gemischt der SL.

Deckung

Grad	Wirkung
Teildeckung	+2 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe
Dreivierteldeckung	+5 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe
Vollständige Deckung	kann nicht direkt anvisiert werden

Es gilt nur der höchste Grad.

Gelegenheitsangriff

Verlässt eine Kreatur, die du sehen kannst, deine Reichweite (per Aktion, Bonusaktion, Reaktion oder Bewegung): als Reaktion ein Nahkampfangriff unmittelbar davor.

Waffenloser Angriff (bis 1,5 m)

Schaden Angriff mit Stärkemodifikator + Übungsbonus; 1 + Stärkemodifikator Wuchtschaden.

Packen / Stoßen Ziel wählt Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 8 + Stärkemodifikator + Übungsbonus; Ziel höchstens eine Kategorie größer. Packen braucht eine freie Hand. Stoßen: 1,5 m weg oder liegend.

Befreien Aktion: Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen den Flucht-SG.

Improvisierte Waffen

Kein Übungsbonus, 1W4 Schaden einer passenden Art, geworfen 6/18 m. Ähnelt sie einer Waffe, kann der SL deren Regeln nehmen (Tischbein = Knüppel).

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0 Bugbear Lamp · Spielleiter-Schirm

Falz

BEWEGEN

Bewegung und Grösse



Auf dem Raster

1 Quadrat = 1,5 m; Bewegungsrate ÷ 1,5 = Quadrate (9 m = 6). Ein angrenzendes Quadrat, auch diagonal, kostet 1, schwieriges Gelände 2. Keine Diagonale um Ecken von Wänden, großen Bäumen u. Ä. Entfernung: kürzester Weg in Quadraten.

Bewegung kostet mehr

Schwieriges Gelände +1 m je Meter; stapelt sich nicht. Z. B. niedrige Möbel, Geröll, Unterholz, steile Treppen, Schnee, flacher Sumpf.

Klettern, Schwimmen, Kriechen +1 m je Meter (+2 m in schwierigem Gelände); Klettern und Schwimmen ohne Aufschlag mit passender Bewegungsrate. Rutschige Wände oder raues Wasser: nach Ermessen SG 15 Stärke (Athletik).

Springen

	mit 3 m Anlauf	aus dem Stand
Weitsprung	Stärkewert ÷ 3 in m	halb so weit
Hochsprung	(Stärkemod. + 3) ÷ 3 in m	halb so hoch

Jeder gesprungene Meter kostet 1 m Bewegung. Landung in schwierigem Gelände: SG 10 Geschicklichkeit (Akrobatik), sonst liegend. Hindernis bis ¼ der Sprungweite: SG 10 Stärke (Athletik). Reichhöhe: Sprunghöhe + 1,5 × Körpergröße.

Grösse, Platz und Traglast

Größe	Bereich	Quadrate	Tragen
Winzig	0,75 × 0,75 m	4 pro Quadrat	Stä. × 3,75 kg
Klein	1,5 × 1,5 m	1	Stä. × 7,5 kg
Mittelgroß	1,5 × 1,5 m	1	Stä. × 7,5 kg
Groß	3 × 3 m	4 (2 × 2)	Stä. × 15 kg
Riesig	4,5 × 4,5 m	9 (3 × 3)	Stä. × 30 kg
Gigantisch	6 × 6 m	16 (4 × 4)	Stä. × 60 kg

Anheben, Schieben, Ziehen: doppelte Traglast; darüber höchstens 1,5 m Bewegungsrate. Durchqueren darfst du den Bereich von Verbündeten, Kampfunfähigen, Winzigen und Kreaturen mit zwei Kategorien Unterschied; fremder Bereich ist schwieriges Gelände (außer winzig oder verbündet). Nicht absichtlich in einem besetzten Bereich enden.

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0

ERKUNDEN

Licht und Sicht



Beleuchtung

Helles Licht Normal sehen; auch trübe Tage und Lichtquellen in ihrer Reichweite.

Dämmriges Licht Leicht verschleiert: Dämmerung, Übergang zum Dunkel, oft auch Vollmond.

Dunkelheit Komplett verschleiert. Nachts unter freiem Himmel (auch in den meisten Mondnächten), unbeleuchtete Gewölbe, magische Dunkelheit.

Leicht verschleiert Nachteil bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern – auch leichter Nebel, mäßiges Laub.

Komplett verschleiert Wer dort etwas sehen will, hat den Zustand Blind – auch dichter Nebel, dichtes Laub.

Lichtquellen

Quelle	hell	dämmrig	Dauer
Kerze	1,5 m	+1,5 m	1 Stunde
Fackel	6 m	+6 m	1 Stunde
Lampe	4,5 m	+9 m	6 Std./ Ölflasche
Abdeckbare Laterne	9 m	+9 m	6 Std./ Ölflasche
Blendlaterne	18 m (Kegel)	+18 m	6 Std./ Ölflasche
Licht (Zauber)	6 m	+6 m	
Flammen erzeugen	6 m	+6 m	
Dauerhafte Flamme	6 m	+6 m	
Tanzende Lichter	–	3 m je Licht	bis zu 4 Lichter
Tageslicht	18 m	+18 m	Sonnenlicht

Dunkelheit (Zauber): magische Dunkelheit, Kugel mit 4,5 m Radius; Dunkelsicht dringt nicht durch, nichtmagisches Licht erhellt sie nicht.

Sinne

Dunkelsicht In Reichweite dämmriges Licht wie hell, Dunkelheit wie dämmrig, dort nur Graustufen. 18 m: Drachenblütige, Elfen, Gnome, Tieflinge · 36 m: Zwerge, Orks.

Passive Wahrnehmung 10 + Bonus auf Weisheit (Wahrnehmung); Vorteil +5, Nachteil −5.

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0

ÜBERLEBEN

Sterben und Rasten



Auf 0 Trefferpunkte

Monster sterben (der SL kann sie wie Charaktere behandeln). **Massiver Schaden:** Ist der übrige Schaden mindestens so hoch wie das TP-Maximum, stirbt der Charakter sofort. Sonst: bewusstlos und Todesrettungswürfe.

Todesrettungswurf Zu Beginn jedes Zuges mit 0 TP: W20, ab 10 Erfolg. 3 Erfolge: stabil · 3 Misserfolge: tot · 1: zwei Misserfolge · 20: 1 TP zurück. Schaden bei 0 TP: 1 Misserfolg (kritisch: 2); Schaden ≥ TP-Maximum: Tod.

Stabilisieren Helfen-Aktion und SG 10 Weisheit (Heilkunde). Stabil: keine Todesrettungswürfe, bleibt bewusstlos; nach 1W4 Stunden 1 TP. Erleidet sie Schaden, ist sie nicht mehr stabil.

Bewusstlos schlagen Nahkampfangriff, der auf 0 senken würde: stattdessen 1 TP und bewusstlos (beginnt kurze Rast). Erste Hilfe: Aktion und SG 10 Weisheit (Heilkunde).

Konzentration und temporäre TP

Konzentration endet bei einem weiteren Konzentrationseffekt, bei Kampfunfähig oder Tod. Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 oder halben Schaden – der höhere Wert. **Temporäre TP** fangen Schaden zuerst ab, stapeln sich nicht (der höhere Wert gilt) und enden mit einer langen Rast.

Rasten

Kurze Rast Mindestens 1 Stunde leichter Aktivität; Trefferpunktewürfel ausgeben, um TP zurückzuerhalten.

Lange Rast Mindestens 8 Stunden (etwa 6 Std. Schlaf): alle TP und bis zur Hälfte der Trefferpunktewürfel zurück, Erschöpfung −1. Danach 16 Stunden bis zur nächsten langen Rast.

Erschöpfung

Kumulativ: jede Wirkung gibt 1 Stufe. W20-Prüfungen −2 je Stufe, Bewegungsrate −1,5 m je Stufe. Bei 6 Stufen stirbst du. Eine lange Rast entfernt 1 Stufe; bei 0 endet der Zustand.

Stufe	1	2	3	4	5	6
W20-Prüfungen	−2	−4	−6	−8	−10	Tod
Bewegungsrate	−1,5 m	−3 m	−4,5 m	−6 m	−7,5 m	

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0

REISEN

Reisen über Land



Reisegelände

Gelände	Tempo	Sichtung	Nahr.	Navi.	Suche
Arktis	Schnell*	6W6 × 3 m	20	10	10
Küste	Normal	2W10 × 3 m	10	5	15
Wüste	Normal	6W6 × 3 m	20	10	10
Wald	Normal	2W8 × 3 m	10	15	15
Grasland	Schnell	6W6 × 3 m	15	5	15
Hügel	Normal	2W10 × 3 m	15	10	15
Berg	Langsam	4W10 × 3 m	20	15	20
Sumpf	Langsam	2W8 × 3 m	10	15	20
Unterreich	Normal	2W6 × 3 m	20	10	20
Stadt	Normal	2W6 × 3 m	20	15	15
Gewässer	Speziell	6W6 × 3 m	15	10	15

*Tempo: höchstes Reisetempo. Sichtung: Sichtungsdistanz. Nahrungssuche, Navigation, Suche: jeweils der SG. *Schnell in der Arktis nur mit passender Ausrüstung (z. B. Skier); auf Gewässern bestimmt das Fahrzeug das Tempo.*

Gute Straßen Maximales Tempo eine Stufe höher (Langsam → Normal, Normal → Schnell).

Langsamere Mitreisende Ist die Bewegungsrate eines Mitglieds mindestens halbiert: Langsam.

Längeres Reisen Je Stunde über 8: Konstitutionsrettungswurf, SG 10 + 1 je Stunde über der achten, sonst 1 Erschöpfungsstufe.

Fliegen Wer fliegt oder schwieriges Gelände ignoriert, reist überall schnell.

Reittiere und Fahrzeuge

Reittier	Tragf.	Preis	Reittier	Tragf.	Preis
Dogge	97,5 kg	25 GM	Reitpferd	240 kg	75 GM
Pony	112,5 kg	30 GM	Zugpferd	270 kg	50 GM
Maultier	210 kg	8 GM	Streitross	270 kg	400 GM
Kamel	225 kg	50 GM	Elefant	660 kg	200 GM

Mit einem Fahrzeug zählt dessen Geschwindigkeit in km/h, ein Reisetempo wird nicht gewählt. **Wasser und Luft:** Kielboot 1,5 · Ruderboot 2,5 · Segelschiff 3 · Kriegsschiff 4 · Langschiff 5 · Galeere 6 · Luftschiff 13 km/h.

REISEN

Umgebung, Gefahren, Sinne



Umgebung

Extreme Kälte Ab −18 °C: je Stunde SG 10 Konstitution, sonst 1 Erschöpfungsstufe (Resistenz/Immunität gegen Kälte: Erfolg).

Extreme Hitze Ab 38 °C ohne Trinkwasser: je Stunde Konstitution, SG 5 nach der ersten Stunde, +1 je weitere; mittelschwere/schwere Rüstung: Nachteil.

Eiswasser Konstitutionswert in Minuten ohne Folgen, danach je Minute SG 10 Konstitution.

Tiefes Wasser Ab 30 m ohne Schwimmbewegungsrate: je Stunde SG 10 Konstitution.

Starker Niederschlag Leicht verschleiert, Nachteil bei Wahrnehmung; löscht offenes Feuer.

Starker Wind Nachteil bei Fernkampfangriffen mit Waffen, löscht offenes Feuer, vertreibt Nebel; Fliegende landen am Zugende oder stürzen.

Eis Rutschig: schwieriges Gelände, SG 10 Geschicklichkeit oder liegend. Dünn: trägt 3W10 × 5 kg je 9 m².

Große Höhe Ab 3.000 m zählt jede Reisestunde doppelt.

Gefahren

Sturz 1W6 Wuchtschaden je 3 m, höchstens 20W6; danach liegend, sofern der Schaden nicht vermieden wird.

Ersticken Luft anhalten: 1 + Konstitutionsmodifikator Minuten (mind. 30 Sek.). Danach am Ende jedes Zuges 1 Erschöpfungsstufe; wieder atmen entfernt sie alle.

Brand 1W4 Feuerschaden zu Beginn jedes Zuges. Aktion: hinlegen und rollen löscht; auch Ersticken oder Wasser.

Dehydrierung Weniger als die Hälfte des Tagesbedarfs an Wasser: am Tagesende 1 Erschöpfungsstufe, erst mit voller Tagesmenge entfernbar.

Unterernährung Weniger als die Hälfte der Nahrung: SG 10 Konstitution oder 1 Erschöpfungsstufe; ab fünf Tagen ohne Nahrung täglich automatisch eine.

Besondere Sinne

Blindsicht In Reichweite sehen ohne Augenlicht, auch bei Dunkelheit oder blind; alles außer vollständiger Deckung, auch Unsichtbares.

Erschütterungssinn Ortet Kreaturen und bewegte Gegenstände in Reichweite, wenn beide dieselbe Oberfläche oder Flüssigkeit berühren; nichts in der Luft; keine Sicht.

Wahrer Blick In Reichweite: sieht in jeder Dunkelheit und Unsichtbares, durchschaut visuelle Illusionen, erkennt Verwandelte, blickt in die Ätherebene.

SPIELLEITUNG

Fallen aus dem SRD



Grad gilt für den angegebenen Stufenbereich. „Höher“: Werte für Stufe 5–10 · 11–16 · 17–20.

Einstürzende Decke *tödlich, 1–4 · Stolperdraht.* Entdecken: Suchen, SG 11 Weisheit (Wahrnehmung). SG 13 Geschicklichkeit, 11 (2W10) Wucht, Erfolg halb; danach schwieriges Gelände. Höher: 4W10 SG 15 · 10W10 SG 17 · 18W10 SG 19.

Fallendes Netz *lästig, 1–4 · Stolperdraht.* Entdecken SG 11 Wahrnehmung. SG 10 Geschicklichkeit oder festgesetzt (ab riesig automatisch Erfolg); befreien: Aktion, SG 10 Stärke (Athletik). Höher: SG 12 · 14 · 16.

Feuerwirkende Statue *tödlich, 1–4 · Druckplatte, setzt sich zurück.* Druckplatte SG 15 Wahrnehmung; Glyphe SG 10 Wahrnehmung (bis 1,5 m), deuten SG 15 Arkane Kunde. Kegel 4,5 m, SG 15 Geschicklichkeit, 11 (2W10) Feuer, Erfolg halb. Höher: 4W10/9 m · 10W10/18 m · 18W10/36 m.

Verborgene Fallgrube *lästig, 1–4 · Abdeckung.* Entdecken: Studieren, SG 15 Intelligenz (Nachforschungen). 3 m tief, 3 (1W6) Wucht. Höher: 9 m 3W6 · 18 m 6W6 · 36 m 12W6.

Stachelgrube *tödlich, 1–4 · Abdeckung.* Entdecken wie Fallgrube. 3 m, 1W6 Wucht + 9 (2W8) Stich. Höher: 9 m 3W8+3W6 · 18 m 8W8+6W6 · 36 m 13W8+12W6.

Vergiftete Wurfpfeile *tödlich, 1–4 · Druckplatte, bis zu 2× zurückgesetzt.* Löcher bzw. Druckplatte SG 15 Wahrnehmung. SG 13 Geschicklichkeit oder 1W3 Pfeile à 3 (1W6) Gift. Höher je Pfeil: 2W6 · 4W6 · 7W6.

Vergiftete Nadel *lästig, 1–4 · Schloss.* Entdecken SG 15 Wahrnehmung, entschärfen SG 15 Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit). SG 11 Konstitution: 5 (1W10) Gift und 1 Std. vergiftet, Erfolg halber Schaden. Höher: 2W10 SG 13 · 4W10 SG 15 · 10W10 SG 17.

Rollender Stein *tödlich 11–16, lästig 17–20 · Druckplatte.* Entdecken: Studieren, SG 15 Intelligenz (Nachforschungen). Initiative +8, 18 m pro Zug; SG 15 Geschicklichkeit oder 55 (10W10) Wucht und liegend. Bremsen: Aktion, SG 20 Stärke (Athletik), −4,5 m. Stein: RK 17, 100 TP, Schadensschwellenwert 10.

Ein Eisennagel unter einer entdeckten Druckplatte verhindert das Auslösen; eine verkeilte Abdeckung bleibt zu.

Schnittmarken: 281 × 194 mm

Falz

SPIELLEITUNG

Kampfbegegnungen



1. Schwierigkeit wählen · **2.** EP-Wert aus der Tabelle × Anzahl der Charaktere · **3.** Kreaturen hinzufügen und ihre EP abziehen, ohne das Budget zu überziehen.

Stufe	N	M	H	Stufe	N	M	H
1	50	75	100	11	1.900	2.900	4.100
2	100	150	200	12	2.200	3.700	4.700
3	150	225	400	13	2.600	4.200	5.400
4	250	375	500	14	2.900	4.900	6.200
5	500	750	1.100	15	3.300	5.400	7.800
6	600	1.000	1.400	16	3.800	6.100	9.800
7	750	1.300	1.700	17	4.500	7.200	11.700
8	1.000	1.700	2.100	18	5.000	8.700	14.200
9	1.300	2.000	2.600	19	5.500	10.700	17.200
10	1.600	2.300	3.100	20	6.400	13.200	22.000

EP je Charakter · N niedrig, M mittel, H hoch. Beispiel: niedrige Schwierigkeit, vier Charaktere der Stufe 1 = 200 EP.

Niedrig Ein, zwei gruselige Momente; ohne Todesfälle zu gewinnen.

Mittel Ohne Heilung und Ressourcen kann es übel ausgehen; ein Charakter könnte sterben.

Hoch Kann für mindestens einen Charakter tödlich enden; braucht Taktik und Glück.

Probleme vermeiden

Mehr als zwei Kreaturen pro Charakter: schwache Kreaturen einplanen. HG 0 sparsam, lieber Schwärme. Mehr als zwei oder drei Wertekästen sind mühsam. Ein HG über der Gruppenstufe kann einen Charakter mit einer Aktion ausschalten. Anpassen: Kreaturen fliehen lassen (leichter) oder Verstärkung schicken (schwerer).

Haltung von NSC

Freundlich gesinnt Vorteil bei Attributswürfen zum Beeinflussen.

Gleichgültig Kein Interesse zu helfen oder zu schaden; Standardhaltung von Monstern.

Feindlich gesinnt Nachteil bei Attributswürfen zum Beeinflussen.

SPIELLEITUNG

Gegenstände und Preise



Gegenstände zerstören

Material	RK	Material	RK
Papier, Seil, Stoff	11	Stein	17
Eis, Glas, Kristall	13	Eisen, Stahl	19
Holz	15	Mithral	21
		Adamant	23

Größe	zerbrechlich	stabil
Winzig	2 (1W4)	5 (2W4)
Klein	3 (1W6)	10 (3W6)
Mittelgroß	4 (1W8)	18 (4W8)
Groß	5 (1W10)	27 (5W10)

Trefferpunkte-Vorschläge. Riesige und gigantische Gegenstände in Abschnitte von höchstens großer Größe teilen. Gegenstände sind immun gegen Gift und psychischen Schaden und scheitern bei allen Rettungswürfen. **Schadensschwellenwert:** Schaden darunter je Angriff ist oberflächlich und zählt nicht.

Münzen

1 PM = 10 GM · 1 EM = 5 SM · 1 GM = 10 SM = 100 KM

Essen, Trinken, Unterkunft

Qualität	Gasthaus	Mahlzeit	Lebensstil
Jämmerlich	–	–	gratis
Ärmlich	7 KM	1 KM	1 SM
Schlecht	1 SM	2 KM	2 SM
Einfach	5 SM	1 SM	1 GM
Komfortabel	8 SM	2 SM	2 GM
Wohlhabend	2 GM	3 SM	4 GM
Edel	4 GM	6 SM	10 GM

Gasthaus pro Nacht, Lebensstil pro Tag. Bier (Humpen) 4 KM · Brot (Laib) 2 KM · Käse (Ecke) 1 SM · Wein (Flasche) 2 SM, fein 10 GM.

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0 Bugbear Lamp · Spielleiter-Schirm

ÜBER DIESEN SCHIRM

Basteln und Lizenz



Drucken und Zuschneiden

In Originalgröße (100 %) drucken, nicht „An Seite anpassen“. An den Schnittmarken auf 281 × 194 mm beschneiden; die Tafeln liegen genau in den Dritteln.

Aufbauen

Schirm: Graupappe von etwa 562 × 194 mm mittig falzen, Seite 1 links und Seite 2 rechts aufkleben. Seite 3 und 4 ergeben einen zweiten Schirm oder Zusatzflügel (mit Gewebeband anschlagen). **Mini-Schirm:** ein Blatt auf dünnen Karton kleben und an den Falzmarken im Zickzack knicken.

Inhalt

Seite 1 Innenseite 1 · Kampf
Seite 2 Innenseite 2 · Bewegen, Sehen, Überleben
Seite 3 Zusatzflügel 1 · Reisen und Fallen
Seite 4 Zusatzflügel 2 · Spielleitung

Formulierungen sind gekürzt; im Zweifel gilt der vollständige Regeltext. Eine Tabelle typischer Schwierigkeitsgrade enthalten die Daten nicht.

Lizenz

This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) by Wizards of the Coast LLC, available at https://www.dndbeyond.com/srd. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Der deutsche Regeltext beruht auf dem offiziellen deutschen System Reference Document 5.2.1, veröffentlicht unter derselben Lizenz. Das Material wurde für diese Seite übersetzt und redaktionell angepasst. Wenn du SRD-Material von diesen Seiten weiterverwendest, gelten dieselbe Lizenz und dieselbe Namensnennung auch für dich.

Bugbear Lamp is not affiliated with or endorsed by Wizards of the Coast. Dungeons & Dragons is a trademark of Wizards of the Coast LLC.

Gestaltung und Zusammenstellung: Bugbear Lamp · bugbearlamp.com · Stand Oktober 2026.

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0 Bugbear Lamp · Spielleiter-Schirm