Spickzettel für Spieler

SRD 5.2.1 · CC-BY-4.0
bugbearlamp.com

FÜR SPIELER

Dein Zug

Bewegung bis zur Bewegungsrate, aufteilbar · **1 Aktion** · **Bonusaktion** nur, wenn eine Regel sie gewährt · **1 Reaktion** bis zu deinem nächsten Zug · **frei:** eine Interaktion mit einem Gegenstand, kurze Worte und Gesten.

Aktionen

Angriff Angriffswurf mit Waffe oder waffenlos.
Ausweichen Angriffe gegen dich Nachteil, Vorteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen.
Beeinflussen Charisma- oder Weisheitswurf gegen die Bereitwilligkeit des Ziels.
Helfen Vorteil für einen Verbündeten auf seinen nächsten Wurf.
Magie Zauber mit Zeitaufwand einer Aktion, magische Gegenstände.
Rückzug Keine Gelegenheitsangriffe für den Rest des Zuges.
Spurt Zusätzliche Bewegung in Höhe der Bewegungsrate.
Studieren Intelligenzwurf, um Wissen abzurufen oder abzuleiten.
Suchen Weisheitswurf, um Verborgenes zu entdecken.
Verstecken SG 15 Geschicklichkeit (Heimlichkeit) aus Deckung oder Verschleierung.
Verwenden Nichtmagischen Gegenstand benutzen.
Vorbereiten Auslöser festlegen, als Reaktion handeln.

Würfe und Deckung

Vorteil/Nachteil: 2W20, höheres bzw. niedrigeres Ergebnis; heben sich auf. **Kritisch:** eine 20 trifft immer, Schadenswürfel doppelt. **Deckung:** Teildeckung +2, Dreivierteldeckung +5 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe.

Bei 0 Trefferpunkten

Bewusstlos. Zu Zugbeginn Todesrettungswurf: W20 ab 10 Erfolg. 3 Erfolge stabil, 3 Misserfolge tot; 1 zählt doppelt, 20 gibt 1 TP. Stabilisieren: Helfen-Aktion und SG 10 Weisheit (Heilkunde).

Rasten

Kurz: 1 Stunde, Trefferpunktewürfel ausgeben.
Lang: 8 Stunden, alle TP und die Hälfte der Trefferpunktewürfel, Erschöpfung −1; danach 16 Stunden bis zur nächsten langen Rast.

FÜR SPIELER

Zustände kurz

Betäubt Kampfunfähig; Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen; Angriffe gegen dich Vorteil.
Bewusstlos Kampfunfähig und liegend, Bewegungsrate 0; Angriffe gegen dich Vorteil, aus bis zu 1,5 m kritisch.
Bezaubert Kein Angriff auf den Zauberwirker; er hat Vorteil bei sozialen Würfen gegen dich.
Blind Angriffe gegen dich Vorteil, deine Nachteil; Würfe, die Sicht brauchen, misslingen.
Festgesetzt Bewegungsrate 0; Angriffe gegen dich Vorteil, deine Nachteil; Nachteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen.
Gelähmt Wie betäubt, Bewegungsrate 0; Treffer aus bis zu 1,5 m kritisch.
Gepackt Bewegungsrate 0; Nachteil bei Angriffen gegen andere als den Packenden.
Kampfunfähig Keine Aktionen, Bonusaktionen, Reaktionen; keine Konzentration; stumm.
Liegend Kriechen oder halbe Bewegung zum Aufstehen; Angriffe gegen dich aus 1,5 m Vorteil, sonst Nachteil.
Taub Würfe, die Hören brauchen, misslingen.
Unsichtbar Angriffe gegen dich Nachteil, deine Vorteil; Vorteil auf Initiative.
Verängstigt Nachteil auf Attributs- und Angriffswürfe in Sichtlinie der Quelle; nicht auf sie zu.
Vergiftet Nachteil auf Angriffs- und Attributswürfe.
Versteinert Kampfunfähig, Bewegungsrate 0, resistent gegen alle Schadensarten.
Erschöpfung Je Stufe −2 auf W20-Prüfungen und −1,5 m Bewegungsrate; Stufe 6: Tod; lange Rast −1.

Konzentration

Endet bei neuem Konzentrationseffekt, Kampfunfähig oder Tod. Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf, SG 10 oder halber Schaden – der höhere Wert.

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.