

D&D 5E

---

# Regel-Kurzübersicht

(Version 0.40)

# Übersicht

## Mögliche Verwendungen von Aktionen im Kampf:

- **Angriffsaktion** (Aktion)
- **Ausweichen** (Aktion)
- **Bewusstlos schlagen** (eine Attacke von Angriffsaktion)
- **Bereitschaftsaktion / Ready Action** (Aktion + Reaktion)
- **Durch feindliches Feld bewegen** (frei\*)
- **Entwaffnen** (eine Attacke von Angriffsaktion)
- **Helfen** (Aktion)
- **Klettern auf größere Kreatur** (Aktion)
- **Objekt benutzen** (frei\* od. Aktion)
- **Ringkampf** (eine Attacke von Angriffsaktion)
- **Rückzug** (Aktion)
- **Schubsen** (eine Attacke von Angriffsaktion)
- **Sprinten** (Aktion)
- **Turnen** (Aktion od. Bonus-Aktion)
- **Überrennen** (Aktion od. Bonus-Aktion)
- **Zaubern** (abhängig von Zauber)

\* Siehe Beschreibung und beachte Hinweis zu Freie Aktion.

## Abkürzungen:

- **Adv** = Advantage / Vorteil
- **AW** = Angriffswurf
- **DMG** = Dungeon Master's Guide
- **DisAdv** = Disadvantage / Nachteil
- **FW** = Fähigkeitswurf
- **GE\*** = GE-Wurf (Akrobatik)
- **GA** = Gelegenheitsangriff
- **RAI** = Rule As Intended
- **GK** = Größenkategorie
- **PHB** = Player's Handbook
- **RW** = Rettungswurf
- **SG** = Schwierigkeitsgrad
- **ST\*** = ST-Wurf (Athletik)
- **ST\*/GE\*** = ST (Athletik) od. GE (Akrobatik), Spieler entscheidet
- **TP** = Trefferpunkte
- **TW** = Trefferwürfel
- **ZG** = Zaubergrad

+++ Der Großteil der hier beschriebenen Regeln entspricht den „**Rules As Written**“ (**RAW**). Darüber hinausgehende Auslegungen basieren auf Äußerungen und Nachreichungen der Game Designer **Mike Mearls** und **Jeremy Crawford** (z.B. über Twitter, Sage Advice) und werden hier als „**Rules As Intended**“ (**RAI**) behandelt. Nicht alle von ihnen haben jedoch offiziellen Charakter. +++

# Regeln alphabetisch

Regel	Buch	Seite	Beschreibung
<b>Advantage / Disadvantage</b>	PHB	173	Siehe <u>Vorteil/Nachteil</u> .
<b>Aktion</b>	PHB	193	Fähigkeiten, die eine Aktion erfordern, können nicht als Bonus-Aktion verwendet werden und anders herum (es sei denn die Beschreibung gibt dies explizit an). Die Reihenfolge bei der Verwendung von Aktion und Bonus-Aktion im eigenen <u>Zug</u> ist beliebig.
<b>Angriffsaktion</b>			
- Allgemein	PHB	192	Erfordert eine Aktion ( $\neq$ <u>Bonus-Aktion</u> und <u>Reaktion!</u> ).
- Extra-Attacke / Multiattacke	PHB	192	Angriffsaktion kann aus mehreren Attacken bestehen. Dies setzt eigenen <u>Zug</u> voraus („on your turn...“). Kann somit nicht bei <u>Ready Action</u> od. <u>Gelegenheitsangriff</u> ausgeführt werden, da diese einen fremden Zug unterbrechen. Bewegung zwischen den Attacken, Waffenwechsel sowie Angriff mit unterschiedlichen Waffen ist möglich.
- Unbewaffneter Angriff	PHB	149	Angriffswurf = ST-Mod. + Geübt-Bonus. Schaden = 1 + ST-Mod. Gilt nicht als NK-Waffe!
<b>Ausweichen (Kampfaktion)</b>	PHB	192	Aktion verwenden, um aktiv auszuweichen. Bis zum Beginn des nächsten eigenen <u>Zuges</u> haben alle Feindliche Angriffe DisAdv. Alle GE-RW haben Adv. Nicht möglich, wenn <u>Zustand: Handlungsunfähig</u> od. Bewegung auf 0 sinkt. Gegner muss sichtbar sein.
<b>Bereitschaftsaktion (Kampfaktion)</b>	PHB	193	Siehe <u>Ready Action</u> .
<b>Berittener Kampf</b>			
- Aufsitzen/Absitzen	PHB	198	Voraussetzung = Charakter in benachbartem Feld von Reittier. Kostet 1/2 Bewegung. <u>Kontrolle</u> des Reittiers noch im selben <u>Zug</u> möglich.
- Abgeworfen werden	PHB	198	Wenn Reittier gegen den Willen bewegt wird, ist GE-RW gegen SG 10 erforderlich oder Kreatur wird ein Feld um Reittier herum abgeworfen = <u>Zustand: Liegend</u> . Gleicher SG erforderlich, wenn Kreatur auf Reittier selbst <u>Zustand: Liegend</u> erleidet. Wird das Reittier zu Boden gebracht, kann <u>Reaktion</u> verwendet werden, um abzusitzen. Ansonsten ebenfalls <u>Zustand: Liegend</u> innerhalb eines Feldes um das Reittier.
- Eigene Aktionen	PHB	198	Alle Aktionen/Bonus-Aktionen/Reaktionen sind während des Reitens möglich.
- Gelegenheitsangriff	PHB	198	Bei GA im berittenen Kampf kann der Angreifer sein Ziel (Reittier od. Reiter) frei wählen.
- Kontrollieren (Reittier)	PHB	198	Stellt <u>Freie Aktion</u> dar. Reittier agiert mit selber Initiative wie Reiter. Mögliche Aktionen: <u>Rückzug</u> , <u>Sprinten</u> , <u>Ausweichen</u> (noch im selben <u>Zug</u> wie Aufsitzen möglich). Es können nur Tiere kontrolliert werden, die an Reiter gewöhnt sind (z.B. Hauspferde, Esel, etc.).
- Unabhängige Reittiere	PHB	198	Können auch <u>kontrolliert</u> werden. Andernfalls agieren sie mit eigener Initiative und handeln frei nach ihrem Willen. Es stehen ihnen alle allgemeinen Aktionen sowie die Kreatur-spezifischen Fähigkeiten zur Verfügung. Die Beschreibung des Reittiers gibt an, ob diese unabhängig sind.

<b>Bewegung</b>			
- Aufstehen/Hinlegen	PHB	190	Aufstehen kostet 1/2 Bewegung und provoziert keinen GA. Hinlegen = <u>Freie Aktion</u> .
- diagonal bewegen (auf Spielplan)	DMG	252	Jede zweite diagonale Bewegung kostet doppelte Bewegung.
- durch feindliches Feld bewegen	PHB	191	Voraussetzung: Gegner 2 GK größer oder kleiner. Provoziert keinen <u>Gelegenheitsangriff</u> (nur beim Verlassen der <u>Reichweite</u> ). Siehe auch <u>Turnen</u> und <u>Überrennen</u> .
- Kriechen	PHB	191	Bewegungskosten x2 (bei schwierigem Untergrund x3).
- Quetschen durch enges Gebiet	PHB	191	Durch Gebiet bewegen, das maximal 1 GK kleiner ist. Bewegungskosten x2. Angriffe und GE-RW haben dabei DisAdv. Feindliche Angriffe erhalten Adv.
- Schwieriger Untergrund	PHB	190	Bewegungskosten x2 (beim <u>Kriechen</u> x3).
- Turnen	DMG	272	Siehe <u>Turnen (Kampfaktion)</u> .
- Überrennen	DMG	272	Siehe <u>Überrennen (Kampfaktion)</u> .
- zwischen Attacken	PHB	190	Sofern die <u>Angriffsaktion</u> mehrere Attacken beinhaltet (z.B. durch Extra- u. Multiattacke), kann sich zwischen diesen frei bewegt werden.
<b>Bewusstsein</b>			
- Bewusstlos (Zustand)	PHB	292	Siehe <u>Zustand: Bewusstlos</u>
- Bewusstlos schlagen (Kampfaktion)	PHB	198	Wenn ein Angriff mit einer NK-Waffe eine Kreatur auf 0 TP setzt, kann der Angreifer entscheiden, diese auszuknocken statt zu töten. Kreatur ist dann <u>bewusstlos</u> und <u>stabil</u> .
- Bewusstsein verlieren	PHB	197	Sinken die TP einer Kreatur auf 0, erleidet sie <u>Zustand: Bewusstlos</u> und liegt im Sterben. 292 Anschließend jede Runde <u>RW gegen Tod</u> . Kann von anderer Kreatur <u>stabilisiert</u> werden.
- Bewusstsein wiedererlangen	PHB	197	Min. 1 TP Heilung erforderlich, um Bewusstsein wiederzuerlangen. Eine <u>stabile</u> Kreatur erlangt nach 1W4 Stunden automatisch 1 TP zurück.
- Stabilisieren / stabil (Zustand)	PHB	197	Es ist mindestens 1 TP Heilung erforderlich, um Bewusstsein wiederzuerlangen. 151 Ist Heilung nicht verfügbar, kann sie von anderer Kreatur stabilisiert werden. Sie bleibt dann zwar <u>bewusstlos</u> , muss aber keine <u>RW gegen Tod</u> mehr durchführen. Hierzu Aktion verwenden, um Heilertasche (ohne SG) zu nutzen oder WE-Wurf (Medizin) gegen SG 10. Bei Erfolg gilt Kreatur als stabil und erlangt nach 1W4 Std. automatisch 1 TP zurück. Der Zustand endet und sie muss erneut RW gegen Tod durchführen, sobald sie Schaden erleidet.
<b>Bonus-Aktion</b>			
	PHB	189	Fähigkeiten, die eine Bonus-Aktion erfordern, können nicht als Aktion verwendet werden und anders herum (es sei denn die Beschreibung gibt dies explizit an). Die Reihenfolge bei der Verwendung von Aktion und Bonus-Aktion im eigenen <u>Zug</u> ist beliebig.
<b>Deckung</b>			
- Allgemein	PHB	196	Von Deckung kann nur profitiert werden, wenn Angriff von gegenüberliegender Seite. Gewährt RK-Bonus sowie Bonus auf GE-RW. 1/2 Deckung = andere Kreatur, niedrige Mauer, großes Möbelstück, kleiner Baumstamm (Bonus +2). 3/4 Deckung = Fallgitter, Pfeilschacht, Baumstamm (Bonus +5). <u>Volle Deckung</u> = vollständig verdeckte Ziele können nicht direkt durch Angriffe oder Zauber anvisiert werden. Sie können jedoch indirekt getroffen werden (z.B. durch Flächenzauber).
- Deckung treffen	DMG	272	Wenn ein Angriff das eigentliche Ziel wegen seiner Deckung verfehlt, es aber ohne Deckung getroffen hätte, so gilt hingegen die Deckung als getroffen. Ist die Deckung eine andere Kreatur, so liegt ein Treffer vor, wenn deren RK erreicht ist.
- Volle Deckung (detailliert)	PHB	194	Siehe <u>Volle Deckung</u> .
<b>Disadvantage</b>			
	PHB	173	Siehe <u>Vorteil/Nachteil</u> .
<b>Dunkelheit</b>			
	PHB	183	Siehe <u>Sicht: Stark verdunkelter Bereich</u> .
<b>Dunkelsicht (Darkvision)</b>			
	PHB	185	Siehe <u>Sicht: Dunkelsicht</u> .
<b>Entwaffnen (Kampfaktion)</b>			
	DMG	271	Eine Attacke von <u>Angriffsaktion</u> verwenden (falls mehrere vorhanden), um Waffe oder Gegenstand aus der Hand des Gegners zu schlagen. Erfordert konkurrierenden Angriffswurf gegen ST-Wurf (Athletik) oder GE-Wurf (Akrobatik) des Gegners. Wurf mit DisAdv ausführen, wenn Gegenstand mit zwei Händen festgehalten wird oder Gegner GK größer ist als Angreifer. Adv wenn Gegner GK kleiner ist als Angreifer. Bei Erfolg wird der Gegenstand fallengelassen, jedoch kein Schaden verursacht. DM entscheidet, ob Aufheben/Wegtreten und Ähnliches ggf. als <u>Freie Aktion</u> möglich.
<b>Erschöpfung (Zustand)</b>			
	PHB	291	Siehe <u>Anhang 1</u> .
<b>Fähigkeiten</b>			
- Allgemein	PHB	174	Ein Fähigkeitswurf ist nur vonnöten, sofern das Ergebnis einer Aktion ungewiss ist.
- Automatischer Erfolg (optional)	DMG	239	Automatischer Erfolg bei Fähigkeitswürfen, deren SG ≤ (Attributwert – 5). Bei Fähigkeiten, auf die der Geübt-Bonus angerechnet wird, besteht außerdem automatischer Erfolg bei SG 10 und niedriger (ab Level 11 bei SG 15 und niedriger).
- Gruppenprüfung	PHB	175	Versucht eine Gruppe gemeinsam, eine Aufgabe zu bestehen (z.B. Orientierung behalten oder Nahrung finden), führt jedes Mitglied einen eigenen Fähigkeitswurf durch. Hat mindestens die Hälfte der Gruppe Erfolg, gilt die Aufgabe als bestanden.
- Helfen	PHB	175	Wird einem Charakter durch einen anderen geholfen, erhält dieser Adv auf seinen Fähigkeitswurf. Im Kampf erfordert dies die <u>Helfen</u> -Aktion. Ein Charakter kann nur dann helfen, wenn er die Aufgabe auch allein ausführen könnte und Hilfe produktiv ist.
- Konkurrierender Fähigkeitswurf	PHB	174	Wenn zwei Kreaturen dieselbe oder entgegengesetzte Handlungen ausführen, wird der Fähigkeitswurf nicht gegen ein SG sondern konkurrierend ausgeführt. Der höhere Wert gewinnt. Bei einem Unentschieden verbleibt die Situation in der Runde unverändert.
- Kritischer Erfolg / Fehlschlag	PHB	194	Kein automatischer Erfolg/Fehlschlag bei gewürfelter „20“ / „1“. Gilt nur für Angriffswürfe!

- Wiederholen	DMG	237	Fähigkeitswürfe können beliebig oft wiederholt werden, sofern die Kosten dafür nur Zeit sind. Dann Wurf Ergebnis „20“ annehmen. Dauert das Zehnfache der normalen Zeit. Nicht bei Aufgaben möglich, die Konsequenzen nach sich ziehen (z.B. Fallen).
<b>Fallschaden</b>	PHB	183	1W6 Wuchtschaden pro 3 m Sturz (max. 20W6). Wenn Schaden = <u>Zustand: Liegend</u> .
<b>Fernkampf</b>			
- in den Nahkampf schießen	PHB	196	Beachte <u>Deckung</u> sowie <u>Deckung treffen</u> .
- mit FK-Waffe im Nahkampf befinden	PHB	195	Wenn in <u>Reichweite</u> eines Nahkämpfers, haben FK-Angriffswürfe DisAdv. Wird mit der FK-Waffe geschlagen, gilt diese als <u>Improvisierte Waffe</u> und verursacht 1W4 Schaden.
- Reichweite (150/600)	PHB	195	Distanz >150 Fuß = Angriff mit DisAdv. Distanz >600 Fuß = Ziel nicht erreichbar. Beachte: Keine <u>Gelegenheitsangriffe</u> mit FK-Waffen möglich, da keine NK-Reichweite!
<b>Freie Aktion</b>	PHB	190	Es gibt keine freien Aktionen in 5E. Gewisse Handlungen können jedoch in Verbindung mit der Bewegung od. Aktion durchgeführt werden, ohne eine Aktion zu kosten. Nur eine pro <u>Zug</u> möglich, ansonsten Aktion verwenden für <u>Objekt benutzen</u> . Wegen der Komprimiertheit dieser Zusammenfassung wird dennoch von „freier Aktion“ gesprochen.
<b>Freundbeschuss</b>	PHB	196	Siehe <u>Deckung treffen</u> sowie <u>Zauber: Flächenzauber</u> .
<b>Gelegenheitsangriff (GA)</b>	PHB	195	Wird provoziert, wenn Kreatur die <u>Reichweite</u> eines Gegners verlässt (auch gegen ihren Willen). Kreatur muss für Gegner sichtbar sein. Erfordert eine <u>Reaktion</u> . Ein GA stellt eine einzelne <u>Attacke</u> dar und ist somit nicht mit der <u>Angriffsaktion</u> gleichzusetzen (welche aus mehreren Attacken bestehen kann). GA profitieren somit von allen Talenten und Fähigkeiten, die eine Attacke erfordern (z.B. -5 Angriff / +10 Schaden von Great Weapon Master). Fähigkeiten, die die Angriffsaktion benötigen oder Teil von dieser sind, sind jedoch nicht möglich (z.B. Extra-Attacke, Ringkampf, Schubsen, etc.). Kein GA mit FK-Waffen möglich, da diese keine NK-Reichweite haben! Außerdem nicht möglich bei Teleportation, <u>Rückzug (Aktion)</u> oder wenn eine Kreatur durch jemanden oder etwas bewegt wird, ohne die eigene Bewegung, Aktion oder Reaktion zu nutzen (z.B. durch Druckwelle, Explosion, Flutwelle, Gravitation und Ähnliches). NK-Waffen mit Eigenschaft „reach“ verfügen i.d.R. über 2 Felder <u>Reichweite</u> . Hier gilt: GA nur beim Verlassen der Reichweite! Kein GA, wenn Feind sich innerh. dieser bewegt!
<b>Heben / Schieben / Ziehen</b>	PHB	176	Siehe <u>Traglast</u> .
<b>Helfen (Kampfaction)</b>	PHB	192	Aktion verwenden, um bestimmten Verbündeten zu helfen, eine bestimmte Kreatur anzugreifen (beides festlegen!). Feind muss sich während der Aktion innerhalb von 1,5 m befinden. Verbündeter erhält Adv auf seine nächste Attacke gegen das Ziel. Dies ist auch der Fall, wenn der Helfende sich nach der Aktion vom Feind wegbewegt. Bzgl. der Hilfe bei Fähigkeitswürfen siehe <u>Fähigkeiten</u> .
<b>Identifizieren</b>			
- Magischen Gegenstand	DMG	136	Magie nicht zwangsweise äußerlich erkennbar, jedoch durch Verwendung. Genaue Eigenschaften entschlüsseln erfordert <u>Kurze Rast</u> . Danach alle Eigenschaften sowie Art der Nutzung bekannt. Alternativ durch Hinweise auf Gegenstand od. Experimentieren. Optional: DM kann entscheiden, ob <u>Identifizieren</u> -Zauber oder andere Aktion notwendig.
- Trank	DMG	136	Einen Tropfen probieren reicht für jedermann aus, um Trank zu identifizieren.
<b>Improvisierte Waffen</b>	PHB	147	Siehe <u>Waffen</u> .
<b>Initiative</b>	PHB	189	Stellt GE-Wurf dar und kann somit von „ <u>Inspiration</u> “ (Barde), „ <u>Guidance</u> “ (Cantrip) und Ähnlichem profitieren. Entscheidet über Reihenfolge im Kampf (höchster Wert zuerst). Bei Gleichstand zwischen Spielern bestimmen diese über Reihenfolge. Bei Gleichstand zw. Spielern und DM-Kreatur bestimmt DM. Alternativ weiterer Wurf mit W20.
<b>Inspiration</b>	PHB DMG	125 240	DM kann Inspiration vergeben, um Spieler für gutes Rollenspiel, interessantes Aktionen, Heldentaten (z.B. wagemutige Manöver im Kampf) oder das Vollenden einer Aufgabe zu belohnen. Inspiration gewährt Adv auf einen <u>Fähigkeitswurf</u> , Angriff od. Rettungswurf. Spieler können nicht über mehr als eine Inspiration verfügen. Weitergabe an andere Spieler ist möglich. Optionale Regel: Nicht DM, sondern Spieler vergeben Initiative.
<b>Karte zeichnen</b>	PHB	183	Kein SG notwendig. Währenddessen jedoch keine <u>Passive Wahrnehmung</u> möglich.
<b>Klettern</b>			
- Allgemein / SG	PHB	182	Klettern erfordert nicht grundsätzlich einen SG, sondern erhöhte <u>Bewegungskosten</u> . DM entscheidet nur bei glitschigem Untergrund oder wenig Halt, ob ST-Wurf (Athletik) notwendig. Bei Fehlschlag: Kein Vorankommen oder Kreatur fällt. Kein Wurf notwendig bei Kreaturen, die über eine Bewegungsrate für Klettern verfügen.
- Auf Kreatur klettern (Kampfaction)	DMG	271	Voraussetzung: Gegner min. 1 GK größer. Kleinere Kreatur kann Aktion verwenden, um auf größere Kreatur zu klettern. Erfordert konkurrierenden ST*/GE*-Wurf gegen GE*-Wurf des Gegners. Bei sehr großen Kreaturen entscheidet DM, ob es notwendig ist, zunächst in eine geeignete Position zu kommen (ggf. weitere Fähigkeitswürfe). Bei Erfolg: Beide zusammen auf einem Feld. Kletternde Kreatur erhält Adv auf Angriffe und kann sich auf großer Kreatur frei bewegen (Bewegungskosten x2). Gegner bewegt sich gemeinsam mit kletternder Kreatur. Ob er diese angreifen kann, hängt von ihrer Position und DM-Entscheidung ab. Gegner kann Aktion verwenden und versuchen, Kreatur abzuschütteln, gegen Wand zu werfen, etc. Dies erfordert konkurrierenden ST*-Wurf gegen ST*/GE*-Wurf der kletternden Kreatur.
- Bewegungskosten	PHB	182	Bewegungskosten x2 (bei schwierigem Untergrund x3).
- Fallschaden	PHB	183	1W6 Wuchtschaden pro 3 m Sturz (max. 10W6). Danach <u>Zustand: Liegend</u> .

<b>Konkurrierender Fähigkeitswurf</b>	PHB	174	Siehe <u>Fähigkeiten</u> .
<b>Kriechen</b>	PHB	191	Bewegungskosten x2 (bei schwierigem Untergrund x3).
<b>Kritischer Treffer / Fehlschlag</b>	PHB	194 196	Gewürfelte „20“ = Kritischer Treffer. Gewürfelte „1“ = Kritischer Fehlschlag. Trifft bzw. verfehlt sein Ziel immer, ungeachtet des Gesamtergebnisses. Bei KT werden alle Schadenswürfel doppelt geworfen (auch extra Würfel wie z.B. die des Hinterhältigen Angriffs). Alle sonstigen Modifikatoren werden einfach (nicht doppelt!) hinzugefügt. Auch bei Zaubern möglich, wenn diese über einen Angriffswurf verfügen. Gilt grundsätzlich nur bei Angriffswürfen! Fähigkeits- und Rettungswürfe bleiben davon unberührt!
<b>Licht</b>			
- Helles Licht	PHB	183 152	Klare Sicht in hellem Bereich, z.B. Fackeln (20/20); Licht Zauber (20/20), Laterne (30/30); Laterne mit Bullauge (60/60); Lampe (15/30), auch an trüben Tagen.
- Schummeriges Licht/ leicht verdunkelter Bereich	PHB	183	Ist der Bereich zwischen einer hellen Lichtquelle und absoluter Dunkelheit; z.B. Morgengrauen, Mondschein. Gilt als <u>Sicht: Leicht verdunkelter Bereich</u> . Kreaturen erhalten DisAdv auf Wahrnehmungs-Würfe, die auf Sicht basieren.
- Dunkelheit/ stark verdunkelter Bereich	PHB	183	Vollständig blockierte Sicht, z.B. bei totaler Dunkelheit oder dichtem Nebel / Blattwerk. Gilt als <u>Stark verdunkelter Bereich</u> . Kreaturen ohne <u>Dunkelsicht</u> erleiden <u>Zustand: Blind</u> .
<b>Liegend (Zustand)</b>			
- Zustand	PHB	292	Siehe <u>Zustand: Liegend</u> .
- Kriechen	PHB	191	Bewegungskosten x2 (bei schwierigem Untergrund x3).
- Aufstehen/Hinlegen	PHB	190	Aufstehen kostet 1/2 Bewegung und provoziert keinen GA. Hinlegen = <u>Freie Aktion</u> .
<b>Luft anhalten</b>	PHB	183	Luft anhalten in Minuten = KO-Mod. + 1 (min. 30 Sek.). Wenn Luft ausgeht: Anzahl an Runden weiter überleben = KO-Mod. (min. 1 Runde). Danach <u>Zustand: Sterbend</u> .
<b>Magische Gegenstände</b>			
- Aufladungen herausfinden	DMG	141	Erfordert „Identifizieren“-Zauber oder <u>Bindung</u> (Attunement) mit seinem Träger.
- Benutzen	DMG	141	Grundsätzlich durch jeden Anwender möglich. Ggf. sind zusätzliche Voraussetzungen für eine <u>Bindung</u> erforderlich (z.B. Zauberwirker). Gesonderte Regeln für <u>Schriftrollen</u> .
- Bindung eingehen (Attunement)	DMG	136	Einige Gegenstände setzen eine Bindung voraus, um verwendet werden zu können. Ohne Bindung stehen nur die nicht-magischen Eigenschaften zur Verfügung. Eine Bindung erfordert <u>Kurze Rast</u> . Der Gegenstand kann dabei nicht gleichzeitig identifiziert werden. Die Bindung kann zusätzliche Voraussetzungen wie Klassenzugehörigkeiten, Zauberwirker, etc. haben. Es sind max. drei Bindungen möglich. Es können jedoch keine Bindungen zu mehreren Exemplaren desselben magischen Gegenst. bestehen (z.B. „Ring of Protection“). Die Aufhebung einer Bindung erfordert eine kurze Rast.
- Identifizieren	DMG	136	Siehe <u>Identifizieren</u> .
- Schriftrolle benutzen	DMG	139 200	Zwei Arten von Schriftrollen: Allgemeine SR und Zauber-SR. Allgemeine SR können von jeder Kreatur verwendet werden (wie magische Gegenstände). Zauber-SR setzen voraus, dass Zauber auf Klassen-Zauberliste vorhanden ist (für Archetypen wie Eldritch Knight od. Arcane Trickster gilt die des Wizards). Stufe des Zaubers auf SR entscheidet über RW und AW. Wenn Zaubergrad der SR höher als eigener Zaubergrad, dann Wurf mit Zauberattribut (ohne Geübt-Bonus!) gegen SG 10 + Zaubergrad. Bei Misserfolg schlägt Zauber fehl und Schriftrolle ist aufgebraucht. Keine Materialien erforderlich.
<b>Massiver Schaden (optional)</b>	DMG	273	Wenn Kreatur Schaden aus einer Quelle erleidet (auch mehrere Schläge), der mindest. so hoch ist wie die Hälfte ihrer Maximalen TP, erfordert dies KO-RW gegen SG 15. Bei Fehlschlag erleidet die betroffene Kreatur einen negativen Effekt. Siehe <u>Anhang 1</u> .
<b>Nachteil (Disadvantage)</b>	PHB	173	Siehe <u>Vorteil/Nachteil</u> .
<b>Nahrung finden</b>	PHB	183	Erfordert erfolgreichen WE-Wurf (Überlebenskunst). DM entscheidet über SG. Währenddessen keine <u>Passive Wahrnehmung</u> möglich. Gruppenprüfung möglich.
<b>Navigieren</b>	PHB	183	Erfordert erfolgreichen WE-Wurf (Überlebenskunst). DM entscheidet über SG. Währenddessen keine <u>Passive Wahrnehmung</u> möglich. Gruppenprüfung möglich.
<b>Objekte</b>			
- benutzen (Kampfaktion)	PHB	193 190	Einfache Handlungen können in Verbindung mit der Bewegung od. Aktion durchgeführt werden, ohne eine Aktion zu kosten. Komplexe Interaktionen (z.B. das Öffnen einer klemmenden Tür) od. zweite Interaktion im <u>Zug</u> erfordert die <u>Objekt benutzen</u> -Aktion.
- zerstören	DMG	246	Siehe <u>Anhang 1</u> .
<b>Passive Wahrnehmung</b>	PHB	182	Solange eine Kreatur nicht aktiv sucht, nimmt sie Dinge nur passiv wahr. Dies ist insb. in Kämpfen der Fall (aktives Suchen im Kampf erfordert Aktion). Siehe auch <u>Verstecken</u> . Passive Wahrnehmung = 10 + alle Mod., die den Wurf betreffen (Geübt-Bonus, etc.). Wenn Umstände für Adv / DisAdv sprechen: +5 / -5 zum Wurf dazuzählen. Bei schneller Bewegung = DisAdv.
<b>Rasten</b>			
- Kurze Rast	PHB	186	Min. 1 Std. ausruhen. Danach beliebige Anzahl an TW verwenden, um zu regenerieren. Jegliche Störung unterbricht die Rast.
- Lange Rast	PHB	186	Min. 8 Std. ausruhen (inkl. max. 2 Std. Wache halten). Danach TP voll regeneriert und TW in Höhe von 1/2 Charakterstufe zurückerlangt. Außerdem Zauber vorbereiten möglich. Max. einmal alle 24 Std. möglich. Min. 1 TP notwendig, um von Rast profitieren zu können. Unterbrechungen durch Kämpfe, Zauber, Anstrengungen, etc. bleiben bis max. 1 Std. ohne Folgen. Darüber hinaus ist erneuter Rastbeginn erforderlich.

<b>Ready Action (Kampfaktion)</b>	PHB 193	<u>Aktion</u> verwenden, um einen Auslöser und <u>Reaktion</u> zu bestimmen. Tritt der Auslöser ein, kann die Reaktion ausgeführt oder verfallen gelassen werden. Gilt bis zum Beginn des nächsten eigenen <u>Zuges</u> (≠ Ende der Runde). Tritt der Auslöser während des Zuges einer anderen Kreatur ein, wird deren Zug unterbrochen und danach fortgesetzt. Die Reaktion kann eine Aktion oder eine Bewegung beinhalten. Extra- und Multiattacken sind nicht möglich, da diese den <u>eigenen</u> Zug erfordern („ <i>on your turn...</i> “). Zauber sind möglich, erfordern jedoch Konzentration bis zum Auslösen. Der Zauberslot verfällt auch, wenn der Auslöser nicht eintritt. <u>Bonus-Aktion</u> und Bewegung können während des regulären Zuges normal verwendet werden. <u>Gelegenheitsangriffe</u> sind möglich, lassen die Ready Action aber verfallen.
<b>Reaktion</b>	PHB 190	Reaktionen sind nicht pro Runde limitiert. Vielmehr kann eine Kreatur, die eine Reaktion ausgeführt hat (z.B. <u>Gelegenheitsangriff</u> oder <u>Ready Action</u> ), bis zum Beginn ihres nächsten eigenen <u>Zuges</u> keine weitere Reaktion mehr nutzen. Zwei Reaktionen in einer Runde sind somit möglich, wenn die Kreatur zwischenzeitlich am Zug war. Unterbricht eine Reaktion den Zug einer anderen Kreatur, setzt diese ihren Zug danach fort. Die Reaktion kann auch während des eigenen Zuges verwendet werden. Ein Magier, dessen „ <i>Fireball</i> “ durch einen „ <i>Counterspell</i> “ blockiert werden soll, kann seine Reaktion nutzen, um ebenfalls „ <i>Counterspell</i> “ zu wirken und seinen „ <i>Fireball</i> “ zu ermöglichen.
<b>Reichweite</b>		
- Bemessung auf Spielplan	DMG 252	Die Bemessung der Reichweite bei FK-Waffen und Zaubern erfolgt analog zu den Regeln über das Bewegen auf einem Spielplan. D.h. jedes zweite diagonale Feld erfordert doppelte „Bewegungskosten“. Für Details siehe <u>Anhang 2</u> .
- NK-Waffen	PHB 195 147	Die Reichweite im NK wird durch die Art der Kreatur bestimmt (z.B. Mensch = 1 Feld). NK-Waffen mit der Eigenschaft „ <i>reach</i> “ erweitern diese „natürliche“ Reichweite um ein weiteres Feld (i.d.R. auf 2 Felder). Angriffe sind im gesamten Bereich möglich. Gegner provozieren <u>Gelegenheitsangriffe</u> jedoch nur beim Verlassen der Reichweite! Kein GA, wenn Feind sich innerhalb dieser bewegt!
- FK-Waffen (150/600)	PHB 195	Distanz >150 Fuß = Angriff mit DisAdv, Distanz >600 Fuß = Ziel nicht erreichbar. Beachte: Keine <u>Gelegenheitsangriffe</u> mit FK-Waffen möglich, da keine NK-Reichweite!
<b>Rennen (Kampfaktion)</b>	PHB 192	Siehe <u>Sprinten</u> .
<b>Resistenz</b>	PHB 197	Resistenzen halbieren den Schaden der jeweiligen Art. Wird erst nach allen anderen Modifikatoren angewandt (z.B. magische Schadensreduktion zuerst anwenden). Resistenzen derselben Art aus mehreren Quellen werden nur einfach angerechnet.
<b>Ringkampf (Kampfaktion)</b>		
- Beginnen	PHB 195	Eine <u>Angriffsaktion</u> verwenden (falls mehrere vorhanden), um einen Ringkampf einzuleiten. Erfordert konkurrierenden ST*-Wurf gegen ST*/GE*-Wurf des Gegners. Voraussetzung: Gegner nicht mehr als 1 GK größer und eine Hand frei. Bei Erfolg erleidet Gegner <u>Zustand: Gepackt</u> . Beide Beteiligten verbleiben dabei auf ihren eigenen Feldern! Der Festhaltende kann weiterhin alle Aktionen durchführen, die nur eine Hand benötigen und profitiert von Waffe oder Schild in der anderen Hand. Darüber hinaus kann eine zweite Kreatur gepackt werden, wenn die Nebenhand frei ist.
- Beenden	PHB 195	Gilt als <u>Freie Aktion</u> . Ist nur der Kreatur möglich, die den Ringkampf begonnen hat.
- Bewegen	PHB 195	Nur die Kreatur kann den Ringkampf bewegen, die ihn begonnen hat. Kein weiterer Wurf notwendig. Bewegungskosten x2.
- Entkommen	PHB 195	Die gepackte Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um aus Ringkampf zu entkommen. Erfordert konkurrierenden ST*/GE*-Wurf gegen ST*-Wurf des Gegners.
- Gepackt (Zustand)	PHB 290	Die Bewegungsrate der gepackten Kreatur sinkt auf 0. Gilt nicht für den Festhaltenden! Die Beteiligten verbleiben auf ihren eigenen Feldern! Zustand endet, wenn Kreatur aus <u>Ringkampf entkommt</u> , der <u>Ringkampf beendet</u> wird oder die gepackte Kreatur aus der <u>Reichweite</u> des Festhaltenden entfernt wird (z.B. Wegschleudern durch „ <i>Thunderwave</i> “).
- Mit Waffe angreifen	PHB 195	Angriffsaktion wird normal ausgeführt (auch mehrere Attacken, falls vorhanden). Keine Besonderheiten. Gegner verbleibt im <u>Zustand: Gepackt</u> .
- Schubsen / werfen	PHB 195	Beendet automatisch den Ringkampf. Für Ausführung siehe <u>Schubsen</u> .
- Zaubern	PHB 203	Zaubern grundsätzlich möglich. Zauber mit Material- oder somatischen Komponenten (Gesten) erfordern eine freie Hand. Dabei kann es sich um dieselbe Hand handeln.
- Zu Boden bringen	PHB 195	Eine <u>Angriffsaktion</u> verwenden (falls mehrere vorhanden), um Gegner zu Boden zu bringen. Erfordert konkurrierenden ST*-Wurf gegen ST*/GE*-Wurf des Gegners. Bei Erfolg gilt der Gegner weiterhin als <u>Zustand: Gepackt</u> und nun zusätzlich auch als <u>Zustand: Liegend</u> . Problem: Gegner kann nicht aufstehen, da er gepackt über keine Bewegungsrate verfügt.
- Zweite Kreatur packen	PHB 195	Eine zweite Kreatur kann gepackt werden, wenn die Nebenhand frei ist.
<b>Rückzug (Kampfaktion)</b>	PHB 192	Aktion verwenden, um sich aus feindlicher <u>Reichweite</u> herauszubewegen, ohne dabei einen <u>Gelegenheitsangriff</u> zu provozieren.
<b>Runde (Kampf)</b>	PHB 189	Stellt eine Zeitspanne von 6 Sek. dar, in der jede Kreatur einen eigenen <u>Zug</u> hat. Die Reihenfolge wird dabei zu Beginn des Kampfes durch die <u>Initiative</u> bestimmt.
<b>Runden von Zahlen</b>	PHB 7	Wann immer Zahlen und Werte geteilt werden und das Ergebnis keine ganze Zahl ergibt, ist dieses abzurunden (unabhängig der Höhe der Nachkommastelle).
<b>RW gegen Tod</b>	PHB 197	Siehe <u>Trefferpunkte</u> .

<b>Schaden</b>			
- Massiver Schaden (optional)	DMG	273	Wenn Kreatur Schaden aus einer Quelle erleidet (auch mehrere Schläge), der mindest. so hoch ist wie die Hälfte ihrer Maximalen TP, erfordert dies KO-RW gegen SG 15. Bei Fehlschlag erleidet die betroffene Kreatur einen negativen Effekt. Siehe <u>Anhang 1</u> .
- Sofortiger Tod	PHB	197	Wenn Schaden Kreatur auf 0 TP setzt und Rest-Schaden übrig bleibt, der mindestens so hoch ist wie die Maximalen TP der Kreatur (z.B. bei 12 Schaden, wenn Max. TP = 6).
<b>Schieben / Ziehen / Heben</b>			
	PHB	176	Siehe <u>Traglast</u> .
<b>Schlafen</b>			
	RAI	-	Entspricht <u>Zustand: Bewusstlos</u> . Abhängig von Situation außerdem <u>Zustand: Überrascht</u> .
<b>Schriftrolle benutzen</b>			
	DMG	139	Siehe <u>Magische Gegenstände</u> .
<b>Schubsen (Kampfaktion)</b>			
	PHB	195	Eine Attacke von <u>Angriffsaktion</u> verwenden (falls mehrere vorhanden), um Gegner entw.
	DMG	272	ein Feld nach vorne zu schubsen oder zu Boden zu bringen (= <u>Zustand: Liegend</u> ). Erfordert konkurrierenden ST-Wurf (Athletik) gegen ST-Wurf (Athletik) oder GE-Wurf (Akrobatik) des Gegners. Ziel darf max. 1 GK größer sein als Angreifer. Alternativ kann Gegner anstatt vorwärts auch ein Feld innerhalb der <u>Reichweite</u> des Angreifers bewegt werden (seitlich oder diagonal). Dazu Wurf mit DisAdv durchführen.
<b>Schwierigkeitsgrad (SG)</b>			
	PHB	174	Entspricht der Schwierigkeit der Aufgabe. SG 5 = sehr einfach; SG 10 = einfach; SG 15 = mittel; SG 20 = schwer; SG 25 = sehr schwer; SG 30 = fast unmöglich.
<b>Schwimmen</b>			
	PHB	182	Bewegungskosten x2. Bei wilden Gewässern ggf. ST-Wurf (Athletik) zur Fortbewegung.
<b>Sicht</b>			
- Sichtweite am Tag (draußen)	DMG	243	An klaren Tagen von Erhöhung aus = 60 km. Ansonsten 3 km in alle Richtungen, wenn kein Hindernis Sicht verdeckt. Bei Regen = 1,5 km. Bei Nebel = 300-100 m.
- Leicht verdunkelter Bereich	PHB	183	In einem solchen Bereich erhält eine Kreatur DisAdv auf Wahrnehmungs-Würfe, die auf Sicht basieren (z.B. schummeriges Licht, ungleichmäßiger Nebel, leichtes Blattwerk).
- Stark verdunkelter Bereich (Dunkelheit)	PHB	183	Vollständig blockierte Sicht (z.B. bei totaler Dunkelheit oder dichtem Nebel/Blattwerk). Wenn in Dunkelheit und keine <u>Dunkelsicht</u> , dann <u>Zustand: Blind</u> . Ermöglicht außerdem <u>Verstecken</u> (sofern Feind nicht über besondere <u>Sicht</u> verfügt).
- Blindsehen (Blindsight)	PHB	183	Kreatur nimmt ihre Umgebung wahr, ohne sich auf ihre Sicht verlassen zu müssen. Sie entdeckt automatisch unsichtbare sowie versteckte Kreaturen und Gegenstände, die nicht über <u>Volle Deckung</u> verfügen. <u>Verstecken</u> hinter voller Deckung ist jedoch möglich.
- Dunkelsicht (Darkvision)	PHB	183	Kreatur kann in absoluter Dunkelheit wie in <u>Leicht verdunkeltem Bereich</u> sehen. Sie erhält DisAdv auf Wahrnehmungs-Würfe, die auf Sicht basieren. Entfernung abhängig von Zauber bzw. Rassenfähigkeit. Keine Farbwahrnehmung möglich.
- Wahrer Blick (Truesight)	PHB	184	Kreatur kann in normaler und magischer Dunkelheit sehen, sieht Unsichtbares, erkennt Illusionen und besteht automatisch RW gegen diese. Sie erkennt die wahre Gestalt von Gestaltwandlern. <u>Verstecken</u> ist möglich bei <u>Voller Deckung</u> hinter physisch. Hindernis.
<b>Springen</b>			
- Auf andere Kreatur klettern	DMG	271	Siehe <u>Klettern</u> .
- Bewegungskosten	PHB	182	Kosten für Distanz/Höhe = einfache Bewegung.
- Fallschaden	PHB	183	1W6 Wuchtschaden pro 3 m Sturz (max. 10W6). Danach <u>Zustand: Liegend</u> .
- Hochsprung	PHB	182	Sprunghöhe mit 3 m Anlauf = ST-Mod. +3. Ohne Anlauf = (ST-Mod. +3) /2. Ggf. SG verwenden, um höher zu springen.
- Hochsprung & Festhalten	PHB	182	Sprunghöhe wie <u>Hochsprung</u> + 1,5x Körpergröße.
- Landen auf schwierigem Untergrund	PHB	182	Sichere Landung erfordert GE-Wurf (Akrobatik) gegen SG 10.
- Weitsprung & Hindernis	PHB	182	Distanz mit 3 m Anlauf = ST-Wert. Ohne Anlauf = 1/2 ST-Wert. Hindernis (max. 1/4 Höhe v. Weite): Sichere Landung: ST-Wurf (Athletik) gegen SG 10.
<b>Sprinten (Kampfaktion)</b>			
	PHB	192	Aktion verwenden, um weitere Bewegung zu erhalten. Einige Fähigkeiten erlauben auch Verwendung der <u>Bonus-Aktion</u> für Sprinten. Dadurch dreifache Bewegung möglich.
<b>Spurenlesen</b>			
	PHB	183	Siehe <u>Anhang 1</u> .
<b>Stabilisieren</b>			
	PHB	197	Siehe <u>Trefferpunkte</u> .
<b>Stapeln / Stacken</b>			
- Magische Gegenstände	PHB	205	Magische Effekte ergänzen sich, solange sie nicht vom selben Zauber stammen.
	DMG	136	So kann z.B. gleichzeitig von den Gegenständen „ <u>Bracers of Defense</u> “ (+2 RK) sowie „ <u>Ring of Protection</u> “ (+1 RK) profitiert werden. Es können jedoch keine Bindungen zu mehreren Exemplaren desselben magischen Gegenstandes bestehen.
- Resistenzen	PHB	197	<u>Resistenzen</u> derselben Art aus mehreren Quellen werden nur einfach angerechnet.
- Zauber	PHB	205	Magische Effekte ergänzen sich, solange sie nicht vom selben Zauber stammen. So wirkt bei zwei Effekten des Zaubers „ <u>Bless</u> “ nur einer der beiden.
<b>Stark verdunkelter Bereich</b>			
	PHB	183	Siehe <u>Sicht</u> .
<b>Stoßen (Kampfaktion)</b>			
	PHB	195	Siehe <u>Schubsen</u> .
<b>Suchen</b>			
	PHB	178	Siehe <u>Wahrnehmung</u> .
<b>Tarnung</b>			
	PHB	183	Siehe <u>Deckung</u> sowie <u>Verstecken</u> .
<b>Tauchen</b>			
	PHB	183	Luft anhalten in Minuten = KO-Mod. + 1 (min. 30 Sek.). Wenn Luft ausgeht: Anzahl an Runden weiter überleben = KO-Mod. (min. 1 Runde). Danach <u>Zustand: Sterbend</u> .

<b>Tod / Sofortiger Tod</b>	PHB 197	Siehe <u>Trefferpunkte</u> .
<b>Traglast (max.)</b>		
- Allgemein	PHB 176	Max. Traglast = ST x15. Große Kreaturen = ST x30. Kleine Kreaturen = ST x7,5.
- Heben	PHB 176	Max. doppelte Traglast. Über einfache Traglast hinaus ist keine Bewegung mehr möglich.
- Schieben / Ziehen	PHB 176	Max. doppelte Traglast. Über einfache Traglast hinaus sinkt die Bewegungsrate auf 1 Feld pro Runde.
<b>Trefferpunkte (TP)</b>		
- Auf 0 TP fallen	PHB 197	Siehe <u>Sterbend</u> .
- Bewusstsein wiedererlangen	PHB 197	Min. 1 TP Heilung erforderlich, um Bewusstsein wiederzuerlangen. Eine <u>stabile</u> Kreatur erlangt nach 1W4 Stunden automatisch 1 TP zurück.
- RW gegen Tod	PHB 197	Kreatur muss jede Runde W20 würfeln, um eigenständig ihren Zustand zu stabilisieren. Wurf $\geq 10$ = Erfolg (3x Erfolg = <u>stabil</u> ), Wurf $\leq 9$ = Fehlschlag (3x Fehlschlag = Tod). Wurf „20“ / „1“ zählen als doppelter Erfolg/Fehlschlag.
- Schaden erleiden während 0 TP	PHB 197	Jeder Schadenseintritt zählt als ein Fehlschlag für <u>RW gegen Tod</u> . Kritische Treffer zählen als doppelter Fehlschlag. Ist eine Kreatur <u>stabil</u> und erleidet Schaden, endet der Zustand und sie muss erneut RW gegen Tod durchführen.
- Sterbend (Zustand)	PHB 197	Sinken die TP einer Kreatur auf 0, erleidet sie <u>Zustand: Bewusstlos</u> und liegt im Sterben.
- Stabilisieren / stabil (Zustand)	PHB 197	Anschließend jede Runde <u>RW gegen Tod</u> . Kann von anderer Kreatur <u>stabilisiert</u> werden.
	PHB 151	Bei <u>sterbender</u> Kreatur ist mindestens 1 TP Heilung erforderlich, um Bewusstsein wiederzuerlangen. Ist Heilung nicht verfügbar, kann sie von anderer Kreatur stabilisiert werden. Sie bleibt dann zwar <u>Zustand: Bewusstlos</u> , muss aber keine <u>RW gegen Tod</u> mehr durchführen. Hierzu Aktion verwenden, um Heilertasche (ohne SG) zu nutzen oder WE-Wurf (Medizin) gegen SG 10. Bei Erfolg gilt Kreatur als <u>stabil</u> und erlangt nach 1W4 Std. automatisch 1 TP zurück. Der Zustand endet und sie muss erneut RW gegen Tod durchführen, sobald sie Schaden erleidet.
- Sofortiger Tod	PHB 197	Wenn Schaden Kreatur auf 0 TP setzt und Rest-Schaden übrig bleibt, der mindestens so hoch ist wie die Maximalen TP der Kreatur (z.B. bei 12 Schaden, wenn Max. TP = 6).
- Temporäre Trefferpunkte	PHB 198	Nur aus einer Quelle möglich (wählen). Keine Heilung/Stabilisierung dadurch möglich.
<b>Trefferwürfel</b>	PHB 184	Können während einer <u>Kurzen Rast</u> verwendet werden, um TP zu regenerieren. Nach <u>Langer Rast</u> werden TW in Höhe von 1/2 Charakterstufe zurückerlangt.
<b>Truesight</b>	PHB 184	Siehe <u>Sicht</u> .
<b>Turnen (Kampfaktion)</b>	DMG 272	Aktion od. <u>Bonus-Aktion</u> verwenden, um sich durch ein feindliches Feld zu bewegen. Erfordert konkurrierenden GE-Wurf (Akrobatik). Provoziert GA, wenn <u>Reichweite</u> des Gegners verlassen wird. Kann mit <u>Rückzug</u> kombiniert werden.
<b>Überladen (Traglast)</b>	PHB 176	Bewegung über <u>Traglast</u> hinaus nicht möglich. Jedoch Schieben/Ziehen (s. <u>Traglast</u> ).
<b>Überraschungsrunde</b>		
- Allgemein	PHB 189	Spieler und Gegner bemerken sich automatisch, wenn keine der beiden Seiten versucht, unbemerkt zu bleiben. Siehe <u>Anhang 1</u> für Ablauf und Details.
- Überrascht (Zustand)	PHB 189	Eine überraschte Kreatur würfelt normal ihre Initiative und hat einen eigenen <u>Zug</u> in der ersten Runde. In diesem kann sie sich jedoch weder bewegen noch Aktionen/Reaktionen durchführen. Der Zustand endet, wenn ihr erster Zug endet. Ab diesem Moment kann sie von ihrer <u>Reaktion</u> Gebrauch machen (z.B. <u>Gelegenheitsangriffe</u> durchführen). Der Zustand ist individuell, d.h. er kann eine Kreatur betreffen, auch wenn ihre Verbündeten nicht überrascht werden. Siehe <u>Anhang 1</u> für Details.
<b>Überrennen (Kampfaktion)</b>	DMG 272	Aktion od. <u>Bonus-Aktion</u> verwenden, um sich durch feindliches Feld zu bewegen. Gegner verbleibt im Feld ( $\neq$ <u>Schubsen</u> ). Erfordert konkurrierenden ST-Wurf (Athletik). Angreifer erhält Adv wenn Gegner kleiner; DisAdv wenn Gegner größer. Provoziert GA, wenn <u>Reichweite</u> des Gegners verlassen wird. Kann mit <u>Rückzug</u> kombiniert werden.
<b>Unbewaffneter Angriff</b>	PHB 149	Angriffswurf = ST-Mod. + Geübt-Bonus. Schaden = 1 + ST-Mod. Gilt nicht als NK-Waffe!
<b>Unsichtbare Ziele u. Angreifer</b>	PHB 194	Siehe <u>Zustand: Unsichtbar</u> sowie <u>Zustand: Versteckt</u> .
<b>Untersuchen</b>	PHB 182	Siehe <u>Wahrnehmung</u> .
<b>Verbündete treffen</b>	PHB 196	Siehe <u>Deckung treffen</u> sowie <u>Zauber: Flächenzauber</u> .
<b>Verfolgungen</b>	DMG 252	Siehe <u>Anhang 1</u> .
<b>Verstecken</b>		
- Allgemein	PHB 177	DM entscheidet darüber, ob die Umstände für Verstecken gegeben sind. Voraussetzung ist <u>Volle Deckung</u> (z.B. durch Hindernis) oder <u>stark verdunkelter Bereich</u> (z.B. Schatten). Letzteres nur, wenn Feind nicht über besondere <u>Sicht</u> verfügt.
- Bewegungsrate	PHB 177	Die Bewegung einer Kreatur wird nicht beeinträchtigt, während sie als <u>versteckt</u> gilt.
- im Kampf	PHB 177	Verstecken im Kampf erfordert GE-Wurf (Verstohlenheit) vs. <u>Passive Wahrnehmung</u> . Kein DisAdv bei wiederholtem Verstecken!
- Versteckt (Zustand)	PHB 194	Siehe <u>Zustand: Versteckt</u> .
- Zauber unbemerkt aus Versteck wirken	RAI -	Zauber wirken, ohne Versteck preiszugeben (z.B. um gegnerische Kreatur abzulenken). Erfordert weiteren GE-Wurf (Verstohlenheit) gegen <u>Passive Wahrnehmung</u> . Wird Zauber durchschaut oder Zaubernder entdeckt = Kampfbeginn (ohne <u>Überraschungsrunde</u> , jedoch ggf. <u>Zustand: Versteckt</u> ). Siehe auch <u>Zauber: Effekt bemerken</u> .

<b>Verwundbarkeit</b>	PHB 197	Schaden der jeweiligen Art zählt doppelt. Wird erst nach allen anderen Modifikatoren angewandt (z.B. magische Schadensreduktion zuerst anwenden). Verwundbarkeit derselben Art aus mehreren Quellen wird nur einfach berücksichtigt.
<b>Volle Deckung</b>		
- Allgemein	PHB 196	Vollständig verdeckte Ziele können nicht direkt durch Angriffe oder Zauber anvisiert werden. Sie können jedoch indirekt getroffen werden (z.B. durch Flächenzauber).
- Volle Deckung vs. Verstecken	PHB 194 195 196	Volle Deckung allein gibt kein Adv auf Angriffe! Hierfür ist <u>Verstecken</u> notwendig. Begründung: Bei voller Deckung hat Gegner auch volle Deckung. Für Angriff muss Deckung aufgegeben werden. Dadurch wird Angreifer sichtbar und Adv entfällt. Nur versteckte Kreaturen können aus voller Deckung mit Adv angreifen. Siehe <u>Zustand</u> .
<b>Vorteil / Nachteil</b>	PHB 173	Es werden 2W20 gewürfelt, der bessere/schlechtere Wurf zählt. Ergeben sich Umstände, die sowohl für einen Vorteil als auch Nachteil sprechen, so heben sich diese gegenseitig auf. Dies ist auch der Fall, wenn mehrere Nachteile einem einzigen Vorteil entgegenstehen (und anders herum). Es werden nie mehr als 2W20 gewürfelt.
<b>Waffen</b>		
- Improvisierte Waffen	PHB 147	Jedes Objekt, das als Waffe verwendet werden kann. DM entscheidet, ob Ähnlichkeit zu herkömmlicher Waffe besteht (z.B. Tischbein = Knüppel). In dem Fall verursacht die Waffe Schaden in Höhe der jeweiligen Waffenart und der Geübt-Bonus kann auf den Angriffswurf angerechnet werden. Objekte ohne solche Ähnlichkeit gelten als ungeübt und verursachen 1W4 + ST-Mod.  Waffen, die ohne „thrown“-Eigenschaft geworfen werden, gelten auch als improvisiert (z.B. geworfenes Kurzschwert). Kein Geübt-Bonus. AW und Schaden = 1W4 + ST-Mod. (bei Finesse-Waffen ist GE möglich). Die <u>Reichweite</u> solcher Waffen beträgt 20/60 Fuß.
- Reichweite	PHB 195	Siehe <u>Reichweite</u> .
- Unbewaffneter Angriff	PHB 149	Angriffswurf = ST-Mod. + Geübt-Bonus. Schaden = 1 + ST-Mod. Gilt nicht als NK-Waffe!
- Waffe werfen	PHB 147	Waffe muss über Eigenschaft „thrown“ verfügen. Gilt ansonsten als <u>Improvisierte Waffe</u> . Die im NK verwendeten Angriffs- und Schadens-Mod. bleiben bestehen (inkl. Finesse). Gilt weiterhin als NK-Waffe, daher kein Bonus durch „Archery Style“ und Ähnliches mögl.
- Waffe ziehen/wegstecken	PHB 190 165	Eine Waffe ziehen oder wegstecken gilt als <u>Freie Aktion</u> . Zwei Waffen erfordern Talent „Dual Wielder“ oder die <u>Objekt benutzen</u> -Aktion.
<b>Wahrnehmung</b>		
- Allgemein	PHB 178	<u>Wahrnehmung</u> dient dem Aufspüren von Hinweisen sowie dem Auffinden von Objekten in der Umgebung anhand von Sehen, Hören und dem Wahrnehmen ihrer Präsenz. Gilt auch für versteckte Details, die sonst übersehen werden würden. In der Regel ist eine Beschreibung notwendig, wo gesucht wird.  Im Gegensatz dazu dient <u>Untersuchen</u> der Kombination, Schlussfolgerung sowie Interpretation von Hinweisen. Darunter fallen das Herleiten einer Wunde, Rückschlüsse auf Personen/Gegenstände, das Durchstöbern von Dokumenten nach Hinweisen oder das Entziffern eines Codes. Untersuchen ist nicht mit „Suchen“ aus 3E gleichzusetzen. Gleichwohl kann es möglich sein, den Ort eines Verstecks herzuleiten oder den Suchbereich einzugrenzen.
- im Kampf	PHB 177 193	Während Kämpfen gilt grundsätzlich <u>Passive Wahrnehmung</u> . Kreatur kann jedoch Aktion verwenden, um aktiv zu suchen. Erfordert konkurrier. WE-Wurf (Wahrnehmung) gegen GE (Verstohlenheit) des Gegners oder SG des Objektes.
<b>Wasser</b>		
- Kämpfen im Wasser	PHB 198	Ohne Bewegungsrate im Wasser haben alle NK-Angriffe DisAdv (außer Dreizack, Dolch, Kurzschwert oder Speer). FK-Angriffe haben DisAdv in normaler <u>Reichweite</u> (außer Armbrust, Netz und Waffen mit Eigenschaft „thrown“) und verfehlen darüber hinaus ihr Ziel automatisch.
- Tauchen / Luft anhalten	PHB 183	Luft anhalten in Minuten = KO-Mod. + 1 (min. 30 Sek.). Wenn Luft ausgeht: Anzahl an Runden weiter überleben = KO-Mod. (min. 1 Runde). Danach <u>Zustand: Sterbend</u> .
<b>Werkzeuge</b>	PHB 154	Werkzeuge können auch ungeübt verwendet werden. Geübt zu sein erlaubt lediglich das Hinzufügen des Geübt-Bonus. Fähigkeitswurf = Attributs-Mod. + Geübt-Bonus. Bezugsattribut hängt von der jeweiligen Anwendung des Werkzeuges ab.
<b>Zaubern</b>		
- Allgemein	PHB 192 202	Die Beschreibung des Zaubers gibt an, ob <u>Aktion</u> , <u>Bonus-Aktion</u> oder <u>Reaktion</u> zum Zaubern notwendig. Wird Zauber als Bonus-Aktion gewirkt, kann kein weiterer Zauber während desselben Zuges gewirkt werden (es sei denn, es handelt sich um einen Cantrip). Diese Regel gilt auch für die Fähigkeit „ <u>Quickened Spell</u> “ des Hexers.
- Angriffswurf	PHB 205	Ungeachtet, ob der Zauber einen NK- oder FK-Angriff erfordert, ist Angriffswurf immer <u>Zauberattributs-Mod.</u> + Geübt-Bonus. Beachte: DisAdv bei FK-Angriffen im Nahkampf!
- Aus Versteck heraus Zauber wirken	RAI -	Zauber wirken, ohne Versteck preiszugeben (z.B. um gegnerische Kreatur abzulenken). Erfordert weiteren GE-Wurf (Verstohlenheit) gegen <u>Passive Wahrnehmung</u> . Wird Zauber durchschaut oder Zaubernder entdeckt = Kampfbeginn (ohne <u>Überraschungsrunde</u> , jedoch ggf. <u>Zustand: Versteckt</u> ). Siehe auch <u>Zauber: Effekt bemerken</u> .
- Effekt bemerken	PHB 204	Sofern ein Zauber keinen offensichtlich wahrnehmbaren Effekt hat oder die Beschreibung des Zaubers etwas anderes sagt, weiß eine Kreatur nicht, dass sie Ziel eines Zaubers war und der Zauber kann wiederholt gewirkt werden (bis er Erfolg hat).

- Flächenzauber (Linie, Kegel, Kubus, Sphäre, Zylinder)	PHB 204 DMG 251	Zauber gehen immer von einem <u>Ursprungspunkt</u> aus. Es gelten nur die Felder als betroffen, die von diesem Punkt aus eingesehen werden können und deren Fläche zu <u>mindestens</u> 50% vom Flächeneffekt bedeckt ist. Linien und Kuben müssen <u>mehr</u> 50% eines Feldes bedecken. Verbündete erleiden innerhalb der betroffenen Fläche vollen Schaden. Für Details siehe <u>Anhang 2</u> .
- Freie Hand	PHB 203	Zauber mit Material- oder somatischen Komponenten (Gesten) setzen eine freie Hand voraus. Dabei kann es sich um dieselbe Hand handeln.
- im Nahkampf	PHB 195	Wenn in <u>Reichweite</u> eines Nahkämpfers, haben Zauber mit FK-Angriffswurf DisAdv.
- Komponenten	PHB 203	Verbal (V), Somatisch (S) und Material (M). Verbal nicht möglich im Bereich von Stille. Anstelle von Material kann Komp.-Tasche oder Zauber-Fokus verwendet werden. Wenn spezielle Komp. angegeben, muss Charakter über diese verfügen. Sie wird verbraucht, wenn Zauber dies angibt. Zauber mit Material- oder somatischen Komp. (Gesten) setzen eine freie Hand voraus. Dabei kann es sich um dieselbe Hand handeln.
- Konzentration	PHB 203	Muss aufrechterhalten werden oder Zauber endet. Währenddessen möglich: Bewegen, Angreifen sowie weiteren Zauber ohne Konzentration wirken. Konzentration kann zu <u>jedem</u> Zeitpunkt aufgehoben werden. D.h. auch außerhalb des eigenen <u>Zuges</u> ! Konzentration wird unterbrochen, wenn: 1.) Weiterer Zauber mit Konz. gewirkt wird. 2.) <u>Zustand: Handlungsunfähig</u> oder Tod eintritt. 3.) Zauberwirker Schaden erleidet: Erfordert KO-RW gegen SG = 1/2 Schaden pro Treffer (min. SG 10). 4.) Umgebungseinflüsse Zaubern erschweren (DM entscheidet): Erfordert KO-RW gegen SG10.
- Kritischer Treffer / Fehlschlag	PHB 194 196	Ist generell möglich. Jedoch nur, wenn Zauber über einen Angriffswurf verfügt (≠ RW!). Siehe <u>Kritischer Treffer / Fehlschlag</u> für Details.
- Ritual	PHB 201	Benötigt die Fähigkeit, Rituale durchführen zu können (z.B. Druiden, Kleriker). Anwendung dauert 10 min länger. Verbraucht keinen Zauberslot. Abhängig von Klasse muss Zauber jedoch vorbereitet sein (z.B. Kleriker). Kann nicht in höheren Graden gewirkt werden.
- Reichweite	PHB 202 DMG 252	Die Bemessung der im Zauber angegebenen Reichweite erfolgt analog zu den Regeln über das Bewegen auf einem Spielplan. D.h. jedes zweite diagonale Feld erfordert doppelte „Bewegungskosten“. Für Details siehe <u>Anhang 2</u> .
- Schwierigkeitsgrad (SG)	PHB 205	SG = 8 + <u>Zauberattributs-Mod.</u> + Geübt-Bonus.
- Ursprungspunkt	PHB 204	Ist der Punkt, von dem aus sich ein Zauber ausbreitet. Nur dieser muss innerhalb der im Zauber angegebenen <u>Reichweite</u> liegen. Die Zauberfläche kann darüber hinausgehen! Kann nur auf Feldkreuzungen gesetzt werden. Ausnahmen stellen hierbei Linien und Kegel dar. Deren Ursprungspunkt kann auch mittig der Feldlinien gesetzt werden. Einige Zauber erfordern ein Objekt oder eine Kreatur als Ursprung. Siehe <u>Anhang 2</u> .
- Vorbereiten	PHB 201	Erfordert <u>Lange Rast</u> . Max. einmal alle 24 Std. möglich.
- Zauberattributs-Modifikator (Spellcasting ability modifier)	PHB 178	Ist der Attributs-Mod., der für die jeweilige Klasse beim Zaubern herangezogen wird. SG für Zauber = 8 + <u>Zauberattributs-Mod.</u> + Geübt-Bonus.
- Ziel anvisieren	PHB 204	Vollständig verdeckte Ziele können nicht direkt anvisiert werden. Sie können jedoch indirekt getroffen werden (z.B. durch Flächenzauber). Bereiche, die vom <u>Ursprungspunkt</u> aus nicht eingesehen werden können, gelten nicht als betroffen. Siehe <u>Flächenzauber</u> .

---

**Ziehen / Schieben / Heben** PHB 176 Siehe Traglast.

---

**Ziel**

- verdeckt	PHB 196	Siehe <u>Deckung</u> .
- verfehlen / Verbündete treffen	PHB 196	Siehe <u>Deckung treffen</u> .
- Zauber / Flächenzauber	PHB 204	Siehe <u>Zauber: Ziel anvisieren</u> sowie <u>Zauber: Flächenzauber</u> .

---

**Zug** PHB 189 Wann immer einer Kreatur im Kampf handelt, ist sie am Zug. Während ihres eigenen Zuges kann sie sich bewegen sowie eine Aktion und Bonus-Aktion ausführen. Es ist zwischen eigenem und fremdem Zug zu unterscheiden. Die meisten Fähigkeiten setzen den eigenen Zug voraus („on your turn...“). Dabei handelt es sich um den Zeitpunkt der eigenen Initiative. Andere erfordern einen Zug („once per turn...“) wie z.B. der „Hinterhältige Angriff“ des Schurken. Unterbricht eine Kreatur den Zug einer anderen Kreatur (z.B. durch Gelegenheitsangriff), handelt es sich um einen fremden Zug! Der Begriff ist nicht mit dem der Runde zu verwechseln, die aus mehreren Zügen besteht.

---

**Zustände**

- Beherrscht (restrained)	PHB 292	Die Bewegung der betroffenen Kreatur sinkt auf 0. Sie erhält DisAdv auf eigene Angriffe sowie GE-RW. Feindliche Angriffe erhalten Adv.
- Betäubt/benommen (stunned)	PHB 292	Kreatur ist <u>handlungsunfähig</u> (keine Aktionen/Reaktionen), kann sich nicht bewegen und nur stockend sprechen. Alle ST/GE-RW scheitern automatisch. Feindliche Angriffe erhalten Adv.
- Bewusstlos (unconscious)	PHB 292	Kreatur ist <u>handlungsunfähig</u> (keine Aktionen/Reaktionen), kann sich nicht bewegen, nicht sprechen und nimmt ihre Umgebung nicht mehr wahr. Sie lässt augenblicklich alles los, was sie in den Händen hält, und fällt selbst zu Boden ( <u>Zustand: Liegend</u> ). ST/GE-RW scheitern automatisch. Feindliche Angriffe erhalten Adv. Treffer sind automatisch kritisch, wenn Angreifer innerhalb von 1,5 m. Siehe auch <u>Bewusstsein</u> .
- Bezaubert (charmed)	PHB 290	Die bezauberte Kreatur kann den Zauberwirker nicht angreifen oder mit negativen Effekten auf ihn zielen. Der Zauberwirker erhält Adv auf alle Fähigkeitswürfe für soziale Interaktionen mit der bezauberten Kreatur.
- Blind (blinded)	PHB 290	Eine blinde Kreatur kann nichts sehen. Alle Fähigkeitswürfe, die auf Sicht basieren, scheitern automatisch. Eigene Angriffe haben DisAdv. Feindliche Angriffe erhalten Adv. Keine <u>Gelegenheitsangriffe</u> möglich!
- Erschöpft (Exhaustion)	PHB 291	Die Auswirkungen von Erschöpfung addieren sich. Pro <u>Lange Rast</u> regeneriert sich der Erschöpfungszustand um einen Grad. Für Details siehe <u>Anhang 1</u> .

- Gepackt (grappled)	PHB 290	Die Bewegungsrate der gepackten Kreatur sinkt auf 0. Gilt nicht für den Festhaltenden! Die Beteiligten verbleiben auf ihren eigenen Feldern! Zustand endet, wenn Kreatur aus <u>Ringkampf entkommt</u> , der <u>Ringkampf beendet</u> wird oder die gepackte Kreatur aus der <u>Reichweite</u> des Festhaltenden entfernt wird (z.B. Wegschleudern durch „Thunderwave“).
- Handlungsunfähig (incapacitated)	PHB 290	Kreatur kann keine Aktionen und <u>Reaktionen</u> durchführen.
- Liegend (prone)	PHB 190 292	Fortbewegung nur durch <u>Kriechen</u> möglich. Eigene Angriffe haben DisAdv. Feindliche Angriffe erhalten Adv, wenn Angreifer sich innerhalb 1,5 m befindet. Alle anderen Angriffe haben DisAdv. Aufstehen kostet 1/2 Bewegung und provoziert keinen GA!
- Ohnmächtig (unconscious)	PHB 292	Siehe <u>Zustand: Bewusstlos</u> .
- Paralytiert (paralyzed)	PHB 291	Kreatur ist <u>handlungsunfähig</u> (keine Aktionen/Reaktionen), kann sich nicht bewegen und nicht sprechen. Alle ST/GE-RW scheitern automatisch. Feindliche Angriffe erhalten Adv. Treffer sind automatisch kritisch, wenn Angreifer sich innerhalb 1,5 m befindet.
- Schlafend	RAI -	Entspricht <u>Zustand: Bewusstlos</u> . Abhängig von Situation außerdem <u>Zustand: Überrascht</u> .
- Stabil (0 TP)	PHB 197	Eine stabile Kreatur ist <u>bewusstlos</u> , muss jedoch keine <u>RW gegen Tod</u> durchführen.
- Sterbend (0 TP)	PHB 197	Sinken die TP einer Kreatur auf 0, wird sie <u>bewusstlos</u> und liegt im Sterben. Erfordert jede Runde <u>RW gegen Tod</u> . Kann von and. Kreatur <u>stabilisiert</u> werden (s. <u>Trefferpunkte</u> ).
- Taub (deafened)	PHB 290	Kreatur hört nichts. Alle Fähigkeitswürfe, die auf Hören basieren, scheitern automatisch.
- Überrascht (surprised)	PHB 189	Eine überraschte Kreatur würfelt normal ihre Initiative und hat einen eigenen <u>Zug</u> in der ersten Runde. In diesem kann sie sich jedoch weder bewegen noch Aktionen/Reaktionen durchführen. Der Zustand endet, wenn ihr erster Zug endet. Ab diesem Moment kann sie von ihrer <u>Reaktion</u> Gebrauch machen (z.B. <u>Gelegenheitsangriffe</u> durchführen). Der Zustand ist individuell, d.h. er kann eine Kreatur betreffen, auch wenn ihre Verbündeten nicht überrascht werden. Siehe <u>Anhang 1</u> für Details.
- Unsichtbar (invisible)	PHB 194 291	Eine unsichtbare Kreatur erhält Adv auf Angriffe. Feindliche Angriffe haben DisAdv und verfehlen automatisch, wenn sich das Ziel nicht im vermuteten Bereich befindet. Es gibt keine Möglichkeit, eine unsichtbare Kreatur ohne Hilfe von Magie oder übernatürlichen Sinnen zu entdecken. Nach ihrem Angriff bleibt die Kreatur weiterhin unsichtbar. Geräusche können die ungefähre Position preisgeben. Beachte <u>Zustand: Versteckt</u> .
- Verängstigt (frightened)	PHB 290	Angriffe und Fähigkeitswürfe haben DisAdv, solange die Quelle der Angst in Sichtweite ist. Die betroffene Kreatur kann sich dieser nicht aus freiem Willen nähern.
- Vergiftet (poisoned)	PHB 292	Eine vergiftete Kreatur erhält DisAdv auf alle Angriff- und Fähigkeitswürfe.
- Versteckt (hidden)	PHB 177 194 195 196	Eine versteckte Kreatur kann nicht gehört und gesehen werden – es sei denn, sie wird entdeckt. Sie erhält Adv auf Angriffe. Nach einem Angriff wird der Zustand aufgehoben. Außerdem kann eine versteckte Kreatur nicht direkt angegriffen werden. Feindliche Angriffe haben daher DisAdv und verfehlen automatisch, wenn sich das Ziel nicht im vermuteten Bereich befindet. Automatischer Fehlschlag auch, wenn versteckte Kreatur über <u>Volle Deckung</u> verfügt. In dem Fall nur indirekte Treffer möglich (z.B. durch Flächenzauber). Volle Deckung allein gibt kein Adv auf Angriffe. Siehe dort für Begründung. Siehe ansonsten <u>Verstecken</u> für weitere Informationen.
- Versteinert (petrified)	PHB 291	Kreatur und alle Gegenstände, die sie trägt, werden zu Stein. Ihr Gewicht verzehnfacht sich. Sie ist <u>handlungsunfähig</u> (keine Aktionen/Reaktionen), kann sich nicht bewegen, nicht sprechen und nimmt ihre Umgebung nicht mehr wahr. Feindliche Angriffe erhalten Adv. Alle ST/GE-RW scheitern automatisch. Sie erhält Resistenzen gegen alle Schadensarten und Immunität gegen Gifte und Krankheiten (bereits injizierte Gifte und Krankheiten bleiben bestehen, werden jedoch ausgesetzt).

---

### Zwei-Waffen-Kampfstil

- Allgemein	PHB 195	Für jedermann möglich. Voraussetzung = Leichte Waffe in Haupt- und Nebenhand. Dann kann <u>Bonus-Aktion</u> für weitere Attacke mit Nebenhand verwendet werden. Kein Attributs-Schadensbonus auf Nebenhand. Werfen von Wurfaffen ebenfalls möglich. Talent „Dual Wielder“ ermöglicht Zwei-Waffen-Kampf mit nicht-leichten Waffen.
- Zwei Waffen ziehen	PHB 190 165	Eine Waffe ziehen oder wegstecken gilt als <u>Freie Aktion</u> . Zwei Waffen erfordern Talent „Dual Wielder“ oder die <u>Objekt benutzen</u> -Aktion.

---

# Anhang 1: Tabellen

## Erschöpfung (PHB 291)

Die Auswirkungen von Erschöpfung addieren sich. Pro lange Rast reduziert sich die Erschöpfung um einen Grad.

Grad	Effekt
1	DisAdv auf Fähigkeitswürfe
2	Bewegungsrate /2
3	DisAdv auf Angriffswürfe sowie Rettungswürfe
4	Maximale Trefferpunkte /2
5	Bewegungsrate = 0
6	Tod

## Massiver Schaden (DMG 273)

Wenn Kreatur Schaden aus einer Quelle erleidet (auch mehrere Schläge), der mindestens so hoch ist wie die Hälfte ihrer Maximalen TP, erfordert dies einen **KO-RW gegen SG 15**. Bei Fehlschlag W10 würfeln für negativen Effekt:

W10	Effekt
1	TP sinken auf 0 ( <i>Zustand: Sterbend</i> ).
2-3	TP sinken auf 0 ( <i>Zustand: Stabil</i> ).
4-5	Kreatur erleidet <i>Zustand: Betäubt</i> bis Ende ihres nächsten Zuges.
6-7	Kreatur kann keine Reaktionen durchführen und erhält DisAdv auf Angriffe und Fähigkeitswürfe bis Ende ihres nächsten Zuges.
8-10	Kreatur kann keine Reaktionen durchführen bis Ende ihres nächsten Zuges.

## Objekte zerstören (DMG 246)

Objekte besitzen eine **Rüstungsklasse** (links), die den Grad der Schwierigkeit darstellt, ihnen Schaden zuzufügen, sowie **Trefferpunkte** (rechts), die von der Größe und Robustheit abhängen. Riesige Objekte sind in mehrere Trefferzonen mit separaten TP einzuteilen, es sei denn, die Zerstörung einer bestimmten Zone führt zur Zerstörung des ganzen Objekts (z.B. Beine einer Statue, Glied einer Kette).

DM entscheidet über **Verwundbarkeit, Resistenz oder Immunität** von Objekten gegen bestimmte Schadensarten (z.B. Papier/Stoff verwundbar gegen Feuer; Seil resistent/immun gegen Wuchtwaffen). Alle Objekte sind grundsätzlich **immun gegen Gifte und psychischen Schaden**.

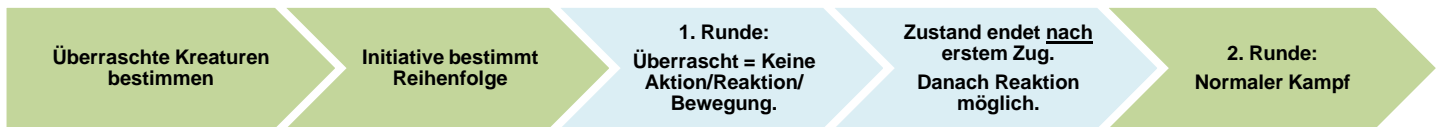
**Magische Gegenstände** weisen Resistenz gegen alle Schadensarten auf. **Artefakte** gelten als unzerstörbar (DMG 141).

Material	RK	Größe	TP Fragil	TP Robust
Stoff, Papier, Seil	11	Winzig (Flasche, Schloss)	2	5
Kristall, Glas, Eis	13	Klein (Schatulle, Laute)	3	10
Holz, Knochen	15	Mittel (Fass, Kronleuchter)	4	18
Stein	17	Groß (Karren)	5	27
Eisen, Stahl	19	Riesig	<i>in mehrere Zonen einteilen</i>	
Mithral	21			
Adamantium	23			

## Spurenlesen (PHB 183, DMG 244)

Erfordert **WE-Wurf (Überlebenskunst) gegen SG** (siehe Tabellen). Kein Wurf bei offensichtlichen Spuren. Wenn auf Grund der Situation oder anderer Gegebenheiten keine Spuren hinterlassen wurden, kann DM entscheiden, dass Spurenlesen unmöglich ist.

Untergrund	SG	Weitere Einflüsse	Optional
Weicher Untergrund	10	Es wird mehreren Spuren/Kreaturen gefolgt	Vorteil
Dreck/Gras	15	Spuren führen über viel genutzten Bereich (z.B. Handelsstraße)	Nachteil
Blanker Stein	20	Spuren werden unterbrochen (z.B. durch Fluss)	erneuter Wurf
Pro zurückliegendem Tag	+5	Wechselnde/r Witterung/Untergrund erschwert Spurenlesen	erneuter Wurf
Kreatur hinterlässt Spur wie z.B. Blut	-5	Spurenlesen wird unterbrochen (z.B. durch Rast)	erneuter Wurf



### ► **Schritt 1: Überraschte Kreaturen bestimmen**

Spieler und Gegner bemerken sich automatisch, wenn keine der beiden Seiten versucht, unbemerkt zu bleiben.

Sobald jedoch eine Seite verstoßen vorgeht, wird ermittelt, ob sich die Seiten gegenseitig entdecken. Dies erfordert konkurrierende Fähigkeitswürfe für jede Kreatur:

#### **GE (Verstohlenheit) vs. Passive Wahrnehmung**

Alle Kreaturen, die vor Kampfbeginn keine Gefahr wahrnehmen, werden überrascht (Schritt 3). Es reicht jedoch aus, wenn eine Kreatur sich irgendeiner gegnerischen Gefahr bewusst ist. Beispiele:

- Eine Kreatur entdeckt bereits ein einziges Mitglied der feindlichen Gruppe.
- Eine Kreatur bemerkt zwar nicht die anschleichende Gruppe, jedoch nimmt sie eine andere Bedrohung wahr (z.B. andere Kreatur).

In beiden Fällen kann die Kreatur von niemandem mehr überrascht werden! Für unentdeckte Kreaturen gilt jedoch Zustand: Versteckt!

### ► **Schritt 2: Initiative**

Alle Kreaturen würfeln Initiative (inkl. aller überraschten Kreaturen). Der Kampf wird, wie gewohnt, nach der Reihenfolge der Initiative abgehandelt.

### ► **Schritt 3: Zustände**

Überrascht: Auch überraschte Kreaturen haben einen eigenen Zug in der ersten Runde. In diesem können sie sich jedoch weder bewegen noch Aktionen/Reaktionen durchführen. Der Zustand endet, wenn ihr erster Zug endet. Ab diesem Moment können sie wieder von ihrer Reaktion Gebrauch machen (z.B. Gelegenheitsangriffe durchführen).

Versteckt: Unentdeckte Kreaturen gelten als versteckt, solange sie nicht ihre Position preisgeben (z.B. durch Verlassen des Verstecks, Angreifen oder Zaubern). Der erste Angriff aus dem Versteck heraus erhält Adv.

Mit Ende der Überraschungsrunde beginnt die zweite Runde, in der normal gekämpft wird.

### ► **Hinweis**

Unter besonderen Umständen können Kreaturen auch auf andere Weise überrascht werden (z.B. durch plötzlichen Verrat). Dies ist i.d.R. jedoch nur möglich, wenn das Gegenüber im Vorfeld keinen Verdacht schöpft oder abgelenkt ist.

## Verfolgungen (DMG 252)

### ► Allgemein

Alle Teilnehmer einer Verfolgung verfügen, wie gewohnt, über eine Aktion, Bonus-Aktion, Reaktion sowie ihre Bewegung. Es sind keine Gelegenheitsangriffe unter den Teilnehmern möglich, jedoch von nichtbeteiligten Außenstehenden!

### ► Schritt 1: Distanz festlegen

Zunächst ist der Abstand zwischen allen Jägern und den Verfolgten zu bestimmen und festzuhalten.

### ► Schritt 2: Initiative

Der Ablauf erfolgt in Reihenfolge der Initiative. Jede Kreatur verfügt über eine Aktion, Bonus-Aktion, Reaktion sowie ihre Bewegung.

### ► Schritt 3: Sprinten und Erschöpfung

Während der Verfolgung können alle Teilnehmer die Sprinten-Aktion insgesamt eine bestimmte Anzahl ohne Konsequenzen nutzen. Sie müssen dafür ihre Aktion verwenden.

**Anzahl Sprinten = 3 + KO-Mod.**

Jedes weitere Sprinten erfordert einen **KO-RW gegen SG 10**. Bei Misserfolg erleidet Kreatur einen Grad Zustand: Erschöpfung. Teilnehmer scheiden aus der Verfolgung aus, wenn sie Grad 5 Erschöpfung erleiden. Die Erschöpfung kann später durch kurze Rast regeneriert werden.

### ► Schritt 4: Komplikationen

Jeder Teilnehmer macht am Ende seines Zuges einen Wurf W20, um festzustellen, ob Komplikationen auftreten. Das DMG 254 hält dafür zwei Listen bereit. Komplikationen betreffen nicht den Würfelnden selbst, sondern den nachfolgenden Teilnehmer. Dieser kann sowohl Jäger als auch Verfolgter sein. Der betroffene Teilnehmer kann Inspiration verwenden, um die Komplikation abzuwenden.

### ► Schritt 5: Ende

Schritt 3 und 4 werden solange wiederholt, bis der Verfolgte aufgibt, gefasst wird (z.B. Ringkampf) oder entkommt. Um zu entkommen macht jeder Verfolgte am Ende jeder Runde einen konkurrierenden Wurf gegen alle Jäger (Distanzen berücksichtigen):

**Entkommen = GE (Verstohlenheit) vs. Passive Wahrnehmung**

Verfolgte Kreaturen können nur entkommen, wenn sie sich außerhalb des Sichtfelds der Jäger befinden (siehe Verstecken). Ansonsten schlägt der Versuch automatisch fehl. Die nachstehende Tabelle gibt Faktoren für Vorteil/Nachteil auf den Wurf an.

## Flucht-Faktoren bei Verfolgungen (DMG 253)

Umstand*	Wurf mit:
Hinter dem Verfolgten befinden sich <u>viele</u> Möglichkeiten, sich zu verstecken.	Vorteil
Verfolgter befindet sich in einer viel bevölkerten und lauten Umgebung.	Vorteil
Hinter dem Verfolgten befinden sich <u>wenige</u> Möglichkeiten, sich zu verstecken.	Nachteil
Verfolgter befindet sich in einer wenig bevölkerten und leisen Umgebung.	Nachteil
Der führende Jäger ist Waldläufer oder ist geübt in Überlebenskunst.	Nachteil

\* Auch andere Faktoren können das Entkommen beeinflussen. So kann bspw. der Zauber „*Faerie Fire*“ ein Entkommen erschweren (=DisAdv).

# Anhang 2: Flächeneffekte

## Allgemeines:

Zauber gehen immer von einem **Ursprungspunkt** aus, welcher innerhalb der im Zauber angegebenen Reichweite liegen muss. Der Ursprungspunkt kann dabei **nur auf den Feldkreuzungen gesetzt** werden. Eine Ausnahme stellen hierbei Kegel und Linien dar. Diese können auch mittig der Seitenlinien positioniert werden. Einige Zauber erfordern darüber hinaus ein Objekt oder eine Kreatur als Ursprung.

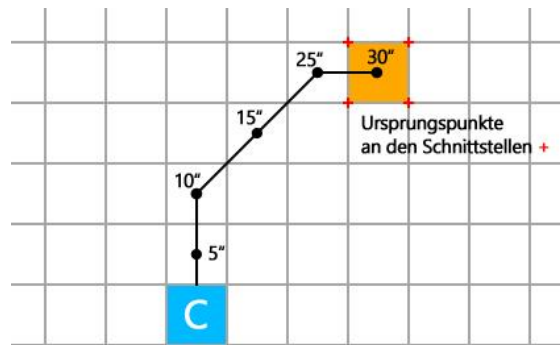
Die **Bemessung der Reichweite** eines Zaubers auf einem Spielplan erfolgt analog zu den Bewegungsregeln. D.h. jedes zweite diagonale Feld erfordert doppelte Bewegungskosten. Nur Felder, die auf diesem Wege erreicht werden können, liegen innerhalb der Reichweite (siehe Beispiel).

Der im Zauber angegebene Flächeneffekt wird, vom Ursprungspunkt ausgehend, frei auf das Spielfeld übertragen. Gemäß DMG 251 gelten bei **Zylindern, Sphären und Kegeln** (letzteres Hausregel) nur die Felder als betroffen, die zu **mindestens 50% vom Flächeneffekt abgedeckt** werden.

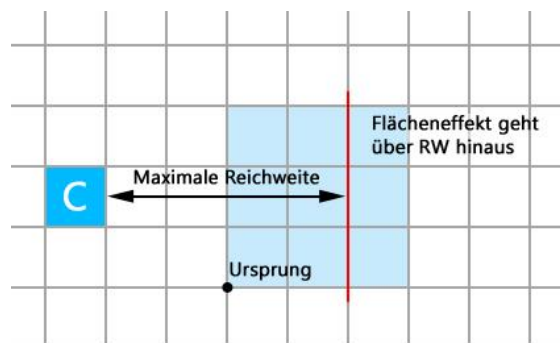
Aus Gründen der Geometrie gelten bei **Linien und Kuben** nur die Felder als betroffen, die zu **mehr als 50% vom Flächeneffekt abgedeckt** werden (Hausregel). Felder, die genau in der Mitte geteilt werden, gelten folglich nicht als betroffen.

Eine **Verkleinerung des Flächeneffektes** ist grundsätzlich nicht möglich. Verbündete, die sich innerhalb dieses Bereiches befinden, werden ebenfalls betroffen. Gleiches gilt für den Zauberwirker selbst. Bereiche, die hingegen vom Ursprungspunkt aus nicht eingesehen werden können, gelten nicht als betroffen.

Schließlich muss bei der Anwendung von Flächeneffekten nur der Ursprungspunkt innerhalb der Reichweite liegen. Der Effekt selber kann darüber hinausgehen (siehe Beispiel).



Bemessung der Reichweite



Reichweite und Flächeneffekt

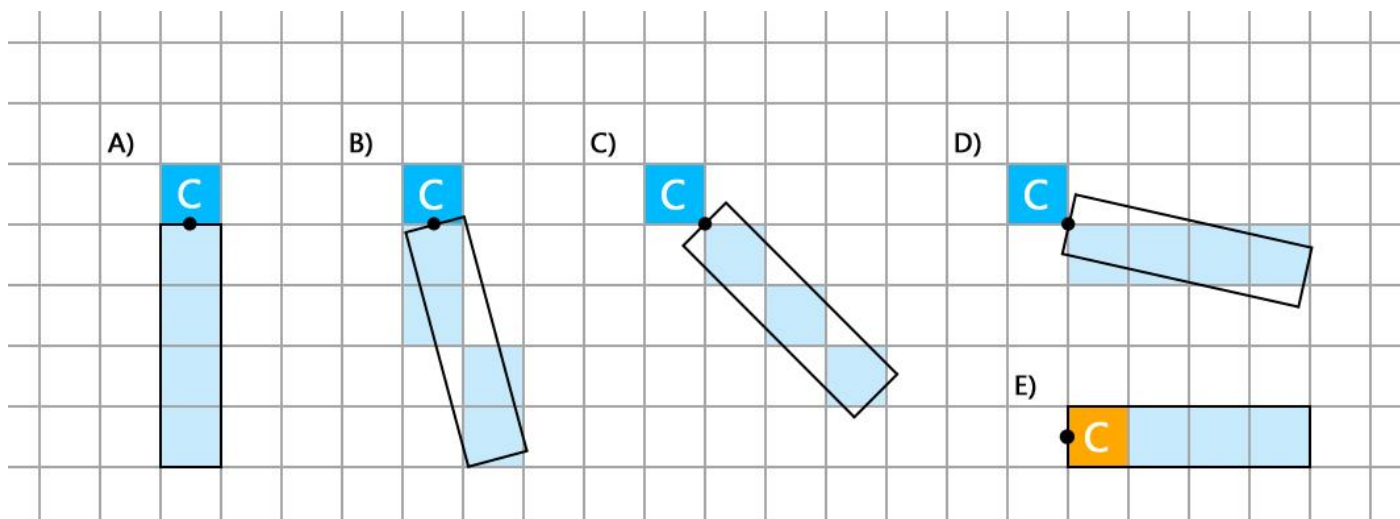
## Linien:

„Eine Linie geht vom Ursprungspunkt aus geradlinig über die im Zauber angegebene Länge und Breite“ (PHB 205).

Die Linie kann vom Zaubernden aus in jedem erdenklichen Winkel verlaufen. Sie kann auch so platziert werden, dass die Fläche durch das Feld des Zaubernden hindurchgeht (siehe Beispiel E). Der Ursprungspunkt ist dabei **auf den Feldkreuzungen oder mittig der Seitenlinien** zu setzen.

Alle innerhalb der Fläche befindlichen Wesen sind, sofern im Zauber nicht anders beschrieben, vom Zaubereffekt betroffen. Dies schließt auch Verbündete sowie den Zaubernden selbst mit ein. Eine Reduzierung oder Verkleinerung des Flächenbereiches ist nicht möglich.

Auf einem Spielplan gelten in Anlehnung an die Regel des DMG 251 **nur die Felder als betroffen, die zu mehr als 50% vom Flächeneffekt abgedeckt** werden (Hausregel).



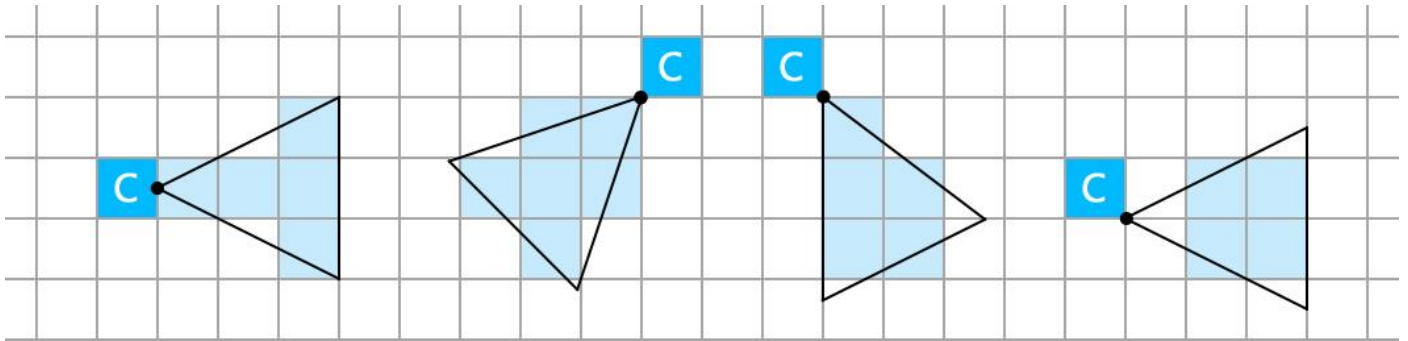
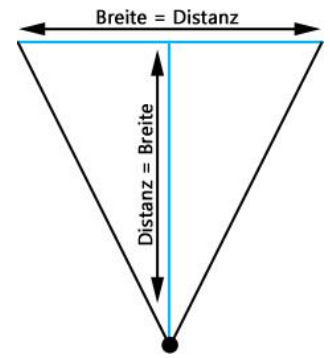
## Kegel:

„Die Breite eines Kegels an einem gegebenen Punkt entspricht der Distanz von diesem Punkt zum Ursprungspunkt“ (PHB 204).

Der Kegel geht somit vom Ursprungspunkt aus über die im Zauber angegebene Distanz. Der **Ursprungspunkt kann auf den Feldkreuzungen oder mittig der Seitenlinien** gesetzt werden. Die Ausrichtung des Winkels ist frei. Er kann auch so platziert werden, dass der Flächeneffekt durch das Feld des Zaubers hindurchgeht.

Alle innerhalb der Fläche befindlichen Wesen sind, sofern im Zauber nicht anders beschrieben, vom Zaubereffekt betroffen. Dies schließt auch Verbündete sowie den Zaubersenden selbst mit ein. Eine Reduzierung oder Verkleinerung des Flächenbereiches ist nicht möglich.

Auf einem Spielplan gelten analog zur Regel des DMG 251 **nur die Felder als betroffen, die zu mindestens 50% vom Flächeneffekt abgedeckt** werden.

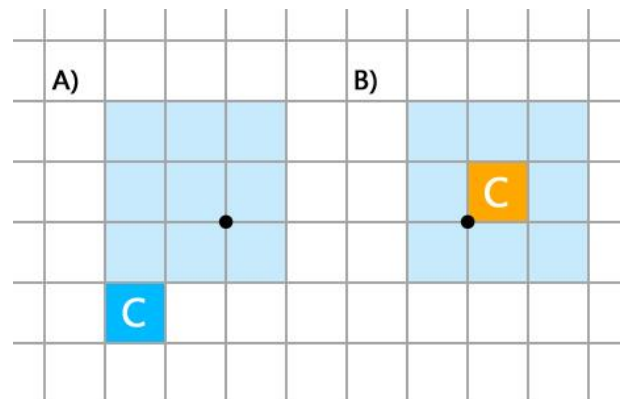


## Kuben:

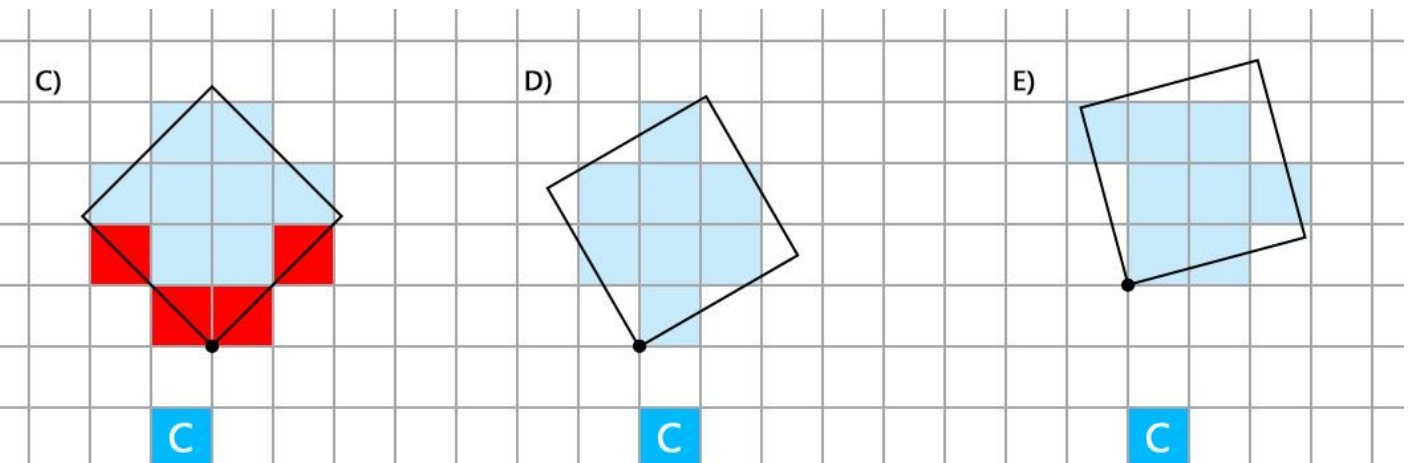
Ein Kubus ist eine dreidimensionale Form (Würfel). Die im Zauber angegebene Größe gibt die Länge jeder einzelnen Seite an. Ein Kubus von 15 feet entspricht somit den Maßen Länge 15 x Breite 15 x Höhe 15.

Der **Ursprungspunkt** liegt an einer beliebigen Stelle auf den Kubuseiten und kann innerhalb der Zaubereichweite frei auf den Feldkreuzungen gesetzt werden. **Kuben können ebenfalls gedreht werden.** Aus Gründen der Geometrie muss hierbei jedoch der **Ursprungspunkt an einer der Kubusecken liegen**.

Auf einem Spielplan gelten in Anlehnung an die Regel des DMG 251 **nur die Felder als betroffen, die zu mehr als 50% vom Flächeneffekt abgedeckt** werden (Hausregel). Felder, die in der Mitte geteilt und somit genau um die Hälfte bedeckt werden, gelten nicht als betroffen (vgl. Beispiel C).



Alle innerhalb der Fläche befindlichen Wesen sind, sofern im Zauber nicht anders beschrieben, vom Zaubereffekt betroffen. Dies schließt auch Verbündete sowie den Zaubersenden selbst mit ein. Eine Reduzierung oder Verkleinerung des Flächenbereiches ist nicht möglich.



## Sphären und Zylinder:

**Sphäre:** „Der Ursprungspunkt einer Sphäre liegt in deren Mitte. Die Größe der Sphäre wird durch ihren Radius bestimmt, mit dem sie sich vom Ursprungspunkt ausbreitet“ (PHB 205).

**Zylinder:** „Der Ursprungspunkt eines Zylinders liegt in der Mitte eines Kreises mit einem bestimmten Radius. Der Kreis muss sich entweder auf dem Grund oder der Spitze des Zaubereffektes befinden. Die Energie strömt vom Ursprungspunkt aus zu den Grenzen des Kreises und von dort aus zu einem parallel darüber oder darunter liegenden Kreis, sodass ein Zylinder entsteht“ (PHB 204).

Bei allen runden Flächeneffekten stellt den **Ursprungspunkt den Mittelpunkt des Effektes** dar. Er kann frei innerhalb der Zauberreichweite gesetzt werden. Der Effekt selber kann jedoch über diese Reichweite hinausgehen (siehe Allgemein).

Alle innerhalb der Fläche befindlichen Wesen sind, sofern im Zauber nicht anders beschrieben, vom Zaubereffekt betroffen. Dies schließt auch Verbündete sowie den Zaubernenden selbst mit ein. Eine Reduzierung oder Verkleinerung des Flächenbereiches ist nicht möglich.

Auf einem Spielplan gelten gemäß DMG 251 **nur die Felder als betroffen, die zu mindestens 50% vom Flächeneffekt abgedeckt** werden.

