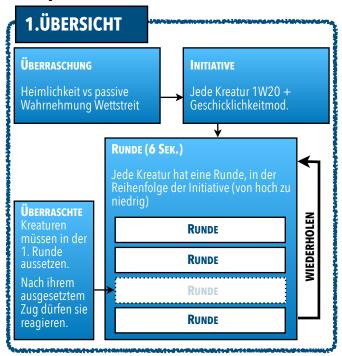
Kampf Cheat Sheet - DnD 5. Edition v1.5 20190210 (by Duncan Donnovan)





Kreaturen dürfen nur 1x pro Runde reagieren. Überraschte Kreaturen dürfen in der 1. Runde nicht reagieren.

Angriff falls Kreatur A den

Nahkampfbereich von B verläßt

VORBEREITETE AKTION

Siehe "Vorbereiten"

3. AKTIONEN

WAFFEN

HELFEN

VORBEREITEN

VERSTECKEN

RINGEN

STOBEN

größer)

FAUSTHIEB

Angriff	a) Fernkampfangriff (Geschicklichkeit): Grundreichweite: Normal Maximalreichweite: Im Nachteil
	 b) Nahkampfangriff (Stärke): Ziel muss im Bereich sein (normal 1,5m) (Siehe "4. Angriff")
ZAUBER WIRKEN	Siehe S 201 Spieler Handbuch.
Spurt	Bewegen bis Bewegungsrate (zusätzlich zur normalen Bewegung in " <u>2. Runden</u> ").
RÜCKZUG	Bis nächster Runde können keine Gelegenheitsangriffe gegen dich erfolgen.
AUSWEICHEN	Bis nächster Runde sind Angriffe gegen dich im Nachteil (falls du den Angreifer sehen kannst).
Stabilisieren	SG 10 Weisheit (Heilkunde) Wurf, um eine andere bewusstlose Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu versuchen zu stabilisieren.

Bonusaktion verwenden, um mit 2. leichte KAMPF MIT 2 Nahkampfwaffe in anderer Hand anzugreifen.

> (Attributmodifikator nicht für den Schaden des 2. Angriffs / es sei denn er is negaty)

Die geholfene Kreatur bekommt Vorteil bei seinem Attributwurf oder Angriff (falls beide in Reichweite vom Ziel).

Aktion wählen die nach einem Ereignis ausgelöst wird. Kann als Reaktion in der nächsten Runde ausgeführt werden, falls das Ereignis auftritt.

Wettstreit Geschicklichkeit (Heimlichkeit) vs (passive) Weisheit (Wahrnehmung). Erfolg: Angreifer im Nachteil. Deine Angriffe sind im Vorteil, aber decken dich auf.

Wettstreit Stärke (Athletik) gegen Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik). Befreien: Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen Stärke (Athletik). Mitschleppen: Bewegung +1m pro m. Es sei denn 2 Größenkategorien kleiner

Wettstreit Stärke (Athletik) gegen Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik). Erfolg: Liegend oder 1,5m weggestoßen.

<u>Treffen</u>: Wettstreit Stärke (Athletik) gegen Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik). Schaden: 1 TP (oder 1W4).

WEITERE AKTIONEN

(max 1 Größenkategori

S 192 SUCHEN

OBJEKT INTERAKTION S 192

RK: Rüstungsklasse AM: Attributmodifikator SG: Schwierigkeitsgrad

TP: Trefferpunkte **MTP**: Max Trefferp. **ÜB**: Übungsbonus

SC: Spielercharakter Seiten verweisen auf Spielerhandbuch

