

Jede Runde...

Bewegung

Bewege dich bis zu einem Maximum entsprechend deiner Bewegungsrate. Aus einer liegenden Position aufzustehen kostet die Hälfte deiner Bewegungsrate.

Interaktion

Freie Kommunikation, führe eine einfache Aktion mit einem Gegenstand aus.

Reaktion

Situationsbedingt, einmal pro Runde

Bonusaktion

Situationsbedingt, einmal pro Runde

Aktion

Wähle eine Aktion aus dieser Liste.

Interaktionen

Ziehe ein Schwert oder stecke es weg.

Öffne oder schließe eine Tür.

Hebe eine fallengelassene Axt auf.

Stopf' deinen Mund mit Essen voll.

Platziere ein Banner.

Trinke einen Krug Bier leer.

Lege einen Hebel um oder betätige einen Schalter.

Ziehe eine Fackel aus einer Wandhalterung.

Nimm ein Buch aus dem Regal.

Zieh' eine coole Maske auf.



D12



D10



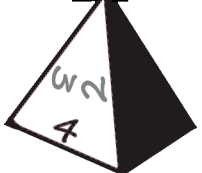
D8



D6



D4



DUNGEONS & DRAGONS

Kampf-Spickzettel

www.MatthewPerkins.net

Spezial Angriffe

Ringeln

Führe eine vergleichende Attributprobe auf Athletik durch. Benötigt eine freie Hand.

Stossen

Führe eine vergleichende Attributprobe auf Athletik durch. Dein Ziel wird entweder zu Boden geworfen (Zustand: liegend) oder 1,5 m von dir weggestoßen

Aktionen

Zaubern

Je nach Klasse unterschiedlich.

Spurt

Verdopple deine Bewegungsrate.

Ausweichen

Angriffe gegen dich sind im Nachteil. Du hast Vorteil bei Geschicklichkeits-Rettungswürfen.

Rückzug

Deine Bewegung in diesem Zug löst keine Gegenangriffe aus.

Helfen

Ein Verbündeter innerhalb von 1,5 m erhält Vorteil.

Verstecken

Führe einen Attributswurf auf Heimlichkeit durch.

Vorbereiten

Bestimme eine Handlung und den Auslöser, wann diese durchgeführt werden soll. Nutze deine Reaktion um sie auszuführen.

Suchen

Realiza una prueba de Percepción o Investigación.

Angriff

Führe einen Waffenangriff oder einen Spezial Angriff durch.

Kampf mit zwei Waffen

Wählst du die Aktion "Angriff" kannst du deine Bonusaktion nutzen, um einen Angriff mit einer leichten Nebenhand-Waffe auszuführen. Kein Schadensmodifikator.