

## 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.

Trinke einen Krug Bier leer.

Öffne oder schließe eine Tür.

Lege einen Hebel um oder betätige einen Schalter.

Hebe eine fallengelassene Axt auf.

Ziehe eine Fackel aus einer Wandhalterung.

Stopf' deinen Mund mit Essen voll.

Nimm ein Buch aus dem Regal.

Platziere ein Banner.

Zieh' eine coole Maske auf.

## 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.

# DUNGEONS & DRAGONS

## Kampf-Spickzettel

[www.MatthewPerkins.net](http://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

