

Zustände und häufige Effekte

Bewegung und Position

Liegend

Du kannst nur kriechen oder aufstehen. Aufstehen kostet die Hälfte deiner Bewegungsrate, abgerundet; bei Bewegungsrate 0 ist es nicht möglich. Deine Angriffe haben Nachteil. Angriffe gegen dich haben aus höchstens 1,5 Metern Vorteil, aus größerer Entfernung Nachteil.

Gepackt

Deine Bewegungsrate ist 0 und kann nicht erhöht werden. Angriffe gegen andere Ziele als die Kreatur, die dich hält, haben Nachteil. Sie kann dich mitziehen oder tragen, normalerweise für doppelte Bewegungskosten.

Zum Befreien kannst du eine Aktion für Athletik oder Akrobatik gegen den Flucht-SG verwenden. Der Griff endet auch, wenn die haltende Kreatur kampfunfähig wird, loslässt oder ihr Abstand die Reichweite des Griffs überschreitet.

Festgesetzt

Deine Bewegungsrate ist 0 und kann nicht erhöht werden. Deine Angriffe und Geschicklichkeitsrettungswürfe haben Nachteil; Angriffe gegen dich haben Vorteil. Wie du dich befreist, steht beim auslösenden Effekt. **Gepackt und Festgesetzt sind unterschiedliche Zustände.**

Schwieriges Gelände

Dies ist kein Zustand. Jeder Meter kostet einen zusätzlichen Meter Bewegung. Mehrere Gründe für schwieriges Gelände erhöhen diese Kosten nicht weiter.

Wahrnehmung und Angriffe

Blind

Du kannst nicht sehen. Attributswürfe, die Sicht erfordern, misslingen automatisch. Deine Angriffe haben Nachteil; Angriffe gegen dich haben Vorteil. Besondere Sinne können beeinflussen, was du trotzdem wahrnimmst.

Taub

Du kannst nicht hören. Attributswürfe, die Hörvermögen erfordern, misslingen automatisch. Der Zustand allein verändert deine Angriffswürfe nicht.

Unsichtbar

Deine Angriffe haben Vorteil; Angriffe gegen dich haben Nachteil. Gegen eine Kreatur, die dich trotz Unsichtbarkeit sehen kann, gelten diese Vorteile nicht. Effekte, deren Ziel gesehen werden muss, können dich nur erfassen, wenn der Wirker dich sehen kann. Deine getragene Ausrüstung ist ebenfalls verborgen. Bist du beim Initiativwurf unsichtbar, hast du darauf Vorteil.

Unsichtbarkeit macht dich nicht lautlos. Ob ein Gegner deinen Aufenthaltsort kennt, hängt von der Situation ab.

Vergiftet

Deine Attributs- und Angriffswürfe haben Nachteil. Der Zustand allein verursacht keinen Schaden; zusätzlicher Giftschaden steht beim jeweiligen Effekt.

Eigene gekürzte Zusammenfassung; keine vollständige Regelsammlung. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Besondere Fähigkeiten können allgemeine Regeln ändern. Grundlage: Spielablauf 2024, Regelglossar 2024 und deutsches SRD 5.2.1.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter dndbeyond.com/srd. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter CC BY 4.0). Inhalte wurden zusammengefasst und neu formuliert.

Zustände und häufige Effekte

Handlungsfähigkeit

Kampfuntfähig

Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen und nicht sprechen. Deine Konzentration endet. Beim Initiativwurf hast du Nachteil, wenn du zu diesem Zeitpunkt kampfunfähig bist. Der Zustand allein setzt deine Bewegungsrate nicht auf 0.

Betäubt

Du bist kampfunfähig. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen automatisch. Angriffe gegen dich haben Vorteil. Betäubt setzt deine Bewegungsrate nicht automatisch auf 0.

Gelähmt

Du bist kampfunfähig; deine Bewegungsrate ist 0 und kann nicht erhöht werden. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen automatisch. Angriffe gegen dich haben Vorteil. Trifft dich ein Angriff aus höchstens 1,5 Metern, ist er ein kritischer Treffer.

Bewusstlos

Du bist kampfunfähig und liegend, lässt gehaltene Gegenstände fallen und nimmst deine Umgebung nicht wahr. Deine Bewegungsrate ist 0 und kann nicht erhöht werden. Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen automatisch. Angriffe gegen dich haben Vorteil; Treffer aus höchstens 1,5 Metern sind kritisch. Wenn du aufwachst, bleibst du zunächst liegend.

Weitere Zustände und Effekte

Verängstigt

Solange die Quelle deiner Furcht in deiner Sichtlinie liegt, haben deine Attributs- und Angriffswürfe Nachteil. Du kannst dich nicht willentlich auf diese Quelle zubewegen.

Bezaubert

Du kannst die bezaubernde Kreatur weder angreifen noch als Ziel schädigender Fähigkeiten oder magischer Effekte wählen. Sie hat Vorteil auf Attributswürfe für soziale Interaktionen mit dir. Der Zustand allein gibt ihr keine vollständige Kontrolle über deinen Charakter.

Erschöpft

Jede Erschöpfungsstufe verringert deine W20-Ergebnisse um 2 und deine Bewegungsrate um 1,5 Meter. Die Abzüge addieren sich; mit sechs Stufen stirbst du. Eine abgeschlossene lange Rast entfernt normalerweise eine Stufe. Besondere Ursachen können zusätzliche Voraussetzungen haben.

Versteinert

Du wirst mit deinen getragenen nichtmagischen Gegenständen zu unbelebter Substanz. Du bist kampfunfähig; deine Bewegungsrate ist 0. Angriffe gegen dich haben Vorteil, Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe misslingen automatisch. Du bist gegen alle Schadensarten resistent und gegen Vergiftet immun. Dein Gewicht verzehnfacht sich; du alterst nicht.

Dauer und Ende eines Effekts

Der auslösende Zauber oder die Fähigkeit bestimmt, wann ein Zustand endet und ob du einen Rettungswurf wiederholen darfst. **Heilung entfernt Zustände nicht automatisch.** Notiere bei Bedarf Ursache, Dauer und den Zeitpunkt des nächsten Rettungswurfs.

Eigene gekürzte Zusammenfassung; keine vollständige Regelsammlung. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Besondere Fähigkeiten können allgemeine Regeln ändern. Grundlage: Spielablauf 2024, Regelglossar 2024 und deutsches SRD 5.2.1.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter dndbeyond.com/srd. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter CC BY 4.0). Inhalte wurden zusammengefasst und neu formuliert.