

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: OPBOUW

(Nederlandse vertaling door @lucasvantol)

Wat je tijdens je beurt kunt doen:

1. **Eén move** (beweging)
2. **Eén action** (actie)
3. **Eén bonus action** (bonus actie)
4. **Eén reaction** (reactie)

Initiative (PHB pg. 189)

Als het gevecht begint, maakt elke deelnemer een DEX check om initiatief (volgorde van aanval) vast te stellen.

Als twee of meer spelers gelijkspel hebben, mogen zij zelf bepalen wie eerst gaat. De DM bepaalt de volgorde als er gelijkspel ontstaat tussen een monster en een karakter.

Surprise (PHB pg. 190)

Karakters die verrast worden kunnen tijdens hun eerste beurt in een gevecht niet bewegen en geen Action doen.

Karakters en wezens kunnen geen Reactie doen totdat de Surprise ronde voorbij is.

Reaction (PHB pg. 190)

Je mag maar één Reaction per ronde doen, ofwel tijdens je eigen beurt, of tussen je beurten door als reactie op de Action van een ander wezen.

Als de Reaction de beurt van een ander wezen onderbreekt, dan vervolgt het wezen zijn beurt nadat de Reaction voltooid is.

Move (PHB pg. 190)

Tijdens jouw beurt kun je een afstand bewegen tot maximaal je Speed waarde. Je kunt wisselen tussen verschillende soorten moves. Trek je afstand die je al bewegen hebt af van je nieuwe Speed. Als het resultaat 0 of minder is, dan kun je je nieuwe Speed niet meer gebruiken tijdens je huidige beurt.

Je mag Prone vallen zonder dat dit Speed kost.

Opstaan vanuit prone (PHB pg. 190-191)

Opstaan vanuit Prone kost je een afstand ter grootte van de helft van je maximum Speed.

Om andere wezens heen bewegen (PHB pg. 191)

Je mag bewegen door de ruimte van een niet- vijandig wezen. Maar je mag alleen door de ruimte van een vijandig wezen heen bewegen als dat wezen tenminste twee maten groter of kleiner is dan dat jij bent.

Je mag je beurt niet beëindigen in een ruimte die wordt ingenomen door een ander wezen.

Moeilijk terrein (PHB pg. 190)

Elke voet die je beweegt over moeilijk terrein kost één voet extra movement.

Bewegen tussen aanvallen in (PHB pg. 190)

Je mag je movement opbreken en je Speed deels voor en na je Action gebruiken, ook als je meerdere aanvallen gebruikt.

Klimmen, zwemmen en kruipen (PHB ph. 182)

Als je klimt, zwemt of kruipt dan kost elke voet die je beweegt je een extra voet van je Speed, behalve als het wezen een gedefinieerde Climbing of Swimming Speed heeft. Klimmen op een glad verticaal oppervlak of eentje met weinig grip kan een STR (Athletics) Check vereisen.

Springen (PHB pg 182)

Long jump (sprong over lange afstand)

Je kunt een afstand overbruggen gelijk aan je Strength score (in voet) als je daarvoor tenminste 10 voet aflegt als aanloop. Als je een sprong vanuit stilstand maakt, kun je maar de helft van deze afstand afleggen.

Je moet een STR (Athletics) met DC 10 halen om over een laag obstakel heen te kunnen springen. Als je landt op moeilijk terrein moet je een DC10 DEX (Acrobatics) halen - anders land je Prone.

High jump (hoge sprong)

De afstand die je de hoogte in kunt springen is je STR modifier +3 als je daarvoor een aanloop van tenminste 10 voet neemt. Als je een sprong vanuit stilstand maakt, kun je maar de helft van deze afstand afleggen.

Elke voet die je in de lucht aflegt, kost je een voet van je movement.

De DM kan karakters toestaan om een STR (Athletics) check te maken om hoger te springen.

Je kunt je handen boven je hoofd uitstrekken tot half je lengte tijdens een sprong om een afstand te overbruggen die gelijkstaat aan de hoogte van de sprong plus anderhalf keer je eigen lengte.

Afstanden:

Over het algemeen staat 1 hokje op een grid voor een afstand van 5 bij 5 voet (foot/feet/ft.).

5 voet is ongeveer anderhalve meter (1.50 m).

Als er ergens staat dat je een melee attack kunt uitvoeren op een vijand binnen 5 voet, dan betekent dat dus dat die vijand in het vakje naast jou moet staan om hem te kunnen raken.

Bronvermelding:

Dit document is een losse vertaling van de "Player Reference Sheet" te vinden op <http://readthedamnbook.blogspot.com/>

Deze maakt op haar beurt weer gebruik van de informatie uit het Player's Handbook van Wizards Of the Coast ("Dungeons and Dragons").

Disclaimer:

Deze vertaling is een mengmoes tussen Engels en Nederlands. Omdat de meeste documentatie over D&D in het Engels aangeboden wordt, worden de belangrijke Engelstalige begrippen ook hier vaak in het Engels beschreven. De beschrijving in het Nederlands zou genoeg handvatten moeten geven om de termen te kunnen begrijpen.

Aan deze onofficiële vertaling kunnen geen rechten worden ontleend - hij is gemaakt om mijn eigen kinderen (die wel kunnen lezen maar nog niet goed genoeg Engels begrijpen) te kunnen laten kennismaken met D&D.

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: ACTIES

Acties tijdens gevechten

Attack (PHB pg. 192)

Je doet ofwel een Melee (contact) ofwel een Ranged (afstand) Attack op een tegenstander. Extra Attacks die je mag doen vanwege een kenmerk uit je klasse vereisen geen aparte Attack Action.

Cast a Spell (PHB pg. 192 & 202)

"Een spreuk uitspreken"

Je mag een spell casten tijdens je beurt. Elke spell heeft een uitspreekduur (casting time) welke aangeeft of degene die de spreuk uitspreekt ('caster') hiervoor een Action, een Bonus Action, minuten of uren nodig heeft om de spell succesvol af te ronden.

Een spell casten met een Casting Time van een Bonus Action (PHB pg. 202)

Als een spell een Bonus Action vereist om te casten, dan gebruik je hier je Bonus Action voor. Als je je Bonus Action al gebruikt hebt, kun je deze spell dus niet casten. Je kunt geen andere spell casten tijdens dezelfde beurt, behalve een Cantrip, welke een casting time heeft van 1 Action.

Een spell casten met een Casting Time van een Reaction (PHB pg. 202)

Deze spells worden gecast als reactie op bepaalde omstandigheden. De beschrijving van de spell vertelt je precies wanneer de spell mag worden gecast. Karakters hebben maar 1 Reaction per ronde.

Langere Casting tijdsduren (PHB pg. 202)

Als je een spell cast met een casting tijd van minuten of uren, of als je een spell cast als een ritueel, dan verbruik je je actie elke beurt en moet je je Concentration behouden terwijl je dit doet. Als je Concentration wordt verbroken, dan mislukt te spell, maar heb je geen spell-slot verbruikt.

Dash (PHB pg. 192)

Je krijgt extra movement gelijk aan je Speed na alle modifiers.

Disengage (PHB pg. 192)

Bewegingen die je doet provoceren geen Opportunity Attacks voor de rest van de beurt.

Dodge (PHB pg. 192)

Totdat jouw volgende beurt begint, heeft iedere Attack Roll die tegen jou gemaakt wordt Disadvantage als je de aanvaller kunt zien.

Je maakt Dexterity Saving Throws met Advantage.

Je verliest dit voordeel als je Incapacitated bent of je Speed naar 0 terugvalt.

Help (PHB pg. 192)

Je assisteert een ander wezen bij een taak en dat wezen krijgt hierdoor Advantage op zijn volgende Ability Check om een taak uit te voeren zolang als die taak plaatsvindt voor jouw volgende beurt.

Je kunt een bevriend karakter helpen om een ander wezen aan te vallen zolang dit karakter zich binnen 5 voet bevindt. Als jouw bondgenoot het doelwit aanvalt voor jouw volgende beurt, dan heeft de eerste Attack Roll Advantage.

Hide (PHB pg. 192)

Doe een DEX (Stealth) check in een poging jezelf te verstoppen.

Ready (PHB pg. 193)

Bepaal de omstandigheden waaronder jouw Reaction getriggerd wordt en de Action die je op dat moment wilt doen. Je kunt ook kiezen om te bewegen tot een afstand van maximaal je Speed.

Als de trigger wordt geactiveerd, dan neem je de Action als een Reaction nadat de trigger is beëindigd.

Je kunt er ook voor kiezen de trigger te negeren.

Dit telt als jouw Reaction in deze ronde.

Search (PHB pg. 193)

Je maakt ofwel een INT (Investigation) check óf een WIS (Perception) check in een poging iets te lokaliseren.

Use and object (PHB pg. 193)

Je hebt interactie met een voorwerp dat een Action vereist, of je wenst een tweede voorwerp te beïnvloeden in dezelfde beurt.

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: AANVALSACTIES

Aanvalsacties ("Attack action")

Vechten met twee wapens (PHB pg. 195)

Als je een Attack Action doet met een Light Melee Weapon in één hand, dan kun je je Bonus Action gebruiken om met een ander Light Melee Weapon in je andere hand aan te vallen.

Je telt je Ability Modifier niet op bij de damage die je Bonus Attack doet, behalve als deze modifier negatief is.

Als een van de twee wapens een 'thrown' (werp) kenmerk heeft, dan kun je dit wapen of als Melee Weapon gebruiken, of als werpwapen inzetten.

Grappling (PHB pg. 195)

Je kunt een Attack Action gebruiken om een Grapple te beginnen (in een worsteling vastgrijpen). Het doelwit van de Grapple mag maximaal één size categorie groter zijn dan jouw karakter.

Met één hand probeer je het doelwit te grijpen door een STR (Athletics) check te vergelijken met een STR (Athletics) of DEX (Acrobatics) check van je tegenstander.

Als het je lukt, is het doelwit Grappled (zie conditie).

Je kunt het doelwit loslaten wanneer jij dat wilt.

Als je in staat bent meerdere aanvallen te doen, dan vervangt deze aanval één hiervan.

Jezelf losmaken uit een Grapple

Een wezen dat Grappled is, kan zijn Action gebruiken om zichzelf los te worstelen door een STR (Athletics) of DEX (Acrobatics) check te maken en deze te vergelijken met de STR (Athletics) check van de tegenstander.

Een Grappled wezen verplaatsen

Als je beweegt, dan kun je een Grappeld wezen meesleuren of meetillen. Je Speed wordt gehalveerd, tenzij het wezen dat je vasthoudt twee of meer maten kleiner is dan jijzelf.

Een wezen wegduwen (PHB pg. 195-196)

Je kunt een Attack Action gebruiken om een wezen een duw te geven of omver te duwen in Prone positie. Het doelwit van jouw duw mag niet meer dan één maat groter zijn dan jijzelf.

Je maakt een STR (Athletics) check tegen een STR (Athletics) check of een DEX (Acrobatics) check van je tegenstander, waarbij je tegenstander mag kiezen welke.

Als het je lukt, duw je je tegenstander Prone tegen de grond of duw je hem/haar 5 voet weg.

Als je meerdere Attacks per beurt mag maken, vervangt deze aanval er één van.

Een wezen bewusteloos slaan (PHB pg. 198)

Als een aanvaller een wezen met een Melee Attack tot 0 Hit Points verwondt, dan kan de aanvaller ervoor kiezen het wezen bewusteloos te slaan.

Het wezen is dan buiten bewustzijn, maar stabiel.

Ongewapende aanvallen (PHB pg. 195 & 149)

Alle karakters zijn Proficient (bekwaam) in ongewapende aanvallen. Een ongewapende aanval doet 1 punt Bludgeoning Damage (knuppel schade).

Opportunity Attacks (PHB pg. 195)

"Gelegenheidsaanval"

Een Opportunity Attack is een Reaction.

Als een karakter zich buiten bereik van een vijand verplaatst, dan lokt die vijand een Opportunity Attack uit. De tegenstander mag dan één Melee Attack als een Reaction uitvoeren tegen het uitlokkende wezen.

Die aanval onderbreekt de verplaatsing van het wezen en vindt plaats precies voordat het wezen het bereik van zijn tegenstander verlaat.

Teleportatie of gedwongen verplaatsing lokt geen Opportunity Attack uit.

Je moet het wezen kunnen zien om er een Opportunity Attack tegen te kunnen uitvoeren.

Mounted combat (PHB pg. 198)

"Gevecht op een mount"

Een mount is iets waar je op kunt zitten, zoals een paard of een draak.

Mounting & Dismounting

Een keer per beurt mag je een wezen Mounten dat ten hoogste 5 voet van je verwijderd is. Dit kost je de helft van je Speed als Movement.

Als een effect je Mount tegen zijn wil doet verplaatsen of je wordt Prone geslagen terwijl je op je Mount zit, moet je een DC10 Dexterity Saving Throw halen. Zo niet, dan val je er vanaf, waarbij je Prone landt binnen 5 voet afstand tot de Mount.

Als je Mount Prone wordt geslagen, dan kun je je Reaction gebruiken om te Dismounten terwijl je Mount valt en dan land jij zelf op je voeten. Zo niet, dan Dismount je en val je Prone binnen 5 voet afstand van de mount.

Een mount besturen

Je kunt een mount of zelf besturen, of toestaan dat het onafhankelijk handelt. Intelligente mounts handelen altijd onafhankelijk.

Initiative van de mount is altijd gelijk aan het initiative van het karakter.

Een bestuurde mount kan maar drie actions nemen: Dash, Disengage, of Dodge.

Een gecontroleerde mount mag bewegen en handelen in de beurt dat het gemount wordt.

Een onafhankelijke mount behoudt zijn Initiative. Het dragen van een bestuurder geeft geen restricties aan hoe het zich gedraagt in combat, maar het beweegt, handelt en gedraagt zich naar eigen inzicht.

Als een mount een Opportunity Attack uitlokt terwijl er een ruiters boven zit, dan mag de aanvaller jou of de mount aanvallen.

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: ACTIES EN ADVANTAGE

Underwater Combat (PHB pg. 198)

Een wezen dat geen Swimming Speed (zwem snelheid) heeft, krijgt Disadvantage op Melee Attack Rolls tenzij dat wapen een dagger, javelin, short sword, spear of trident is.

Ranged weapon attacks missen automatisch doelwitten buiten de normale range.

Een Ranged Attack roll heeft Disadvantage binnen het normale bereik, tenzij dat wapen een crossbow, een net of een thrown weapon is.

Wezens en voorwerpen die helemaal ondergedompeld zijn in water hebben Resistance tegen Fire Damage.

Andere acties tijdens jouw beurt (PHB pg. 190)

Je kunt communiceren, ofwel door korte uitroepen of lichaamsbewegingen. Tijdens jouw beurt kun je voorwerpen manipuleren tijdens je movement of tijdens je Action.

Als je interactie wilt hebben met een tweede voorwerp dan kost je dat een Action.

Voorbeelden:

Het trekken of wegstoppen van je wapens, een deur open of dicht doen, een potion uit je rugzak pakken, een gevallen voorwerp oppakken, een hendel omzetten, een knop indrukken, of een voorwerp aan een ander karakter geven.

Falling Damage (PHB pg. 183)

Een wezen moet 1d6 Bludgeoning Damage nemen voor elke 10 voet die het valt tot een maximum van 20d6. Het wezen landt Prone, tenzij het door de aanval geen damage hoeft te nemen.

Suffocating (PHB pg. 183)

Een wezen kan zijn adem inhouden voor het aantal minuten gelijk aan 1 + zijn/haar Constitution modifier, met een minimum van 30 seconden.

Als een wezen buiten adem raakt, dan kan het overleven voor een aantal rondes gelijk aan zijn/haar Constitution modifier (minimaal 1 ronde). Bij aanvang van de volgende ronde duiken zijn Hit Points naar 0 en is het karakter stervende.

Advantage en Disadvantage

(voordelig uitgangspunt en nadelig uitgangspunt)

Advantage / Disadvantage:

Gooi met twee D20 dobbelstenen in plaats van één. Als je Advantage hebt, kies je de hoogste waarde van de twee, bij Disadvantage geldt de laagste worp.

6

Voorbeeld:

Bij Advantage is hier je uitkomst 17,

17

bij Disadvantage is deze 6.

Als een wezen zowel Advantage als Disadvantage heeft, dan heeft hij geen van tweeën, zelfs al heeft hij meer van de een dan van de ander.

Als een Ability de speler de mogelijkheid geeft om een dobbelsteen opnieuw te gooien, dan mag de speler maar één van deze dobbelstenen opnieuw gooien.

Inspiration (PHB pg. 125)

Inspiration wordt toegekend door de DM aan spelers die hun karakter op een overtuigende manier uitspelen.

Een speler kan Inspiration eenmalig gebruiken door Advantage te gebruiken op een Attack Roll, Saving Throw of Ability Check.

Een speler mag ook een andere speler belonen voor goede roleplaying, slim denken etc. door hun Inspiration aan dat karakter te geven.

Cover (PHB pg. 196)

Type	Bonus	Voorbeeld
Helft	+2	Halve karakter wordt bedekt
Driekwart	+5	Karakter is driekwart bedekt
Volledig	Kan niet worden beïnvloed	Karakter is helemaal afgedekt

Zicht en licht (PHB pg. 183)

Licht verduisterd	Disadvantage op Wisdom (Perception)	Gedimde lichten, nevelslierten
Zwaar verduisterd	Blinded	Duisternis, dichte mist

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: UITRUSTEN EN STERVEN

Uitrusten (PHB pg. 186)

Short rest

Een kort rustmoment is tenminste één uur in lengte en karakters kunnen niets doen dat meer inspannend is dan eten, drinken, lezen en wonden verzorgen.

Een karakter kan één of meer Hit Dice spenderen aan het einde van een Short Rest, tot het karakter's maximum nummer aan Hit Dice. Voor elke Hit Dice die op deze manier gebruikt wordt, rolt de speler de dobbelsteen en voegt de CON Modifier van het karakter toe aan deze worp. Deze wordt opgeteld bij het Hit Point totaal op dat moment. De speler kan ervoor kiezen om een extra Hit Die te spenderen na iedere worp.

Long rest

Een lang rustmoment is tenminste acht uur in lengte en karakters kunnen niets doen dat meer inspannend is dan eten, drinken, praten, lezen en op wacht staan (voor niet langer dan 2 uur per long rest).

Als een lang rustmoment onderbroken wordt door vechten, het casten van spells, tenminste 1 uur wandelen of andere avontuurlijke activiteiten, dan moeten de karakters opnieuw met hun Long Rest beginnen om gebruik te kunnen maken van de voordelen ervan.

Aan het eind van een Long Rest krijgen alle karakters hun Hit Points terug en het karakter krijgt de verbruikte Hit Dice weer terug tot maximaal de helft van de totale aantal Hit Dice van het karakter.

Een karakter kan geen voordeel ondervinden van meer dan één Long Rest per etmaal. Een karakter moet tenminste 1 Hit Point hebben aan het begin van het rustmoment om de voordelen te kunnen behalen.

Een wezen stabiliseren (PHB pg. 197-198)

Je kunt een Action gebruiken om eerste hulp toe te dienen bij een wezen door een DC10 WIS (Medicine) check te doen.

Een Stable (stabiel) wezen hoeft geen Death Saving Throws te maken, maar heeft 0 Hit Points en blijft buiten bewustzijn.

Het wezen moet opnieuw Death Saving Throws maken als het damage moet nemen.

Een stabiel wezen dat niet gehealed wordt, krijgt 1 Hit Point na 1d4 uur.

Dood gaan en stervende zijn

Instant Death (PHB pg. 197)

"Onmiddellijke dood"

Een karakter sterft onmiddellijk als zijn Hit Points de 0 bereiken en de overgebleven damage gelijk is of groter is dan het Hit Point maximum van het karakter.

Death Saving Throws (PHB pg. 197)

Als een karakter zijn beurt begint met 0 Hit Points, dan moet dat karakter een Death Saving Throw maken om te bepalen of dat karakter dichterbij de dood komt of vast blijft houden aan het leven.

Als je een Death Saving Throw maakt dan rolt de speler een d20 zonder bonussen.

Als de worp 10 of hoger is, dan is deze succesvol. Na drie successen stabiliseert het karakter.

Na drie mislukte worpen sterft het karakter.

Deze successen of mislukkingen hoeven niet aaneengeschaald zijn.

Het aantal successen of mislukkingen wordt gereset als een karakter nieuwe Hit Points krijgt.

Als een speler 20 gooit dan krijgt het karakter 1 Hit Point, maar als de speler 1 gooit dan telt dat als 2 Death Saving Throw mislukkingen.

Damage als je 0 hit points hebt (PHB pg. 197)

Als een karakter damage incasseert terwijl deze 0 Hit Points heeft, dan telt dat als een gefaalde Death Saving Throw.

Als de damage voortkomt uit een critical hit, dan telt dat als twee gefaalde Death Saving Throws.

Als de damage het maximum aantal Hit Points van dat karakter overschrijdt, dan sterft het karakter direct.

Concentration (PHB pg. 203-204)

Sommige spells vereisen Concentration om het effect ervan in stand te houden. Als het karakter zijn Concentration verliest, dan eindigt het effect.

Een spell waarbij Concentration vereist is blijft actief totdat de tijdsduur ervan verstreken is, het karakter zijn Concentration verliest of het karakter er vrijwillig voor kiest om de spell te beëindigen.

Normale activiteiten als bewegen, aanvallen of een spell casten waarbij geen Concentration vereist is, hinderen Concentration verder niet.

Deze factoren verstoren Concentration onmiddellijk:

1. Het casten van een andere spell met Concentration
2. Incapacitated raken (= niet in staat om te handelen) of sterven

Als een karakter damage moet nemen terwijl hij zich concentreert op een spell, moet het karakter een Constitution Saving Throw tegen een DC10 nemen, of half de damage -- afhankelijk van welke hoger is.

Damage welke vanuit meerdere bronnen afkomstig is vereist afzonderlijke Constitution Saving Throws.

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: CONDITIES

Blinded (PHB pg. 290)

Een verblind karakter kan niet zien en faalt elke Ability Check waar zicht voor nodig is.

Attack Rolls tegen dit wezen hebben Advantage

De Attack Rolls van dit verblinde karakter hebben Disadvantage.

Charmed (PHB pg. 290)

Een 'betoverd' (gecharmeerd is niet helemaal de juiste vertaling) karakter kan degene door wie hij gecharmed is niet aanvallen of als doelwit kiezen voor schadelijke Abilities of magische effecten.

De Charmer heeft Advantage op elke ability check die te maken heeft met sociale interactie met dat wezen.

Deafened (PHB pg. 290)

Een doof gemaakt karakter kan niet horen en faalt elke ability check waarbij horen vereist is.

Frightened (PHB pg. 290)

Een bevreesd karakter heeft Disadvantage op Ability Checks en Attack Rolls als de bron van hetgene waar hij bevreesd door is geraakt zich in een zichtlijn bevindt. Het wezen kan zich niet vrijwillig dichterbij de bron van dit effect bewegen.

Grappled (PHB pg. 290)

De Speed van een vastgegrepen wezen wordt 0 en kan geen voordelen ondervinden van bonussen op het gebied van Speed.

De conditie eindigt als de Grappler Incapacitated wordt (niet in staat om zelf te handelen)

De conditie eindigt ook als een effect het gegrepen wezen buiten bereik van de grijper of het grijpende effect plaatst.

Incapacitated (PHB pg. 290)

(niet in staat om zelf op wat voor wijze dan ook te handelen) Een incapacitated wezen kan geen Actions en Reactions nemen.

Invisible (PHB pg. 291)

Een onzichtbaar wezen kan niet worden gezien, behalve met behulp van magie of een speciaal zintuig, maar het kan worden opgemerkt als het geluid maakt.

Een onzichtbaar wezen wordt gezien als 'zwaar bedekt' als het verstoppert betreft.

Attack Rolls tegen een onzichtbaar wezen hebben Disadvantage.

Een onzichtbaar wezen heeft Advantage op Attack Rolls.

Paralyzed (PHB pg. 291)

Een verlamd karakter is Incapacitated en kan niet bewegen of spreken.

Het wezen faalt automatisch STR en DEX Saving Throws.

Attack Rolls tegen dit wezen hebben Advantage.

Elke aanval op dit karakter is een Critical Hit als de aanvaller zich binnen 5 voet van het wezen bevindt.

Petrified (PHB pg. 291)

Een versteend karakter is, samen met alle niet-magische voorwerpen dat het karakter bij zich draagt, veranderd in een solide bewegingloze substantie. Het gewicht van het karakter neemt toe met een factor 10 en het verouderingsproces stopt.

Het wezen is Incapacitated en kan niet bewegen of spreken en is zich niet bewust van zijn omgeving.

Het wezen faalt automatisch alle STR en DEX Saving Throws.

Attack Rolls tegen dit wezen hebben Advantage

Het wezen heeft Resistance tegen alle soorten damage.

Het wezen is Immun voor Poison en Disease, maar gif en ziektes welke al in het systeem aanwezig waren worden opgeschort, niet geneutraliseerd.

Poisoned (PHB pg. 292)

Een vergiftigd karakter heeft Disadvantage op Attack Rolls en Ability Checks.

Prone (PHB pg. 292)

Een karakter dat Prone ligt (voorover) kan alleen Crouch als movement gebruiken.

Het wezen heeft Disadvantage op alle Attack Rolls.

Een aanval tegen dit wezen heeft Advantage als de aanvaller zich binnen 5 voet bevindt, anders heeft de aanvaller Disadvantage.

Opstaan vanuit Prone kost de helft van de Speed van het wezen.

Restrained (PHB pg. 292)

Een in bedwang gehouden karakter heeft een Speed van 0 en kan geen gebruik maken van Speed bonussen.

Attack Rolls tegen dit wezen hebben Advantage.

De Attack Rolls van dit wezen hebben Disadvantage.

Stunned (PHB pg. 292)

Een verdoofd karakter is Incapacitated, kan niet bewegen en spreekt alleen onduidelijk en haperend.

Het wezen faalt automatisch alle STR en DEX Saving Throws.

Attack Rolls tegen dit wezen hebben Advantage.

Unconscious (PHB pg. 292)

Een karakter dat buiten bewustzijn is, is Incapacitated en kan niet bewegen of spreken. Het is zich niet bewust van zijn omgeving.

Het wezen laat alles wat hij vast heeft vallen en valt Prone.

Het wezen faalt automatisch alle STR en DEX Saving Throws.

Attack Rolls tegen dit karakter hebben Advantage.

Elke aanval op dit karakter is een Critical Hit als de aanvaller zich binnen 5 voet van het wezen bevindt.

D&D SPELER REFERENTIE SHEETS: UITPUTTING

Exhaustion (PHB pg. 291)

Uitputting wordt gemeten in zes stappen. Een effect kan bij een karakter één of meerdere niveau's van uitputting veroorzaken.

Als een al uitgeput karakter nóg een uitputtend effect ondergaat, neemt zijn huidige Exhaustion niveau toe met de hoeveelheid die beschreven wordt voor dat effect.

Het wezen ondergaat deze effecten van zijn huidige niveau maar ook van alle niveaus er onder.

Niveau	Effect
1	Disadvantage op alle Ability Checks
2	Speed wordt gehalveerd
3	Disadvantage op Saving Throws en Attack Rolls
4	Hit Point Maximum wordt gehalveerd
5	Speed gereduceerd tot 0
6	De dood doet zijn intrede

Een effect welke Exhaustion verwijdert, verlaagt dit niveau zoals beschreven staat en alle effecten van Exhaustion verdwijnen als het Exhaustion niveau van een wezen tot lager dan 1 verlaagd wordt.

Een voltooide Long Rest verlaagt het Exhaustion niveau van een wezen ook met 1, zo lang als het wezen wat gegeten en gedronken heeft.