

D3



PLAYER VS. PLAYER

CAPTURE THE FLAG

von Thomas Nesges

Erobere mit deinem Team die feindliche Flagge und bring sie nach Hause!
Regelerweiterung für eine Spielerin gegen Spieler-Erfahrung in 5e
inkl. Beispielkarten, Marker und Werteblocken.

version 1.1 de



CAPTURE THE FLAG!

VORBEREITUNG

SPIELFELD

Gespielt werden kann auf jeder beliebigen Karte. Praktisch sind Karten, die in quadratische Felder aufgeteilt sind, wenn die Felder 1,5 x 1,5 m der Spielwelt entsprechen.

TEAMS

Mindestens zwei Teams treten gegeneinander an. Ein Team hat drei oder mehr Spielercharaktere (SC). Alle SC haben die gleiche Stufe. Ein Team kann von einer oder mehreren Spieler*innen gespielt werden.

HAUPTQUARTIER UND FLAGGE

Jedem Team wird ein markierter Bereich auf der Karte als Hauptquartier zugewiesen. Dort befindet sich die Teamflagge zu Beginn einer Runde. Die Teamflagge kann von jeder Kreatur mit einer freien Hand getragen werden. Die Teamflagge ist immun gegen Schaden und Magie. Sie kann nicht vom Spielfeld entfernt werden.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Auf dem Spielfeld sind feindliche Nichtspielercharaktere (NSCs) verteilt. Ihre Anzahl ist bis zu doppelt so hoch wie die Anzahl aller SCs der Teams in Summe. Der Schwierigkeitsgrad der NSCs ist niedrig.


SCHÄTZE

Auf dem Spielfeld sind drei oder mehr Schätze zu finden.



Beispiel: Team Rot besteht aus einem Schurken, einem Paladin und einem Barden. Team Schwarz aus einem Waldläufer, einem Kleriker und einem Magier. Alle sind Charaktere der 1. Stufe.


Tipp: Lege die Hauptquartiere so fest, dass die Teams gleiche Chancen haben, und würfle zu Beginn der Partie aus, wer welches Hauptquartier bezieht.

Tipp: Verteile die NSCs gleichmäßig auf der Karte und achte darauf, dass SCs möglichst nicht gegen viele NSCs auf einmal kämpfen müssen. Als Richtwert für den Schwierigkeitsgrad kannst du eine Kampfbegegnung zwischen allen NSCs und allen SCs planen, die den Schwierigkeitsgrad "Schwer" hat.

Beispiel: Team Rot und Team Schwarz haben zusammen 6 SCs der Stufe 1. Auf der Karte kannst du bis zu 12 NSCs platzieren. 6 Gemeine und 4 Banditen haben den idealen Schwierigkeitsgrad. Im [Kampfrechner ansehen](#) 

Tipp: Markiere die Positionen von Schätzen deutlich, damit Spieler*innen nicht zu viel Zeit auf das Finden von Schätzen aufwenden, sondern versuchen, sie sich gegenseitig wegzuschnappen.

Tipp: Es kann spannend sein, Schätze zufällig zu ermitteln, wenn sie gefunden werden. Hier sind eine [Würfeltabelle mit 12 Tränken](#)  und die [Zufallstabellen aus dem DMG](#) .

PS: Das Symbol  zeigt in diesem Dokument Links zu externen Quellen an. Im Anhang findest du alle Links ausgeschrieben.

Klar ist es verlockend ein Spielfeld voller fieser Fallen, gefährlicher Monster, komplexer Rätsel und gut versteckter Schätze vorzubereiten. Verliere nur das eigentliche Ziel nicht aus den Augen: **Es geht um den Wettstreit zwischen den Spielenden.** Ein wenig Ablenkung davon kann interessant sein, aber behandle solche Dinge wie das Salz in der Suppe

SPIELREGELN

SPIELZIEL

Erobere die Flagge des gegnerischen Teams und bringe sie in dein Hauptquartier.

SPIELBEGINN

Jedes Team startet ausgeruht im eigenen Hauptquartier. Dort befindet sich auch die eigene Flagge.

SPIELABLAUF

Die Teams spielen abwechselnd je einen Zug mit einem SC. Alle SC würfeln Initiative. Der SC mit der höchsten Initiative beginnt, dann folgt der höchste Wurf eines anderen Teams und so weiter. NSCs werfen Initiative, wenn sie von einem SC entdeckt werden. Sie werden, wie üblich, auf ihrer Initiative gespielt.

NSCs & INSPIRATION

NSCs sind feindselig. Bekämpft ein SC einen NSC bis zum Beginn des folgenden Zuges des SC, ohne dass ein anderer SC den gleichen NSC angreift, erhält der SC Inspiration.

BESONDERE HANDLUNGEN

Jede Kreatur kann die folgenden Handlungen ausführen:

Bewegung: Flagge aufnehmen. Wenn eine Kreatur mit einer freien Hand über das Feld einer Flagge läuft, kann sie ihre halbe Bewegungsrate aufwenden, um die Flagge aufzunehmen.

Aktion: Flagge wegschlagen. Die Flagge aus der Hand einer Kreatur zu schlagen, erfordert einen erfolgreichen Angriffswurf. Dieser Angriff richtet keinen Schaden am getroffenen Ziel an. Die Flagge wird innerhalb von 1,5 m neben dem Flaggenträger in ein unbesetztes Feld nach Wahl des Angreifenden platziert.

Aktion: Plündern. Einen Gegenstand der Ausrüstung einer bewusstlosen Kreatur kann eine Kreatur als Aktion an sich nehmen. Getragene Rüstung muss der geplünderten Kreatur zunächst abgelegt werden (Leichte und Mittlere Rüstung: 1 Minute, Schwere Rüstung: 5 Minuten, Schild: 1 Aktion)

Das **Fallenlassen** der Flagge erfordert keine Aktion. Die Flagge wird in einem unbesetzten Feld innerhalb von 1,5 m neben dem Flaggenträger platziert. Kampf unfähige Kreaturen lassen die Flagge automatisch auf ein zufällig bestimmtes unbesetztes Feld innerhalb von 1,5 m fallen.

SCHÄTZE

Schätze können von SCs direkt verwendet werden, ohne dass sie identifiziert werden müssen. Erfordert ein magischer Gegenstand Einstimmung, ist dazu keine kurze Rast notwendig.

RASTEN

Befindet sich ein SC im eigenen Hauptquartier innerhalb von 1,5 m von der eigenen Flagge und führt bis zum Ende seines folgenden Zuges weder Bewegung noch Aktion oder Bonusaktion aus, darf er 1 Trefferwürfel werfen, um Trefferpunkte zu regenerieren. Wird die Hälfte der eigenen Trefferwürfel auf diese Weise verwendet, werden diesem SC die Effekte einer kurzen Rast gewährt. Werden alle eigenen Trefferwürfel auf diese Weise verwendet, werden diesem SC die Effekte einer langen Rast gewährt.

TODESRETTUNGSWÜRFE

Ist ein SC bewusstlos, kann dessen Spieler*in entscheiden, ob Todesrettungswürfe abgelegt oder der SC aus dem Spiel genommen wird. Ein SC, der aus dem Spiel genommen wurde, ist eliminiert. Ein SC mit drei fehlgeschlagenen Todesrettungswürfen kann nicht wiederbelebt oder geheilt werden, aber die Spieler*in kann weiter Todesrettungswürfe ablegen, um dies zu verschleiern.

Tipp: Zeige deine Todesrettungswürfe nur der Spielleitung und würfle immer weiter. So kann das andere Team davon nicht ableiten, ob ein SC nur bewusstlos ist. Wichtig: Pokerface üben!

GEWINNEN

Hält ein SC die gegnerische Flagge und befindet sich zum Ende seines folgenden Zuges im eigenen Hauptquartier innerhalb von 1,5 m von der eigenen Flagge gewinnt sein Team. Sind alle SCs, außer denen eines Teams am Ende eines Zuges eines SC bewusstlos oder eliminiert, gewinnt das Team des aktiven SCs. Das Spiel endet sofort, wenn ein Team gewonnen hat.

VARIANTEN

BESONDERE UMGEBUNGEN

Die folgenden Regeln sind Vorschläge. Passe sie an dein Spielfeld an und erweitere sie ganz nach Geschmack. Mach's nur nicht kompliziert.

TÜREN

Außentüren von Gebäuden sind verschlossen. Sie können als Aktion mit einem Fertigkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 10 geöffnet oder als Aktion mit einem Attributswurf auf Stärke gegen SG 15 eingetreten oder mit Angriffen zerstört werden (eine Tür hat RK 15 und 15 TP). Eingetretene und zerstörte Türen können nicht wieder geschlossen werden. Türen in Innenräumen sind in der Regel nicht verschlossen. Die Außentüren des eigenen Hauptquartiers gelten für das eigene Team als nicht verschlossen.

FENSTER

Fensterläden können nur von innen geöffnet und geschlossen werden. Sie können von außen als Aktion mit einem Attributswurf auf Stärke gegen SG 15 eingeschlagen oder durch Angriffe zerstört werden (ein Fenster hat RK 15 und 10 TP). Eingeschlagene und zerstörte Fenster können nicht wieder geschlossen werden.

KLETTERN

Wände können erklettert werden. Während man klettert, kostet jeder zurückgelegte Meter zusätzlich 1 Meter Bewegungsrate, außer die Kreatur hat eine Kletterbewegungsrate. Zur Hälfte der gekletterten Strecke ist ein Fertigkeitswurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 abzulegen. Bei Misserfolg stürzt die Kreatur ab und erleidet entsprechenden Fallschaden (1W6 pro 3 m).

DER BODEN IST LAVA

Durch einen Lavastrom zu gehen, fügt einer Kreatur 10W10 Feuerschaden am Ende ihres Zuges zu. Untertauchen in einen Lavastrom fügt einer Kreatur 18W10 Feuerschaden am Ende ihres Zuges zu.

SPIELVARIANTEN

Einige Varianten mit Änderungen an Spielziel oder Spielablauf

RAISE THE FLAG

Spielziel. Bringt eure Flagge ins Hauptquartier des gegnerischen Teams.

Gewinnen. Hält ein SC die eigene Flagge im gegnerischen Hauptquartier bis zum Ende seiner folgenden Runde, gewinnt sein Team.

KLEINER RAUBZUG

Spielziel. Erobert eine neutrale Flagge und bringt sie zusammen mit der eigenen Flagge in euer Hauptquartier.

GROSSER RAUBZUG

Spielziel. Erobert drei von fünf neutralen Flaggen und bringt sie zusammen mit der eigenen Flagge in euer Hauptquartier.

Gewinnen. Das Team, das zuerst drei neutrale Flaggen und die eigene Flagge im eigenen Hauptquartier hält, gewinnt.

TEAMDEATHMATCH

Spielziel. Eliminiert das gegnerische Team.

GEISTERSPIEL

Spielziel. Eliminiert das gegnerische Team. Eliminierte SC werden durch Untote NSC ersetzt, die vom Spieler des eliminierten SC kontrolliert werden.

SC-Stufe	NSC
1-2	Zombie 
3-4	Schreckgespenst 
5-10	Gruftschrecken 
11-16	Geist 
17-20	Todesalb 

KING OF THE HILL

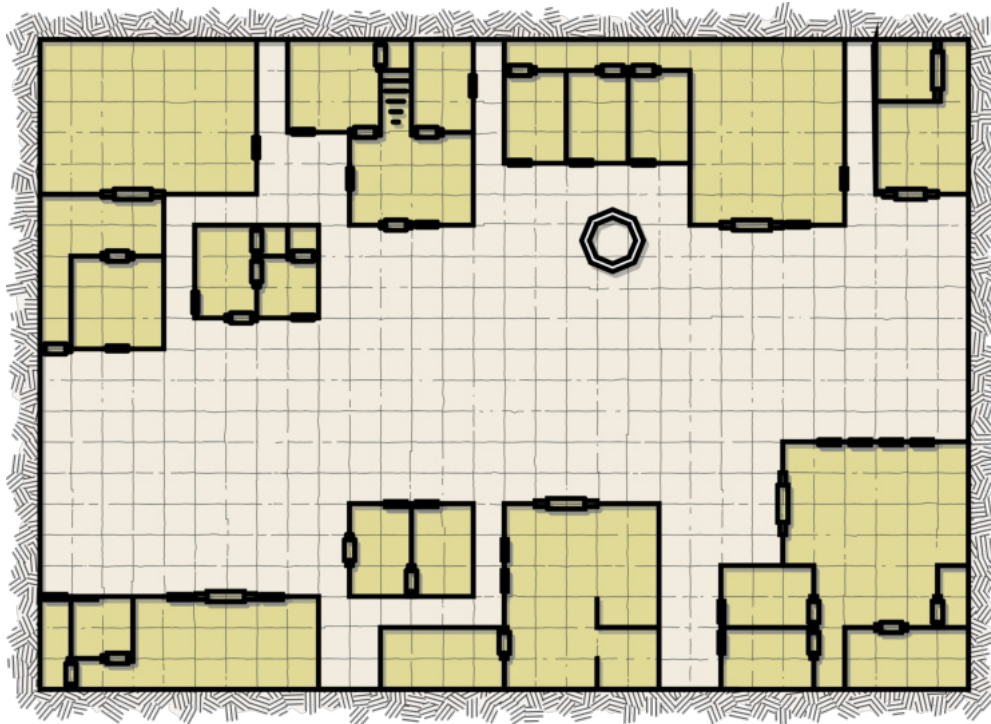
Spielziel. Verteidigt eure Flagge im Zielgebiet.

Gewinnen. Hält ein SC seine eigene Flagge im ausgewiesenen Zielgebiet drei Runden lang ohne Unterbrechung, gewinnt sein Team.

Die meisten Varianten lassen sich übrigens auch ohne Spielleitung spielen, wenn auf NSCs und komplexe Umgebungseffekte verzichtet wird. Teamdeathmatch und Geisterspiel funktionieren auch gut mit mehr als zwei Teams. Probiere Dinge aus, die hier nicht beschrieben sind. Und wenn du eine coole Variante findest, teile sie mit der #npnde-Community!

HÄUSERKAMPF

VERSION FÜR DIE TEAMS



30x 21 Felder
Große Karten im
Downloadpaket!

Tipp: Wenn du die Möglichkeit hast, ein **Dynamic Lighting-Feature** (z.B. auf Roll20) zu verwenden, dann richte es für diese Karte ein. Denke auch daran Türen und Fenster als separate Elemente zu zeichnen, damit du sie öffnen und schließen kannst. Es macht den Häuserkampf sehr viel spannender, wenn sich die Teams nicht permanent sehen können

VERSION FÜR DIE SPIELLEITUNG

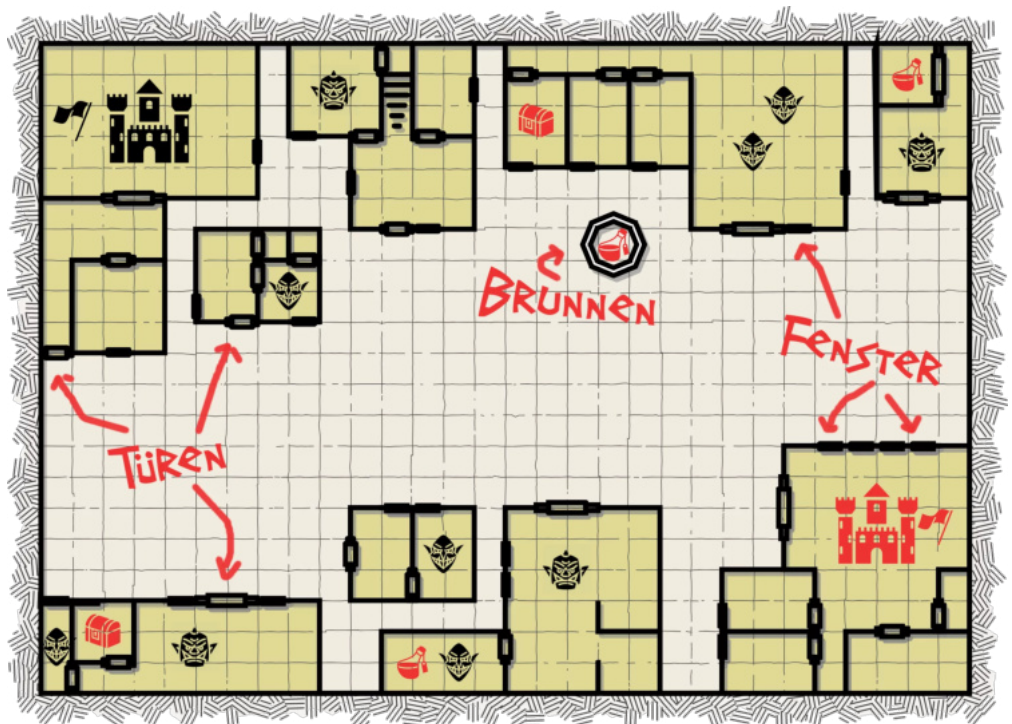
Stufe 1:

-  **Gemeiner** x6
-  **Bandit** x4
-  **Trank** x3
-  **Tabelle B** x2

Stufe 2:

-  **Goblin** x6
-  **ORK** x2*

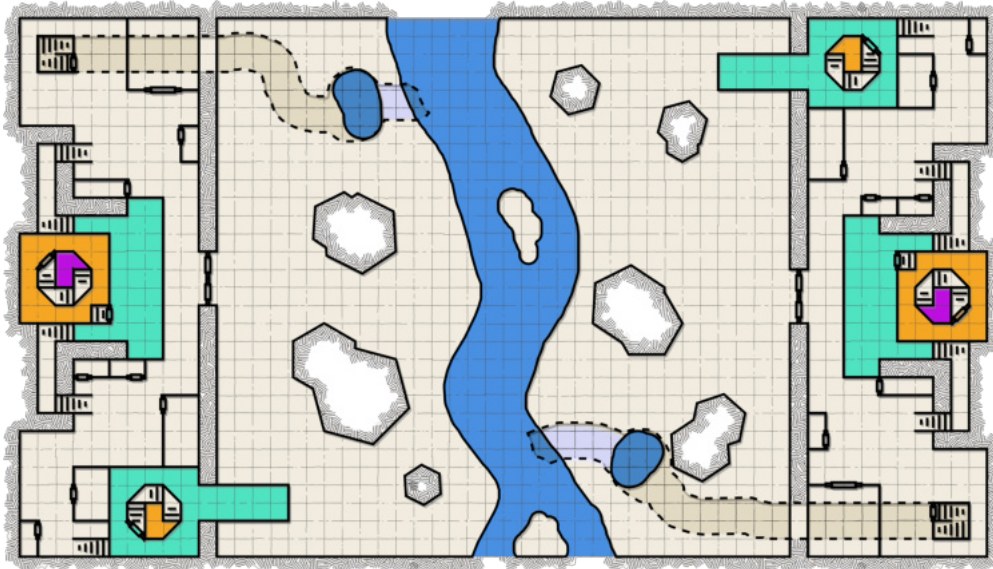
* besetze NUR zwei
der vier Positionen



Im Downloadpaket findest du die Karten sowohl als hochauflösende Bilddateien zum Ausdrucken und fürs Online-Spiel, als auch als Speicherdatei für [Dungeon Scrawl](#)

SPIEGELBURG




VERSION FÜR DIE TEAMS



54 x 30 Felder
Große Karten im
Downloadpaket!

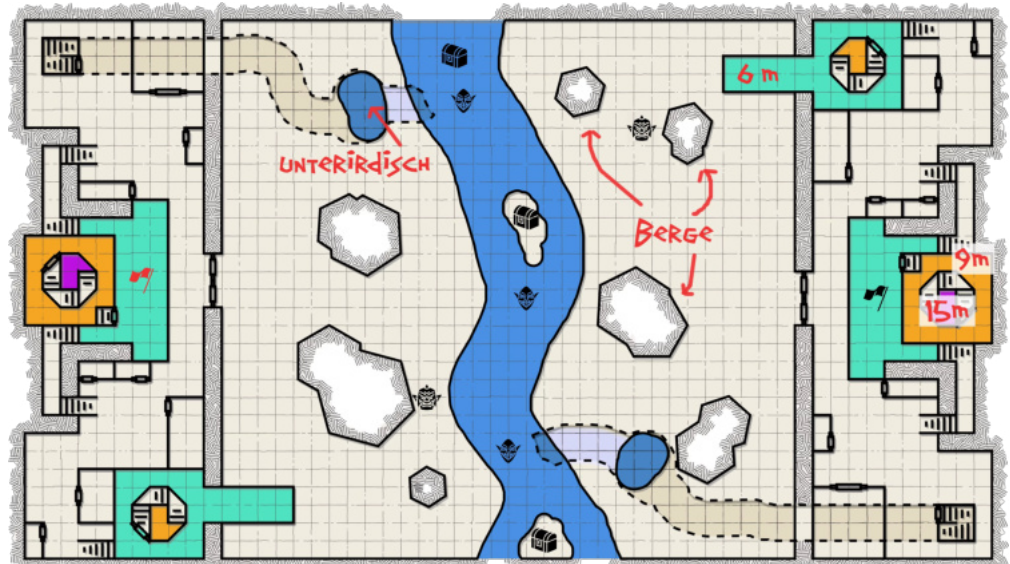
VERSION FÜR DIE SPIELLEITUNG

Stufe 3:

-  **SCHWARM VON**
QUIPPERN ☞ x3
-  **BRAUNBÄR** ☞ x2
-  **Tabelle B** ☞ x3

Stufe 4:

-  **KROKODIL** ☞ x3
-  **NASHORN** ☞ x2



Ebene GRÜN: 6m, ORANGE: 9m, MAGENTA: 15m

"BERGE" blockieren die Sichtlinie

Gestrichelte Linien sind UNTERIRDISCHE GÄNGE, die im FLUSS münden.

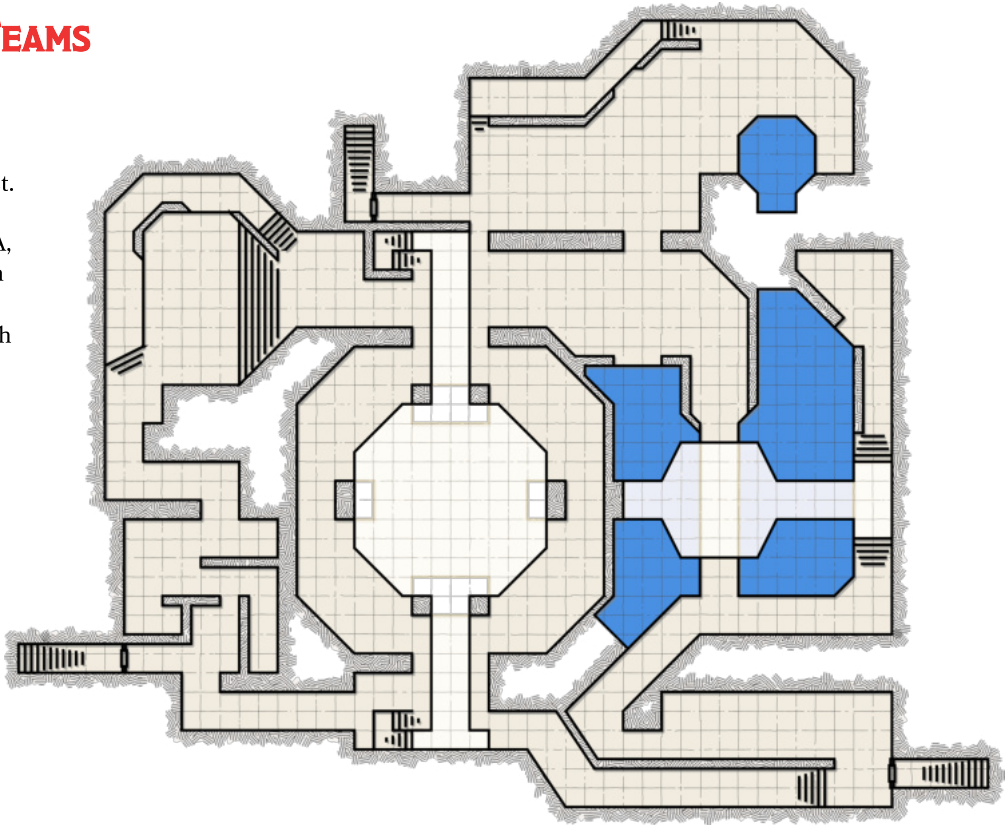
DM3#DEATHMATCH

VERSION FÜR DIE TEAMS

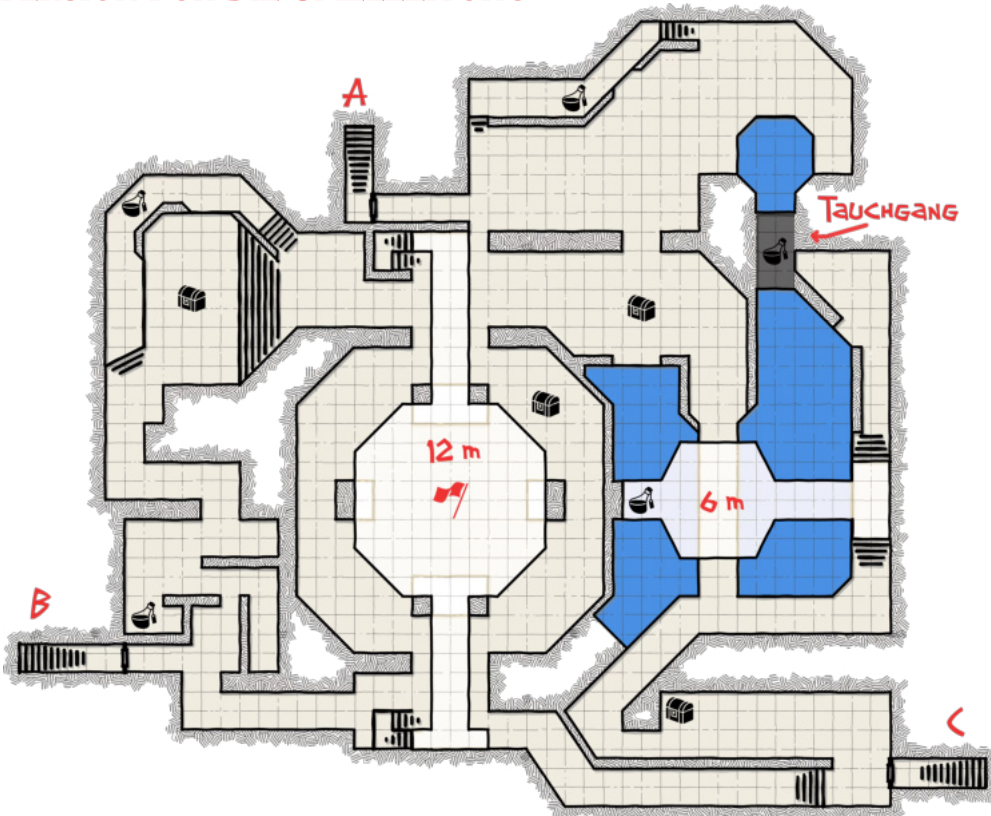
Diese Karte ist besonders für Deathmatch-Varianten geeignet. Zwei oder drei Teams können die Karte durch die Eingänge A, B und C betreten. Hinter ihnen fallen die Türen zu und öffnen sich erst wieder, wenn nur noch ein Team steht...

51x41 Felder

GROßE KARTEN im
Downloadpaket!



VERSION FÜR DIE SPIELLEITUNG



 Heiltrank ☑ x5

 Tabelle A ☑ x4

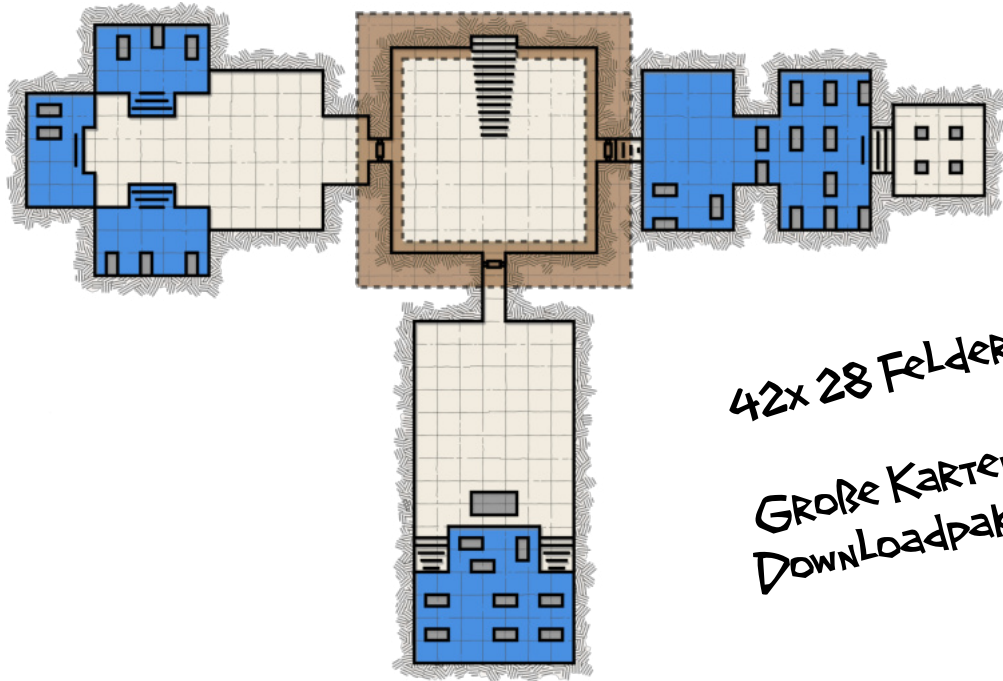
 NUR Raubzug

zentrale Plattform 12m

östl. Plattform 6m

DUNKELMEISTER

VERSION FÜR DIE TEAMS

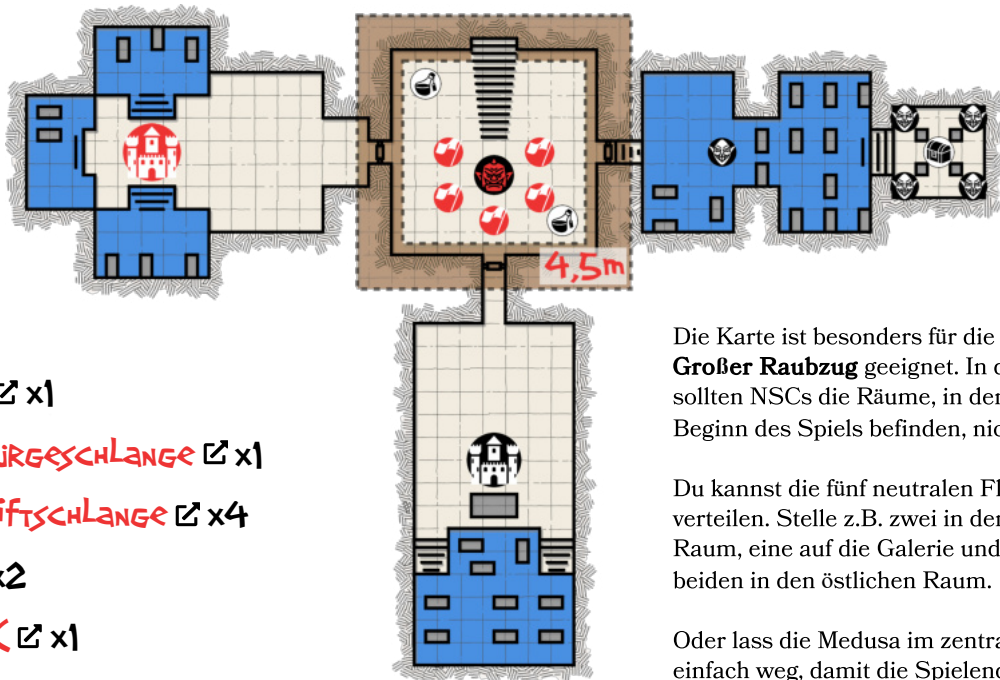


42x 28 Felder






Große Karten im
Downloadpaket!

VERSION FÜR DIE SPIELLEITUNG

umläufige Galerie in 4,5 m Höhe



Stufe 6:

-  **Medusa** ☞ x1
-  **Riesenwürgeschlange** ☞ x1
- + **Riesengiftschlange** ☞ x4
-  **Trank** ☞ x2
-  **Tabelle** ☞ x1
-  **Neutrale Flagge** x5

Die Karte ist besonders für die Variante **Großer Raubzug** geeignet. In diesem Modus sollten NSCs die Räume, in denen sie sich zu Beginn des Spiels befinden, nicht verlassen.

Du kannst die fünf neutralen Flaggen auch verteilen. Stelle z.B. zwei in den zentralen Raum, eine auf die Galerie und die übrigen beiden in den östlichen Raum.

Oder lass die Medusa im zentralen Raum einfach weg, damit die Spielenden sich mehr auf den Kampf gegeneinander konzentrieren.

Ach, probiere einfach, was für euch passt. Du machst das schon! **Viel Spaß!**

SCHÄTZE

Du kannst diese Tabellen verwenden, um zufällig zu bestimmen, welche Schätze bei Schatzmarkern gefunden werden.

Werte der Gegenstände findest du im D&D-Spielleiterhandbuch auf der jeweils angegebenen Seite. Beachte alternativ auch die dortigen **Würfel Tabellen A bis I** [↗](#) ab Seite 144 oder stelle eigene Tabellen auf.

TRÄNKE

1W12 Trank	Seite
1 Heiltrank	166
2 Trank des Kletterns	195
3 Trank der mächtigen Heilung	166
4 Liebestrank	173
5 Trank der Hügelriesenstärke	196
6 Trank der Tierfreundschaft	196
7 Trank der Wasseratmung	196
8 Trank des Feueratems	195
9 Trank des Gifts	195
10 Trank des Wachstums	196
11 Trank des Widerstands	196
12 Öl der Glätte	174

SCHATZKISTEN

3W20 Schatz	Seite
3 Adamanrüstung (Brustplatte)	150
4 Alchemiekrug	150
5 Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung	150
6 Nimmervoller Beutel	173
7 Trickbeutel (grau)	196
8 Stiefel der Elfen	191
9 Stiefel des Schreitens und Springens	192
10 Brosche des Abschirmens	154
11 Mütze der Wasseratmung	173
12 Diadem des Versengens	155
13 Elfenumhang	158
14 Umhang des Schutzes	197
15 Karaffe des endlosen Wassers	170
16 Schwebekugel	188
17 Staub des Verschwindens	191
18 Staub der Trockenheit	191
19 Staub des Niesens und Erstickens	191
20 Rauchflasche	176
21 Augen der Bezauberung	153
22 Augen des präzisen Sehens	152
23 Augen des Adlers	152

3W20 Trank	Seite
24 Panzerhandschuhe der Ogerkraft	174
25 Edelstein der Helligkeit	156
26 Handschuhe des Geschossfangens	166
27 Handschuhe des Schwimmens und Kletterns	166
28 Handschuhe des Diebstahls	165
29 Nachtbrille	173
30 Hut der Verkleidung	168
31 Stirnband der Intelligenz	192
32 Helm des Sprachenverstehens	167
33 Helm der Telepathie	167
34 Wurfspeer des Blitzes	200
35 Keoghtoms Salbe	171
36 Laterne der Enttarnung	171
37 Rüstung des Wassermanns	183
38 Medaillon der Gedanken	173
39 Mithralrüstung	173
40 Halskette der Anpassung	163
41 Anhänger der Gesundheit	150
42 Anhänger der Wundheilung	150
43 Flöte des Unheimlichen	161
44 Flöte des Rattenfängers	161
45 Ehlonnas Köcher	157
46 Ring des Springens	178
47 Ring der Gedankenabschirmung	178
48 Ring des Schwimmens	178
49 Ring der Wärme	179
50 Ring des Wasserlaufens	179
51 Robe der nützlichen Dinge	181
52 Seil des Kletterns	189
53 Steine der Verständigung	191
54 Wächterschild	199
55 Schuhe des Spinnenkletterns	188
56 Stein des Glücks	191
57 Dreizack der Fischherrschaft	156
58 Waffe der Warnung	199
59 Windfächer	199
60 Ring des Federfalls	178

WERTEBLÖCKE

GEMEINER

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk)

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 4 (1W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

AKTIONEN

Keule. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Wuchtschaden.

GOBLIN

Kleiner Humanoider (Goblinoider)

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung, Schild)
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Behändes Entkommen. Der Goblin kann in jedem seiner Züge die Aktion Rückzug oder Verstecken als Bonusaktion verwenden.

AKTIONEN

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

BANDIT

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk)

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

AKTIONEN

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Leichte Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

ORK

Mittelgroßer Humanoider (Ork)

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 15 (2W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

AKTIONEN

Zweihandaxt. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

SCHWARM VON QUIPPERN

Mittelgroßer Schwarm von winzigen Tieren

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 28 (8W8 - 8)

Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Bluttausch. Der Schwarm hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Quipper ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Wasser atmen. Der Schwarm kann nur unter Wasser atmen.

AKTIONEN

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. **Treffer:** 14 (4W6) Stichschaden, oder 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.

BRAUNBÄR

Großes Tier

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 34 (4W10 + 12)

Bewegungsrate 12 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Bär hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Bär führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Hiebsschaden.

KROKODIL

Großes Tier

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)

Bewegungsrate 6 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Atem anhalten. Das Krokodil kann für 15 Minuten den Atem anhalten.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 7 (1W10 + 2) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet ist die Kreatur festgesetzt und das Krokodil kann kein anderes Ziel beißen.

NASHORN

Großes Tier

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen —

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Nashorn mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

AKTIONEN

Aufspießen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.

MEDUSA

Mittelgroße Monstrosität

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 - 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Täuschung +5, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Versteinender Blick. Wenn eine Kreatur, die die Augen der Medusa sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um sie beginnt, kann die Medusa sie zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 abzulegen, vorausgesetzt die Medusa ist nicht kampfunfähig und kann die Kreatur sehen. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird die Kreatur augenblicklich versteinert. Ansonsten beginnt eine Kreatur, die den Rettungswurf nicht schafft, sich in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zuges wiederholen. Bei einem Fehlschlag wird sie versteinert, bei einem Erfolg beendet sie den Effekt. Diese Versteinierung hält an, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit wird.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres Zuges zu vermeiden. Wenn die Kreatur dies tut, kann sie die Medusa bis zum Beginn ihres nächsten Zuges nicht sehen. Dann kann sie den Blick wieder abwenden. Wenn die Kreatur in der Zwischenzeit die Medusa anblickt, muss sie sofort den Rettungswurf ablegen. Wenn die Medusa ihr Spiegelbild auf einer polierten Oberfläche innerhalb von 9 m und in einem Bereich hellen Lichts sieht, erleidet sie aufgrund ihres Fluchs die Auswirkungen ihres Blicks.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Medusa führt entweder drei Nahkampfangriffe durch - einen mit ihren Schlangenhaaren und zwei mit ihrem Kurzsword - oder zwei Fernkampfangriffe mit ihrem Langbogen.

Schlangenhaare. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Kurzsword. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

RIESENWÜRGESCHLANGE

Riesiges Tier

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 60 (8W12 + 8)

Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsicht 3m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen —

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Umschlingen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 16). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Schlange kann kein anderes Ziel umschlingen.

RIESENGIFTSCHLANGE

Mittelgroßes Tier

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsicht 3m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

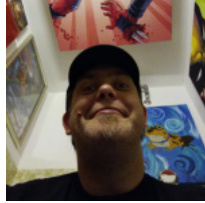
Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen

Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

CREDITS

THOMAS NESGES

Thomas betreibt die deutschsprachige D&D-Fansite **D3: Dungeons & Dragons auf Deutsch** unter dnddeutsch.de und veröffentlicht Abenteuer, bzw. Übersetzungen von Abenteuern, auf D3 und der Dungeon Masters Guild.



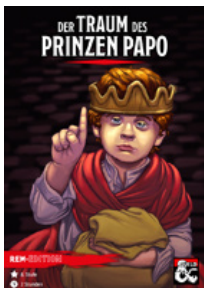
Hier sind einige weitere meiner Veröffentlichungen in der **Dungeon Masters Guild**:

ESMERALDAS SCHWIMMENDER ZIRKUS



Ein schwimmender Zirkus ist aufgetaucht. Gerüchte sagen, dass sich unter den Zirkusleuten böse Kreaturen verbergen, die für einige Tote und Verschwundene verantwortlich sein sollen. Erkundet das Zirkusschiff, lernt Artisten, Crew und Gäste kennen und findet heraus was dem Vermissten zugestoßen ist!

DER TRAUM DES PRINZEN PAPO



Prinz Papo, ein kleiner Junge von nicht mehr als drei Jahren, ist entschlossen seinen Zwillingbruder vor dem schaurigen blauen Monster, das in einer großen, großen, großen roten Hand umher fliegt zu retten. Er lädt euch ein, ihn auf dieses Abenteuer zu begleiten und ehe ihr euch verseht, findet ihr euch in der Astral-Ebene wieder!

EINSTEIGERSET FÜR SPIELER*INNEN



Wenn man erfahrene D&D-Spielende fragt, was der ideale Einstieg in die 5te Edition von Dungeons & Dragons sei, lautet die Antwort fast immer gleich: Das Einsteigerset! Und obwohl das eine sehr gute Antwort ist, gilt sie nur für eine Person am Tisch: die Spielleitung. Aber was ist mit den Spieler*innen? Für euch ist dieses Set!

Thomas ist per Mail an thomas@nesges.eu oder auf Twitter unter [@dnddeutsch](https://twitter.com/dnddeutsch) erreichbar.

VIELEN DANK

Butzi für die Einladung zum Battle Royale der Facebook-Gruppe **Dungeons & Dragons Deutsch**. Die lustige Runde hat mich überhaupt erst auf die Idee für diese Regelerweiterung gebracht.

Justin, Lars, Franzi, Frank und **Jochen** fürs Testspielen meiner wirren Ideen! Euer Input hat die Sache rund gemacht.

Stefan, Khaz und **Seb** für's Korrigieren der englischen Übersetzung!

BILDER & LIZENZEN

- Bild: Krieg by GDJ on Pixabay <https://pixabay.com/de/vectors/krieg-alt-kampf-linie-kunst-6520667/> (Pixabay License)
- Bild: Flagge by OpenClipart-Vectors on Pixabay <https://pixabay.com/de/vectors/album-amerika-schwarz-knochen-1296177/> (Pixabay License)
- Bild: Papierstapel by tswendensky on Pixabay <https://pixabay.com/de/illustrations/stapel-papier-antiquit%C3%A4t-textur-1058406/> (Pixabay License)
- Bilder: Tintenflecken on Pixabay <https://pixabay.com/de/vectors/search/flecken/> (Pixabay License)
- Marker-Bilder von Game-Icons.net <https://game-icons.net/> (CC-BY 3.0): [Castle](#), [Flying Flag](#), [Drink me](#), [Goblin Head](#), [Locked Chest](#), [Orc Head](#)
- Karte "Häuserkampf" erstellt mit Dungeon Scrawl <https://probabletrain.itch.io/dungeon-scrawl> (CC0) und inspiriert von [Tactical Maps Reincarnated](#)
- Textsatz mit The Homebrewery <https://homebrewery.naturalcrit.com/> (MIT License)
- Schriftart: Modesto W01 Lite Regular <https://www.onlinewebfonts.com/> (CC BY 3.0)
- Schriftart: Screwball <https://haroldsfonts.com/font/screwball/> (Freeware)
- Schriftart: SF Comic Script <https://www.dafont.com/de/sf-comic-script.font> (Freeware)

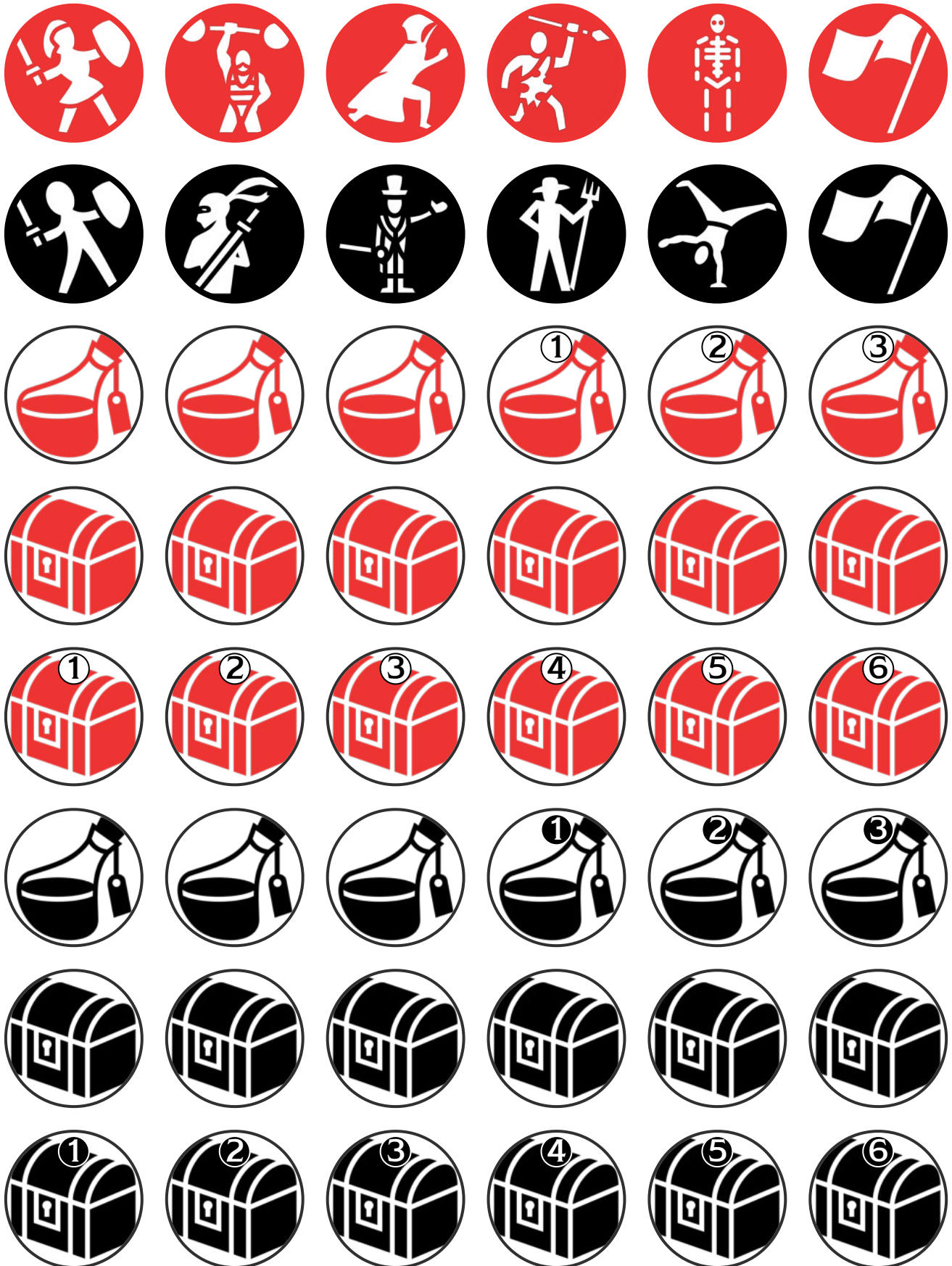
This work contains material that is copyright Wizards of the Coast. Such material is used with permission under the **Open Game License Version 1.0a (OGL)**.

ANHANG 1 - MARKER

Drucke diese Seiten und schneide oder stanze benötigte Marker aus. Verwende schweres Papier und klebe die Marker auf ein Holzplättchen, eine Münze oder ähnliches, damit sie gut liegen bleiben.

Für Online-Spiele findest du alle Markerbilder auch im Ordner "Marker" im Downloadpaket.

Bilder von [Game-Icons.net](#)  CC-BY 3.0







G

H

I

J

K






L

ANHANG 2 - LINKVERZEICHNIS








SEITE 2 - VORBEREITUNG

- Kampfrechner: <https://www.dnddeutsch.de/kampfrechner-ctf-haeuserkampf/> 
- Würfeltabelle 12 Tränke: <https://www.dnddeutsch.de/wuerfeltabelle-12-traenke/> 
- Zufallstabellen DMG: <https://www.dnddeutsch.de/zufaellige-magische-gegenstaende/> 






SEITE 4 - VARIANTEN

- Zombie: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/zombie/ 
- Schreckgespenst: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/spectre/ 
- Gruftschrecken: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/wight/ 
- Geist: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/ghost/ 
- Todesalb: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/wraith/ 

SEITE 5 - HÄUSERKAMPF

- Gemeiner: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/commoner/ 
- Bandit: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/bandit/ 
- Trank: <https://www.dnddeutsch.de/wuerfeltabelle-12-traenke/> 
- Tabelle B: <https://www.dnddeutsch.de/zufaellige-magische-gegenstaende/?filter%5B%5D=rndtable%3AB> 
- Goblin: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/goblin/ 
- Ork: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/orc/ 
- Dungeon Scrawl: <https://dungeonscrawl.com/> 






SEITE 6 - SPIEGELBURG

- Schwarm von Quippen: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/swarm_of_quippers/ 
- Braunbär: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/brown_bear/ 
- Tabelle B: <https://www.dnddeutsch.de/zufaellige-magische-gegenstaende/?filter%5B%5D=rndtable%3AB> 
- Krokodil: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/crocodile/ 
- Nashorn: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/rhinoceros/ 

SEITE 7 - DM3

- Heiltrank: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/magic_items/potion_of_healing/ 
- Tabelle A: <https://www.dnddeutsch.de/zufaellige-magische-gegenstaende/?filter%5B%5D=rndtable%3AA> 

SEITE 8 - DUNKELMEISTER

- Medusa: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/medusa/ 
- Riesenwürgeschlange: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/giant_constrictor_snake/ 
- Riesengiftschlange: https://www.dnddeutsch.de/srd/gamemaster_rules/monsters/giant_poisonous_snake/ 
- Trank: <https://www.dnddeutsch.de/wuerfeltabelle-12-traenke/> 
- Tabelle C: <https://www.dnddeutsch.de/zufaellige-magische-gegenstaende/?filter%5B%5D=rndtable%3AC> 

SEITE 9 - SCHÄTZE

- Würfeltabellen A bis I: <https://www.dnddeutsch.de/zufaellige-magische-gegenstaende/?filter%5B%5D=rndtable%3AB> 

SEITE 13 - CREDITS

- Dungeon Masters Guild: <https://www.dmsguild.com/browse.php?author=Thomas%20Nesges> 
- Dungeons & Dragons Deutsch: <https://www.facebook.com/groups/179648895755200/> 
- Krieg: <https://pixabay.com/de/vectors/krieg-alt-kampf-linie-kunst-6520667/> 
- Flagge: <https://pixabay.com/de/vectors/album-amerika-schwarz-knochen-1296177/> 
- Papierstapel: <https://pixabay.com/de/illustrations/stapel-papier-antiquit%c3%a4t-textur-1058406/> 
- Tintenflecken: <https://pixabay.com/de/vectors/search/flecken/> 
- Game-Icons.net: <https://game-icons.net/> 
- Castle: <https://game-icons.net/1x1/delapouite/castle.html> 
- Flying Flag: <https://game-icons.net/1x1/lorc/flying-flag.html> 
- Drink me: <https://game-icons.net/1x1/lorc/drink-me.html> 
- Goblin Head: <https://game-icons.net/1x1/delapouite/goblin-head.html> 
- Locked Chest: <https://game-icons.net/1x1/lorc/locked-chest.html> 
- Orc Head: <https://game-icons.net/1x1/delapouite/orc-head.html> 
- Dungeon Scrawl: <https://probabletrain.itch.io/dungeon-scrawl> 
- Tactical Maps Reincarnated: <https://dndwizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/dungeons-dragons-tactical-maps-reincarnated> 
- The Homebrewery: <https://homebrewery.naturalcrit.com/> 
- Modesto W01 Lite Regular: <https://www.onlinewebfonts.com/> 
- Screwball: <https://haroldsfonts.com/font/screwball/> 
- SF Comic Script: <https://www.dafont.com/de/sf-comic-script.font> 
- Open Game License 1.0a: <http://www.opengamingfoundation.org/ogl.html> 

ANHANG 3 - OPEN GAME LICENSE

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.