

Spelers Handboek

Een handboek voor Nederlandse DnD spelers

Introductie

Het rollenspel van *Dungeons en Dragons* is gemaakt om de meest absurde en magische verhalen waarheid te maken. Samen met een spelleider de DM (dungeon master) en een groepje spelers duik je een fantasiewereld waar je samen het verhaal kan spinnen en je wildste dromen kan uit laten komen.

Aangezien het spel samengespeeld wordt vereist dit een paar regels om structuur aan de verzonden verhalen te geven. Dungeons and Dragons is een rollenspel die handsvaten geeft aan de spelers om te kijken hoe het verhaal verloopt en hoe de interacties tussen de spelers en de fantasiewereld werken. De spelers maken allemaal een karakter met statistieken die vertellen over wat hij of zij voor persoon is. Wat zijn de karakters sterke punten en zwakke punten. De dm maakt een verhaal waar alle spelers hun karakters samen komen. Aan de hand van de dobbelsteen wordt dan beslist hoe interacties verder verlopen.

Hoe gebruik je dit handboek?

De meeste regels van het spel worden in dit document vertaald en uitgelegd in het Nederlands. Alleen de basisregels worden beschreven voor meer diepgang en alle opties die *D&D* te bieden heeft kan je terecht bij DnDbeyond.com of je lokale spelletjes winkel. Dit is absoluut geen officieel materiaal dus het kan zijn dat de regels niet precies overkomen met hoe *D&D* dit geschreven heeft

Veel termen en begrippen van het spel zijn moeilijk te vertalen naar het Nederlands. Dus is ervoor gekozen om niet overal een directe vertaling voor te gebruiken. Daarnaast zijn er ook geen spells, races, classes of equipment vertaalt. Maar met dit handboek en google translate zal het mogelijk moeten zijn wel een karakter te kunnen maken aangezien de meest belangrijk termen en regels uitgelegd worden.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2022 by TibbysVault.com] and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

Inhoud

Introductie.....	1
Hoe gebruik je dit handboek?	1
Hoe speel je D&D.....	4
Dobbelstenen en Statistieken.....	4
Soorten dobbelstenen	4
Statistieken	5
Hoe maak je een karakter?	6
Race.....	6
Ability score increase	6
Age.....	6
Size	6
Speed.....	6
Languages.....	6
Class.....	6
Features en profficiencies	6
Spells	6
Hit points en Hit dice	7
Ability scores	7
Ability score modifiers	7
Achtergrond	7
Equipment.....	8
Armor class.....	8
Wapens.....	8
De basisregels.....	9
Ability scores en modifiers	9
Skill checks	9
Saving throws	10
Advantage disadvantage	10
Combat.....	10
Volgorde.....	10
Your turn.....	11
Acties.....	11
Attack	11
Critical fail or hit.....	12

Positie.....	12
Movement.....	12
Hit points.....	12
0 hit points	12
Stable.....	12
Death saving throws.....	13
Instant death.....	13
Magie.....	14
Wat is een spell?.....	14
Bekend en voorbereid.....	14
Spell slots.....	14
Rituals.....	14
Casting a spell	14

Hoe speel je D&D

Iedere interactie binnen *D&D* gebeurt vaak volgens een standaard patroon van oorzaak en gevolg. Een situatie wordt beschreven waarop de spelers beschrijven wat hun reactie is. Deze actie leidt dan weer tot een nieuwe situatie die de dm beschrijft. Hierdoor zal het spel altijd blijven doorstromen in hetzelfde patroon.

1. De DM beschrijft een situatie.

De DM beschrijft waar de spelers zijn en wat ze zien. Dit kan een grote beschrijving zijn over een nieuwe locatie of kamer (“de spelers zijn in een kasteel en zijn zojuist een gang ingelopen. Daar zijn 3 deuren te zien. Een aan de rechterkant van de gang en een aan de linkerkant. De laatste deur is helemaal aan het uiteinde”) die de spelers ontdekt hebben of iets simpeler zoals wat een NPC zegt of doet

2. De spelers reageren.

Nu is het de beurt aan de spelers. Zij reageren op wat de DM hun verteld heeft. Soms praat een iemand voor de hele groep (wij lopen naar de linker deur) en soms doet iedereen zijn eigen ding. Dan beschrijft ieder wat zijn karakter doet of zegt. In deze situaties zijn er geen beurten. De spelers zeggen wat ze doen en de DM luistert naar iedereen voordat hij de gevolgen van de reactie beschrijft.

Wanneer het iets simpel betreft als ergens naartoe lopen of reageren op een vraag van een NPC zal de DM direct de reactie geven. Maar soms zorgt de omgeving en situatie voor een uitdaging. (De deur zit op slot of de NPC is kwaadaardig) Dan zal de DM de dobbelsteen laten beslissen wat het gevolg van een actie zal zijn.

3. De DM beschrijft de gevolgen van de spelers hun reactie.

De gevolgen zullen vaak de nieuwe situatie zijn waar de spelers op kunnen reageren. Dit patroon houdt stand in ieder aspect van het spel. Of je nu een donkere grot aan het verkennen bent, aan het praten bent met een kwaadaardige magiër of in een gevecht met een gigantische draak. Bepaalde situaties zoals vechten vraagt om wat meer structuur aan de hand van beurten. Maar bijna altijd zal het spel meer flexibel en fluïde zijn waarbij je kan reageren zoals je wilt op de situatie.

Dobbelstenen en Statistieken

Zoals beschreven hangt een groot gedeelte van het spel af van de rol van de dobbelstenen. Lukt het om de draak te raken of zij de metalen schubben te sterk om te doorboren met een zwaard? Geloofd een stadswacht een gewaagde leugen? Kan je op tijd opzij springen om niet geraakt te worden door een vuurbal? De acties waarbij het niet zeker is of deze wel of niet slaagt wordt uiteindelijk beslist door een karakters statistieken en een rol van de dobbelsteen.

Soorten dobbelstenen

Tijdens het spel wordt er gebruik gemaakt van speciale dobbelstenen met diverse aantal kanten. In de regels worden deze vaak beschreven met de letter d gevolgd door het aantal kanten van de dobbelsteen. Een standaard dobbelsteen met 6 kanten is een d6. In totaal heb je 7 dobbelstenen nodig (d4, d6, d8, twee d10, d12 d20) de meeste dobbelstenen worden gebruikt om de schade te bepalen van een aanval of om iets willekeurig te laten gebeuren. De d20 wordt het vaakst gerold. Aangezien deze dobbelsteen vaak beslist of een actie succesvol is of faalt.

De twee d10 vormen samen een percentage dobbelsteen (samen d100 genoemd). Een dobbelsteen heeft de nummer 0 t/m 9 en de andere 00 t/m 90. Door deze tegelijk te rollen kan je een percentage krijgen van 1 t/m 100. Door de tientallen op de tellen met de eenheden krijg je percentage. Dus als je een 60 rolt en een 5 heb je 65, 10 en 9 is 19 enz. deze dobbelstenen zal je niet vaak rollen.

Wat je moet rollen en hoeveel wordt aangegeven door de DM of vind je terug in je karakter informatie. Ook wordt aangegeven welke *modifiers* (plussen en minnen) je moet toevoegen. Als voorbeeld kan "2d8 +3" tegenkomen. Je moet hier dus twee dobbelstenen met 8 kanten rollen. Bij het totaal tel je 3 op.

Statistieken

Wanneer je de dobbelstenen worden gerold wordt er vaak wat toegevoegd of afgehaald van het totaal. Deze *modifier* wordt bepaald aan de hand van de *abilities* van je karakter. Ieder karakter NPC of monster heeft 6 ability scores. Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom en Charisma. Deze abilities vormen de basis van iedere d20 rol die een karakter maakt.

Er zijn 3 typen d20 rollen die de kern zijn van de spelregels van *D&D*.

1. **Ability checks**
een rol om te beslissen of een actie die een kans van falen heeft wel of niet lukt. De DM beslist welke ability van toepassing is op de actie en hoe hoog de speler moet rollen om de actie succesvol te maken.
2. **Attack rolls**
een rol om te kijken of je de vijand raakt met je aanval.
3. **Saving Throw**
een rol die beslist of je een spell, een val, een ziekte, gif of iets anders vergelijkbaars, van je af

kunt schudden. Je kan er niet voor kiezen deze rol te maken, de DM vertelt je wanneer je een *save* maakt om gevaar te ontwijken.

Hoe maak je een karakter?

Voordat het spel begint moet je toch echt een karakter maken met de daar bijbehorende spelstatistieken. Je gebruikt de magie van je verbeeldingskracht om te bedenken wat voor ras jouw personage heeft (Bijv. een orc of elf), wat de achtergrond is, hoe ziet het karakter eruit en wat is zijn persoonlijkheid en als laatste wat is zijn of haar class. Wil je als tovenaardoor het lever of toch liever als een barbaar!

al deze informatie zet je netjes in een Character sheet, zodat je tijdens het spel precies weet wat je allemaal kan.

Race

Jouw ras bepaalt een hoop over jouw karakter. Het geeft je een leidraad voor hoe jouw karakter er uitziet en wat zijn of haar natuurlijke talenten zijn! Iedere ras geeft jou specifieke talenten en karakteristieken. Daarnaast krijgen een of twee van jouw abilities een verhoging van het ras dat je kiest.

De specifieke karakteristieken die jouw personage krijgt van het gekozen ras vind je terug bij de Racial Traits en vul je in bij je character sheet.

Ability score increase

Dit mag je toevoegen bij je abilities.

Age

Wanneer wordt een ras als volwassen gezien en hoe oud kunnen ze gemiddeld genomen worden

Size

De meeste rassen worden gezien als medium creatures (4 tot 8 ft hoog, 120 tot 240 cm hoog). Sommige rassen zijn kleiner en dan gelden de regels net wat anders. Ze kunnen bijvoorbeeld geen heavy wapens gebruiken.

Speed

Je snelheid bepaalt hoever je kan bewegen tijdens het reizen en vechten.

Languages

Er zijn velen talen in de wereld van *D&D* en je ras bepaalt onder andere welke taal je kan spreken, schrijven en lezen.

Class

Jouw class is jouw roeping, het gene waarin jouw personage in gespecialiseerd is en waar die zich me bezighoudt tijdens het spel. De volgende onderdelen noteer je allemaal op je character sheet. Een overzicht van de class vind je terug in de Class table.

Features en proficiencies

Vanuit je class krijg je een aantal voordelen. Deze voordelen noemen we Class features, hetgeen dat je apart maakt van andere classes. Dit kunnen proficiency/vaardigheden zijn met wapens, skills, saving throws en soms zelfs gereedschap. Maar het kunnen ook vaardigheden zijn die hoort bij jou class. Bijvoorbeeld de extra aanval die een vechter krijgt.

De bonus die je krijgt op jouw proficiencies is in het begin +2 maar op hogere levels wordt de proficiency bonus ook hoger. Deze bonus vind je terug in de Class tabel.

Spells

Sommige classes kunnen magie gebruiken. Die krijgen dan speciale vaardigheden en/of spells. Bij je class staat op welke manier je personage dit doet, welke spells de class kan leren en welke abilities daar nodig voor zijn.

Hit points en Hit dice

Hit points (HP) staat voor hoe sterk je bent en hoeveel schade je kan hebben voor je neergaat. Op level 1 heeft je personage 1 Hit Die en het type dobbelsteen wordt bepaald door je class. Je begint met hit points die gelijk zijn aan de hoogste waarde van die dobbelsteen plus je constitution modifier. Dit is je maximale HP. Iedere keer als je een level omhooggaat krijg je een nieuwe hit die. Deze rol je en voeg je samen met je constitution modifier toe aan je maximale HP

Noteer de maximale HP character sheet. Noteer ook het type Hit Die je personage gebruikt en het aantal Hit Dice dat je hebt. Nadat je een short rest hebt gebruikt, kun je Hit Dice uitgeven om HP terug te krijgen

Ability scores

Veel van wat je personage in het spel doet, en wat belangrijk is voor je class hangt af van zijn of haar zes vaardigheden: Strength/kracht, Dexterity/behendigheid, constitution/constitutie, intelligence/intelligentie, Wisdom/wijsheid en charisma. Elke vaardigheid heeft een score tussen de 3 t/m 20, deze score kan op diverse manieren bepaald worden.

Een veel gebruikte manier is ervoor te rollen. Je rolt 4d6 en telt de hoogste 3 cijfers bij elkaar op. Dit doe je in totaal 6 keer. Deze 6 nummers mag je nu zelf verdelen over je 6 Abilities. Wanneer je dit te lang vindt duren of te ingewikkeld vindt mag je ook ervoor kiezen een standaardlijstje te gebruiken. Dit noemen we de standaard array: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Deze mag je ook gebruiken om over je abilities te verdelen

Als je jouw Ability scores hebt gemaakt en ingevuld mag je ook nog je ability score toevoegen van je ras.

Ability score modifiers

Modifiers zijn de cijfers die je toevoegt aan diverse onderdelen van het spel. Deze

modifiers zijn afgeleid van je ability scores. Je kan je ability modifier berekenen aan de hand van de volgende tabel. Je rond altijd naar beneden af. Je maximale ability score is 20.

Score	Mod
4	-3
6	-2
8	-1
10	0
12	1
14	2
16	3
18	4
20	5

Wanneer je dus een ability score van 17 op Charisma hebt is je charisma modifier 3

Achtergrond

Wanneer je de basis aspecten weet van je personage kan je beginnen aan hoe je karakter eruitziet, wat zijn of haar naam is en wat voor persoonlijkheid hij of zij heeft.

Voor de achtergrond kan je inspiratie halen uit de standaard achtergronden van D&D maar je kan ook samen met je dm een achtergrond maken.

Een achtergrond geeft je personage een background feature (een algemeen voordeel) en proficiency in twee vaardigheden, daarnaast kan je ook extra talen krijgen of gereedschap proficiencies krijgen. Noteer deze informatie, samen met de persoonlijkheidsinformatie die je ontwikkelt, op je character sheet.

Equipment

Wanneer je begint krijg je Starting equipment. Een standaarduitrusting die je krijgt via je class en background.

Hieronder vallen wapens, harnas en bescherming, en andere avonturiersuitrusting. De uitrusting noteer je bij equipment op je character sheet

Armor class

Armor class (AC) Geeft aan hoe moeilijk je geraakt wordt tijdens een gevecht. Het dragen van een harnas of schild verkleint de kans dat je geraakt wordt maar ook hoe behendig je bent heeft invloed op je AC.

een karakter zonder enige bescherming heeft een AC van $10 + \text{Dexterity modifier}$

Met armor kan je ac verhogen en de specifieke berekeningen van je armor vind je terug bij de equipment lijsten.

Wapens

Met ieder wapen dat je gebruikt rol je eerst een d20 om te kijken of je raakt. Je voegt hieraan toe je proficiency bonus (als je proficient bent) en de juiste modifier

Melee weapons

met melee wapen gebruik je Strength modifier. Tenzij het wapen een finesse type is (bijvoorbeeld een Rapier) dan gebruikt je Dexterity modifier

Ranged weapons

bij deze gebruik je de Dexterity modifier.

De basisregels

Als het goed is heb je ondertussen een personage met een character sheet en heb je een groepje waarmee je het spel kan spelen! Maar hoe werkt het spel precies? In de introductie zijn de 3 meest voorkomende rolls al kort beschreven en in dit hoofdstuk leg ik de precieze regels ervan verder uit. In dit hoofdstuk worden de fundamentele acties en regels beschreven van wat je allemaal te wachten kan staan. Van de acties tijdens gevechten tot de regels rondom de 6 abilities.

Ability scores en modifiers

De zes ability scores bepalen veel over jouw personage. Ben jij een sluwe en snelle dief of een naïeve maar krachtige barbaar. Daarnaast gebruik je de scores voor bijna alle rolls. Zoals eerder beschreven in het kopje ability scores. Maar wat betekenen deze scores precies.

Strength/Kracht meet de fysieke kracht van jouw personage.

Dexterity/behendigheid gaat niet alleen over hoe snel jij kan bewegen, maar ook over je kleine motoriek.

Constitution/gezondheid jouw weerstand of hoe gezond jouw lichaam is.

Intelligence/intelligentie gaat voornamelijk over logisch en rationeel nadenken en een grote dosis boekenkennis

Wisdom/wijsheid oftewel je gezonde verstand. Hier gaat het over inzicht. Wat valt je op als je een ruimte binnen komt en hoe is jouw mensen kennis?

Charisma/charisma spreekt voor zich. Hoe ga je om met mensen? Heb je misschien wel een Goude tong of kan je super intimiderend overkomen?

Skill checks

Deze d20 rollen spelen zich voornamelijk af tijdens het rollenspel. Wanneer jouw personage iets doet wat een kans van

falen heeft kan de dm vragen voor een specifieke skill check. Alle skills zijn te koppelen aan een van de abilities. Voor een skill check rol je dan ook de d20 + een modifier + eventuele proficiency bonus.

De volgende skills komen voor in *D&D* en zijn ook terug te vinden op je character sheet

Strength

- Athletics/Atletiek

Dexterity

- Acrobatics/acrobatiek
- Sleight of Hand/vingervlugheid
- Stealth/sluipe

Intelligence

de checks gaan hier over je geheugen over een onderwerp, wat weet je? En over logische nadenken.

- Arcana/magie
- History/geschiedenis
- Investigation/onderzoeken
- Nature/ natuur
- Religion/religie

Wisdom

hier gaat het niet over kennis maar intuïtie. Wat valt je op in jouw omgeving

- Animal Handling/omgang met dieren
- Insight/ mensen kennis
- Medicine/ medicatie/ eerst hulp
- Perception/ perceptie
- Survival/ overleving

Charisma

- Deception/ liegen
- Intimidation/intimidatie
- Performance/optreden
- Persuasion/ overhalen

Een skill check wordt altijd gemaakt wanneer jouw karakter iets doet. Jij bepaalt tot op een hoogte welke check je rolt. Wanneer je langs een bewaker moet komen kan je dit doen door met hem te praten en over te halen (Persuasion check) of door langs hem heen te sluipen (Deception check) jij beschrijft wat jouw personage doet en de dm bepaalt wat je daarvoor moet rollen en wat de kans van slagen is.

het is moeilijker om te sluipen wanneer het dag dan s 'nachts. Dus is de kans van slagen ook wat lager.

Task Difficulty	DC
Very easy	5
Easy	10
Medium	15
Hard	20
Very hard	25
Nearly impossible	30

De dm vergelijkt jouw volledige check (d20 +ability modifier + proficiency bonus) met de Difficulty class (DC) oftewel de moeilijkheidsgraad. Wanneer je totaal gelijk of boven de dc is slaagt je actie. Als je totaal te laag is faal je.

Saving throws

Een reddingsworp (save) maakt jouw personage wanneer hij tegen iets weerstand wil bieden of probeert te ontwijken. Je wordt geforceerd een Save te maken om risico's te vermijden.

Je rolt hiervoor de d20 + relevante ability modifier + eventuele proficiency

Advantage disadvantage

Tijdens het avontuur kan je door omstandigheden een voordeel hebben. Dit kan gebeuren omdat een Feature/Vaardigheid dit aangeeft. Ook kan dm aangeven dat de omstandigheden een rol op een bepaalde manier beïnvloed.

Om met dis advantage of advantage te rollen rol je d20 twee keer. Met advantage telt de hoogste worp en met disadvantage de laagste.

Wanneer de omstandigheden ervoor zorgen dat je disadvantage en advantage tegelijk dan worden ze tegen elkaar weggestreep. En heb je geen van de twee

Advantage en disadvantage stapelen nooit. Je hebt nooit meer dan 1 advantage tegelijk.

Combat

Het is zover je bent in gevecht. Om chaos te voorkomen zijn daar net wat strengere regels aan gekoppeld. Dit om het allemaal zo soepel mogelijk te laten verlopen. Hieronder vallen de regels die gelden als je in combat bent. De dm geeft aan wanneer deze regels gelde

Volgorde

Een typisch gevecht is een weerwind van aanvallen tussen twee kanten. De Allies (vriendelijke kant) en de enemies (vijand) een combat round (gevechtsronde) duurt 6 seconden waarin iedereen een Turn (beurt) krijgt. De volgorde wordt bepaald aan het begin van het gevecht door een initiative roll. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest is een combat round voorbij en begint de volgende. Dit gaat door tot het gevecht over is.

Combat stap voor stap

1. **Surprise?** De DM bepaalt of iemand die betrokken is bij de Combat verrast is.

2. **Rol initiative.** Iedereen die betrokken is bij Combat rolt initiatief (d20 + DEX). Hoe hoger je rolt hoe eerder je aan de beurt bent. De DM noteert iedereen zijn beurt en maakt de initiative orde

3. **Turns.** Elke deelnemer krijgt een beurt tijdens een Combat ronde. Beginnend bij degene bovenaan de initiative order

4. start of next round. *Wanneer iedereen zijn Turn heeft gehad eindigt een ronde en wordt een nieuwe combat ronde begonnen zoals stap 3 aangeeft*

Als je verrast bent, kun je niet bewegen of actie ondernemen tijdens je eerste Turn van Combat, en je kunt pas je reactie gebruiken als de eerste ronde voorbij is. Een lid van een groep kan verrast zijn, ook al is de rest van zijn groep dat niet.

Your turn

Tijdens jouw beurt mag je drie dingen doen, een actie, Movement/bewegen en een bonus actie.

Er zijn diverse soorten acties die je kan gebruiken tijdens je beurt. De meest voorkomende volgen hierna. Daarnaast mag je bewegen tot en met je maximale speed sommige vaardigheden geven je een bonus actie. Dit staat dan vermeld op je character sheet als je dit hebt. Je mag maar een bonus actie gebruiken per beurt.

Met bepaalde vaardigheden, spreuken en situaties kun je een speciale actie uitvoeren, een reactie. Een reactie is een onmiddellijke reactie op *een* trigger, die kan optreden tijdens jouw beurt of die van iemand anders. De *opportunity of attack/* gelegenheidsaanval, die verderop in dit gedeelte wordt beschreven, is het meest voorkomende type reactie. Als je een reactie gebruikt, kun je geen andere gebruiken tot het begin van je volgende Turn.

Acties

Wanneer je jouw actie gebruikt tijdens jouw Turn kan je kiezen uit de volgende opties of een actie gebruiken die beschreven staat op je character sheet. Tenzij anders aangegeven heb je maar een actie in jouw beurt.

Attack/Cast spell - *Val aan met een wapen of voer een spreuk uit.*

Dash - *Gebruik je actie voor extra afstand door een sprint te trekken*

Disengage - *Stap weg van het gevecht zonder een aanvalsmogelijkheid te creëren voor de vijand.*

Dodge - *Tot het begin van je volgende beurt heeft elke attack tegen jouw disadvantage als je de aanvaller kunt zien en met Dexterity saves heb je advantage.*

Prepare a action - *Beslis wat je wil doen als er iets specifiek gebeurt ("wanneer de wolf mij aanvalt sla ik hem met mijn staff").*

Hide - *Verstop je van de vijand (Stealth check)*

Help – je kan jouw actie gebruiken om een andere speler advantage te geven op zijn volgende Attack of ability check. De speler moet deze advantage gebruiken voor het begin van je volgende Turn

Search – *zoek naar een object of iets anders. De dm bepaalt of je een Investigation check of een Perception check maakt.*

Improviser - *Verzin zelf iets leuks, de dm beslist wat je moet rollen aan de hand van jouw beschrijving*

Attack

Je gebruikt jouw action voor attack wanneer je een melee attack, Ranged weapon attack of een spell attack maakt. Voor je attack kan je de volgende structuur aanhouden.

1. **Target** – *beslis wie of wat je aanvalt.*
2. **Modifiers** – *de dm beslist de AC voor de vijand aan de hand van bijvoorbeeld cover. Deze deelt hij niet met de spelers. Ook geeft de dm aan of de aanval met advantage of disadvantage is.*
3. **Attack roll** – *jij rolt je d20 + Ability modifier + eventueel proficiency bonus. De dm geeft aan of het raakt*

4. Resolve – *wanneer je raakt rol je damage of deel je wat de gevolgen zijn van een spell.*

Critical fail or hit

Wanneer je op de d20 van een attack roll een 1 rolt mist de aanval altijd, ongeacht de modifiers of ac van de vijand. Dit noemen we een critical fail.

Wanneer je daarentegen 20 rolt op de d20 heb je een critical hit. Je raakt de vijand altijd ongeacht modifiers of ac. Daarnaast mag je rolt alle damage dice van de aanval 2 keer.

Positie

Tijdens combat heeft een medium wezen controle over 5ft². Het wezen is niet zo groot maar gebruikt deze ruimte om te vechten. Dit noemen we zijn space. Deze space heeft het wezen ook nodig om effectief te vechten.

Size	Space
Tiny	2 1/2 by 2 1/2 ft.
Small	5 by 5 ft.
Medium	5 by 5 ft.
Large	10 by 10 ft.
Huge	15 by 15 ft.
Gargantuan	20 by 20 ft. Or larger

Wanneer een wezen zich verstopt achter een voorwerp, terrein of een andere wezen kan hij cover/dekking krijgen. Hoeveel cover hij heeft is afhankelijk van hoeveel van zijn lichaam verborgen is.

Half cover +2 bonus to AC and Dexterity saving throws

Driekwart cover +5 bonus to AC and Dexterity saving throws

Total cover een wezen kan niet direct aangevallen worden door een spell of attack. Een area of effect kan het wezen wel raken.

Movement

Tijdens je beurt kan je bewegen tot en met je maximale speed. Dit hoeft niet in een

keer te gebeuren, je kan eerst bewegen dan aanvallen en dan verder bewegen. Zolang je maar niet meer beweegt dan je speed.

Gevechten vinden zelden plaats in lege ruimtes. Lage meubels, puin, kreupelhout, steile trappen, sneeuw en ondiepe moerassen zijn voorbeelden van Difficult terrain. Je verplaatsen over dit terrein is moeilijker waardoor je twee keer zoveel speed verbruikt om je te verplaatsen.

Het bewegen door een andere wezen zijn space kan alleen als hij niet vijandig is of als hij 2 sizes groter is. Bewegen door een andere wezen zijn space is altijd difficult terrain en je kan je beurt daar niet vrijwillig eindigen

Wanneer je met een grid werkt is een vierkantje 5ft of Movement. En vierkantjes me difficult terrain 10 ft.

Hit points

De current/huidige hit points van een wezen (meestal gewoon hit points genoemd) kan elk willekeurig getal zijn tussen de maximale HP tot en met 0. Dit aantal verandert regelmatig als een wezen schade oploopt of genezing ontvangt.

Telkens wanneer een wezen schade oploopt, wordt die schade afgetrokken van zijn HP. Het verlies van HP heeft geen effect op de mogelijkheden van een wezen totdat het wezen daalt tot 0 trefferpunten.

0 hit points

Wanneer een wezen 0 hit points heeft valt het wezen unconscious/bewusteloos. Het wezen wordt wakker wanneer de genezing ontvangt.

Stable

Wanneer genezing geen optie is kan een wezen met 0 HP ook gestabiliseerd worden door een ander wezen met een Medicine check van minimaal 10.

wanneer iemand met 0 HP stable is hoeft

het wezen geen death saves meer te maken zoals hier onder. Het wezen is nog steeds bewusteloos en krijgt na 1d4 uur 1 HP terug.

Death Saving throws

Wanneer een wezen zijn beurt begint op 0 HP moet het wezen een Death save maken. Om te kijken of het wezen dichterbij de dood komt of nog net wat langer weet vast te houden aan het leven.

Met een death save rol je de d20 met 10 of hoger heb je een succes en alles daaronder een fail. Wanneer je het derde succes rolt ben je stable/stabiel en wanneer je de derde fail rolt is je personage overleden.

Een 1 rollen telt als 2 fails en met een 20 word je direct wakker met 1 HP.

Als je schade krijgt terwijl je op 0 HP bent geldt het als 1 death save fail. Krijg je een critical hit als 2 fails en wanneer je meer dan je maximale schade krijgt is het instant death

Instant death

Wanneer een wezen te veel schade in een keer krijgt overlijdt een wezen in een klap. Wanneer je schade krijgt en op 0 HP bent en de overgebleven schade hoger is dan je maximale HP ben je in een keer dood en mag je geen death saves meer maken.

Magie

Wat is een spell?

Magie is overal in de wereld van *D&D* en sommige classes kunnen deze magie beheersen en transformeren naar hen wil. Sommige classes krijgen hun spells van goddelijke krachten en andere hebben jaren gestudeerd om de magie te kunnen gebruiken.

Spells zijn uitingen van deze magie, ze kunnen machtige wapens zijn of handige gereedschappen tot beschermende krachten.

Iedere spell heeft een level die de kracht van een spell aangeeft. Hoe hoger de level hoe krachtiger de spell.

de levels van spells gaan van level 1 tot en met level 9. Deze levels lopen niet gelijk met de levels van een karakter

Ook zijn er 0 level spells, ook wel cantrips genoemd. Deze spells zijn relatief zwakker en kosten weinig energie om te casten.

Bekend en voorbereid

Voordat een karakter een spell kan casten moet hij er innig bekend mee zijn. Hij moet de magie fixeren in zijn geheugen. Dit noemen we spells known.

Er zijn ook classes die heel veel spells in hun achterhoofd hebben maar moet de specifieke magische componenten voorbereiden voor ze hem kunnen casten. Deze voorbereide spells heten prepared spells.

Hoeveel spells een karakter known of prepared heeft is gekoppeld aan de class en level.

Spell slots

Ook al weet een personage nog zoveel spells kan hij ze nog niet allemaal casten. Het kost veel energie om een spell te casten en dus heeft iedere class een bepaald aantal slots per spell level.

Wanneer een personage een spell cast gebruikt hij een spell slot van hetzelfde level van de spell. En wanneer alle slots gebruikt zijn kan hij geen slots meet gebruiken tot hij gerust heeft.

Bij iedere class die spells heeft is er een tabel te vinden met hoeveel spell slots een karakter heeft op alle levels.

Rituals

Sommige spells kunnen ook als ritueel gebruikt worden. Zo'n spell kan worden uitgesproken volgens de normale regels voor spell, of de spell kan als ritueel worden uitgesproken. De rituele versie van een spell duurt 10 minuten langer om uit te spreken dan normaal. Het verbruikt ook geen spell-slot.

Casting a spell

Casting time

de tijd die nodig is om een spell te casten. Vaak is dit een actie, maar kan ook langer of korter zijn. Bijvoorbeeld een bonus actie of als reactie. Wanneer je een spell wil casten die langer is dan actie moet je al je beurten bezig zijn met het casten van de spell

Range

het doel van het spell moet binnen de range aangegeven zijn van de spell. Een spell kan ook touch zijn. Wanneer een spell alleen de caster beïnvloed of vanuit hem ontstaat heeft het een range of self.

Components

dit zijn de fysieke onderdelen die een spel nodig heeft.

- **Verbal**
gesproken woorden.
- **Material**
materialen die nodig zijn bij het casten, een spell focus of component pouch kan in plaats van de specifieke components gebruikt worden.
Wanneer het spel aangeeft dat de component geconsumeerd worden of wanneer ze geld kosten moet je het materiaal wel hebben
- **Somatic**
handgebaren of een beweging die je maakt voor het spel

Wanneer je deze componenten niet kan voltooien omdat je handen bijvoorbeeld vastgebonden zijn kan je de spell niet casten.

Duration

hoelang de effecten van het spel in stand blijven. Dit kan uitgedrukt worden in rondes, seconden uren en soms dagen.

Sommige spells hebben ook concentration/concentratie nodig om in stand gehouden te worden. De personage moet zich focussen op de effecten van de spell. Effecten verdwijnen wanneer je concentratie wegvalt. Op de volgende manieren stopt je concentratie:

- **Schade**
wanneer je HP verliest moet je een constitution Saving throw maken.
De dc is 10 of de helft van de schade. Degene die hoger is telt.
Als je meerdere keren schaden krijgt moet je voor iedere bron een save maken.
- *Je cast een andere concentratie spell.*
- *Je raakt bewusteloos of sterft*

Target

de spell beschrijft wie of wat je kan raken. Dit kan jezelf zijn of iemand anders. Soms kan je ook meerdere mensen beïnvloeden. Daarnaast heb je Area of effect (een gebied waar de spell zijn effect werkt en dus ook meerdere wezens kan beïnvloeden. Ook vriendelijke wezens kunnen hier dus door geraakt worden.

Saving throw

Veel spells specificeren dat een doelwit een Saving throw kan maken om sommige of alle effecten van een spreuk te vermijden. De spell specificeert de vaardigheid die het doelwit gebruikt voor de save en wat er gebeurt bij een succes of fail.

De DC om een van je spreuken te weerstaan, is gelijk aan 8 + je modifier voor spel casting ability + proficiency bonus

Spell attack

bij sommige spells moet je zelf een attack rollen om te kijken of je raakt. Je rolt de d20 + je modifier voor spel casting ability + proficiency bonus tegen de AC van je doelwit.

Legal OGL

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of The Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of The Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. 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, translate 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,

nonexclusive 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; 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.

Spelers Handboek, 2022 COPYRIGHT TibbysVault.com, Authors Koosje Dokter