

# Zeug für Spieler

---

## Mini Guide

---

In diesem Dokument habe ich ein paar Sachen runtergeschrieben, die für manche von euch eventuell hilfreich sind.

## Inhaltsverzeichnis

---

1. [Downtime Activities](#)
  1. [Crafting](#)
  2. [Spell Scrolls](#)
  3. [Spells erfinden](#)
  4. [Training](#)
  5. [Soziale Interaktionen](#)
  6. [Anderes](#)
2. [Allgemeines Zeug](#)
3. [Equipment](#)
  1. [Waffen](#)
  2. [Normale Gegenstände](#)
  3. [Werkzeug](#)
  4. [Fahrzeuge und Tiere](#)
  5. [Magische Gegenstände](#)
4. [Spezielle Sachen, nach Klassen](#)
  1. [Artificer](#)
  2. [Barbarian](#)
  3. [Bard](#)
  4. [Cleric](#)
  5. [Druid](#)
  6. [Fighter](#)
  7. [Monk](#)
  8. [Paladin](#)
  9. [Ranger](#)
  10. [Rogue](#)
  11. [Sorcerer](#)

- 12. [Warlock](#)
- 13. [Wizard](#)
- 14. [Feats, die ihr genommen habt](#)
- 5. [Conditions](#)

## Downtime Activities

---

### [DMs Guide](#)

### [Xanathars](#)

---

#### **Crafting:**

Mit dem richtigen [Tools](#) können gewöhnliche Gegenstände hergestellt werden.

Für magische Gegenstände braucht man eventuell besondere, seltene Materialien und längere Zeit, um den Gegenstand zu verzaubern.

Ihr könnt theoretisch die meisten Magic Items, die es bereits gibt herstellen (siehe [Tabelle](#) weiter unten), euch aber auch selbst neue Magic Items ausdenken (mit mir absprechen)

#### **Spell Scrolls:**

Spellcaster, die proficient in Arcana sind, können [Spellscrolls](#) herstellen.

Ein in eine Spell Scroll gewirkter Spell kann ein mal von einem Character, auf dessen Spell List der Spell ist, gecastet werden; danach verliert die Spell Scroll ihre Magie. Ist der Spell von einem höheren Level als der Character casten kann, muss er einen DC 10+Lvl Ability Check mit seiner Spellcasting Ability schaffen.

Wizards, Pact of the Tome Warlocks und Character mit dem Ritual Caster Feat können manche Spells in ihr Zauberbuch abschreiben.

---

### [Spells erfinden](#)

Spellcaster können neue Magie erschaffen. Das ist ein sehr aufwändiger Prozess, der viel Zeit und Materialien benötigt. Gibt es etwas, das ihr gerne mit einem Zauber machen wollen würdet, sprecht ihr das am besten mit mir ab.

---

#### **Training**

In der Freizeit können PCs an ihren Fähigkeiten arbeiten.

Mit den entsprechenden Materialien, Anleitungen und/oder Lehrern können neue Fähigkeiten erlernt oder alte verbessert werden.

#### **Tools und Instrumente**

Übung mit einem Werkzeug oder Instrument kann bei genug investierter Zeit zur Proficiency oder sogar Expertise in der entsprechenden Tool Proficiency führen.

## **Languages**

Mit einem Lehrer oder Büchern kann eine neue Sprache gelernt werden.

## **Skill Proficiency**

Etwas mehr Aufwand ist das Erlernen einer neuen Fähigkeit, wie z.B. Arcana oder Survival.

Wie auch bei der Tool Proficiency muss ein PC, der eine solche Fähigkeit erlernen möchte, in seiner Freizeit üben, lesen und lernen. Außerdem muss ein Character die Fähigkeit, die er lernt, auch im Alltag ausüben.

Mit dem entsprechenden Zeitaufwand kann ein Character zunächst Half-Proficiency, dann Proficiency und sogar Expertise erlangen.

## **Neue Skill Proficiencies**

Sollte ein Character eine spezielle Fähigkeit erlernen wollen, die von den Regeln nicht gut abgedeckt wird, kann er auch eine komplett neue Fähigkeit lernen, z.B. Handeln oder Resilienz.

## **Feats**

Sehr spezielle Fähigkeiten können auch durch Feats erlangt werden.

Möchte ein PC ein zusätzliches Feat erlangen, kann er das durch Training oder Ähnliches (abhängig vom jeweiligen Feat) erreichen.

## **Ability Scores**

Das meiste Training erfordert das Verbessern eines Ability Scores.

Um einen Ability Score zu verbessern ist Training in allen Fähigkeiten nötig, die mit diesem Ability Score zusammenhängen. Dies ist in allen Fällen mit Materialkosten, Lehrern und Zeitaufwand verbunden.

Durch gewöhnliches Training kann ein Ability Score bis maximal 20 erhöht werden.

---

## **Soziale Interaktionen**

NPCs, mit denen persönliche Beziehungen aufgebaut wurden, sind eher dazu bereit, der Party zu helfen.

---

## **Anderes**

Viele der Downtime Activities, die im DMs Guide und Xanathars aufgeführt sind, sind ortsabhängig. Solltet ihr vorhaben, solche Aktivitäten durchzuführen (z.B. Gebäude bauen, Rituale, Geschäfte

gründen, Magic Items verkaufen, Recherchieren, Arenakämpfe, etc.), schaut euch nach entsprechenden Orten (z.B. Stadt) um und besprecht eure Pläne gegebenenfalls im Voraus mit mir.

---

## Equipment

---

### Waffen

---

### Normale Gegenstände

[Alle](#)

---

### Werkzeug

[Zeug, das man theoretisch mit Werkzeug machen kann.](#)

---

### Fahrzeuge und Tiere

Ihr könnt euch auch auf alle möglichen Arten Haus- und Nutztiere zulegen, die hier nicht aufgelistet sind.

[Liste aller Viecher](#)

---

## Magische Gegenstände

Es gibt magische Gegenstände in verschiedenen Seltenheitsgraden. In Magieläden können sie gekauft werden, außerdem ist es möglich, magische Gegenstände zu craften.

	Common	Uncommon	Rare	Very Rare	Legendary	Artifact
Waffen und Rüstungen	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>
Zaubertränke	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	-
Ringe	-	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	-
Stäbe	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	-
Rollen	<a href="#">Link</a>	-	<a href="#">Link</a>	-	-	-
Wundersame Gegenstände	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>

---

## Allgemeines Zeug

---

# Actions im Kampf

[Im Handbook](#)

---

## Attack

Mit Waffe oder unarmed strike.

Ziel auswählen, schauen, ob man advantage/disadvantage hat, attack roll machen, bei hit damage würfeln.

### To hit:

Ability Modifier (Strength bei den meisten Melee Waffen, Dexterity bei Ranged und Finesse Waffen) plus Proficiency Bonus (wenn man mit der Waffe proficient ist).

### Ranged Attacks:

Die normale Range ist die erste Zahl, die weite Range (zweite Zahl) wird mit Disadvantage gewürfelt (zb. (150/600)). Für eine Distanz von 5 feet gibt es auch Disadvantage.

### Extra Attack:

Hat ein Character durch ein Class Feature mehrere Attacken, kann er mit der Attack Action die entsprechende Anzahl Weapon Attacks machen.

### Opportunity Attack:

Entfernt sich eine Kreatur aus der Range, die ein Character mit einer Waffe hat, kann dieser seine Reaction verwenden, um eine Melee Attack auf diese Kreatur zu machen.

### Grappling und Shoving:

Anstatt einer Weapon Attack kann eine Attack einer Attack Action auch durch einen Grapple oder Shove ersetzt werden.

Die gegrappelte/geschovete Kreatur darf höchstens eine Größe größer sein als der PC.

#### Grappling:

Zum Grappeln wird eine freie Hand benötigt.

Der Grappler würfelt einen Athletics Check, sein Ziel einen Athletics oder Acrobatics Check (zum Entkommen aus einem Grapple gilt das Gleiche). Bei einem Erfolg ist die Kreatur grappled.

Eine gegrappelte Kreatur kann mitgeschleift werden: die Speed beträgt dann die Hälfte der normalen Movement speed.

#### Shove:

Der Shover würfelt einen Athletics Check, sein Ziel einen Athletics oder Acrobatics Check. Bei einem Erfolg, wird das Ziel um 5 ft. weggeschoben oder prone.

---

## **Dash:**

Mit der Dash Action kann zusätzlich zum normalen Movement eine Distanz, die der Speed entspricht, zurückgelegt werden (also z.B. zu normalen 30 ft. zusätzliche 30 ft.).

---

## **Disengage:**

Wenn man die Disengage Action macht, löst das eigene Movement keine Opportunity Attacks (außer der Attacker hat das Sentinel Feat).

---

## **Dodge:**

Attack Rolls auf den Dodgenden haben Disadvantage, Dexterity Saves für Effekte, die gesehen werden, Advantage.

Help:

Man kann einer Kreatur bei einem Skill Check helfen; sie bekommt dadurch Advantage.

Außerdem kann man im Kampf einen Feind ablenken/stören o.Ä.: Der nächste Attack Roll auf diese Kreatur hat Advantage.

---

## **Hide:**

Wenn man nicht gesehen wird (invisibility, heavily obscured, etc.) kann man sich verstecken. Dafür wird ein Stealth Check gegen einen Perception Check/die Passive Perception der Kreaturen gewürfelt, vor denen man sich verstecken will.

---

## **Ready:**

Bei der Ready Action bereitet man eine Action vor, die unter einer festgelegten Bedingung als Reaction ausgeführt wird. Einen Spell zu readyen benötigt Concentration.

---

## **Search:**

Man kann einen Perception oder Investigation Check machen, um sich umzusehen oder etwas genauer zu untersuchen.

---

## **Use an Object:**

Zusätzlich zur kostenlosen Object interaction kann man als Action auch ein Objekt benutzen (zb. Schlüssel in Schloss stecken, Schwert aufheben, etc.).

---

## **Improvisieren:**

Auch Sachen, die hier nicht explizit aufgeführt wurden, können als Action versucht werden. Was dabei möglich ist, bestimmt im Zweifel der DM.

---

Es gibt noch zusätzliche Optionen im DMs Guide.

Wen das interessiert: [HIER](#)

---

## Spezielle Sachen, nach Klassen

Manche Klassen bieten sich besonders gut dazu an, bestimmte Dinge zu machen. Das hier Aufgelistete bildet dabei keine vollständige Liste möglicher Aktivitäten, sondern soll eher einige Ideen präsentieren. Dabei liegt der Fokus vor allem auf Klassen, die es bei uns in der Kampagne auch gibt. Für Spellcaster habe ich auch einige Spells rausgeschrieben, mit denen cooles Zeug gemacht werden kann. Dass bei manchen Klassen mehr dabei steht als bei anderen heißt also nicht, dass man mit ihr weniger Zeug machen kann. Im Zweifel könnt ihr alles machen was ihr wollt, sprecht's halt mit mir ab.

---

### [Artificer](#)

- Golem/Automaton bauen
- Waffen schmieden
- Fallen bauen
- Magische Gegenstände herstellen
- Sich nach magischem Zeug in der Stadt umsehen
- Feuerwerk
- Essen an die Armen verteilen

### [Spells](#)

---

### [Barbarian](#)

- Zeug kaputt machen
  - Feat lernen
  - mit Waffen trainieren
  - Je nach Subclass Zeug in der Natur machen
  - Die eigene Gewalt und Sterblichkeit hinterfragen
  - Anger-Management-Classes
  - Arenakämpfe
  - Therapie
  - Festung bauen
- 

### [Bard](#)

- Auftreten
- Unfug und Schabernack
- Affären
- Diebstahl
- neues Instrument lernen
- sich eine Rolle an irgendeinem Hof erschleichen
- politischen Einfluss nehmen
- Bücher wälzen/Recherche
- bei den entsprechenden Levels das Erlangen der Magical Secrets durch Ereignisse in der Kampagne erklären
- alle speziellen Sachen, die bei anderen Klassen mit Spells aufgeführt sind

## Spells

---

### Cleric

- für Sünder beten
- mit Gottheit reden
- Missionieren (darf ich mit Ihnen über unseren Armleuchter Lathander sprechen etc.)
- Weihwasser herstellen (1h, 25 GP an Silberpulver)
- Ketzer verbrennen
- Dämonen exorzieren
- auf Vampirjagd gehen
- Glaubenskrieg führen
- Channel Divinity: Untote vertreiben
- Channel Divinity: Untote bis zu bestimmten CR zerstören
- Divine Intervention (ab Level 10): D100 Würfeln, wenn unter Cleric Level, kann man Gottheit um Hilfe bitten

### Mit Spells:

Lvl 1:

- [Leute verheiraten/beerdigen/läutern/segnen](#)
- [Leute heilen](#)

Lvl 2:

- [Gottheit nach vagem Rat fragen](#)
- [sich Proficiency ausleihen](#)



- [komische ewige Flamme irgendwo platzieren](#)
- [jemandes Skillchecks in einem Ability Score verbessern \(und mehr\)](#)
- [Krankheit heilen etc.](#)
- [Gift heilen / vor Gift schützen](#)
- [Wahrheitszwang](#)

Lvl 3:

- [Advantage auf Wisdom und Death Saves](#)
- [jemanden verfluchen](#)
- [Security Cam](#)
- [Magischen Effekt unterbrechen](#)
- [Magische Falle mit Damage oder Spell](#)
- [Bannkreis](#)
- [Fluch entfernen](#)
- [Wiederbelebung](#)
- [Kommunikation mit egal wem, egal wo, 25 Wörter hin und zurück](#)
- [Einer Leiche fünf Fragen stellen](#)
- [Jede Sprache sprechen und verstehen](#)

Lvl 4:

- [Eine Kreatur verbannen](#)
- [Kleiner Blick in die Zukunft](#)
- [Göttlicher Wachhund](#)

Lvl 5:

- [Drei Fragen an Gottheit](#)
- [Starken Fluch oder Versteinigung heilen](#)
- [geheimes Wissen zu einem bestimmten Thema erfahren](#)
- [Wesen an einen Realm binden](#)
- [Jemanden wiederbeleben, der höchstens 10 Tage tot war](#)
- [Kreatur oder Ort in der gleichen Plane ausspionieren](#)

Lvl 6:

- [drei Untote erschaffen](#)
- [magischer Schutzzauber gegen Teleportation für große Fläche](#)
- [Truesight](#)

- [Notfallteleportation an festgelegten Ort für 6 Leute](#)

Lvl 7:

- [Durch den Ethereal Realm gehen](#)
- [Zu anderer Plane reisen](#)
- [Körperteile nachwachsen lassen](#)
- [Jemanden, der höchstens 100 Jahre tot ist, wiederbeleben](#)
- [Magische Falle](#)
- [Magischen Tempel erschaffen](#)

Lvl 8:

- [Antimagiefeld](#)
- [Wetter kontrollieren](#)
- [Erdbeben](#)

Lvl 9:

- [Astrale Projektion](#)
- [Tor in anderen Realm öffnen](#)
- [Wesen, das höchstens 200 Jahre tot ist, wiederbeleben. Leiche nicht notwendig.](#)

---

## Druid

- als Tier spionieren
- sich als Tier mit anderen Tieren anfreunden
- Natur erkunden
- Sterne beobachten
- Wetter beobachten
- rumfliegen
- Spuren lesen
- sich mit Tieren anfreunden
- Tieren Aufgaben geben
- Familiar beschwören

Wildshapeoptionen nach CR (Achtung! Schwimmende Tiere erst ab Level 4, fliegende ab Level 8):

	<b>&lt;=1/4</b>	<b>1/2</b>	<b>1</b>
Tiere	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>	<a href="#">Link</a>

[Mit Spells:](#)

Lvl 1:

- [Mit Tieren anfreunden](#)
- [telepathisch mit Tier kommunizieren](#)
- [Beeren verzaubern, die sättigen und heilen](#)
- [Mit Tieren sprechen](#)

Lvl 2:

- [Natur nach vagem Rat fragen](#)
- [Luftblase um Kopf bilden](#)
- [Tier als Boten entsenden](#)
- [Durch die Sinne eines Tieres wahrnehmen](#)
- [sich Proficiency ausleihen](#)
- [Krankheit heilen etc.](#)
- [Gift heilen / vor Gift schützen](#)
- [Stealth im Umfeld verbessern](#)
- [Tier beschwören](#)

Lvl 3:

- [mehrere Tiere beschwören](#)
- [Magischen Effekt unterbrechen](#)
- [Pflanzen wachsen lassen](#)
- [Mit Pflanzen sprechen](#)
- [Fey beschwören](#)
- [unterwasser atmen](#)
- [Wiederbelebung](#)

Lvl 4:

- [viele Fey beschwören](#)
- [Naturschützertransformation](#)
- [Kreatur in Tier verwandeln](#)
- [Feuerwand](#)
- [Elemental beschwören](#)

Lvl 5:

- [Tier/Pflanze bewusstsein verleihen](#)
- [Wissen der natürlichen Umgebung aneignen](#)

- [Starken Fluch oder Versteinierung heilen](#)
- [Wesen an einen Realm binden](#)
- [Wiedergeburt in neuem Körper verursachen](#)
- [Kreatur oder Ort in der gleichen Plane ausspionieren](#)
- [Bäume als Portale benutzen](#)
- [Natur kontrollieren und als Waffe benutzen](#)

Lvl 6:

- [Teleportation \(lange Distanz\) durch Pflanzen](#)
- [In Gas verwandeln und schnell reisen](#)

Lvl 7:

- [Drachenartige Verwandlung](#)
- [Feuersturm](#)
- [Zu anderer Plane reisen](#)
- [Körperteile nachwachsen lassen](#)
- [Gravitation umkehren](#)

Lvl 8:

- [Große Menge an Kreaturen in Tiere verwandeln](#)
- [Wetter kontrollieren](#)
- [Erdbeben](#)

Lvl 9:

- [In andere Kreatur verwandeln](#)
- [Wesen, das höchstens 200 Jahre tot ist, wiederbeleben. Leiche nicht notwendig.](#)

---

## [Fighter](#)

- Attack Action (besonders auch Grapple und Shove)
- Gift craften
- Bomben bauen
- Zeug basteln
- Training
- Waffen reparieren/schärfen

---

## [Monk](#)

- meditieren

- Training
  - Fasten
  - Weise sein
- 

## Paladin

- heiliger Krieg
- Leute heilen
- Training
- Missionieren
- Leute beschützen
- Ungläubige jagen
- Eid brechen
- Dämonen jagen
- SMITE

## Spells:

Lvl 1:

- [Leute verheiraten/beerdigen/läutern/segnen](#)
- [Essen reinigen](#)
- [Magie entdecken](#)

Lvl 2:

- [Magisches Reittier beschwören](#)
- [Krankheit heilen etc.](#)
- [Gift heilen / vor Gift schützen](#)
- [Wahrheitszwang](#)

Lvl 3:

- [Essen erschaffen](#)
- [Magischen Effekt unterbrechen](#)
- [Bannkreis](#)
- [Fluch entfernen](#)
- [Wiederbelebung](#)

Lvl 4:

- [Eine Kreatur verbannen](#)

- [krasserer magisches Reittier, das evtl. sogar fliegen kann](#)
- 

## Ranger

- Jagen
- Spuren lesen
- sich mit Tieren anfreunden
- Zeug anbauen
- Forstarbeit
- Training
- Bogenschießen
- Kundschaften

Die folgenden Spells können Ranger ab bestimmten Leveln ein mal pro Long Rest kostenlos casten:

- [mit Tieren Sprechen \(Lvl 3\)](#)
- [durch die Sinne eines Tiers wahrnehmen \(Lvl 5\)](#)
- [mit Pflanzen sprechen \(Lvl 9\)](#)
- [Bestimmte Kreatur im Umkreis finden \(Lvl. 13\)](#)
- [Wissen der natürlichen Umgebung aneignen \(Lvl 17\)](#)

Ab Level 10 kann sich ein Ranger als Bonus Action auf magische Weise für eine Runde unsichtbar machen.

## Spells:

Lvl 1:

- [Magie entdecken](#)
- [Beeren verzaubern, die sättigen und heilen](#)
- [magische Falle](#)

Lvl 2:

- [Tier als Boten entsenden](#)
- [Krankheit heilen etc.](#)
- [Stealth im Umfeld verbessern](#)
- [Gift heilen / vor Gift schützen](#)
- [Tier beschwören](#)

Lvl 3:

- [mehrere Tiere beschwören](#)
- [für Divination Magic unsichtbar werden](#)

- [Pflanzen wachsen lassen](#)
- [Fey beschwören](#)
- [unterwasser atmen](#)

Lvl 4:

- [viele Fey beschwören](#)
- [Naturschützertransformation](#)
- [Elemental beschwören](#)

Lvl 5:

- [Wissen der natürlichen Umgebung aneignen](#)
- [Bäume als Portale benutzen](#)
- [Natur kontrollieren und als Waffe benutzen](#)
- [Zwei Ranged Attacks pro Runde als Bonus Action](#)

---

## Rogue

- Taschendiebstahl
- Trickbetrug
- Spionage
- Anschläge
- Diebesgut verkaufen
- Laden bestehlen
- Raub
- Kundschaften
- Lernen
- Fälschen
- Duelle
- Recherchieren
- Training
- Spuren nachgehen

Sneak Attack:

1/Turn. Gilt, wenn man Advantage auf eine Attackroll hat oder ein Ally in 5 ft. des Ziels steht.

Möglichkeiten, Advantage zu bekommen:

- Flanking (nur Melee): auf der exakt gegenüberliegenden Seite des Ziels steht ein Ally.
- Ungesehen: ist man invisible oder versteckt, sodass das Ziel einen nicht bemerkt
- Help Action o.ä. durch Ally

- Steady Aim: Bonus Action, mit der man Advantage bekommt. Im Rest des Turns kann nicht mehr gelaufen werden.
- 

## Sorcerer

- Spell Scrolls herstellen
- magische Gegenstände craften
- saufen gehen
- magische Streiche spielen
- etc.

-> Man kann im Grunde machen, was man will. Hängt vom Character und der Subclass ab

## Spells

---

## Warlock

- Stress mit dem Patron anfangen
- Aufgaben für den Patron erfüllen
- Seelen opfern etc.

Dadurch, dass Warlocks so anpassbar sind, kann man mit ihnen auch fast alles machen.

Als Warlock kann man die [Subclass](#), [Invocations](#), den [Pact Boon](#) und [Spells](#) auswählen.

---

## Wizard

- Spells in das Spellbook schreiben
  - Spell Scrolls schreiben
  - Gegenstände verzaubern
  - hohen Turm bauen
  - Klon anfertigen
  - Drache werden
- alles was man mit Wizard Spells halt so machen kann
- 

## **Feats, die ihr genommen habt**

### Ritual Caster (Wizard) Spells

Spells können in das Buch geschrieben werden, sobald man als Character das Level hat, mit dem ein Full Wizard den Spell lernen könnte (also Level 2 Spells ab Character Level 3, Lvl 3 Spells ab Lvl 5, Lvl 4 ab Lvl 7, Lvl 5 ab Lvl 9 und Lvl 6 ab Lvl 11).

## **Conditions**

---



