



D&D 5e 2024 - ZAUBER & FÄHIGKEITEN



Mehr D&D-Tipps,
Tools &
Abenteuerhilfe
auf
www.rollberry.de

WAS KANN ICH EINSETZEN - UND WAS KOSTET ES?

Für Einsteiger und Spieler mit ersten Sessions.






1. ERST PRÜFEN

- Was steht bei der Fähigkeit?
- Wann darf ich sie nutzen?
- Welche Aktion kostet sie?
- Wie oft darf ich sie nutzen?
- Wann kommt sie zurück?

MERKSATZ: Der Text der Fähigkeit ist die Regel.



2. WAS KOSTET ES?

-  **Aktion:** deine Haupthandlung.
-  **Bonusaktion:** nur, wenn erlaubt.
-  **Reaktion:** Antwort auf einen Auslöser.
-  **Keine Aktion:** passiert einfach oder selten.
-  **Freie Interaktion:** klein und kurz.



3. ZAUBER LESEN

-  **Wirkzeit**
-  **Reichweite**
-  **Ziel oder Bereich**
-  **Dauer**
-  **Konzentration?**
-  **Komponenten?**
-  **Zauberplatz ja oder nein?**



4. ZAUBERANGRIFF

- Du würfelst gegen die Rüstungsklasse des Ziels.
- Formel: $d20 +$ Zauberangriffsbonus.
- Bei Treffer wirkt der Zauber wie beschrieben.



5. RETTUNGSWURF-ZAUBER

- Das Ziel würfelt gegen deinen Zauber-SG.
- $\text{Zauber-SG} = 8 + \text{Übung} + \text{Zauberattribut}$.
- Bei Erfolg oder Misserfolg steht der Effekt im Zaubertext.

Beispiel: Feuerball.



6. KONZENTRATION

- Nur ein Konzentrationszauber zugleich.
- Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf.
- $\text{SG} = 10$ oder halber Schaden, was höher ist.
- Kampfunfähig? Konzentration endet.



7. ZAUBERPLÄTZE

- Zauberplätze sind begrenzte Ressourcen.
- Zaubergrad muss zum Platz passen.
- Höherer Platz kann stärkeren Effekt geben.
- Nach langer Rast oft zurück.
- Klasse genau lesen.



8. FÄHIGKEITEN & RESSOURCEN

- Viele Fähigkeiten haben Nutzungen.
-  Prüfe: pro kurzer Rast?
-  Pro langer Rast?
-  Pro Runde?
-  Pro Treffer?
-  Klassenressourcen und Inspiration markieren.



9. KURZE RAST

- Ca. 1 Stunde Pause.
- Trefferwürfel ausgeben.
- Manche Fähigkeiten kommen zurück.
- Gut für Erholung im Abenteuer.
- Nicht immer sicher.



10. LANGE RAST

- Mindestens 8 Stunden.
- Viele Ressourcen zurück.
- Trefferpunkte meist vollständig zurück.
- Zauberplätze oft zurück.
- Der SL entscheidet, ob die Rast klappt.



11. HÄUFIGE FEHLER

-  Bonusaktion vergessen.
-  Zwei Konzentrationszauber halten.
-  Reichweite übersehen.
-  Zauberplatz nicht markieren.
-  Rettungswurf und Angriff verwechseln.
-  Bedingung der Fähigkeit ignorieren.



12. ZAUBERWIRKEN - ABLAUF

- 1 Zauber wählen.
- 2 Wirkzeit prüfen.
- 3 Ziel oder Bereich wählen.
- 4 Konzentration prüfen.
- 5 Angriff oder Rettungswurf?
- 6 Zauberplatz markieren.
- 7 Effekt anwenden.



13. MERK DIR!

-  Richtige Fähigkeit.
-  Richtiges Moment.
-  Richtige Kosten.
-  Richtiger Wurf.



PASSENDE BEISPIELE

-  **Feuerpeil:** Zauberangriff würfeln.
-  **Feuerball:** Ziele machen Rettungswurf.
-  **Schild:** Reaktion bei Treffer.
-  **Heilung:** Aktion oder Bonusaktion genau lesen.
-  **Klassenfähigkeit:** Nutzung markieren.