

Inhalt

Inhalt.....	1
Einleitung	1
Übersicht der Änderungen zum D&D-System	1
Bekannte, Bereite und Zauber pro Tag	1
Zauberfertigkeiten und Zauberwurf.....	1
Weben.....	1
Magiekomponenten.....	1
Die Neue Arkane Magie.....	1
Barde.....	1
Hexenmeister	1
Magier	2
Spezialisierung auf Schulen	3
Prestigeklassen mit arkanen Zaubern.....	3
Zauberfertigkeiten und Zauberwurf	3
Zauberfertigkeiten	3
Zauberwurf.....	3
Optionale Regel: Zauberpatzer	3
Optionale Regel: Zauberwirkung vermindern .	4
Optionale Regel: Vorbereitete Zauber erleichtern den Zauberwurf	4
Magiekomponenten	4
Die Neue Göttliche Magie.....	5
Kleriker	5
Zauberwurf für Göttliche Magie	5
Zauberwurf.....	6
Druide	6
Paladin	6
Waldläufer.....	6
Prestigeklassen mit göttlicher Magie	6
Domänen.....	6
Zuordnung der Zauber zu Domänen	6
Quellen.....	6

Einleitung

Das d20/D&D Magiesystem ist sehr starr und einseitig. Wie oft hat man einfach nur den falschen Zauber memoriert und ärgert sich schwarz? Was unterscheidet eigentlich zwei Magier, die keine Spezialisten sind? Warum muss ein Kämpfer laufend Würfeln, während ein Magier nur müde „Spinnenklettern“ sagt? Warum muss man würfeln, ob man am Seil klettern kann, während ein Magier ohne Probe mal eben für 4 Runden die Zeit anhält oder Massenhast wirkt?

Dieses Alternative Magiesystem soll alle Fragen beantworten. Es ist kein kompletter Umbau wie Monte Cooks „Unearthed Arcana“, das neue Charakterklassen und eine andere Zauberliste einführt. Es rüttelt aber schon an den Grundfesten der D&D-Magie und macht den Magier magischer!

Übersicht der Änderungen zum D&D-System**Bekannte, Bereite und Zauber pro Tag**

Der größte Unterschied: Bekannte Zauber – Bereite Zauber – Zauber pro Tag. Aus den Bekannten Zaubern wählt man als Magier die Zauber aus, die man wirken will (Bereite Zauber). Die kann man beliebig auf die Slots pro Tag verteilen. Beim Hexenmeister sind die Bereiteten Zauber im Prinzip identisch mit den Bekannten Zaubern.

Möchte man seine Auswahl an Bereiteten Zaubern ändern, sind dazu 8 Stunden ununterbrochener Schlaf und 1 Stunde Studium der Zauberbücher notwendig. Slots regeneriert man durch 8 Stunden ununterbrochenen Schlaf.

Zauberfertigkeiten und Zauberwurf

Dort gehen alle Behelfsregeln wie Zauberpatzer durch Rüstung und Konzentration ein. Außerdem wird eine Differenzierung nach Zauberschulen vorgenommen.

Weben

Zauberslots niedrigeren Grades können zu einem Slot des nächsthöheren Grades zusammengewoben werden. Beispiel: 3 Grad-1-Slots werden zu einem Grad-2-Slot. Das Ganze funktioniert auch in die andere Richtung: Ein Slot kann in zwei niedrigere Slots auseinandergewoben werden. 1 Grad-2-Slot wird zu zwei Grad-1-Slots.

Magiekomponenten

Teure Magiekomponenten verändern Zauber: eine "Diamant-Magierüstung" gibt mehr RK. Das ist eine Variante der optionalen Regel „Mächtige Magiekomponenten“ aus dem Spielleiterhandbuch.

Die Neue Arkane Magie

Hier folgen die Änderungen der einzelnen Charakterklassen.

Barde

Beim Barden entsprechen die Bekannten Zauber genau den Bereiteten Zaubern. Er zaubert ohnehin schon wie der Hexenmeister nach der Neuen Magie.

Hexenmeister

Im Prinzip bedarf der Hexenmeister keiner Änderung. Beim Hexenmeister entsprechen die Bekannten Zauber genau den Bereiteten Zaubern. Der Hexenmeister kennt wenige Zauber, kann sie aber sehr oft wirken.

Schule der Magie	Name des Spezialisten	Schwerpunkt	aufzuegebende Schulen (eine)	oder aufzuegebende Schulen (zwei)	oder Sonstiges
Bannzauber	Bannwirker	defensiv	Besch, Herv, Illu, Verw, Verz	Erk, Nekro	
Beschwörung	Beschwörer	gute Mischung	Herv, Verw,	Bann, Verz, Illu	oder drei beliebige
Erkenntniszauber	Seher	wenig Zauber	eine beliebige		
Hervorrufung	Thaumaturg	offensiv	Besch, Verw	Bann, Verz, Illu	oder drei beliebige
Illusion	Illusionist		Bann, Besch, Herv, Verw, Verz	Erk, Nekro	
Nekromantie	Nekromant	wenig Zauber	eine beliebige		
Verwandlung	Wandler	umfangreich	Besch, Herv	Bann, Verz, Illu	oder drei beliebige
Verzauberung	Zauberer	sehr subtil	Bann, Besch, Herv, Illu, Verz, Verw	Erk, Nekro	
Universell	keine Spezialisierung	wenige aber wichtige	-	-	-

Magier

Der Magier erfährt eine Änderung: die Bekannten Zauber sind hier alle Zauber des Zauberbuches. Er kennt sehr viele Zauber, kann sie aber weniger oft anwenden als der Hexenmeister. Er muss aus seinem Zauberbuch einige Zauber auswählen, die er als Bereite Zauber parat hat. Von diesen kann er dann beliebige Zauber je nach Bedarf (und Slots) wirken. Die Tabelle der Bekannten Zauber beim Hexenmeister sieht in etwa so aus, wie die Tabelle der Zauber pro Tag beim Magier. Also kehren wir für die Tabelle der Bereiten Zauber des Magiers einfach die Zauber pro Tag des Hexenmeisters herum! Ein Magier fängt mit allen 9 Grad-0-Sprüchen und 3 Grad-1-Sprüchen in seinem Zauberbuch an. Er bekommt pro Stufe 2 neue Zauber pro Grad in sein Zauberbuch (außer Grad 0). Ein hoher Intelligenzbonus erhöht die Anzahl der Bereiten Zauber. Damit wird der Magier endlich zu einem wirklich vielseitigen Magier, der allerdings nicht so viele Zauber pro Tag wirken kann, wie der Hexenmeister.

Tabelle 1: Magier - Zauberslots pro Tag

Stufe	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-

14	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Tabelle 2: Magier - Bereite Zauber

Stufe	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
6	8	5	4	3	-	-	-	-	-	-
7	8	6	4	3	2	-	-	-	-	-
8	9	6	5	4	3	-	-	-	-	-
9	9	7	5	4	3	2	-	-	-	-
10	9	7	6	5	4	3	-	-	-	-
11	9	8	6	5	4	3	2	-	-	-
12	9	8	7	6	5	4	3	-	-	-
13	9	9	7	6	5	4	3	2	-	-
14	9	9	8	7	6	5	4	3	-	-
15	9	9	8	7	6	5	4	3	2	-
16	9	9	9	8	7	6	5	4	3	-
17	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2
18	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
19	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
20	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4

Das würde bedeuten: Als Magier der ersten Stufe memoriere ich nicht einen Grad-1-Zauber und ärgere mich, dass es genau der falsche war, sondern ich suche mir drei aus, von denen ich pro Tag einen sprechen kann.

Auf der dritten Stufe stehen vielleicht schon fünf Grad-2-Zauber in meinem Zauberbuch. Davon suche ich mir zwei aus, von denen ich einen pro Tag spre-

chen kann. Von den acht Grad-1-Sprüchen, die ich angesammelt habe, kann ich mir vier aussuchen. Pro Tag kann ich zwei sprechen: zwei verschiedene oder zweimal denselben.

Spezialisierung auf Schulen

Die Spezialisierung ist nach wie vor möglich. Vorteil: 1 Zauber pro Tag pro Grad zusätzlich aus der spezialisierten Schule, sowie +2 auf Zauberkunde. Weitere Änderungen werden beim Zauberwurf erläutert.

Prestigeklassen mit arkanen Zaubern

Hat eine Prestigeklasse nur eine sehr begrenzte Zauberauswahl und muss sie Zauber vorbereiten, wie z.B. der Assassine, gelten alle Bekannten Zauber als Bereit. Es ändert vermutlich wenig an der Macht des Assassinen, wenn er vom starren Memorieren befreit wird.

Manche Prestigeklassen, wie z.B. der Vigilant aus „Lied und Stille“, zaubern wie der Hexenmeister. Basiert die Prestigeklasse, wie beim Wissenshüter, auf einer Grundklasse, werden die Regeln der Grundklasse übernommen.

Zauberfertigkeiten und Zauberwurf

Jetzt wäre es interessant, der neugewonnenen Macht und Flexibilität der Magieanwender einen Gegenpol zu setzen. Als Meister muss man mit Schriftrollen extrem geizig und vorsichtig umgehen: Magier saugen jeden neuen Zauber auf und gewinnen nicht nur durch den Besitz der Rolle an Macht, sondern auch permanent durch das Lernen des Zaubers. Hexenmeister können sich laut Spielerhandbuch die neuen Zauber ganz beliebig aussuchen. Ich möchte mal den Hexenmeister sehen, der sich keinen Feuerball aussucht...

Nicht umsonst wurden gerade die Schulen der Magie erwähnt. Man könnte sich vorstellen, dass ein Magier (und auch ein Hexenmeister) eben eine Begabung für Beschwörungen hat, während ein anderer eben leichter etwas hervorruft. Die Rede ist von Zauberfertigkeiten. Der bittere Nachgeschmack der neuen Fertigkeiten ist allerdings, dass eben nicht jeder Zauber immer klappt! Ein System, bei dem jedes Klettern und jedes Suchen nach besonderen Details in einem Raum auf einen Würfelwurf hinausläuft, ist es sogar ziemlich inkonsequent (OK, Rettungswürfe und Zauberresistenz gibt es ja auch noch), das es jedes Mal klappt, die Zeit für 1W4 Runden anzuhalten oder 20 Minuten Spinnenzuklettern. Noch dazu sollte die Magie schon ein bisschen magisch sein. Und ist nicht Unberechenbarkeit etwas Faszinierendes?

Zauberfertigkeiten

Es gibt neun Zauberfertigkeiten (eine pro Schule). Die Fertigkeiten basieren auf: INT beim Magier, CHA beim Hexenmeister, CHA beim Barden.

Tabelle 3: Zauberfertigkeitenpunkte

Klasse	basiert auf	auf der 1. Stufe	auf weiteren Stufen
Barde	CH	4 + CH-Mod	3 + CH-Mod
Hexenmeister	CH	6 + CH-Mod	4 + CH-Mod
Magier	IN	8 + IN-Mod	5 + IN-Mod
Assassine	IN	3 + IN-Mod	2 + IN-Mod
Wissenshüter	wie Grundklasse	wie weitere Stufe Grundklasse	wie Grundklasse

Jeder arkane Zauberwirker erhält auf der ersten Stufe eine Anzahl an ZFP. Eine Zauberfertigkeit darf nicht höher werden als Stufe + 2 (ähnlich den normalen Fertigkeiten).

Für die nicht angegebenen Prestigeklassen, die arkane Zauber wirken, gilt die Faustregel, sich an Assassine und Wissenshüter zu orientieren: hat die Klasse eine begrenzte Zauberauswahl oder basiert sie auf einer Grundklasse.

Zauberwurf

Der SG zum Sprechen des Zaubers ist **5 + (Zaubergrad mal 2)**.

Würfelwurf:

W20 + Zauberfertigkeitwert + IN/CH-Bonus.

Hat der Zauberwirker in seiner Runde Schaden erlitten, wird der Schaden als negativer Modifikator und der Wert für Konzentration als positiver Modifikator angewandt.

Für metamagisch veränderte Zauber gilt der metamagische Grad als Zaubergrad.

Beispiel: Gramlon wirkt Monster herbeizaubern II (Grad 2) und hat auf Stufe 3 die Werte:

Zauberfertigkeit Beschwörung +3, IN-Bonus: +2, Konzentration +1. Er erleidet 2 Schadenspunkte.

$$SG: 5 + (2 \text{ mal } 2) = 9$$

$$\text{Wurf: } W20 + 3 + 2 + 1 - 2 = W20 + 4.$$

Er muss mindestens eine 5 würfeln und hat damit eine Fehlschlagschance von 20%. Wenn er zusätzlich eine Plattenrüstung und einen Buckler tragen würde (Chance für Zauberpatzer 35% und 5% = 40% = - 8) sähe der Wurf so aus:

$$W20 + 4 - 8 = W20 - 4$$

Er muss mindestens 13 würfeln, sonst geht der Zauber schief. Der Rüstungsmalus bezieht sich nur auf Sprüche mit Gesten als Komponenten! Soll dieses Alternative System D&D 3.5 erweitern muss für den Barden in leichter Rüstung (leider) eine Ausnahmeregelung gelten.

Optionale Regel: Zauberpatzer

Wie bei jeder Probe kann der Würfel eine 1 zeigen. Das bedeutet: Zauberpatzer! Magie ist sehr unberechenbar, daher sollte hier der Meister ein wenig mitentscheiden. Ansonsten möge der Spieler noch mal

würfeln und dann sei ihm folgende Tabelle ans Herz gelegt.

Tabelle 4: Zauberputzer für Arkane und Göttliche Magie

Wurf	Wirkung
1	Es passiert gar nichts.
2	Der Zauber erzeugt einen lauten Knall.
3	Der Zaubernde wird zu Boden geworfen.
4	Der Zauber erzeugt für 1W4 Runden leuchtendes Pulver (wie Blendung).
5	Dem Zaubernden wird schwindlig (-2 RK für 2 Runden).
6	Der Zauber erzeugt (Grad mal Grad) Liter stinkenden Schleim, der vor ihm auf den Boden klatscht.
7	Der Zauber verpufft in einer blau leuchtenden Wolke, die pro Grad des Zaubers 1,5m Radius hat. (-2 auf Angriffswürfe in der Wolke, +2 auf RK)
8	Es dauert länger als geplant, den Zauber zu wirken. 1 Aktion -> 1 Runde, 1 Runde -> 2 Runden
9	Die Kleidung des Zaubernden verliert jegliche Farbe und wird grau.
10	Der Zauberkrieger vergisst den Zauber für einen Tag. (Der Spruch gilt nicht mehr als Bereit).
11	Der Zauber ruft für 1W4 Runden ein Monster des entsprechenden Grades herbei, das dem Zaubernden neutral gesinnt ist.
12	Es passiert gar nichts, der Zauber löst erst nach 1W4+1 Runden aus, an der Stelle, an der gezaubert wurde!
13	Der Zauber schlägt in negative Energie um, die einen Gegenstand in der Nähe besetzt. Der Gegenstand hat für 1W4 Stunden -2 auf seine Haupt-Eigenschaft: Waffe (Schaden), Rüstung (RK),...
14	Der Zauber schlägt in positive Energie um, die einen Gegenstand in der Nähe besetzt. Der Gegenstand hat für 1W4 Stunden +2 auf seine Haupt-Eigenschaft: Waffe (Schaden), Rüstung (RK),... Das kann auch die Waffe des Feindes sein!
15	Der Zauber nimmt die (illusorische) Gestalt des schlimmsten Schreckens für den Zauberkrieger an, er erleidet für 1W4 Runden -1 auf WE.
16	Der Zauber ändert für 1W4 Stunden die Gestalt des Zauberkriegers (Illusion), er erleidet -1 auf CH.
17	Der Zauber ermöglicht dem Zauberkrieger einen kurzen Einblick in die Mechanik des Universums, er erleidet für 1W4 Stunden -1 auf IN.
18	Statt des geplanten Zaubers geht einer der anderen Bereiteten Zauber des gleichen Grades los (auswürfeln).
19	Blitzschlag: Alle Wesen hinter dem Zaubernden erhalten (Grad des Zaubers) mal W4 Blitzschaden.
20	Sollte der Zauber entfernt wirken, wirkt er beim Zaubernden, sollte er auf den Zaubernden wirken, trifft er eine zufällige Person.

Optionale Regel: Zaubervirkung vermindern

Andererseits frustriert es schon, wenn mal wieder ein Grad-4-Slot in heiße Luft verpufft. Also könnte ein fehlgeschlagener Zauberkraftwurf einfach die Wirkung oder die Dauer halbieren (orientiert an der Wirkung eines erfolgreichen Rettungswurfes oder nach Meisterentscheidung, oder per Patzer-Tabelle). **Zauber ohne RW:** geschafft bedeutet Wirkung wie in der Beschreibung, nicht geschafft bedeutet halbe Wirkung (halbe Dauer oder halber Schaden).

Tabelle 5: Fehlschlag von Zaubern mit RW

	Zauberwurf geschafft	Zauberwurf nicht geschafft
RW geschafft	normale Wirkung wie bei geschafftem RW	keine Wirkung
RW nicht geschafft	normale Wirkung	halbe Wirkung

Optionale Regel: Vorbereitete Zauber erleichtern den Zauberwurf

Diese Regel schließt den Kreis zur Alten Magie und rechtfertigt das starre Vorbereiten der Zauber.

Ein verbreiteter Zauber erleichtert den Zauberwurf um 3 Punkte. Dadurch ist ein Slot direkt an den Zauber gebunden. Er kann nicht „aufgegeben“ werden, um einen anderen Zauber zu wirken. Der vorbereitete Zauber muss (irgendwann) gewirkt werden, schließlich ist seine Energie schon gebunden.

Beispiel: Aragil bereitet einen Feuerball vor, ein häufig hilfreicher Spruch. Wenn er den Zauber wirken will, ist der SG nicht mehr $5 + (3 \text{ mal } 3) = 14$, sondern nur noch 11.

Klassen, die ihre Zauber zu Zeiten der Alten Magie nicht vorbereiten konnten (Hexenmeister, Barde, Assassine,...) können diese optionale Regel auch mit der Neuen Magie nicht nutzen.

Magiekomponenten

Während Mächtige Magiekomponenten den Einsatz von EP vermindern können (optional), können Teure Magiekomponenten den Zauber verändern. Der Grad bleibt derselbe.

Komponente (Wert)	Effekt
Diamant (>1000 GM)	Härte +10 oder RK +1
Engelskraut (>50GM)	+1 SG für Illusionen
Gold (>100 GM)	verdoppelt Dauer bei Verzauberung
Saphir (>750 GM)	+4 gegen ZR
Silber (>100 GM)	verdoppelt Dauer bei Bannzauber
Smaragd (>500 GM)	+2W6 Schaden bei Angriffszauber
Topas (>250 GM)	+1 TP/TW bei beschworener Kreatur

Die Neue Göttliche Magie

Nicht nur die Arkane Magie war von dem großen Umbruch betroffen, sondern auch die göttliche Magie.

Kleriker

Für Kleriker gibt es neben der bekannten Tabelle mit den täglichen Zaubern eine weitere mit den Bereiten Zaubern. Zu den Zaubern pro Tag gehört ab Grad 1 jeweils noch 1 Domänenzauber. Von den beiden möglichen Domänenzaubern muss sich der Kleriker einen aussuchen, der Bereit ist. Er zählt nicht zu der Anzahl in der unteren Tabelle.

Beispiel: Jozan ist ein Kleriker Stufe 1 und hat Weisheit 15. Er hat zwei Domänen ausgewählt. Laut Tabelle kann er 3 Grad-0-Zauber wirken und 1 Grad-1-Zauber. Durch seine hohe Weisheit darf er 2 Grad-1-Zauber wirken. Er muss nun aus seinen Grad-1-Sprüchen 3 auswählen, von denen er pro Tag 2 wirken kann. Außerdem muss er einen seiner beiden Domänenzauber bereit machen, den er dann einmal pro Tag wirken kann.

Tabelle 6: Kleriker - Zauberslots pro Tag

Stufe	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Tabelle 7: Kleriker - Bereite Zauber

Stufe	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-

6	8	5	4	3	-	-	-	-	-	-
7	8	6	4	3	2	-	-	-	-	-
8	9	6	5	4	3	-	-	-	-	-
9	9	7	5	4	3	2	-	-	-	-
10	9	7	6	5	4	3	-	-	-	-
11	9	8	6	5	4	3	2	-	-	-
12	9	8	7	6	5	4	3	-	-	-
13	9	9	7	6	5	4	3	2	-	-
14	9	9	8	7	6	5	4	3	-	-
15	9	9	8	7	6	5	4	3	2	-
16	9	9	9	8	7	6	5	4	3	-
17	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2
18	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
19	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
20	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4

Zauberwurf für Göttliche Magie

Um auch hier einen kleinen Gegenpol zu setzen und die Kleriker voneinander unterscheidbarer zu machen (abgesehen von den Domänenzaubern) sind nun alle Zauber abhängig von den Domänen der Gottheit. Jeder Kleriker hat noch Zugriff auf alle Sprüche, nur können Pelor-Priester nun leichter heilen als Wee-Jas-Priester.

Jede Domäne hat eine entgegengesetzte Domäne. Zaubersprüche werden zu Domänen zugeordnet (nicht zu Verwechseln mit Domänenzaubern). Zaubersprüche der Domäne des Gottes bekommen für den Zauberwurf den Hohen Modifikator, Zauber der entgegengesetzten Domäne den Niedrigen Modifikator. Alle anderen Sprüche erhalten den normalen Modifikator. Die Modifikatoren sind (ähnlich der Rettungswürfe) „vorprogrammiert“.

Beispiel: ein Charakter dessen Gottheit die Domänen Krieg und Feuer hat, bekommt im Kampf- und Feuerzauber die hohen Werte, für Friedens- und Wasserzauber die niedrigen Werte und ansonsten normale Werte.

Tabelle 8: Domänenwerte für Göttliche Magie

Stufe	hoher	normaler	niedriger
1	+2	+0	-3
2	+3	+1	-2
3	+4	+2	-1
4	+5	+3	+0
5	+6	+4	+1
6	+7	+5	+2
7	+8	+6	+3
8	+9	+7	+4
9	+10	+8	+5
10	+11	+9	+6
11	+12	+10	+7
12	+13	+11	+8
13	+14	+12	+9
14	+15	+13	+10
15	+16	+14	+11
16	+16	+15	+12

17	+17	+15	+13
18	+18	+16	+14
19	+19	+17	+14
20	+20	+18	+15

Zauberwurf

Der Zauberwurf basiert bei den meisten Klassen mit göttlicher Magie auf Weisheit.

Der SG zum Sprechen des Zaubers ist
5 + (Zaubergrad mal 2).

Würfelwurf:

W20 + Domänenwert + WE-Bonus.

Hat der Zauberwirker in seiner Runde Schaden erlitten, wird der Schaden als negativer Modifikator und der Wert für Konzentration als positiver Modifikator angewandt.

Für metamagisch veränderte Zauber gilt der metamagische Grad als Zaubergrad. Die optionalen Regeln der Arkanen Magie können alle angewandt werden.

Druide

Spieltestversion: Der Druide nimmt für alle Zauberwürfe die normalen Werte.

Er hat die gleiche Tabelle für Bereite Zauber wie der Kleriker.

Paladin

Spieltestversion: Der Paladin nimmt für alle Zauberwürfe die normalen Werte.

Tabelle 9: Bereite Zauber des Paladins und Waldläufers

Stufe	1.	2.	3.	4.
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	4	-	-	-
5	4	-	-	-
6	5	-	-	-
7	5	-	-	-
8	5	2	-	-
9	5	3	-	-
10	6	3	-	-
11	6	4	2	-
12	6	4	3	-
13	6	5	3	-
14	6	5	4	2
15	6	5	4	3
16	6	6	5	3
17	6	6	5	4
18	7	6	6	4
19	7	6	6	4
20	7	6	6	5

Waldläufer

Spieltestversion: Der Waldläufer nimmt für alle Zauberwürfe die normalen Werte.

Prestigeklassen mit göttlicher Magie

Hat eine Prestigeklasse nur eine sehr begrenzte Zauberauswahl, wie z.B. der Finstere Streiter, gelten alle Bekannten Zauber als Bereit.

Basiert die Prestigeklasse, wie beim Kircheninquisitor, auf einer Grundklasse, werden die Regeln der Grundklasse übernommen.

Domänen

Spieltestversion: die Ausrichtungen sind noch nicht getestet. Prestigedomänen sind noch nicht berücksichtigt.

Tabelle 10: Ausrichtung der Domänen

Domäne	Entgegengesetzte Domäne
Böses	Gutes
Chaos	Ordnung
Erde	Luft
Feuer	Wasser
Glück	Magie
Gutes	Böses
Heilung	Tod
Krieg	Reisen
Luft	Erde
Magie	Glück
Ordnung	Chaos
Pflanzen	Zerstörung
Reisen	Krieg
Schutz	Zerstörung
Sonne	Tod
Stärke	Magie
Tiere	Zerstörung
Tod	Heilung
Tricks	Wissen
Wasser	Feuer
Wissen	Tricks
Zerstörung	Schutz

Zuordnung der Zauber zu Domänen

In der Spieltestversion dieser Regeln empfehle ich, die Zuordnung nach Gefühl vorzunehmen.

Manche Zauber sind offensichtlich: Wasserzauber, Feuerzauber, Heilzauber, Nekromantiezauber (Domäne: Tod). Bei anderen Zaubern sollte man sich an den Domänenzaubern als Beispiel orientieren.

Quellen

Arcana Uearthed: [Grimoire](#), D&D (d20) und eigene Ideen