

# Dark Sun für 5e

**Post by "Barbarossa Rotbart" of Aug 11th 2018, 10:08 pm**

Okay, hier ist jetzt eine neue Version des Dokuments. Neu sind Zwerge, Elfen, Halbriesen, Überschriften zu neuen Archetypen (Gladiator, Händler, Cerulean Wizards und Schattenmagier) und Hinweise zu den Energiequellen von arkanen Magiekundiger, die keine Schänder oder Bewahrer sind).

Bei AD&D gibt es mehrere Regelversionen für Schänder:

1. Zerstörung abhängig vom Grad des Zaubers, aber sonst keine weiteren Vor-/Nachteile
2. Intelligenz-Probe beim täglichen Vorbereiten der Zauber bestimmt, wieviele Zauber man sprechen kann. Anzahl der Bonuszauber pro Grad ist abhängig vom Gelände.
3. Wie zweitens, aber die Probe wird beim ersten Zauber des Tages durchgeführt.

Ich bin aber für eine andere Methode, die näher an den Romanen ist. Die Probe bleibt, aber sie bestimmt, wie mächtig der Zauber nun wirklich wird. Ein Beispiel: In einer Oase spricht ein Schänder einen Zauber des dritten Grades. Gelingt im die Intelligenzprobe, bleibt der Zauber auf Grad 3, gelingt sie im besonders gut, wird aus ihm ein Zauber des fünften Grades, was sich auch im Zerstörungsradius zeigt. Wenn ihm aber die Probe misslingt, konnte er nicht genug Energie sammeln, und der Zauber verliert einen Grad.