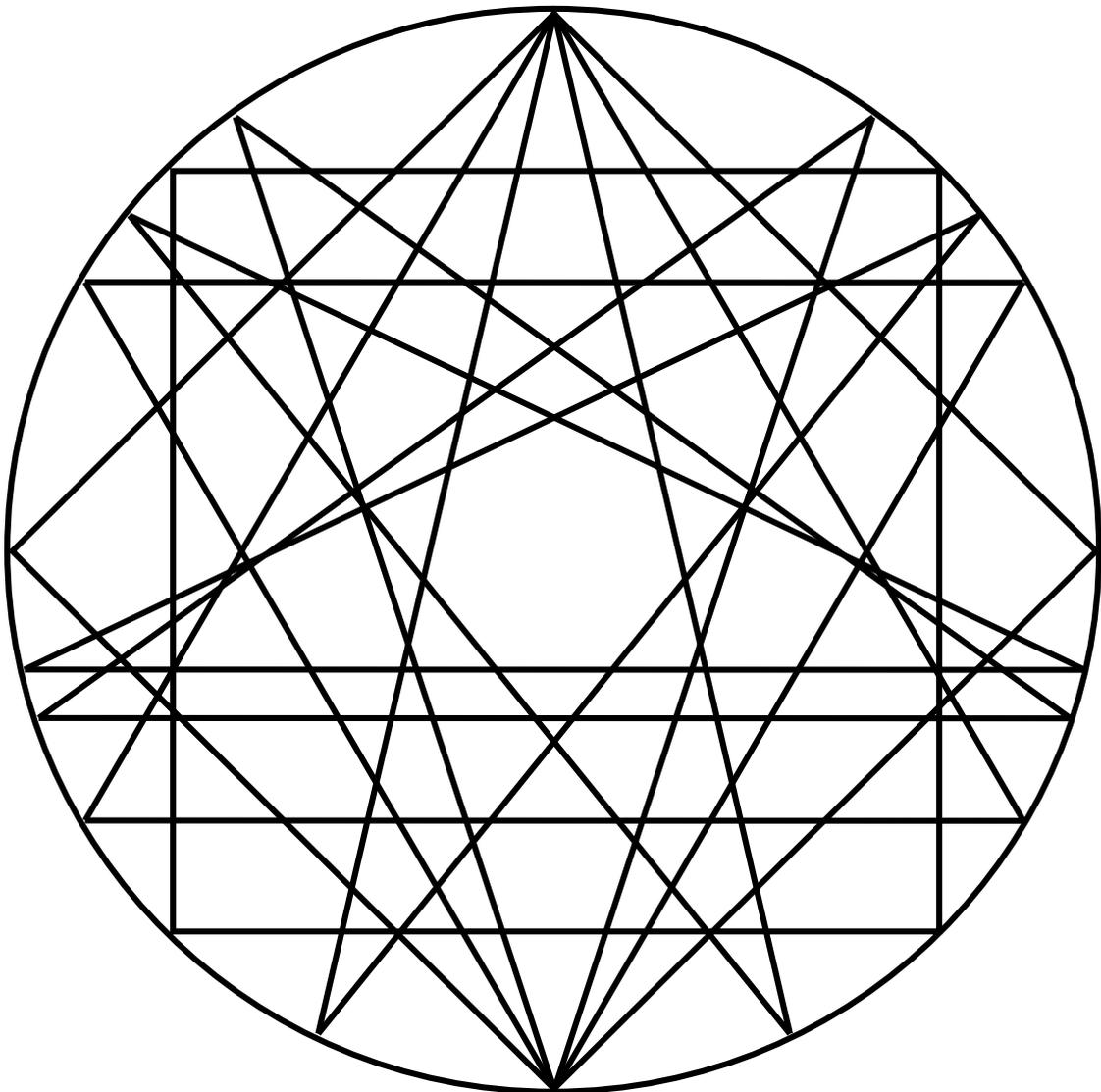


CODEX INCANTATIO

Beschwörer-Regeln für M5

Von Gindelmer

Version 2.3



Inhalt

1.	Einführung	3
2.	Charaktererschaffung	4
2.1.	Lernpunkte des Beschwörers	4
2.2.	Lernschema des Beschwörers	4
3.	Lernkosten	5
3.1.	Lernkosten für Beschwörungen (EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauber)	5
3.2.	Lernkosten für Fertigkeiten	6
3.3.	Lernkosten für Zaubersprüche	6
3.4.	Lernkosten für magische Fertigkeiten	6
4.	Wesen und ihre Namen	7
4.1.	Bezeichnungen und Grade für Elementare	7
4.2.	Bezeichnungen und Grade für Dämonen	8
5.	Listen der Zauber für Beschwörer	9
5.1.	Liste der Totenbeschwörungen	9
5.2.	Liste der Dämonenbeschwörungen	9
5.3.	Liste der Elementarbeschwörungen	11
5.4.	Liste der Mittelweltbeschwörungen	11
5.5.	Liste der Bannzauber und Schutzkreise	12
5.6.	Liste der Zaubersprüche für Beschwörer	13
6.	Anhang	16
6.1.	Anpassung der Lernpunktkosten von M4 nach M5	16
6.2.	Berechnung der TE-Kosten für die Fertigkeiten des Beschwörers nach M5	16
6.3.	Berechnung der LE-Kosten für die Zaubersprüche des Beschwörers nach M5	16
6.4.	Regeln zur Beschwörung	16
6.5.	Änderungen zur Beschwörungsdauer	16
6.6.	Ablauf der Beschwörung	17
6.7.	Hilfsmittel zur Beschwörung	17
7.	Quellen	17
8.	Kontakt	17

1. Einführung

Beschwörer sind die Meister der Elementarwesen und Dämonen, die sie herbeirufen, in ihren Bann zwingen und deren Kräfte sie sich dienstbar machen. Normale Zaubersprüche beherrschen sie nur wenige; ins Spiel greifen sie in erster Linie durch die von ihnen kontrollierten übernatürlichen Wesen ein. (DFR4, Seite 18)

Das vorliegende Dokument ist keine offizielle Beschreibung zur Handhabung des Dämonen- bzw. Elementarbeschwörers unter M5 (Midgard 5. Edition). Diese Klassen gibt es unter M5 nicht. Wo Informationen aus dem Regelwerk entnommen wurden, ist dies durch einen Hinweis gekennzeichnet. Eine Auflistung der Quellen ist im [Kapitel 7](#) zu finden.

Eine Anwendung dieser Anleitung ist ohne die unter Quellen gelisteten Regelwerke (M5) nicht möglich.

2. Charaktererschaffung

2.1. Lernpunkte des Beschwörers

Typische Fertigkeit	Verstellen oder Menschenkenntnis
Waffen	2LE
Sozial	2LE
Zauber (Beschwörungen)	7LE
Wissen	4LE
Typische Zauber	Lehrersuche

Hinweise:

- Die Lernpunkte des Beschwörers orientieren sich am Lernschema des Magiers aus KOD5.
- Die Erstellung eines Beschwörers folgt der im KOD5 beschriebenen Vorgehensweise.

2.2. Lernschema des Beschwörers

	Dämonenbeschwörer Finsternis		Dämonenbeschwörer Chaos
0 LE	- Lehrersuche	0 LE	- Lehrersuche
1 LE	- Dominieren von Dunebargen - Dunebrast beschwören 1 - Schutzkreis gegen Dunebargen - Knechten von Dunebargen - Knecht rufen - Knecht entlassen	1 LE	- Dominieren von Kaobargen - Halebant beschwören 1 - Kaligin beschwören 1 - Schutzkreis gegen Kaobargen - Knechten von Kaobargen - Knecht rufen - Knecht entlassen
2 LE	- Bannen von Dunebargen - Indruwal beschwören 1 - Bannen von Kaobargen - Dunebrast beschwören 2 - Indruwal beschwören 2 - Schutzkreis gegen Kaobargen	2 LE	- Bannen von Kaobargen - Coluscar beschwören 1 - Halebant beschwören 2 - Bannen von Dunebargen - Coluscar beschwören 2 - Kaligin beschwören 2 - Schutzkreis gegen Dunebargen

	Elementarbeschwörer		Totenbeschwörer
0 LE	- Lehrersuche	0 LE	- Ratgeber beschwören
1 LE	- Dominieren von Spaefolk - Spaefolk beschwören 1 (p) - Dominieren von Dvergar - Dvergar beschwören (p) - Schutzkreis gegen Spaefolk (p) - Spaefolk beschwören 1 (s) - Knechten von Spaefolk - Knecht rufen - Knecht entlassen	1 LE	- Erkennen der Todesaura - Dominieren von Geisterwesen - Geist beschwören 1 - Schädelwarner - Geist beschwören 2 - Knechten von Geisterwesen - Knecht rufen - Knecht entlassen - Scheinleben
2 LE	- Schutzkreis gegen Spaefolk (s) - Bannen von Spaefolk (p) - Bannen von Spaefolk (s) - Spaefolk beschwören 2 (p)	2 LE	- Bannen von Geistern - Schutzkreis gegen Untote - Todesbote schaffen - Todeshaut - Schutzkreis gegen Geisterwesen

Hinweis:

- Die ursprünglichen Lernschemata für Beschwörer stammen aus MDS4.

3. Lernkosten

3.1. Lernkosten für Beschwörungen (EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauber)

Beschwörungen, Bannzauber, Schutzzauber		Dämonen (Chaos)	Dämonen (Finster)	Elementar (Primär)	Elementar (Sekundär)	Toten	Mittelwelt	Bann & Schutz
Dämonenbeschwörer (Chaos)	DBc	30	60	120	120	60	60	60 / 30 ³
Dämonenbeschwörer (Finster)	DBf	60	30	120	120	60	60	60 / 30 ³
Derwisch	DE	-	-	120	120	-	120	120
Druide	DR	-	-	120	120	-	120	120
Elementarbeschwörer	EB	120	120	30	60	60	60	60 / 30 ³
Finstermagier	FM	120	120	120	120	120	120	120
Heiler	HE	-	-	120	120	-	120	120
Hexenjäger	HJ	-	-	-	-	-	-	120 / 60 ⁵
Hexer (Grau)	HXg	120	120	120	120	120 / 60 ²	120	120
Hexer (Schwarz)	HXs	120	120	120	120	60 / 30 ²	120	120
Hexer (Weiß)	HXw	120	120	120	120	30 ²	120	120
Klingenmagier	KM	-	-	120	120	-	120	120
Magier	MA	120	120	120	120	120	120	120
Naturhexer	NH	-	-	120	120	120 / 30 ²	120	120 / 60 ⁴
Priester	PR	-	-	120	120	30 ²	120	120
Priester (Chaos)	PRc	120	120	-	-	120	120	120
Schamane	SC	120	120	120	120	120 / 30 ²	120	120 / 60 ⁴
Schamane (Dunkel)	SCd	120	120	120	120	120 / 30 ²	120	120 / 60 ⁴
Schattenweber	SW	120	120	120	120	-	120	120
Thaumaturg	TH	120	120	120	120	-	120	120
Todeswirker	TW	120	120	120	120	-	120	120
Totenbeschwörer	NE (TB)	120 / 60 ¹	120 / 60 ¹	120	120	30	120	60 / 30 ³

Hinweise:

- Kostenregelung, gemäß der Beschreibungen in MDS4 S173 bis S174.
GK = Grundkosten, **SK** = Standardkosten, **AK** = Ausnahmekosten
- Klassen mit einem „-“, können keine Beschwörungen dieser Art erlernen.
- ¹: Spezielle Zauber können vom Totenbeschwörer zu **SK** gelernt werden, siehe MDS4 S176
- ²: Der Zauber *Ahnengeist beschwören* kann zu **GK** gelernt werden. Stehen keine weiteren Kosten dabei, kann nur dieser Zauber gelernt werden.

- ³: Zauber aus dem Spezialgebiet eines Beschwörers können zu **GK** gelernt werden.
- ⁴: Spezielle Bannzauber können von dieser Klasse zu **SK** gelernt werden, siehe MDS4 S174
- ⁵: *Bannen von Dunebargen* kann zu Standardkosten gelernt werden, siehe MDS4 S176

Anmerkungen:

1. Nach M4 Regeln sind Beschwörungen aus anderen Sphären als Ausnahmezauber definiert. Tatsächlich muss sich ein Beschwörer für eine Art der Beschwörung entscheiden: Elementar-, Dämonen- oder Totenbeschwörung. Dies gilt ebenfalls für alle anderen Zauberer
2. Der Naturhexer ist von den Klassen Druide, Hexer (grau) und Schamane beeinflusst. Anstatt der Elementarbeschwörungen kann er Totenbeschwörungen lernen.

3.2. Lernkosten für Fertigkeiten

Fertigkeit	Allgemein	Freiland	Halbwelt	Kampf	Körper	Sozial	Unterwelt	Wissen	Waffen
Beschwörer	20	30	30	40	30	20	40	20	40
Berechnete Kosten	24	23	30	36	29	24	33	19	-

Hinweise:

- Es wurde nicht immer streng auf- bzw. abgerundet, sondern vor dem Hintergrund eines Beschwörers entschieden, was stimmiger sein könnte.

3.3. Lernkosten für Zaubersprüche

Zaubersprüche	Beherrschen	Bewegen	Erkennen	Erschaffen	Formen	Verändern	Zerstören
Dämonenbeschwörer Chaos	90	60	90	90	60	60	90
Berechnete Kosten	68,6	60	64,6	80	48	60	80
Dämonenbeschwörer Finster	90	60	90	90	60	60	90
Berechnete Kosten	68,6	60	64,6	80	48	60	80
Elementarbeschwörer	90	60	90	90	60	60	90
Berechnete Kosten	68,6	56,7	66,9	65,7	55,7	60	80
Totenbeschwörer	60	60	60	60	60	60	90
Berechnete Kosten	53,7	52,5	58,1	50	56,3	42	66,7

Hinweis:

- Es wurde ausnahmslos die nächst, höhere Kostenkategorie ausgewählt.

3.4. Lernkosten für magische Fertigkeiten

Magische Fertigkeiten	Alchim. Zaubermittel	Artefakte	Zauber-salze	Runen	Siegel	Lieder
Beschwörer	90*	60*	120	-	-	-

Hinweise:

- * Kosten für ausgewählte Fertigkeiten, siehe MDS4 S176

4. Wesen und ihre Namen

4.1. Bezeichnungen und Grade für Elementare

Art	Grad (M5)	Eis	Erde	Feuer	Holz	Luft	Wasser
		Hrimfolk	Jördfolk	Hyrrfolk	ChunTienRen	Vindfolk	Wisfolk
Spaefolk 1	1	Kallbjargi	Legris	Liosfang	BenScheng	Karing	Mokkurbjargi
Spaefolk 2	2	Svalgrim	Haugskadi	Eldring	ChangLiWu	Nefling	Jarnbani
Spaefolk 3	3	Snaerhamir	Fengrip	Hyrrbauti	SchenDschGun	Thrymbar	Wisrani
Spaefolk 4	4 - 5	Jokulskadi	Jördmand	Hardlogi	Fong	Vinmand	Marmennil
Frodefolk	6 - 9	Ising	Dunskrat	Harkbuar	DschunHaiDsu	Myrknir	Fossemand
Dvergar	3	Hrimdverg	Felldverg	Gloddverg	SchuHou	Vinddverg	Saeldverg
Elementargeister	20	Eis	Erde	Feuer	Holz	Luft	Wasser
Elementarriesen (Hunar)	27	Hrimhune	Fjallhune	Harkarhune	SchuDschuRen	Gjornhune	Marhune
Elementarmeister (Galdrar)	27	Gletschergnom	Berggeist	Ifrit	Long	Dschinn	Marid

Hinweis:

- Elementargeister und -meister können in BEST5 bzw. in MDS4 nachgeschlagen werden. Alle anderen Kreaturen sind im MDS4 zu finden.

Metallvolk	Grad (M5)	
SchuMin		
SchiBu	1	NeinJa
Tju	2	Rollende Kugel
PeiTju	2	Metallfressender Hase
Metallgeister		
QiuTienRen		
KenPo	4 - 5	Schwertseelen
PaiXiau	6 - 9	Weise Geister
Kilin	27	Elementarmeister

Hinweis:

- Die Kreaturen sind ausschließlich im MDS4 zu finden.

4.2. Bezeichnungen und Grade für Dämonen

Dämonen	Grad (M5)	Dämonen	Grad (M5)
Kaobargen		Kaophoren	
Coluscar 1	Grad 1	Truscan 1	Grad 1
Coluscar 2	Grad 1	Truscan 2	Grad 2
Coluscar 3	Grad 1	Truscan 3	Grad 3
Coluscar 4	Grad 1	Truscan 4	Grad 4
Halebant 1	Grad 1	Megant 1	Grad 27 - 28
Halebant 2	Grad 1	Megant 2	Grad 27 - 28
Halebant 3	Grad 2	Megant 3	Grad 37 - 38
Halebant 4	Grad 3	Megant 4	Grad 27 - 28
Kaligin 1	Grad 1	Dunebargen	
Kaligin 2	Grad 2	Dunebrast 1	Grad 1
Kaligin 3	Grad 3	Dunebrast 2	Grad 2
Kaligin 4	Grad 4 - 5	Dunebrast 3	Grad 3
Sonstige		Dunebrast 4	Grad 4 - 5
Lamienegel	Grad 0	Indruwal 1	Grad 2
Blutdämon	Grad 22 - 26	Indruwal 2	Grad 4 - 5
Ekurku	?	Indruwal 3	Grad 4 - 5
Eurynomos	Grad 31 - 32	Indruwal 4	Grad 10 - 13
Jurugu	Grad 31 - 32		

Hinweise:

- Truscan und Indruwal sind in BEST5 bzw. in MDS4 zu finden
- Alle anderen Kreaturen sind ausschließlich in MDS4 zu finden

5. Listen der Zauber für Beschwörer

5.1. Liste der Totenbeschwörungen

Totenbeschwörungen		M5		M4 - Stufe
Typ	Spruchname	Stufe	Lerneinheiten	
	Geist beschwören 1	2	1	1
	Schädelwarner	1	1	
	Dominieren von Geisterwesen	3	2	2
	Flugschädeln schaffen	3	2	
	Geist beschwören 2	4	3	
	Knechten von Geisterwesen°	3	2	
	Knecht entlassen°	3	2	
	Knecht rufen°	3	2	
	Ahnengeist beschwören*	5	5	3
	Geist beschwören 3	5	5	
	Geist beschwören 4	7	15	4
	Seelenspende	8	20	
	Geist beschwören 5	9	30	5
	Sendling schaffen	10	60	
	Geisterwache schaffen	11	90	6

Hinweise:

- Die mit «*» markierten Sprüche sind Grundzauber für: PR, SC, HXs, HXw & Standardzauber für: HGx
- Die mit «°» markierten Sprüche können nur von TB (NE) erlernt werden
- Die vorliegenden Sprüche stammen aus MDS4 bzw. DUM5 und werden dort beschrieben. Sie wurden als Blaupause für eine Spruchstufenzuordnung nach M5 verwendet.

5.2. Liste der Dämonenbeschwörungen

Dämonenbeschwörungen (Chaos & Finsternis)		M5		M4 - Stufe
Typ	Spruchname	Stufe	Lerneinheiten	
c	Coluscar beschwören 1	1	1	1
c	Dominieren von Kaobargen	3	2	
c	Halebant beschwören 1	1	1	
c	Kaligin beschwören 1	1	1	
f	Lamienegel beschwören*	1	1	
c	Lehrersuche (Nahes Chaos)	6	10	
f	Lehrersuche (Finsternis)	6	10	
c	Coluscar beschwören 2	4	3	2
f	Dominieren von Dunebargen*	4	3	
c	Dominieren von Kaophoren	4	3	
f	Dunbrast beschwören 1	4	3	
c	Halebant beschwören 2	4	3	
c	Kaligin beschwören 2	4	3	
	Knecht entlassen°	4	3	
f	Knechten von Dunebargen°	5	5	

c	Knechten von Kaobargen°	4	3	
	Knecht rufen°	4	3	
c	Truscan beschwören 1	4	3	
c	Wächter verankern	4	3	
c	Coluscar beschwören 3	5	5	3
f	Dunebrast beschwören 2	6	10	
c	Halebant beschwören 3	6	10	
f	Indruwal beschwören 1*	6	10	
c	Kaligin beschwören 3	6	10	
c	Truscan beschwören 2	6	10	
c	Coluscar beschwören 4	8	20	4
f	Dunebrast beschwören 3	8	20	
f	Ekurku dominieren	8	20	
c	Halebant beschwören 4	8	20	
f	Indruwal beschwören 2*	9	30	
c	Kaligin beschwören 4	8	20	
c	Truscan beschwören 3	8	20	
f	Dunebrast beschwören 4	9	30	5
f	Ekurku rufen	10	40	
f	Indruwal beschwören 3*	9	30	
c	Megant beschwören 1	9	30	
c	Megant beschwören 2	10	40	
c	Truscan beschwören 4	10	40	
f	Blutdämon beschwören	12	90	6
f	Ekurku beschwören	11	60	
f	Eurynomos dominieren*	11	60	
f	Eurynomos rufen	12	90	
f	Blutdämon rufen	11	60	
f	Jurugu dominieren	11	60	
f	Jurugu rufen	12	90	
c	Megant beschwören 3	11	60	
c	Megant beschwören 4	12	90	
	Binden von Dämonen	12	90	G
f	Eurynomos beschwören*	12	90	
f	Jurugu beschwören	12	90	

Hinweise:

- Die mit «*» markierten Sprüche sind ausnahmslos Standardzauber für TB (NE)
- Die mit «°» markierten Sprüche können nur von DB gelernt werden
- Die vorliegenden Sprüche stammen aus MDS4 und werden dort beschrieben.

5.3. Liste der Elementarbeschwörungen

Elementarbeschwörungen		M5		M4 - Stufe
Typ	Spruchname	Stufe	Lerneinheiten	
+	Dominieren von Spaefolk	3	2	1
+	Lehrersuche (Elementar)	6	10	
+	Spaefolk beschwören 1	2	1	
	Dominieren von Dvergar	5	5	2
	Knecht entlassen°	4	3	
	Knechten von Dvergar°	4	3	
	Knechten von Frodefolk°	4	3	
	Knechten von Spaefolk°	4	3	
	Knecht rufen°	4	3	
+	Spaefolk beschwören 2	5	5	
+	Dominieren von Frodekin	6	10	3
+	Dverg beschwören	6	10	
+	Spaefolk beschwören 3	6	10	
	Dominieren von Hunar	8	20	4
+	Spaefolk beschwören 4	8	20	
+	Frodefolk beschwören	9	30	5
+	Elementargeist beschwören	12	90	6
+	Hardgreip beschwören	12	90	
+	Hardgreip rufen	12	90	
+	Hune beschwören	12	90	
	Binden von Elementaren	12	90	G

Hinweise:

- Die mit «+» markierten Sprüche sind Grundzauber für EB mit dem passenden Primärelement.
- Die mit «°» markierten Sprüche können nur von EB erlernt werden.
- Die vorliegenden Sprüche stammen aus MDS4 und werden dort beschrieben.

5.4. Liste der Mittelweltbeschwörungen

Beschwörungen der Mittelwelten		M5		M4 - Stufe
Typ	Spruchname	Stufe	Lerneinheiten	
	Dominieren von Kreaturen	1	1	1
	Frettchen beschwören	2	1	
	Mensch beschwören	4	3	
	Orc beschwören	4	3	
	Adler beschwören	6	10	2
	Dominieren von Personen	4	3	
	Kreatur entlassen°	4	3	
	Kreatur rufen°	4	3	
	Knechten von Kreaturen°	7	15	3
	Dominieren von Riesen	7	15	4
	Herbeizwingen*	8	20	
	Maegbeds Geist dominieren*	8	20	
	Oger beschwören	7	15	

	Braunbär beschwören	8	20	5
	Maegbeds Geist rufen*	10	40	
	Elefant beschwören	11	60	6
	Maegbeds Geist beschwören*	11	60	
	Riese beschwören	11	60	
	Welnieas dominieren*	11	60	
	Welnieas rufen*	11	60	
	Welnias beschwören*	12	90	G

Hinweise:

- Die mit «*» markierten Sprüche zählen ausnahmslos als Standartzauber für TB (NE)
- Die mit «°» markierten Sprüche können nur von DB und EB erlernt werden

5.5. Liste der Bannzauber und Schutzkreise

Bannzauber und Schutzkreise		M5		M4 - Stufe
Typ	Spruchname	Stufe	Lerneinheiten	
	Bannen von Kreaturen	3	2	1
a	Bannen von Spaefolk	3	2	
c	Schutzkreis gegen Kaobargen	1	1	
a	Schutzkreis gegen Spaefolk	1	1	
e	Bannen von Dvergar	4	3	2
c	Bannen von Kaobargen	4	3	
e	Bannen von Metallvolk	4	3	
	Bannen von Personen	4	3	
	Heimsenden von Kreaturen	4	3	
f	Schutzkreis gegen Dunebargen	4	3	
e	Schutzkreis gegen Dvergar	4	3	
e	Schutzkreis gegen Metallvolk	4	3	
f	Bannen von Dunebargen**	6	10	3
t	Bannen von Geistern*	5	5	
e	Bannen von Metallgeistern	6	10	
t	Heimsenden von Geistern*	6	10	
	Heimsenden von Personen	6	10	
a	Schutzkreis gegen Frodekin	6	10	
e	Schutzkreis gegen Hunar	6	10	
e	Schutzkreis gegen Metallgeister	6	10	
t	Schutzkreis gegen Untote	6	10	
a	Bannen von Frodekin	7	15	4
e	Bannen von Hunar	8	20	
	Bannen von Riesen	8	20	
t	Schutzkreis gegen Geisterwesen*	8	20	
	Heimsenden von Riesen	11	60	5
c,f	Großer Dämonenbann	11	60	
e	Großer Elementarbann	11	60	
t	Großer Geisterbann*	10	40	
c,f	Großer Schutzkreis gegen Dämonen	11	60	

e	Großer Schutzkreis gegen Elementare	11	60	
	Meisterbann	12	90	G

Hinweise:

- a sind Grundzauber für EB mit passenden Primärelement
- c sind Grundzauber für DBc
- e sind Grundzauber für EB
- f sind Grundzauber für DBf
- t sind Grundzauber für TB (NE)
- Die vorliegenden Sprüche stammen aus MDS4 und werden dort beschrieben.

5.6. Liste der Zaubersprüche für Beschwörer

Zaubersprüche		Prozess	Agens	Reagens	Stufe	LE	DB	EB	TB
Typ	Spruchname								
	Angst	Beherrschen	Feuer	Wasser	2	1	x	x	x
	Bannsphäre, Blaue	Beherrschen	Luft	Eis	3	2	x	x	x
	Bannsphäre, Goldene	Zerstören	Metall	Magan	4	3	x	x	x
	Bannsphäre, Schwarze	Zerstören	Magan	Wasser	9	30	x	x	x
	Bannsphäre, Silberne	Beherrschen	Luft	Feuer	4	3	x	x	x
	Beeinflussen	Beherrschen	Feuer	Luft	5	5	x	x	x
	Belebungsrauch	N.A.	N.A.	N.A.	0	0	*	*	*
s	Binden des Vertrauten	Beherrschen	Wasser	Wasser	6	10	x	x	x
s	Böser Blick	Zerstören	Eis	Holz	4	3			x
s	Dämonische Eingebung	Erkennen	Magan	Luft	7	15	x	x	x
s	Dämonische Zaubermacht	Verändern	Magan	Wasser	3	2	x		x
	Dschinni-Auge	Erkennen	Magan	Feuer	1	1	x	x	x
	Dschinni-Horn	Erkennen	Magan	Eis	1	1	x	x	x
	Eisiger Nebel (++)	Erschaffen	Eis	Eis	3	2		x	
	Eiswand (++)	Erschaffen	Eis	Eis	4	3		x	
	Eiswandlung (++)	Formen	Wasser	Eis	5	5		x	
	Elementenwandlung (++)	Formen	Ausgangsele.	Zielelem.	5	5		x	
s	Entstofflichen	Verändern	Feuer	Metall	11	60	x	x	x
	Erdbeben (++)	Bewegen	Erde	Erde	9	30		x	
	Erdfessel (++)	Bewegen	Erde	Erde	5	5		x	
	Erdwandlung (++)	Formen	Erde	Erde	9	30		x	
s	Erkennen der Todesaura	Erkennen	Eis	Eis	1	1			x
s	Erkennen von Besessenheit	Erkennen	Luft	Feuer	3	2	x	x	x
s	Erwecken	Verändern	Eis	Erde	5	5	x	x	x
s	Exoskelett beleben	Erschaffen	Eis	Erde	7	15	x	x	x
	Feuerfinger (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	1	1		x	
	Feuerkugel (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	3	2		x	
	Feuerlanze (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	6	10		x	
	Feuermeisterschaft (++)	Formen	Feuer	Feuer	9	30		x	
	Feuerregen (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	12	90		x	
	Feuerring (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	8	20		x	
	Feuerschild (++)	Erschaffen	Eis	Eis	6	10		x	
	Feuerwand (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	4	3		x	

	Flammende Hand (++)	Erschaffen	Feuer	Feuer	3	2		x	
	Flammenkreis	Erschaffen	Holz	Holz	2	1	x	x	x
	Frostball (++)	Erschaffen	Eis	Eis	2	1		x	
s	Geister rufen	Beherrschen	Eis	Eis	6	10	x	x	x
s	Geistersperre	Erschaffen	Metall	Metall	6	10			x
s	Geisterstab	Formen	Eis	Holz	6	10			x
s	Geisterwand	Erschaffen	Eis	Eis	4	3			x
	Golem schaffen	Formen	Holz	Erde	12	90	x	x	x
	Graue Hand	Zerstören	Eis	Erde	10	40			x
	Hagel (++)	Erschaffen	Eis	Eis	12	90		x	
	Hauch der Verwesung	Erschaffen	Eis	Erde	4	3			x
	Hauch des Winters (++)	Formen	Eis	Luft	1	1		x	
s	Heimfeder	Erkennen	Wasser	Luft	3	2	x	x	x
s	Hören der Geister	Erkennen	Eis	Luft	5	5			x
	Knochenbestie	Beherrschen	Holz	Holz	8	20			x
s	Koloss schaffen	Erschaffen	Holz	Erde	12	90			x
s	Lamienkuß	Zerstören	Eis	Erde	3	2			x
s	Leichengolem schaffen	Erschaffen	Holz	Erde	11	60	x		x
s	Leuchtspur	Erkennen	Feuer	Feuer	5	5	x	x	x
s	Liniensicht	Erkennen	Magan	Holz	1	1	x	x	x
	Luftsphäre (++)	Erschaffen	Luft	Luft	8	20		x	
s	Macht über das Selbst	Beherrschen	Metall	Feuer	1	1	x	x	x
s	Macht über den Tod	Erschaffen	Eis	Erde	9	30	x	x	x
s	Macht über die belebte Natur	Beherrschen	Magan	Wasser	4	3	x	x	x
s	Macht über Geister	Beherrschen	Eis	Eis	5	5			x
s	Macht über Ghule	Beherrschen	Eis	Eis	2	1			x
s	Macht über Leben	Zerstören	Eis	Erde	9	30			x
s	Macht über magische Wesen	Beherrschen	Magan	Magan	7	15	x	x	x
s	Macht über Menschen	Beherrschen	Magan	Luft	6	10	x	x	x
s	Macht über Mumien	Erschaffen	Eis	Erde	10	40	x	x	x
s	Macht über Untote	Beherrschen	Eis	Eis	5	5			x
	Mag. Kreis des Bewachens	Erkennen	Magan	Magan	6	10	x	x	x
	Mag. Kreis des Verschleierns	Zerstören	Magan	Magan	6	10	x	x	x
	Mag. Kreis des Widerstehens	Formen	Magan	Wasser	6	10	x	x	x
	Mag. Kreis, klein	Erkennen	Magan	Magan	6	10	x	x	x
s	Mumie erwecken	Verändern	Eis	Erde	11	60	x	x	x
s	Nekrognose	Erkennen	Magan	Eis	7	15			x
	Pestklaue	Zerstören	Eis	Erde	10	40			x
s	Pflanzenmann	Bewegen	Feuer	Holz	6	10			x
s	Pforte	Formen	Magan	Metall	10	40	x	x	x
s	Rauchbild	Erkennen	Feuer	Feuer	8	20	x	x	x
	Rauchkämpfer	N.A.	N.A.	N.A.	0	0	x	x	x
	Rauchwolke (++)	Formen	Feuer	Luft	4	3		x	
s	Reise zu den Sphären	Bewegen	Feuer	Metall	11	60	x	x	x
s	Scheinleben	Formen	Holz	Eis	2	1			x
s	Silberblick	Erkennen	Magan	Wasser	4	3	x	x	x
	Silberstaub	Erschaffen	Magan	Metall	2	1	x	x	x

	Staubkämpfer	N.A.	N.A.	N.A.	Ø	Ø	✖	✖	✖
	Steinkugel (++)	Erschaffen	Erde	Erde	4	3		x	
	Steinwand (++)	Erschaffen	Erde	Erde	4	3		x	
	Sturmwind (++)	Bewegen	Luft	Luft	10	40		x	
	Sumpfboden (++)	Formen	Wasser	Erde	3	2		x	
s	Thursenstein (++)	Formen	Erde	Erde	9	30		x	
s	Todesbestie schaffen	Verändern	Eis	Erde	11	60			x
s	Todesblitz	Erschaffen	Eis	Eis	5	5			x
s	Todesbote schaffen	Verändern	Eis	Erde	7	15			x
	Todeshauch	Erschaffen	Eis	Wasser	5	5			x
s	Todeshaut	Verändern	Eis	Erde	4	3			x
s	Todeskeule	Formen	Eis	Erde	3	2			x
s	Todeswächter schaffen	Verändern	Eis	Erde	12	90			x
s	Tor	Formen	Magan	Metall	12	90	x	x	x
	Ungeheuer rufen	Beherrschen	Magan	Magan	4	3	x	x	x
s	Untote lenken	Beherrschen	Eis	Eis	8	20			x
s	Untote rufen	Beherrschen	Eis	Eis	4	3	x	x	x
	Verdorren	Verändern	Eis	Erde	6	10			x
s	Verfaulen	Zerstören	Eis	Holz	1	1			x
s	Verursachen von Krankheit	Verändern	Eis	Erde	4	3			x
	Wahrsehen	Erkennen	Magan	Magan	9	30	x	x	x
s	Wandelhand	Bewegen	Eis	Erde	4	3	x	x	x
	Wasseratem (++)	Verändern	Luft	Wasser	3	2		x	
	Wasserstrahl (++)	Erschaffen	Wasser	Wasser	8	20		x	
s	Wassertor	Bewegen	Magan	Wasser	7	15		x	
	Wasserwandlung (++)	Formen	Eis	Wasser	7	15		x	
s	Weltentor	Formen	Magan	Metall	12	90	x	x	x
s	Wiederkehr	Bewegen	Erde	Luft	11	60	x	x	x
	Windstoß (++)	Bewegen	Luft	Luft	2	1		x	
	Wirbelwind	Bewegen	Luft	Luft	12	90		x	
	Zwiesprache	Erkennen	Feuer	Luft	2	1	x	x	x
s	Zwingkreis, Blauer	Beherrschen	Luft	Eis	7	15	x	x	x
s	Zwingkreis, Silberner	Beherrschen	Luft	Feuer	8	20	x	x	x

Hinweise:

- (++) sind für EB dieser Elemente zu den halben Kosten zu erlernen, wenn sie mit den Elementen von Agens **und** Reagens vertraut sind.
- Die mit «s» markierten Sprüche können nicht von Spruchrolle gelernt werden
- Die drei Spalten (rechts) geben an, welcher Zauber von welchem Beschwörer gelernt werden kann. DB = Dämonenbeschwörer, EB = Elementarbeschwörer, TB = Totenbeschwörer.

6. Anhang

6.1. Anpassung der Lernpunktkosten von M4 nach M5

Die Lernpunktkosten des Beschwörers wurden wie folgt angepasst:

Kosten für M5	Kosten nach M4
0LE	0LE
1LE	1LE, 2LE
2LE	3LE, 4LE

6.2. Berechnung der TE-Kosten für die Fertigkeiten des Beschwörers nach M5

1. Zuordnung der M4 Fertigkeiten (DFR4) auf M5 Fertigkeiten (KOD5).
2. Zuordnung der Fertigkeiten auf Grund-, Standard- und Ausnahmekosten.
3. Zuordnung der Fertigkeiten auf die M5 Kategorien.
4. Zuordnung: Grund- (M4) = 10 (M5); Standard- (M4) = 20 (M5); Ausnahmekosten (M4) = 40 (M5)
5. Ermittlung der durchschnittlichen, gewichteten Kosten einer Fertigkeitskategorie nach der Formel: $(N(G)*10+N(S)*20+N(A)*40) / N(F)$
N(F) = Anzahl der Fertigkeiten einer Kategorie
N(G) = Anzahl der Fertigkeiten zu Grundkosten M4
N(S) = Anzahl der Fertigkeiten zu Standardkosten M4
N(A) = Anzahl der Fertigkeiten zu Ausnahmekosten M4

6.3. Berechnung der LE-Kosten für die Zaubersprüche des Beschwörers nach M5

1. Zuordnung der M4 Zaubersprüche (ARK4) auf M5 Zaubersprüche (ARK5).
2. Verwendung der Spruchstufen aus dem ARK5, wo immer möglich
3. Zuordnung: Grund- (M4) = 30 (M5); Standard- (M4) = 60 (M5); Ausnahmekosten (M4) = 120 (M5)
4. Ermittlung der durchschnittlichen, gewichteten Kosten einer LE für einen Spruch nach der Formel: $(N(G)*30+N(S)*60+N(A)+120) / N(F)$
N(F) = Anzahl der Sprüche eines Prozesses
N(G) = Anzahl der Sprüche zu Grundkosten M4
N(S) = Anzahl der Sprüche zu Standardkosten M4
N(A) = Anzahl der Sprüche zu Ausnahmekosten M4

Hinweis: Von M4 nach M5 ergibt sich eine durchschnittliche Kostenreduktion auf 57%

6.4. Regeln zur Beschwörung

Die in MDS4 beschriebenen Regeln zur Beschwörung werden weiterhin so verwendet wie sie dort beschrieben stehen. Änderungen zu den bestehenden Regelungen werden in den folgenden zwei Kapiteln beschrieben.

6.5. Änderungen zur Beschwörungsdauer

Die Beschwörungsdauer ist nun $15\text{min} * \text{Grad des zu beschwörenden Wesens}$. Durch diese Regelung liegt die Beschwörungsdauer etwa 10% unter der Beschwörungsdauer von M4.

6.6. Ablauf der Beschwörung

1. 30min: Erstellen des Polygons (Verbindung zwischen den Welten)
2. 30min: Erstellen des Polygramms (Barriere, die das beschworene Wesen gefangen hält)
3. 15min*Grad des Wesens: Beschwörung
4. 3 EW: Zaubern
 - a. 1. EW: Zaubern – Verbindungsaufbau
 - b. 2. EW: Zaubern – Beschwörung
 - c. 3. EW: Zaubern – Dominieren

6.7. Hilfsmittel zur Beschwörung

Die in MDS4 beschriebenen Hilfsmittel zur Beschwörung, werden weiterhin so verwendet, wie sie dort beschrieben stehen. Insbesondere Boni durch das Tragen geeigneter Beschwörungsroben. Auf die Anwendung der Regeln zur Vorbereitungszeit (Fasten, Rauschkräuter, etc.) wird verzichtet.

7. Quellen

ARK4	Das Arkanum, Midgard 4. Edition, Verlag für F&SF-Spiele
DFR4	Das Fantasy Rollenspiel, Midgard 4. Edition, Verlag für F&SF-Spiele
MDS4	Meister der Sphären, Midgard 4. Edition, Verlag für F&SF-Spiele
ARK5	Das Arkanum, Midgard 5. Edition, Verlag für F&SF-Spiele
BEST5	Das Bestiarium, Midgard 5. Edition, Verlag für F&SF-Spiele
DUM5	Dunkle Mächte, Midgard 5. Edition, Verlag für F&SF-Spiele
KOD5	Der Kodex, Midgard 5. Edition, Verlag für F&SF-Spiele

8. Kontakt

<https://www.midgard-forum.de/forum/profile/348-gindelmer/>



Abbildung 1: https://de.wikipedia.org/wiki/Magie#/media/Datei:B270_Rembrandt.jpg