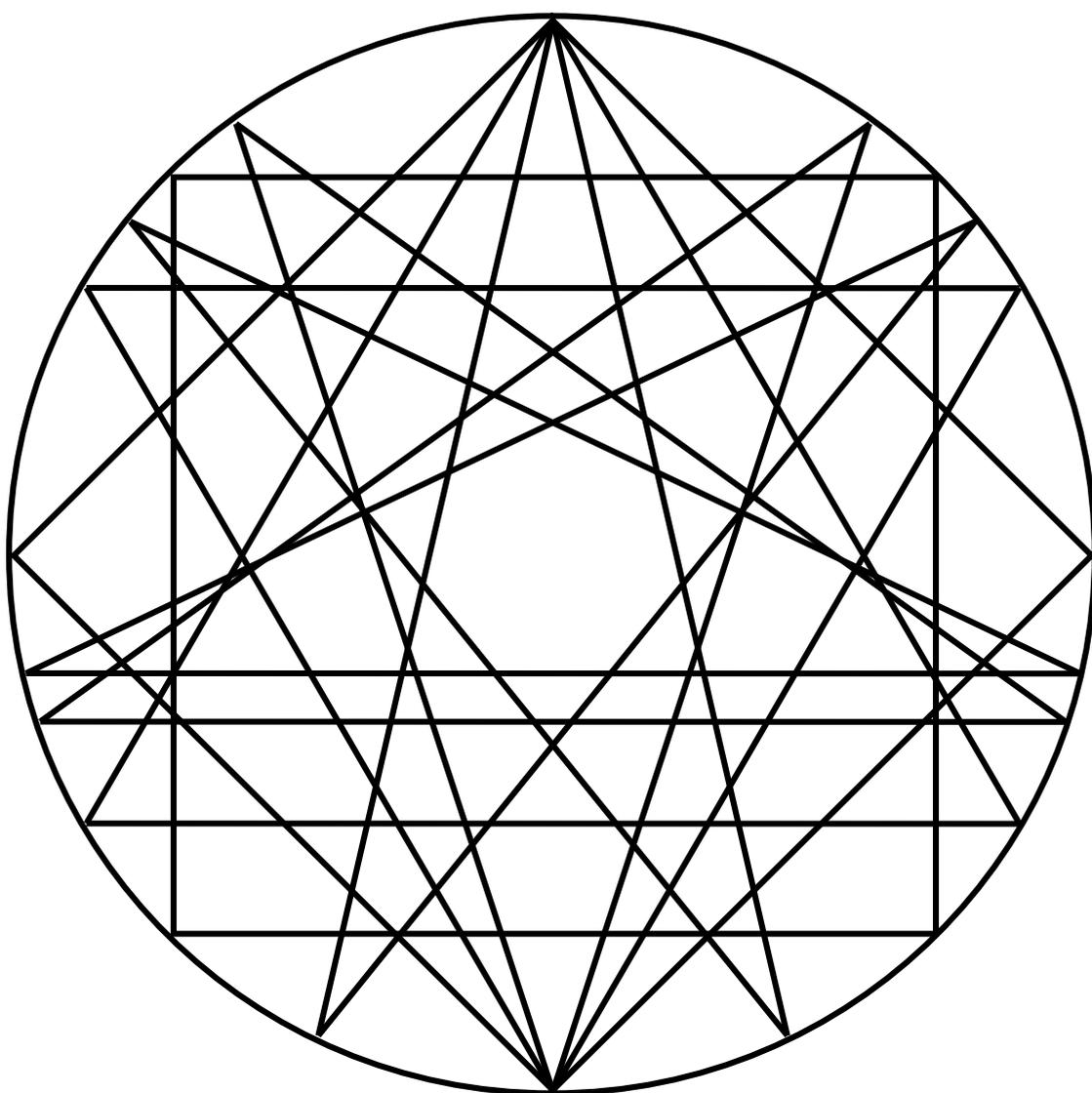


# CODEX INCANTATIO

## Beschwörer-Regeln für M5

Von Christian Effner

Version 3.0



# Inhalt

1	Einführung .....	4
1.1	Der Abenteurertyp des Beschwörers .....	4
1.2	Unterschiede von M4 und M5 .....	4
1.3	Beschwörungszauber .....	5
2	Charaktererschaffung .....	6
2.1	Lernpunkte des Beschwörers .....	6
2.2	Lernschema des Beschwörers .....	6
3	Lernkosten .....	7
3.1	Lernkosten für Beschwörungszauber .....	7
3.2	Lernkosten für Fertigkeiten .....	7
3.3	Lernkosten für Sprüche .....	8
3.4	Lernkosten für nekromantische Zauber .....	8
3.5	Lernkosten für magische Fertigkeiten .....	8
4	Listen der Beschwörungszauber .....	9
4.1	Beschwörungszauber (Ebene der Finsternis) .....	9
4.2	Beschwörungszauber (Nahe Chaosebene) .....	10
4.3	Beschwörungszauber (Elementarebene) .....	11
4.4	Beschwörungszauber (Mittelwelten) .....	12
4.5	Bannzauber und Schutzkreise .....	13
5	Liste der Sprüche für Beschwörer .....	14
5.1	Anpassung gradabhängiger Sprüche .....	17
5.1.1	Belebungshauch .....	17
5.1.2	Rauchkämpfer .....	17
5.1.3	Staubkämpfer .....	17
5.2	Entfernte Zauber .....	17
6	Anpassungen der Regeln für Beschwörungen .....	18
6.1	Dauer einer Beschwörung .....	18
6.2	Ablauf einer Beschwörung .....	18
6.3	Hilfsmittel für Beschwörungen .....	18
7	Bezeichnungen von Dämonen & Elementaren .....	19
7.1	Dämonen und ihre Gradangaben .....	19
7.2	Elementare und ihre Gradangaben .....	20
7.3	Metallvolk und ihre Gradangaben .....	20

8	Anhang.....	21
8.1	Gegenüberstellung der LE-Kosten von M4 nach M5.....	21
8.2	Berechnung der TE-Kosten für Fertigkeiten des Beschwörers nach M5.....	21
8.3	Berechnung der LE-Kosten für Sprüche des Beschwörers nach M5 .....	21
9	Quellen .....	22
10	Abkürzungen.....	22
11	Kontakt .....	22

# 1 Einführung

*Beschwörer sind die Meister der Elementarwesen und Dämonen, die sie herbeirufen, in ihren Bann zwingen und deren Kräfte sie sich dienstbar machen. (DFR4, Seite 18)*

Die Abenteurertypen des Elementar- und Dämonenbeschwörers gibt es nicht in M5 (Midgard 5. Edition). Das vorliegende Dokument ist eine **Hausregel**, um den Beschwörer unter M5 weiterhin spielbar zu machen. Zu diesem Zweck orientiert sie sich stark am Regelwerk von M4 (Midgard 4. Edition). Außerdem wurde versucht die Anzahl von Sonderregeln möglichst gering zu halten.

Diese Hausregel liefert konkrete Hinweise für die Erschaffung des Beschwörers, dem dafür benötigten Lernschema, sowie Informationen über die Kosten der, für diesen Abenteurertyp in Frage kommenden, Fertigkeiten und Zauber. Ein zusätzliches Kapitel geht auf Anpassungen gradabhängiger Zauber ein. Das abschließende Kapitel liefert eine leichte Überarbeitung der Beschwörungsregeln, mit dem Ziel diese für das Spiel zu vereinfachen.

Wo für diese Hausregel Informationen aus dem bestehenden Regelwerk entnommen worden sind, ist dies durch einen Hinweis gekennzeichnet. Eine Auflistung der Quellen ist im [Kapitel 9](#) zu finden. Die Anwendung der vorliegenden Hausregel ist ohne die unter Quellen gelisteten Regelwerke nicht möglich.

## 1.1 Der Abenteurertyp des Beschwörers

Der Abenteurertyp des Beschwörers basiert auf dem Abenteurertyp des Magiers. Er zaubert entgegen dem Priester oder Schamanen aus eigener Kraft. Der Beschwörer verfolgt den „wissenschaftlichen“ Ansatz, der auch den Magiern zu eigen ist, welcher aber einem Hexer, der den schnellen Erfolg sucht, zu fehlen scheint.

Während dem Magier Sprüche eines bestimmten Prozesses leichter von der Hand gehen, besitzt der Elementarbeschwörer eine natürliche Affinität zu den Elementen (Primär- und Sekundärelement). Ein Dämonenbeschwörer besitzt eine vergleichbare Affinität zum Chaos, der Durchmischung der Elemente.

Elementarbeschwörer spezialisieren sich auf ein Element und vermögen es Wesen aus der Elementarebene zu beschwören, deren Welten von einem Element beherrscht werden. Dämonenbeschwörer spezialisieren sich auf die nahe Chausebenen oder die Ebene der Finsternis und vermögen es Bewohner dieser Welten zu beschwören. Um Kenntnisse über Beschwörungen zu erlangen, ist der Beschwörer auf einen Lehrmeister/Mentor aus dieser Ebene angewiesen.

Der Nekromant wurde in M5 mit DUM5 eingeführt und ist in der vorliegenden Version der Hausregeln nicht weiter berücksichtigt worden.

## 1.2 Unterschiede von M4 und M5

M4 weist eine Eigenheit auf, die es komplex macht, den Beschwörer für M5 umzusetzen. Erstens listet M4 die Zauber, die ein Abenteurertyp erlernen kann in einer auf den Abenteurertyp abgestimmten Liste. Zweitens sind in M4 ein Zauber in drei Kategorien unterteilt: der Grund-, Standard- und Ausnahmezauber. Mit der Kategorie verbunden sind unterschiedliche Kosten. Als Grundzauber betragen die Kosten die Hälfte der Kosten des Standardzaubers, als Ausnahmezauber das Fünffache.

Für Zauberer wie den Druiden, Priester oder Schamanen gibt es unter M4 bereits Gruppen von Zaubern (Dweomer, Wundertaten, usw). M5 scheint diesen Ansatz zu folgen. Die aus M4 bekannten Listen von Zaubern für die verschiedenen Abenteurertypen fallen weg. Stattdessen werden Gruppen von Zaubern gebildet. Je eine Gruppe für die sieben Prozesse, sowie bekannte Gruppen für jede weitere Art von Zauberei (Dweomer, Wundertaten, usw). Ergänzend definiert in DUM5 die Nekromantie als Gruppe für die Zauber des Nekromanten. Für den Dämonenbeschwörer und Elementarbeschwörer gibt es keine Gruppe.

M5 listet pro Abenteurertyp die EP-Kosten für eine Lerneinheit eines Zaubers bzw. einer Fertigkeit. Weiterhin definiert M5 die Anzahl der zum Lernen benötigten Lerneinheiten (LE) in Abhängigkeit von der Stufe eines Zaubers. In M5 werden die Gesamt-EP-kosten eines Zaubers nach folgender Formel berechnet: (abenteurertypabhängige) **Kosten für eine LE \* benötigte LE** (für die Stufe des Zaubers)

Der abenteurertypabhängige Wert der Lernkosten eines Zaubers oder einer Fertigkeit kann entweder 30, 60, 90 oder 120 Erfahrungspunkte je Lerneinheit betragen. Der abenteurertypabhängige Wert der Trainingskosten einer Fertigkeit beträgt entweder 10, 20, 30 oder 40 Erfahrungspunkte.

Ein weiterer Unterschied ist, dass M5 die Abenteurertypen teilweise neu definiert. Aus vielen Priestervarianten in M4, mit teilweise minimal unterschiedlichen Lernplänen, wurden zwei Abenteurertypen. Eine solche Vereinfachung findet für den Abenteurertyp des Beschwörers keine Anwendung.

Ein weiterer Unterschied ist die Auffächerung des Gradbereichs von 15 möglichen Graden in M4 zu mehr als 38 Graden in M5.

### 1.3 Beschwörungszauber

Da der Abenteurertyp des Beschwörers unter M5 nicht vorgesehen ist, fehlt ihm eine Gruppe von Zaubern. Sie muss für diese Hausregel eingeführt werden: **Beschwörungszauber**. Diese Gruppe fasst alle Zauber zusammen, die für den Abenteurertyp des Beschwörers typisch sind:

- **Beschwörungen** ... *beschwören*
- **Bannzauber** *Bannen von ...*, *Großer ...bann* und *Meisterbann*
- **Schutzkreise** *Schutzkreis gegen ...* und *Großer Schutzkreis gegen ...*
- Die **Sprüche** zum *Heimsenden von ...*, *Dominieren von ...* und *Knechten von ...*
- Die **Sprüche** *Knecht rufen*, *Knecht entlassen* und *Wächter verankern*

Analog zum Magier und ihrem Spezialgebiet, erhalten Beschwörer auf ihren **EW: Zaubern +2** auf Beschwörungszauber ihrer Spezialisierung. Für Elementarbeschwörer sind sämtliche Beschwörungszauber begünstigt, die ihre Primärelement betreffen; für Dämonenbeschwörer gilt derselbe Bonus für Beschwörungszauber der Ebene, auf die sie sich spezialisiert haben.

Grundsätzlich können Beschwörern sämtliche Sprüche erlernen, die auch ein Magier lernen kann. Auf Sprüche deren Agens **und** Reagens ihren Primär- und Sekundärelementen entsprechen, erhalten Beschwörer auf ihren **EW: Zaubern +2**. Für Sprüche deren Agens **oder** Reagens ihren antagonistischen Elementen entsprechen erhalten sie auf ihren **EW: Zaubern -2**.

## 2 Charaktererschaffung

### 2.1 Lernpunkte des Beschwörers

Tabelle 1: Lernpunkte

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

#### Hinweise und Quellen:

- 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

Tabelle 2: Lernschema

	<b>Dämonenbeschwörer (Nahe Chausebene)</b>	<b>Dämonenbeschwörer (Ebene der Finsternis)</b>	<b>Elementarbeschwörer (Elementarebene)</b>
<b>0 LE</b>	- Lehrersuche	- Lehrersuche	- Lehrersuche
<b>1 LE</b>	- Dominieren von <b>Kaobargen</b> - <b>Halebant</b> beschwören 1 - <b>Kaligin</b> beschwören 1 - Schutzkreis gegen <b>Kaobargen</b> - Knechten von <b>Kaobargen</b> - Knecht rufen - Knecht entlassen	- Dominieren von <b>Dunebargen</b> - <b>Dunebrast</b> beschwören 1 - Schutzkreis gegen <b>Dunebargen</b> - Knechten von <b>Dunebargen</b> - Knecht rufen - Knecht entlassen	- Dominieren von <b>Spaefolk</b> - <b>Spaefolk</b> beschwören 1 (p) - Dominieren von <b>Dvergar</b> - <b>Dverg</b> beschwören (p) - Schutzkreis gegen <b>Spaefolk</b> (p) - <b>Spaefolk</b> beschwören 1 (s) - Knechten von <b>Spaefolk</b> - Knecht rufen - Knecht entlassen
<b>2 LE</b>	- Bannen von <b>Kaobargen</b> - <b>Coluscar</b> beschwören 1 - <b>Halebant</b> beschwören 2 - Bannen von <b>Dunebargen</b> - <b>Coluscar</b> beschwören 2 - <b>Kaligin</b> beschwören 2 - Schutzkreis gegen <b>Dunebargen</b>	- Bannen von <b>Dunebargen</b> - <b>Indruwal</b> beschwören 1 - Bannen von <b>Kaobargen</b> - <b>Dunebrast</b> beschwören 2 - <b>Indruwal</b> beschwören 2 - Schutzkreis gegen Kaobargen	- Schutzkreis gegen <b>Spaefolk</b> (s) - Bannen von <b>Spaefolk</b> (p) - Bannen von <b>Spaefolk</b> (s) - <b>Spaefolk</b> beschwören 2 (p)

#### Hinweise und Quellen:

- Die ursprünglichen Lernschemata für Beschwörer stammen aus MDS4.

## 3 Lernkosten

### 3.1 Lernkosten für Beschwörungszauber

Nach M4 Regeln sind Beschwörungen aus anderen Sphären als Ausnahmezauber definiert. Tatsächlich muss sich für eine Art der Beschwörung entschieden werden: Dämonen- oder Elementarbeschwörung. Dies gilt ausnahmslos auch für alle anderen Zauberer.

Tabelle 3: EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Beschwörungszauber (+6 EP für Elfen)

	Ebene der Finsternis <sup>3</sup>	Nahe Chaos-ebene <sup>3</sup>	Elementar-ebene <sup>3</sup>	Ebene der Mittelwelten <sup>3</sup>	Bannzauber & Schutzkreise
DBe	60 <sup>1</sup>	60 <sup>1</sup>	120	60	60 <sup>1</sup>
EBe	120	120	60 <sup>1</sup>	60	60 <sup>1</sup>
De	-	-	120	120	120
Dr	-	-	120	120	120
FMa	120	120	-	120	120
HI	-	-	120	120	120
GHx	120	120	120	120	120
SHx	120	120	-	120	120
WHx	-	-	120	120	120
Km	-	-	120	120	120
Ma	120	120	120	120	120
Ne	120 <sup>2</sup>	120 <sup>2</sup>	120	120 <sup>2</sup>	120
PB, PS	-	-	120	120	120
PC	120	120	-	120	120
Sc	120	120	120	120	120
DSc	120	120	120	120	120
Sw	120	120	120	120	120
Th	120	120	120	120	120

#### Hinweise und Quellen:

- Abenteurertypen mit einem „-“ in einem Feld können diese Art Zauber nicht erlernen.
- <sup>1</sup>: Zauber aus dem Spezialgebiet eines Beschwörers können zu 30EP je LE gelernt werden.
- <sup>2</sup>: Spezielle Beschwörungszauber (MDS4 S173) können vom Ne zu 60EP je LE gelernt werden.
- <sup>3</sup>: Spezielle Beschwörungszauber (MDS4 173 + 174) sind dem DBe und EBe vorbehalten.

### 3.2 Lernkosten für Fertigkeiten

Tabelle 4: EP-Kosten für 1 Trainingseinheit (TE)  
1 Lerneinheit (LE) kostet das Dreifache an EP (+6 EP für Elfen)

	All-gemein	Frei-land	Halb-welt	Kampf	Körper	Sozial	Unter-welt	Wissen	Waffen
DBe, EBe	20	30	30	40	30	20	40	20	40

#### Hinweise und Quellen:

- Siehe [8.2 Berechnung der TE-Kosten für Fertigkeiten des Beschwörers](#)
- Es wurde nicht streng auf- oder abgerundet, sondern vor dem Hintergrund eines Beschwörers entschieden, was stimmiger sein könnte.

### 3.3 Lernkosten für Sprüche

Tabelle 5: EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauber (+6 EP für Elfen)

	Beherrschen	Bewegen	Erkennen	Erschaffen	Formen	Verändern	Zerstören
DBe, EBe	90	60	90	90	60	60	90

#### Hinweise und Quellen:

- Sie [8.3 Berechnung der LE-Kosten für Sprüche des Beschwörers](#)
- Auf Basis der berechneten Werte wurde auf die nächsthöhere Kostenkategorie aufgerundet.

### 3.4 Lernkosten für nekromantische Zauber

Tabelle 6: EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für nekromantische Zauber (+6 EP für Elfen)

	Nekromantie
DBe, EBe	120

#### Hinweise und Quellen:

- Nekromantie ist in DUM5 beschrieben.

### 3.5 Lernkosten für magische Fertigkeiten

Tabelle 7: EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für thaumaturgische Zauber (+6 EP für Elfen)

	Alchemistische Zaubermittel	Artefakte	Zaubersalze
DBe, EBe	90 <sup>1</sup>	60 <sup>1</sup>	120

#### Hinweise und Quellen:

- <sup>1</sup>: Die Kosten für ausgewählte Fertigkeiten des Beschwörers sind in MDS4, S176 beschrieben

## 4 Listen der Beschwörungszauber

- Die Beschreibungen der Beschwörungszauber sind im MDS4 zu finden.
- Die Zuordnung von Zauberstufe und Lerneinheiten stammt aus KOD5.
- Keiner der Beschwörungszauber kann von Spruchrolle gelernt werden.

Tabelle 9: Lernen von Zaubern

Lernen von Zaubern												
Stufe des Zaubers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
LE	1	1	2	3	5	10	15	20	30	40	60	90

### 4.1 Beschwörungszauber (Ebene der Finsternis)

Tabelle 10: Beschwörungszauber für die Ebene der Finsternis

Spruchname	Anm.	Stufe	Art	Quelle
Lehrersuche (Finsternis)		6	Basis	MDS4, Seite 190
Blutdämon beschwören		12	Beschwören	MDS4, Seite 180
Dunebrast beschwören 1		4	Beschwören	MDS4, Seite 181
Dunebrast beschwören 2		6	Beschwören	MDS4, Seite 181
Dunebrast beschwören 3		8	Beschwören	MDS4, Seite 181
Dunebrast beschwören 4		9	Beschwören	MDS4, Seite 181
Ekurku beschwören		11	Beschwören	MDS4, Seite 188
Eurynomos beschwören		12	Beschwören	MDS4, Seite 189
Indruwal beschwören 1		6	Beschwören	MDS4, Seite 182, 183
Indruwal beschwören 2		9	Beschwören	MDS4, Seite 182, 183
Indruwal beschwören 3		9	Beschwören	MDS4, Seite 182, 183
Jurugu beschwören		12	Beschwören	MDS4, Seite 189
Lamienegel beschwören		1	Beschwören	MDS4, Seite 183
Dominieren von Dunebargen		4	Dominieren	MDS4, Seite 192
Ekurku dominieren		8	Dominieren	MDS4, Seite 193
Eurynomos dominieren		11	Dominieren	MDS4, Seite 193
Jurugu dominieren		11	Dominieren	MDS4, Seite 193
Knecht entlassen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Knecht rufen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Knechten von Dunebargen	<sup>1</sup>	5	Knechten	MDS4, Seite 196
Ekurku rufen		10	Rufen	MDS4, Seite 187
Eurynomos rufen		12	Rufen	MDS4, Seite 187
Jurugu rufen		12	Rufen	MDS4, Seite 188
Binden von Dämonen		12	Spezial	MDS4, Seite 194

#### Hinweise:

- <sup>1</sup>: Diese Beschwörungszauber können nur von DBe gelernt werden.

## 4.2 Beschwörungszauber (Nahe Chaosebene)

Tabelle 11: Beschwörungszauber für die Nahe Chaosebene

Spruchname	Anm.	Stufe	Art	Quelle
Lehrersuche (Nahes Chaos)		6	Lehrersuche	MDS4, Seite 190
Coluscar beschwören 1		1	Beschwören	MDS4, Seite 180 & 181
Coluscar beschwören 2		4	Beschwören	MDS4, Seite 180 & 181
Coluscar beschwören 3		5	Beschwören	MDS4, Seite 180 & 181
Coluscar beschwören 4		8	Beschwören	MDS4, Seite 180 & 181
Halebant beschwören 1		1	Beschwören	MDS4, Seite 182
Halebant beschwören 2		4	Beschwören	MDS4, Seite 182
Halebant beschwören 3		6	Beschwören	MDS4, Seite 182
Halebant beschwören 4		8	Beschwören	MDS4, Seite 182
Kaligin beschwören 1		1	Beschwören	MDS4, Seite 183
Kaligin beschwören 2		4	Beschwören	MDS4, Seite 183
Kaligin beschwören 3		6	Beschwören	MDS4, Seite 183
Kaligin beschwören 4		8	Beschwören	MDS4, Seite 183
Megant beschwören 1		9	Beschwören	MDS4, Seite 183 & 184
Megant beschwören 2		10	Beschwören	MDS4, Seite 183 & 184
Megant beschwören 3		11	Beschwören	MDS4, Seite 183 & 184
Megant beschwören 4		12	Beschwören	MDS4, Seite 183 & 184
Truscan beschwören 1		4	Beschwören	MDS4, Seite 198
Truscan beschwören 2		6	Beschwören	MDS4, Seite 198
Truscan beschwören 3		8	Beschwören	MDS4, Seite 198
Truscan beschwören 4		10	Beschwören	MDS4, Seite 198
Dominieren von Kaobargen		3	Dominieren	MDS4, Seite 192
Dominieren von Kaophoren		4	Dominieren	MDS4, Seite 192 & 193
Knecht entlassen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Knecht rufen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Knechten von Kaobargen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 196
Wächter verankern		4	Knechten	MDS4, Seite 198
Binden von Dämonen		12	Binden	MDS4, Seite 194

### Hinweise:

- <sup>1</sup>: Diese Beschwörungszauber können nur von DBe gelernt werden.

### 4.3 Beschwörungszauber (Elementarebene)

Tabelle 12: Beschwörungszauber für die Elementarebene

Spruchname	Anm.	Stufe	Art	Quelle
Lehrersuche (Elementar)	<sup>2</sup>	6	Lehrersuche	MDS4, 190 & 191
Dverg beschwören	<sup>2</sup>	6	Beschwören	MDS4, 181
Elementargeist beschwören	<sup>2</sup>	12	Beschwören	MDS4, 181
Frodefolk beschwören		9	Beschwören	MDS4, 182
Hardgreip beschwören	<sup>2</sup>	12	Beschwören	MDS4, 188
Hune beschwören	<sup>2</sup>	12	Beschwören	MDS4, 182
Spaefolk beschwören 1	<sup>2</sup>	2	Beschwören	MDS4, 184 & 185
Spaefolk beschwören 2	<sup>2</sup>	5	Beschwören	MDS4, 184 & 185
Spaefolk beschwören 3	<sup>2</sup>	6	Beschwören	MDS4, 184 & 185
Spaefolk beschwören 4	<sup>2</sup>	8	Beschwören	MDS4, 184 & 185
Dominieren von Dvergar		5	Dominieren	MDS4, 192
Dominieren von Frodekin	<sup>2</sup>	6	Dominieren	MDS4, 192
Dominieren von Hunar		8	Dominieren	MDS4, 192
Dominieren von Spaefolk	<sup>2</sup>	3	Dominieren	MDS4, 192
Hardgreip dominieren		8	Dominieren	MDS4, 193
Knecht entlassen	<sup>1,2</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Knecht rufen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Knechten von Dvergar	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 196
Knechten von Frodefolk	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 196
Knechten von Spaefolk	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 196
Hardgreip rufen	<sup>2</sup>	12	Rufen	MDS4, 187
Binden von Elementaren		12	Binden	MDS4, 195

#### Hinweise:

- <sup>1</sup>: Diese Beschwörungszauber können nur von EBe gelernt werden.
- <sup>2</sup>: Diese Beschwörungszauber kosten für EBe mit dem passenden Primärelement 30EP je LE.

#### 4.4 Beschwörungszauber (Mittelwelten)

Tabelle 13: Beschwörungszauber für die Mittelwelten

Spruchname	Anm.	Stufe	Art	Quelle
Adler beschwören		6	Beschwören	MDS4, Seite 185
Braunbär beschwören		8	Beschwören	MDS4, Seite 185 & 186
Elefant beschwören		11	Beschwören	MDS4, Seite 186
Frettchen beschwören		2	Beschwören	MDS4, Seite 186
Herbeizwingen	<sup>2</sup>	8	Beschwören	MDS4, Seite 189
Maegbeds Geist beschwören	<sup>2</sup>	11	Beschwören	MDS4, Seite 189
Mensch beschwören		4	Beschwören	MDS4, Seite 186
Oger beschwören		7	Beschwören	MDS4, Seite 187
Orc beschwören		4	Beschwören	MDS4, Seite 187
Riese beschwören		11	Beschwören	MDS4, Seite 187
Welnias beschwören	<sup>2</sup>	12	Beschwören	MDS4, Seite 189
Dominieren von Kreaturen		1	Dominieren	MDS4, Seite 193
Dominieren von Personen		4	Dominieren	MDS4, Seite 193
Dominieren von Riesen		7	Dominieren	MDS4, Seite 193
Maegbeds Geist dominieren	<sup>2</sup>	8	Dominieren	MDS4, Seite 193
Welnias dominieren	<sup>2</sup>	11	Dominieren	MDS4, Seite 194
Knechten von Kreaturen	<sup>1</sup>	7	Knechten	MDS4, Seite 196
Kreatur entlassen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Kreatur rufen	<sup>1</sup>	4	Knechten	MDS4, Seite 197
Maegbeds Geist rufen	<sup>2</sup>	10	Rufen	MDS4, Seite 188
Welnias rufen	<sup>2</sup>	11	Rufen	MDS4, Seite 188

#### Hinweise:

- <sup>1</sup>: Diese Beschwörungszauber können nur von DBe oder EBe gelernt werden
- <sup>2</sup>: Diese Beschwörungszauber kosten für Ne 60EP je LE.

## 4.5 Bannzauber und Schutzkreise

Tabelle 14: Bannzauber und Schutzkreise

Spruchname	Anm.	Stufe	Art	Quelle
Bannen von Dunebargen	<sup>4,5</sup>	6	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Dvergar	<sup>1</sup>	4	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Frodekin	<sup>2</sup>	7	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Geistern		5	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Hunar	<sup>1</sup>	8	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Kaobargen	<sup>3</sup>	4	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Kreaturen		3	Bannen	MDS4, Seite 199
Bannen von Metallgeistern	<sup>1</sup>	6	Bannen	MDS4, Seite 200
Bannen von Metallvolk	<sup>1</sup>	4	Bannen	MDS4, Seite 200
Bannen von Personen		4	Bannen	MDS4, Seite 200
Bannen von Riesen		8	Bannen	MDS4, Seite 200
Bannen von Spaefolk	<sup>2</sup>	3	Bannen	MDS4, Seite 200
Großer Dämonenbann	<sup>3,4</sup>	11	Bannen	MDS4, Seite 201
Großer Elementarbann	<sup>1</sup>	11	Bannen	MDS4, Seite 201
Großer Geisterbann		10	Bannen	MDS4, Seite 201
Heimsenden von Geistern		6	Bannen	MDS4, Seite 200
Heimsenden von Kreaturen		4	Bannen	MDS4, Seite 200
Heimsenden von Personen		6	Bannen	MDS4, Seite 200 & 201
Heimsenden von Riesen		11	Bannen	MDS4, Seite 200 & 201
Meisterbann		12	Bannen	MDS4, Seite 201 & 202
Großer Schutzkreis gegen Dämonen	<sup>3,4</sup>	11	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Großer Schutzkreis gegen Elementare	<sup>1</sup>	11	Schutzkreis	MDS4, Seite 203 & 204
Schutzkreis gegen Dunebargen	<sup>4</sup>	4	Schutzkreis	MDS4, Seite 202
Schutzkreis gegen Dvergar	<sup>1</sup>	4	Schutzkreis	MDS4, Seite 202
Schutzkreis gegen Frodekin	<sup>2</sup>	6	Schutzkreis	MDS4, Seite 202
Schutzkreis gegen Geisterwesen		8	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Schutzkreis gegen Hunar	<sup>1</sup>	6	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Schutzkreis gegen Kaobargen	<sup>3</sup>	1	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Schutzkreis gegen Metallgeister	<sup>1</sup>	6	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Schutzkreis gegen Metallvolk	<sup>1</sup>	4	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Schutzkreis gegen Spaefolk	<sup>2</sup>	1	Schutzkreis	MDS4, Seite 203
Schutzkreis gegen Untote		6	Schutzkreis	MDS4, Seite 203

### Hinweise:

- <sup>1</sup>: Diese Zauber kosten für EBe 30EP je LE.
- <sup>2</sup>: Diese Zauber kosten für EBe mit dem passenden Primärelement 30EP je LE.
- <sup>3</sup>: Diese Zauber kosten für DBe mit der Spezialisierung „nahen Chaosebene“ 30EP je LE.
- <sup>4</sup>: Diese Zauber kosten für DBe mit der Spezialisierung „Ebene der Finsternis“ 30EP je LE.
- <sup>5</sup>: Dieser Zauber kostet für Hj 60EP je LE.

## 5 Liste der Sprüche für Beschwörer

Die für den Beschwörer erlernbaren Sprüche entsprechen denen des Magiers. Eine Übersicht der vom Magier erlernbaren Sprüche ist in KOD5 (Seite 163ff), ARK5 (Seite 206ff) oder MYS5 (Seite 39ff) zu finden.

Die nachfolgende Liste gibt einen Überblick über alle Sprüche, die vom EBe aufgrund von Agens und Reagens vergünstigt gelernt werden können. Sie kosten für EBe mit passenden Primär- und Sekundärelementen 30EP je LE.

Tabelle 15: Sprüche für Beschwörer

Spruch	Stufe	Agens	Reagens	Quelle
Angst	2	Feuer	Wasser	ARK5, Seite 63
Anstacheln	2	Luft	Wasser	ARK5, Seite 64
Anziehen	2	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 64
Auskühlen	4	Eis	Erde	ARK5, Seite 65
Bannen des Todes	12	Eis	Erde	ARKE5, Seite 7
Bannen von Kälte	5	Feuer	Eis	ARK5, Seite 66
Bannen von Licht	2	Eis	Feuer	ARK5, Seite 66
Beeinflussen	5	Feuer	Luft	ARK5, Seite 67
Besänftigen	3	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 67
Binden des Vertrauten	6	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 68
Blaue Bannsphäre	3	Luft	Eis	ARK5, Seite 68
Blauer Zwingkreis	7	Luft	Eis	ARK5, Seite 69
Blenden	8	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 69
Blitze schleudern	6	Luft	Feuer	ARK5, Seite 70
Böser Blick	4	Eis	Holz	ARK5, Seite 70
Brot und Wasser	1	Holz	Wasser	ARK5, Seite 71
Donnerkeil	8	Luft	Feuer	ARK5, Seite 73
Dschungelwand	4	Holz	Holz	ARK5, Seite 74
Eisiger Nebel	3	Eis	Eis	ARK5, Seite 75
Eismeisterschaft	10	Wasser	Eis	ARKE5, Seite 8
Eiswand	4	Eis	Eis	ARK5, Seite 75
Eiswandlung	5	Wasser	Eis	ARK5, Seite 75
Elementenwandlung	5	Ausgangselement	Zielelement	ARK5, Seite 76
Erdbeben	9	Erde	Erde	ARK5, Seite 76
Erdfessel	5	Erde	Erde	ARK5, Seite 76
Erdmeisterschaft	11	Wasser	Erde	ARKE5, Seite 8
Erdwandlung	9	Erde	Erde	ARK5, Seite 78
Erwecken	5	Eis	Erde	ARK5, Seite 79
Felsenfaust	2	Erde	Erde	ARK5, Seite 81
Feuerfinger	1	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 81
Feuerkugel	3	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 81
Feuerlanze	6	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 82
Feuerlauf	5	Erde	Erde	ARK5, Seite 82
Feuermeisterschaft	9	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 82
Feuerregen	12	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 83

Feuerring	8	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 83
Feuerschild	6	Eis	Eis	ARK5, Seite 83
Feuerwand	4	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 84
Flammende Hand	3	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 84
Flammenkreis	2	Holz	Holz	ARK5, Seite 85
Flammentepich	5	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 85
Fliegen	11	Luft	Erde	ARK5, Seite 86
Freundesauge	7	Wasser	Feuer	ARK5, Seite 86
Frostball	2	Eis	Eis	ARK5, Seite 86
Funkenregen	7	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 87
Graue Hand	10	Eis	Erde	ARK5, Seite 89
Hagel	12	Eis	Eis	ARK5, Seite 89
Hauch der Betäubung	5	Eis	Holz	ARK5, Seite 89
Hauch der Verwesung	4	Eis	Erde	ARK5, Seite 90
Hauch des Winters	1	Eis	Luft	ARK5, Seite 90
Heimfeder	3	Wasser	Luft	ARK5, Seite 90
Hexenritt	8	Eis	Feuer	ARKE5, Seite 9
Hitzeschutz	2	Wasser	Erde	ARK5, Seite 91
Höhenblick	3	Luft	Feuer	ARK5, Seite 92
Hören der Geister	5	Eis	Luft	ARK5, Seite 92
Juwelenaue	5	Erde	Feuer	ARK5, Seite 93
Kälteschutz	2	Feuer	Erde	ARK5, Seite 94
Kraft entziehen	2	Eis	Feuer	ARK5, Seite 94
Liebeszauber	8	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 96
Luftlauf	7	Luft	Erde	ARK5, Seite 97
Luftsphäre	8	Luft	Luft	ARK5, Seite 97
Macht über Leben	9	Eis	Erde	ARK5, Seite 99
Marmorhaut	5	Erde	Erde	ARK5, Seite 102
Mitfühlen	2	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 102
Namenloses Grauen	8	Eis	Wasser	ARK5, Seite 103
Nebel schaffen	7	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 103
Nebel wecken	3	Wasser	Luft	ARK5, Seite 103
Pestklaue	10	Eis	Erde	ARK5, Seite 104
Pflanzenfessel	6	Feuer	Holz	ARK5, Seite 104
Rauchwolke	4	Feuer	Luft	ARK5, Seite 105
Reise der Seele	8	Luft	Erde	ARK5, Seite 105
Reise in der Zeit	10	Luft	Feuer	ARKE5, Seite 11
Schatten verstärken	1	Eis	Feuer	ARK5, Seite 108
Schattenschrecken	7	Eis	Feuer	ARK5, Seite 108
Schlangenbiss	7	Eis	Holz	ARK5, Seite 109
Schrumpfen	6	Holz	Erde	ARK5, Seite 110
Schweben	9	Luft	Erde	ARK5, Seite 112
Seelenkompass	3	Feuer	Luft	ARK5, Seite 112
Sehen in Dunkelheit	3	Feuer	Feuer	ARK5, Seite 113
Silberne Bannsphäre	4	Luft	Feuer	ARK5, Seite 114

Silberner Zwingkreis	8	Luft	Feuer	ARK5, Seite 114
Steinkugel	4	Erde	Erde	ARK5, Seite 115
Steinwand	4	Erde	Erde	ARK5, Seite 115
Sturmflut	10	Wasser	Wasser	ARKE5, Seite 12
Sturmhand	8	Luft	Erde	ARK5, Seite 116
Sturmwind	10	Luft	Luft	ARK5, Seite 117
Sumpfboden	3	Wasser	Erde	ARK5, Seite 117
Thursenstein	9	Erde	Erde	ARK5, Seite 117
Tierisches Handeln	9	Wasser	Luft	ARK5, Seite 118
Tiersprache	7	Wasser	Luft	ARK5, Seite 118
Todeshauch	5	Eis	Wasser	ARK5, Seite 118
Todeskeule	6	Eis	Erde	ARK5, Seite 119
Todeszauber	11	Eis	Holz	ARK5, Seite 119
Verdorren	6	Eis	Erde	ARK5, Seite 120
Vereisen	9	Eis	Erde	ARK5, Seite 121
Verfaulen	1	Eis	Holz	ARKE5, Seite 13
Vergiften	4	Eis	Erde	ARK5, Seite 121
Verjüngen	12	Holz	Erde	ARKE5, Seite 14
Versteinern	10	Erde	Erde	ARK5, Seite 123
Vertieren	5	Wasser	Luft	ARK5, Seite 123
Verursachen schwerer Wunden	5	Eis	Erde	ARK5, Seite 124
Verursachen von Krankheit	4	Eis	Erde	ARK5, Seite 124
Verursachen von Wunden	3	Eis	Erde	ARK5, Seite 124
Verwandlung	11	Holz	Erde	ARK5, Seite 124
Verwünschen	4	Luft	Wasser	ARK5, Seite 125
Wachsen	6	Holz	Erde	ARK5, Seite 126
Warnung	3	Luft	eis	ARK5, Seite 127
Wasseratmen	3	Luft	Wasser	ARK5, Seite 127
Wasserlauf	5	Wasser	Erde	ARK5, Seite 127
Wassermeisterschaft	10	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 128
Wasserstrahl	8	Wasser	Wasser	ARK5, Seite 128
Wasserwandlung	7	Eis	Wasser	ARK5, Seite 128
Windmeisterschaft	8	Luft	Luft	ARK5, Seite 128
Windstoß	2	Luft	Luft	ARK5, Seite 129
Wirbelwind	12	Luft	Luft	ARK5, Seite 129
Zauberauge	8	Luft	Feuer	ARK5, Seite 130
Zauberhand	8	Erde	Luft	ARK5, Seite 131
Zauberzunge	7	Luft	Luft	ARK5, Seite 133
Zielsuche	5	Luft	Holz	ARK5, Seite 133
Zwiesprache	2	Feuer	Luft	ARK5, Seite 134

## 5.1 Anpassung gradabhängiger Sprüche

Die Sprüche *Belebungshauch*, *Rauchkämpfer* und *Staubkämpfer* können nach M5 nicht mehr erlernt werden. Für den Fall, dass bereits vorhandene Beschwörer auf M5 konvertiert werden sollen, bietet das vorliegende Kapitel Hinweise darauf, wie die Eigenschaften dieser Sprüche, die vom Grad des Zauberers beeinflusst werden, geregelt werden können. Alle anderen Aspekte der Sprüche können dem Regelwerk entnommen werden. Die Quellen der Sprüche werden im entsprechenden Abschnitt genannt. Müssen Werte berechnet werden, so sind diese **abzurunden**.

**Grundlage** für die Anpassungen, ist die im Folgenden referenzierte Diskussion aus dem Midgard-Forum ([www.midgard-forum.de](http://www.midgard-forum.de)): [Staubkämpfer und Belebungshauch nach M5 konvertieren - Der Übergang - Konvertierung M4 => M5 - Midgard-Forum](#)

### 5.1.1 Belebungshauch

- Grad = Grad des Zauberers
- Angriff =  $4+(\text{Grad}/4)$
- Abwehr =  $10+(\text{Grad}/4)$
- Resistenzen =  $10+(\text{Grad}/4)$
- Ausdauerpunkte =  $1W3+1$  je Grad
- Gewicht = 2,5 kg pro Grad
- **Quelle:** ARK4, Seite 96

### 5.1.2 Rauchkämpfer

- Grad = Grad des Zauberers
- Angriff =  $4+(\text{Grad}/4)$
- Abwehr =  $10+(\text{Grad}/4)$
- **Quelle:** MDS4, Seite 221

### 5.1.3 Staubkämpfer

- Anzahl =  $4+(\text{Grad}/4)$
- Angriff =  $4(\text{Grad}/4)$
- Abwehr =  $10+(\text{Grad}/4)$
- Resistenzen =  $10+(\text{Grad}/4)$
- Ausdauerpunkte =  $4+(\text{Grad}/4)$
- **Quelle:** ARK4, Seite 165

## 5.2 Entfernte Zauber

Gegenüber M4 entfallen die folgenden Sprüche für den Beschwörer da sie entweder gestrichen oder der Gruppe des Dweomers, der Thaumatherapie oder der Wundertaten zugeordnet wurden.

- Belebungshauch (entfällt)
- Rauchkämpfer (entfällt)
- Staubkämpfer (entfällt)
- Nekrognose (Thaumatherapie)
- Knochenbestie (Wildes Dweomer)
- Erkennen von Bessessenheit (Wundertat)
- Golem schaffen (Wundertat)
- Leuchtspur (Wundertat)
- Rauchbild (Wundertat)

## 6 Anpassungen der Regeln für Beschwörungen

Die in MDS4 beschriebenen Regeln für Beschwörungen gelten weiterhin. Anpassungen der bestehenden Regelungen werden im Folgenden beschrieben:

- Anpassung der Dauer einer Beschwörung
- Vereinfachung des Beschwörungsvorgang

### 6.1 Dauer einer Beschwörung

Die Beschwörung setzt sich aus mehreren Handlungen zusammen, die eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen. Die Erstellung eines Polygons und eines Polygramm haben je eine fixe Dauer von einer halben Stunde. Der eigentliche Beschwörungsvorgang hat eine variable Dauer von **15min\*Grad des Wesens**, dass beschwört werden soll. Durch diese Regelung liegt die Beschwörungsdauer etwa 10% unter der Beschwörungsdauer von M4.

### 6.2 Ablauf einer Beschwörung

Entgegen der Regelung aus MDS4, sind nur noch **zwei EW: Zaubern** notwendig

1. Erstellen des **Polygons** (Verbindungsaufbau & Beschwörung) 30min
2. **Optional:** Erstellen des **Polygramms** (Schutz) 30min
3. Beschwörung des Wesens 15min\*Grad des Wesens
4. Versuch das Wesen zu dominieren

Durch die Verringerung der notwendigen EW: Zaubern von 3 auf 2, ändert sich auch die Anzahl der Schritte für die Beschwörung:

1. **1. EW: Zaubern** (Verbindungsaufbau & Beschwörung)
2. **Optional:** einmaliger **WW: Resistenz** (falls ein Polygramm erstellt wurde)
3. **2. EW: Zaubern** (Versuch das Wesen zu dominieren)
4. **WW: Resistenz** gegen den Zauber *Dominieren*
5. Optional: 3. EW+4: Zaubern – Kontrolle verlängern
6. **WW: Resistenz** gegen den Zauber *Dominieren*

### 6.3 Hilfsmittel für Beschwörungen

Die in MDS4 beschriebenen Hilfsmittel zur Beschwörung gelten weiterhin so, wie sie dort beschrieben stehen. Insbesondere Boni durch das Tragen geeigneter Beschwörungsroben. Die Anwendung der Regeln zur Vorbereitungszeit (Fasten, Rauschkräuter, etc.) ist optional.

## 7 Bezeichnungen von Dämonen & Elementaren

### 7.1 Dämonen und ihre Gradangaben

Tabelle 16: Bezeichnungen und Grad von Dämonen

Dämonen	Grad (M5)	Dämonen	Grad (M5)
<b>Kaobargen</b>		<b>Kaophoren</b>	
- 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	<b>Dunebargen</b>	
- 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
<b>Sonstige</b>		- 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

## 7.2 Elementare und ihre Gradangaben

Tabelle 17-1: Bezeichnungen und Grad von Elementaren

Elementare	Grad (M5)	Eis	Erde	Feuer
		<b>Hrimfolk</b>	<b>Jördfolk</b>	<b>Hyrrfolk</b>
Spaefolk 1	Grad 1	Kallbjargi	Legris	Liosfang
Spaefolk 2	Grad 2	Svalgrim	Haugskadi	Eldring
Spaefolk 3	Grad 3	Snaerhamir	Fengrip	Hyrrbauti
Spaefolk 4	Grad 4 - 5	Jokulskadi	Jördmand	Hardlogi
Frodefolk	Grad 6 - 9	Ising	Dunskrat	Harkbuar
Dvergar	Grad 3	Hrimdverg	Felldverg	Gloddverg
Elementargeister	Grad 20	-elementargeist	-elementargeist	-elementargeist
Elementarriesen (Hunar)	Grad 27	Hrimhune	Fjallhune	Harkarhune
Elementarmeister (Galdrar)	Grad 27	Gletschergnom	Berggeist	Ifrit

Tabelle 17-2: Bezeichnungen und Grad von Elementaren

Elementare	Grad (M5)	Holz	Luft	Wasser
		<b>ChunTien-Ren</b>	<b>Vindfolk</b>	<b>Wisfolk</b>
Spaefolk 1	Grad 1	BenScheng	Karing	Mokkur-bjargi
Spaefolk 2	Grad 2	ChangLiWu	Nefling	Jarnbani
Spaefolk 3	Grad 3	SchenDschiGun	Thrymbar	Wisrani
Spaefolk 4	Grad 4 - 5	Fong	Vinmand	Marmennil
Frodefolk	Grad 6 - 9	DschunHaiDsu	Myrknir	Fossemand
Dvergar	Grad 3	SchuHou	Vinddverg	Saeldverg
Elementargeister	Grad 20	-elementargeist	-elementargeist	-elementargeist
Elementarriesen (Hunar)	Grad 27	SchuDschuRen	Gjornhune	Marhune
Elementarmeister (Galdrar)	Grad 27	Long	Dschinn	Marid

### Hinweis:

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

## 7.3 Metallvolk und ihre Gradangaben

Tabelle 18: Bezeichnungen und Grad von Elementaren

Elementare	Grad (M5)	Metall	Bedeutung	Quelle
		<b>SchuMin</b>		
Metallvolk 1	Grad 1	SchiBu	NeinJa	MDS4, Seite 266
Metallvolk 2	Grad 2	Tju	Rollende Kugel	MDS4, Seite 267
Metallvolk 3	Grad 2	PeiTju	Metallfressender Hase	MDS4, Seite 267 & 268
		QiuTienRen	Herbstleute	MDS4, Seite 264
Metallgeist 1	Grad 4 - 5	KenPo	Schwertseelen	MDS4, Seite 264 & 265
Metallgeist 2	Grad 6 - 9	PaiXiau	Weise Geister	MDS4, Seite 265 & 266
Metallgeist 3	Grad 27	Kilin	Elementarmeister	MDS4, Seite 262 & 263

### Hinweis:

- Die Kreaturen sind ausschließlich im MDS4 zu finden

## 8 Anhang

### 8.1 Gegenüberstellung der LE-Kosten von M4 nach M5

Für die Charaktererschaffung ist es unablässig die LE-Kosten der Beschwörungszauber für Beschwörer zu definieren. Zum Zwecke der Nachvollziehbarkeit folgt die Gegenüberstellung der Kosten nach M4 und der in diesem Dokument genutzten Werte, die in [Kapitel 2](#) vorliegen.

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

### 8.2 Berechnung der TE-Kosten für 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 Fertigkeitenskategorie 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 einer Kategorie zu Grundkosten M4

N(S) = Anzahl der Fertigkeiten einer Kategorie zu Standardkosten M4

N(A) = Anzahl der Fertigkeiten einer Kategorie zu Ausnahmekosten M4

Kosten	Allgemein	Freiland	Halbwelt	Kampf	Körper	Sozial	Unterwelt	Wissen	Waffen
Berechnet	24	23	30	36	29	24	33	19	-
<b>Gerundet</b>	20	30	30	40	30	20	40	20	40

**Hinweis:** die Abstufungen sind: 10, 20, 30 und 40

### 8.3 Berechnung der LE-Kosten für Sprüche des Beschwörers nach M5

1. Zuordnung der M4 Sprüche (ARK4) auf M5 Sprüche (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 eines Prozesses zu Grundkosten M4

N(S) = Anzahl der Sprüche eines Prozesses zu Standardkosten M4

N(A) = Anzahl der Sprüche eines Prozesses zu Ausnahmekosten M4

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

Kosten	Beherrschen	Bewegen	Erkennen	Erschaffen	Formen	Verändern	Zerstören
Berechnet (DBe)	68,6	60	64,6	80	48	60	80
Berechnet (EBe)	68,6	56,7	66,9	65,7	55,7	60	80
<b>Aufgerundet</b>	90	60	90	90	60	60	90

**Hinweis:** die Abstufungen sind: 30, 60, 90 und 120

## 9 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  
ARKE5 Das Arkanum, Ergänzungsband, 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
- MIDF Das Midgard-Forum, unter [www.midgard-forum.de](http://www.midgard-forum.de)

## 10 Abkürzungen

- M4 Midgard Regelwerk 4. Edition  
M5 Midgard Regelwerk 5. Edition

## 11 Kontakt

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



Abbildung 1: [https://de.wikipedia.org/wiki/Magie#/media/Datei:B270\\_Rembrandt.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Magie#/media/Datei:B270_Rembrandt.jpg)