

Übersicht der Regelstellen für Beschwörer

Eine Zusammenstellung von Matthias Hartwich (Solwac)

Ein mögliches Hindernis für die Verwendung von Beschwörern ist die große Unübersichtlichkeit der Regelstellen. Alles Material ist nicht sehr logisch verteilt. Deswegen hier eine Sammlung der verschiedenen Stellen im Regelwerk für die wichtigsten Punkte.

Erschaffung

- Beschreibung MdS S.169-172
- Lernschema MdS S.177
- Spezialisierungen MdS S.170
- Übernatürliche Lehrmeister MdS S.171-172
- Beschwörer müssen bei Fachkenntnissen oder Allgemeinwissen mindestens Schreiben:Muttersprache+9 lernen DFR S.51
- Beschwörer sind Zauberspezialisten, sie können daher nur Berufe mit einem **z** wählen DFR S.56
- Ein Beschwörer besitzt bereits zu Beginn eine einfache Beschwörungsrobe im Wert für 200 GS MdS S.224

Regeln

- Der Arkane Kodex insgesamt MdS S.134-169
- Einfache Beschwörungen MdS S.134-137
- Das Heraufbeschwören MdS S.137-141
- Die Auftragserteilung MdS S.141-143
- Die Heimkehr MdS S.143
- Anrufungen und Individualbeschwörungen MdS S.144-146
- Die Knechte der Beschwörer MdS S.147
- Dämonische Wächter MdS S.147-148
- Geisterbeschwörungen MdS S.148-151
- Abwehr übernatürlicher Wesen MdS S.152
- Kritische Fehler bei Beschwörungen MdS S.138-139

Steigern

- Allgemeine Fertigkeiten sind bereits in den Tabellen 5.1 und 5.2 im DFR enthalten
- Alle Waffenfertigkeiten mit Ausnahme von Zauberstäben sind Ausnahme
- Die Zaubersprüche sind unterteilt in Beschwörungen und sonstige Zaubersprüche MdS S.173-176
- Normale Beschwörungen MdS S.179-185
- Beschwörungen aus den Mittelwelten MdS S.185-187
- Anrufungen MdS S.187-188
- Individualbeschwörungen MdS S.188-189
- Übernatürliche Lehrer MdS S.189-191
- Dominierungszauber MdS S.191-194
- Binden von Dämonen und Elementaren MdS S.194-195
- Knechte und Wächter MdS S.195-198
- Bannzauber MdS S.199-202
- Schutzkreise MdS S.202-204
- Geisterbeschwörungen MdS S.204-206

- Kontrollieren und Binden von Geistern MdS S.206-208
- Erschaffen von Untoten MdS S.208-210
- Andere nekromantische Zauber MdS S.210-215
- Der Almanach der Sphärenmagie MdS S.215-219

Sphärenbestiarium

Dämonen ab MdS S.230:

- Variationen der Spieldaten für Dunebraste, Kaligine und Truscane MdS S.230-231
- Coluscare (Kundschafter) MdS S.231
- Dunebraste (Dunkle Kämpfer) MdS S.232-233
- Halebante (Träger) MdS S.233
- Indruwale (Lenker) MdS S.233-235
- Kaligine (Chaoskämpfer) MdS S.235
- Megante (Riesendämonen) MdS S.235-236
- Truscane (Wächter) MdS S.236
- Dämonenfürsten und ihr Gefolge MdS S.236-246

Elementare ab MdS S.246:

- Dvergar (Elementarwichte) MdS S.247-249
- Hunar (Elementarriesen) MdS S.249-251
- Hrimfolk (Eiswesen) MdS S.251-252
- Jördfolk (Erdwesen) MdS S.252-253
- Hyrrfolk (Feuerwesen) MdS S.253-254
- ChunTienRen (Holzwesen) MdS S.254-255 Achtung! Erratum für BenScheng auf midgard-online
- Vindfolk (Luftwesen) MdS S.255-256
- Wisfolk (Wasserwesen) MdS S.256-257
- Frodefolk MdS S.257-259
- Elementargeister MdS S.259-261
- Elementarmeister MdS S.261-264
- Metallgeister MdS S.264-266
- Metallvolk MdS S.266-268

Spirituelle Geschöpfe ab MdS S.268:

- Geisterwesen MdS S.268-273
- Götterboten MdS S.273-275
- Naturgeister MdS S.275-278

Kreaturen des Empyräums ab MdS S.278

Der Kodex der Sphärenreisen

Die Informationen stehen relativ kompakt auf den Seiten MdS S.152-163

Reisen in den Spirituellen Gefilden

Die Informationen stehen relativ kompakt auf den Seiten MdS S.164-169