

Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Charaktererschaffung

Typische Fertigkeit:	Zauberkunde +8 (In) und Schreiben+12 (In) für Muttersprache
Fertigkeiten:	Alltag: 2LE, Sozial: 2LE, Wissen: 4LE
Waffen:	2LE
Zauber:	6LE (Beschwörungen innerhalb Primärbereich)
Typischer Zauber:	Coluscar beschwören I (Chaos) oder Bannen von Dunebargen (Finsternis) oder Spaefolk beschwören I (Element – Primär) oder Geist beschwören I (Totenbeschwörer)
Waffen zu Beginn:	2
WM W%-Wurf für Stand	+20
Besondere Besitztümer zu Spielbeginn:	Knechtschaftsartefakt (Grad 1) für ein Wesen ihrer Wahl
Thaumagral	wie Magier

Spezialisierung

Alle Beschwörer müssen sich auf ein Beschwörungsfeld als Primärbereich und eines als Sekundärbereich festlegen. Hierdurch reduzieren sich die Lernkosten und ergeben sich die anfangs lernbaren Zauber.

Zulässige Kombinationen sind wie folgt:

- Chaos & Finsternis
- Eis&Erde
- Eis&Tod
- Eis&Wasser
- Erde&Feuer
- Erde&Holz (nur KTP)
- Feuer&Holz (nur KTP)
- Feuer&Luft (nur westliche Beschwörer)
- Finsternis&Tod
- Holz&Wasser (nur KTP)
- Luft&Wasser (nur westliche Beschwörer)

Untertyp nach Primärbereich:

- Chaos: Dämonenbeschwörer
- Eis: Elementarbeschwörer
- Erde: Elementarbeschwörer
- Feuer: Elementarbeschwörer
- Holz: Elementarbeschwörer
- Luft: Elementarbeschwörer
- Wasser: Elementarbeschwörer
- Finsternis: Dämonenbeschwörer
- Tod: Totenbeschwörer



Etwas ändern tut sich hier nur für Totenbeschwörer, die nach M4 nur einen Bereich (Tod) beherrschten. Bei konvertierten Totenbeschwörern wird Tod zum Primärbereich und wahlweise Eis oder Finsternis zum Sekundärbereich.

Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Beschwörungen bei Charaktererschaffung (abhängig von Spezialisierung)

Chaos:

- 1LE Bannen von Kaobargen, Coluscar beschwören I, Coluscar beschwören II, Halebant beschwören I, Halebant beschwören II, Kaligin beschwören I, Schutzkreis gegen Kaobargen
- 2LE Kaligin beschwören II, Truscan beschwören I

Finsternis

- 1LE Dunebrast beschwören I, Lamienegel beschwören, Schutzkreis gegen Kaobargen
- 5LE Indruwal beschwören I

Elementar (nur für Primärbereich)

- 1LE Bannen von Spaefolk, Schutzkreis gegen Dvergar, Schutzkreis gegen Spaefolk, Spaefolk beschwören I, Spaefolk beschwören II
- 2LE Schutzkreis gegen Metallvolk

Tod

- 1LE Geist beschwören I, Schädelwarner
- 2LE Flugschädel erschaffen
- 5LE Ahnengeist beschwören, Geist beschwören II

Optionalregel: Startzauber aus dem Sekundärbereich

Die Zauberauswahl zu Spielbeginn in den einzelnen Bereichen ist sehr eingeschränkt. Wer seinen Beschwörerspielern mehr Auswahl bieten will, kann erlauben dass bei der Charaktererschaffung auch Sprüche aus dem Sekundärbereich zur Auswahl stehen. Hierdurch verdoppeln sich die erforderlichen Lerneinheiten gegenüber den oben angegebenen. (Ein Beschwörer Primär: Finsternis / Sekundär: Chaos könnte somit z.B. Coluscar beschwören I für 2LE statt der o.g. 1LE erlernen.)

Da der Sekundärbereich auch bei späterer Steigerung im Spiel das doppelte wie vergleichbare Sprüche im Primärbereich kostet, entsteht durch diese Option weder ein unmittelbarer Vorteil noch ein Nachteil.



Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Charakterverbesserung für den Beschwörer

Verbesserungsschema Fertigkeiten

EP-Kosten für eine TE:

Alltag	Freiland	Halbwelt	Kampf	Körper	Sozial	Unterwelt	Waffen	Wissen
20	30	30	40	30	20	30	40	20

EP-Kosten für 1LE für Zauber:

Beherrschen	Bewegen	Erkennen	Er-schaffen	Formen	Ver-ändern	Zer-stören	Wunder-taten	Dweo-mer	Lieder
60	---	60	---	---	---	---	---	---	---

Thaumaturgische Zauber

Zaubersalze	Runenstäbe	Zaubersiegel	Zauberrunen	Thaumatherapie
120	---	---	---	---

Zauberwerkstatt

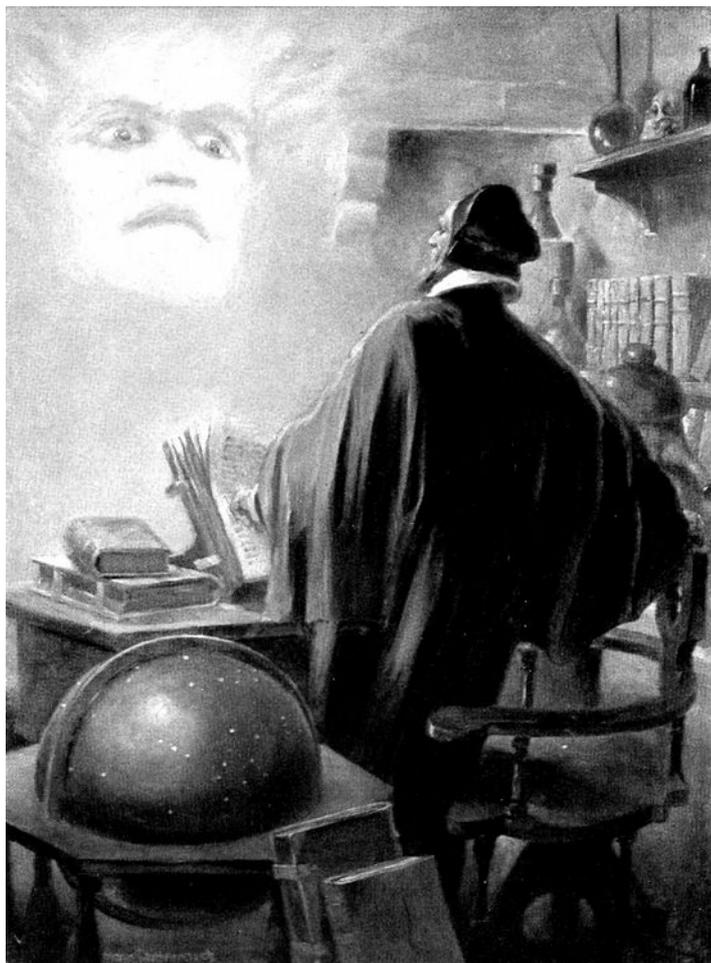
Erhaltung	Zaubermittel	Zauberschutz	Vigilsignien	Zauberblätter	Artefakte
90	120	60	---	120	120

Beschwörungen

Barde	---
Beschwörer	90 ¹
Ordenskrieger	---
ZAU (außer Ba, Or)	120 ²

¹Primär: 30, Sekundär: 60, alle anderen 90

²Dieser Multiplikator entspricht dem in M5 generell gültigen Multiplikator für ehemalige Ausnahmezauber, ist aber um rund 60% günstiger als in M4 gehabt. Wer ohne Wiedereinführung von Lehrersuche Nicht-Beschwörern den Zugang zu Beschwörungen so schwer machen will wie in M4, kann den Multiplikator auf 300 erhöhen.



Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Konvertierung bestehender Zauber

Bannen von XY, Schutzkreis gegen XY:

Bestehende Zauber gelten vorerst genauso weiter wie bisher in M4.

Die Zaubermaterialien kosten das 10fache wie in M4, gehen dafür aber nur bei einem kritischen Fehlschlag verloren.

Beschwören von XY

Es ist nur noch ein EW:Zaubern und nur ein einziger WW:psyR notwendig, um eine Beschwörung durchzuführen.

1. EW:Zaubern mißlungen: Kein Wesen erscheint. WW nicht mehr nötig.
2. EW:Zaubern gelungen, WW:Resistenz gelungen: Wesen erscheint, ist aber Zauberer nicht unterworfen.
3. EW:Zaubern gelungen, WW:Resistenz mißlungen: Wesen ist dominiert und muss Auftrag des Zauberers ausführen.

Über weitere EW:Zaubern für die jeweilige Beschwörung kann die Dominierung wie nach M4 verlängert werden.

Die Zaubermaterialien und Köder kosten das 10fache wie in M4, gehen dafür aber wie bei anderen materiellen Zaubern in M5 nur bei einem kritischen Fehlschlag verloren.

Bestehende Zauber gelten ansonsten vorerst genauso weiter wie bisher in M4, bis auf o.g. Änderungen.

Auch die Werte bestehender Wesen ändern sich vorläufig nicht, bis auf die im Konvertierungsleitfaden genannte Ersetzung von physikalischer Resistenz durch Abwehr.

Dominieren von XY

Die Wirkung von Dominieren-Zaubern wird in die jeweiligen Beschwören-Zaubern integriert, was sowohl Fesselung als auch Verlängerung angeht.

Großer Dämonen-/Elementar-/Geisterbann

Wird zusammengefasst im neuen Zauber Austreibung von Beschworenen. Wer einen oder mehrere dieser Zauber erlernt hat, erhält den neuen Zauber Austreiben von Beschworenen stattdessen.

Weggefallene Zauber

Folgende Zauber entfallen:

- Dominieren (geht in Beschwören auf)
- Knechten von XY, Knecht entlassen, Knecht rufen (geht in den Funktionen des Knechtschaftsartefakts im Thaumaturgium auf)
- Lehrersuche (entfällt ersatzlos)

Wer nach M4 einen dieser Zauber erlernt hat, kann ihn in einen beliebigen Beschwörungszauber gleichen oder niedrigeren Grades für die gleiche Art von Wesen umwandeln.

Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Neue Zauber: Beschwörungen

Austreiben von Beschworenen

Wortzauber der Stufe 11
Beschwörung – Magan – Magan
AP-Verbrauch 5
Zd 10 min
Reichweite 15m
Wirkungsziel Körper
Wirkungsbereich 1 Wesen
Wirkungsdauer .
Ursprung dämonisch

Dieser Zauber wirkt wie die Wundertat Austreiben des Bösen (Arkanum S.136) gegen Dämonen, Elementare und Geister.

Pflanzenkämpfer

Gestenzauber der Stufe 7
Beschwörung – Holz – Holz
AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: 200 m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: dämonisch

Abgesehen vom Ursprung wirkt dieser Spruch genauso wie der Dweomerzauber Pflanzenmann (Ergänzung Arkanum S.22).



Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Thaumaturgium der Beschwörer

Ankoral (ABW ---)

Aura: dämonisch

Ein Ankoral fungiert wie ein Knechtschaftsartefakt (s.u.), aber nur für Truscane.

Im Gegensatz zu Knechtschaftsartefakten muss ein Ankoral nicht unbedingt vom Beschwörer am Leib getragen werden, sondern sich in der Nähe der bewachten Örtlichkeit, Person oder Gegenstand befinden.

Ein Ankoral erfordert kein Schlüsselwort, sondern löst sich automatisch durch den Auftrag des Truscanen aus.

Ankorale sind nicht durch den Grad des Beschwörers beschränkt. Die Beschränkung ergibt sich bereits aus dem klar umrissenen Auftrag des Truscans.

Beschwörerrobe

Diese entfällt in M5. Zum Ausgleich sind die notwendigen Würfe zum Beschwören, Fesseln und Knechten zusammengefasst worden, so dass die Erfolgsaussichten auch ohne Robe gut sind.

Knechtschaftsartefakt (ABW 01)

(nur von Beschwörern anwendbar)

Aura: dämonisch

Knechtschaftsartefakte dienen Beschwörern dazu, heraufbeschworene Wesen darin zu knechten, um sie schnell heraufbeschwören zu können. Anstelle eines anderen Auftrages kann einem gefesseltem Wesen der Auftrag erteilt werden, sich an das Artefakt knechten zu lassen. Herbeirufen und entlassen des Knechtes dauern jeweils 1sec. Der PW:ABW ersetzt hier den EW:Zaubern. Nach jeder vollen Stunde, die der Knecht auf Midgard verweilt, ist ein weiterer PW:ABW notwendig.

Jedes Knechtschaftsartefakt muss individuell auf das ihm zugeordnete Wesen maßgeschneidert werden. Die Fertigungskosten betragen **50GS x Grad des Wesens**.

Knechtschaftsartefakte gibt es je nach Kultur in verschiedenen Ausprägungen. Dämonen- und Elementarbeschwörer bevorzugen Schmuckstücke (v.a. Ringe), während Totenbeschwörer eher zu Knochen neigen die sie als Körperschmuck tragen.

Diese kulturellen Unterschiede machen spieltechnisch keinen Unterschied. Wichtig ist nur, dass der Beschwörer sie am Leib tragen muss, um sie nutzen zu können.

Die Summe der Grade der durch Knechtschaftsartefakte geknechteten Wesen darf den Grad des Beschwörers nicht übersteigen.



Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Anhang: Beschwörungen

(Spruchbeschreibungen s. Meister der Sphären (M4))

Grad	Chaos
1	Coluscar beschwören I
1	Halebant beschwören I
1	Kaligin beschwören I
1	Schutzkreis gegen Kaobargen
2	Bannen von Kaobargen
2	Coluscar beschwören II
2	Halebant beschwören II
3	Kaligin beschwören II
3	Truscan beschwören I
5	Coluscar beschwören III
5	Halebant beschwören III
5	Truscan beschwören II
6	Coluscar beschwören IV
6	Halebant beschwören IV
6	Kaligin beschwören III
6	Megant beschwören I
6	Megant beschwören II
6	Truscan beschwören III
8	Kaligin beschwören IV
9	Truscan beschwören IV
10	Megant beschwören III
11	Megant beschwören IV

Grad	Finsternis
1	Lamienegel beschwören
2	Dunebrast beschwören I
2	Schutzkreis gegen Dunebargen
5	Indruwal beschwören I
6	Bannen von Dunebargen
6	Dunebrast beschwören II
8	Dunebrast beschwören III
8	Indruwal beschwören II
9	Indruwal beschwören III
10	Indruwal beschwören IV

Grad	Ohne Spezialgebiet
7	Pflanzenkämpfer
11	Austreiben von Beschworenen

Grad	Elementar
1	Bannen von Spaefolk
1	Schutzkreis gg. Spaefolk
1	Spaefolk beschwören I
2	Schutzkreis gg. Dvergar
2	Spaefolk beschwören II
3	Schutzkreis gg. Metallvolk
5	Bannen von Dvergar
5	Bannen von Metallvolk
5	Dverg beschwören
5	Spaefolk beschwören III
6	Schutzkreis gg. Frodekin
6	Schutzkreis gg. Hunar
6	Schutzkreis gg. Metallgeister
6	Spaefolk beschwören IV
7	Bannen von Frodekin
8	Bannen von Hunar
9	Frodefolk beschwören
11	Elementargeist beschwören
12	Hune beschwören

Grad	Tod
1	Schädelwarner
2	Geist beschwören I
3	Flugschädel erschaffen
5	Ahnengeist beschwören
5	Geist beschwören II
6	Bannen von Geistern
6	Geist beschwören III
6	Schutzkreis gg. Untote
8	Geist beschwören IV
9	Geist beschwören V
9	Schutzkreis gg. Geisterwesen
9	Seelenspende
11	Sendling schaffen
12	Geisterwache schaffen

Die hier genannten Zauber beschränken sich auf diejenigen Zauber, die üblicherweise für Spielerfiguren interessant sind. Wer den Grad nicht genannter Zauber bestimmen will, kann als Faustformel die M4-Lernkosten als Standardzauber durch 60 dividieren und das Ergebnis mit den Lerneinheiten in der Zauberspruchtabelle im Kodex S. 162 abgleichen. (Ein Zauber, der als Standardzauber 600FP gekostet hätte, würde demnach $600 / 60 = 10LE$ und somit Grad 6 entsprechen.)

Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Beschwörende Kampfzauberer

Im folgenden werden einige Kampfzauberer nach MYS5 vorgestellt, die verschiedene Archetypen von Beschwörern abdecken können.

EP-Kosten für 1LE für Zauber:

Beherrschen	Bewegen	Erkennen	Er-schaffen	Formen	Ver-ändern	Zer-stören	Wunder-taten	Dweo-mer	Lieder
75	---	75	---	---	---	---	---	---	---

Thaumurgische Zauber

Zaubersalze	Runenstäbe	Zaubersiegel	Zauberrunen	Thaumatherapie
120	---	---	---	---

Zauberwerkstatt

Erhaltung	Zaubermittel	Zauberschutz	Vigilsignien	Zauberblätter	Artefakte
105	120	75	---	120	120

Beschwörungen

Primär	45
Sekundär	75
Alle anderen	105

EP-Kosten für 1TE für Fertigkeiten:

	Alltag	Frei-land	Halb-welt	Kampf	Körper	Sozial	Unter-welt	Waffen	Wissen
Geister-rufer	20	20	40	20	20	30	40	30	30
Hinterhof-beschwörer	10	30	30	30	30	20	30	30	30
Knecht-treiber	20	40	40	20	30	40	40	20	30

Der Geisterrufer

(Beschwörer + Barbar)

Wo die meisten Beschwörer zwischen muffigen Büchern und Kerzen daheim sind und den Göttern abschwören, lernen die Geisterrufer ihr Handwerk unter dem Sternenlicht zwischen Gebüsch, Getier und Geistern und sind im Glauben ihrer Heimat verankert.

Die meisten von ihnen sind Totenbeschwörer, aber der Geisterrufer könnte ebenso gut ein Feuerbeschwörer von einer vulkanischen Feuerinsel oder ein twyneddischer Finsterdämonenbeschwörer aus einer inzestuösen Hexerfamilie sein, die sich auf ihrem einsamen Moorgehöft einem chaotischen Untergrundkult verschrieben hat.

Heimat: hauptsächlich Länder mit schamanistischem Totenkult und Barbarenkulturen

Glaube: üblicherweise schamanistisch

Thaumagral: wie Schamane



Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Der Geisterrufer zu Spielbeginn

Typische Fertigkeiten: Zauberkunde +8 (In)

Alltag: 3LE, Freiland: 2LE, Kampf: 1LE, Körper: 2LE, Wissen: 2LE

Waffen 12LE

Zauber 3LE (Beschwörungen aus dem Primärbereich)

Typischer Zauber: Wie Beschwörer

Startwaffen: 3

Besondere Besitztümer: Knechtschaftsartefakt (Grad 1) für ein Wesen ihrer Wahl

Anmerkungen: Beginnt ohne Schreiben als typische Fertigkeit (da oft aus schriftloser Kultur), dafür +1LE Alltag (von der auch Schreiben gekauft werden kann, falls kulturell passend). 1LE Sozial (nicht ausgebar) verschoben zu Körper.

Der Hinterhofbeschwörer

(Beschwörer + Händler)



Der Hinterhofbeschwörer übt seine Kunst im Verborgenen auf staubigen Dachböden, in dunklen Kellern oder auch in den namensgebenden einsamen Hinterhöfen aus. Nach außen wahrte er die Fassade eines Normalbürgers – oft in einem Handwerk das einen Bezug zu seinem nächtlichen Treiben hat, wie Kerzenzieher, Totengräber oder ihm wie beim Bäcker einfach Deckung für nächtliches Treiben verschafft. Oft ist die Beschwörungskunst eine verborgene Familientradition. Heimat: Hinterhofbeschwörer findet man in allen zivilisierten Ländern, die Beschwörungen mißtrauisch gegenüberstehen – also weiten Teilen Midgards.

Glaube: gleichgültig oder druidisch
Thaumagral: Hinterhofbeschwörer bevorzugen Thaumagrale, die sich leicht verbergen lassen und deren reiner Besitz keine Fragen aufwirft, wie Schmuckstücke oder Dolche.

Der Hinterhofbeschwörer zu Spielbeginn

Typische Fertigkeiten: Geschäftssinn +8 (In) und Schreiben:Muttersprache +12 (In)

Alltag: 2LE, Sozial: 6LE, Wissen: 4LE

Waffen 10LE

Zauber 3LE (Beschwörungen aus dem Primärbereich)

Typischer Zauber: Wie Beschwörer

Startwaffen: 2

Besondere Besitztümer: Knechtschaftsartefakt (Grad 1) für ein Wesen ihrer Wahl

Anmerkungen: Da der Hinterhofbeschwörer bei den Fertigkeiten nach Standardmethode etwas benachteiligt ist, wurde Alltag von 20 auf 10 und Unterwelt von 40 auf 30 verbilligt – Hinterhofbeschwörer verbergen sich oft hinter einer kleinbürgerlichen Fassade und sind stärker auf Heimlichkeit angewiesen als gewöhnliche Händler.

1LE von Alltag nach Sozial verschoben, da sonst nicht ausgebar (krummer Betrag).

Beta-Regeln M5: Beschwörer (inoffiziell)

© Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>) 2013 –v1.3 (24. Nov 2014)

Der Knechttreiber

(Beschwörer + Krieger)

Der Knechttreiber hat seine Jugend mehr mit Schwertkampf und körperlichen Wettstreiten gefüllt als mit dem Lesen von alten Folianten. Die Scharaden und das bescheidene alltägliche Dasein der Hinterhofbeschwörer ist ihm genauso zuwider wie der religiöse Dienst der Geisterrufer. Ihn interessiert an der Beschwörungskunst nur die reine Macht die sie mit sich bringt, und als Maske zieht er allemal einen guten Eisenhelm der Haube einer Kerzenzieherin vor. Die seidene Robe trägt er nur für seine zeitaufwändigen Beschwörungsrituale – ansonsten zieht er es vor, mit Harnisch und Schwert seinen Mann zu stehen.

Seine Knechte sind für ihn mehr Erweiterung und Ergänzung seiner Kriegskunst. Coluscaren spähen den Feind aus, Halebanten tragen die Ausrüstung, Spaefolk kontrolliert das Schlachtfeld, und Kaliginen, Dunebrasten und Dvergar flankieren seine Attacken.

Außerhalb der Armeen der schwarzen Adepten findet man Knechttreiber vor allem in Form von einzelnen gefallen Ordenskriegern, getriebenen Rittern und verführten Söldnern, die ihren Weg mit dem eines Lehrmeisters gekreuzt haben und die Gelegenheit beim Schopfe ergriffen.



Heimat: überall wo man auch Beschwörer trifft

Glaube: gleichgültig oder druidisch

Thaumagral: Einhandwaffe. Typisch sind Dolch oder Kurzsword, aber er kann auch eine andere Stich- oder Einhandschlagwaffe (außer Schlachtbeil) oder ein anderes Einhandsword (außer Anderthalbhänder) wählen.

Der Knechttreiber zu Spielbeginn

Typische Fertigkeiten: Kampf in Vollrüstung+5 (St) und Schreiben:Muttersprache +12 (In)

Alltag: 2LE, Kampf: 2LE, Körper: 2LE, Wissen: 2LE

Waffen 18LE

Zauber 3LE (Beschwörungen aus dem Primärbereich)

Typischer Zauber: Wie Beschwörer

Startwaffen: 3

Besondere Besitztümer: Knechtschaftsartefakt (Grad 1) für ein Wesen ihrer Wahl sowie Kettenrüstung oder Lederrüstung

Anmerkungen: Sozial von 30 auf 40 verteuert analog zum Klingensmagier als Ausgleich für billige Waffenfertigkeiten.

Sozial 1LE (nicht ausgebaut) verschoben nach Körper.