DS-X
Geisterwerk
Eine optionale Erweiterung
für DS-X,
eine Setting-Idee von
Tim Charzinski

Entworfen für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
Text: Bruder Grimm (M. Reinke)
Mit bestem Dank an Zauberlehrling, Greifenklaue und Camo fürs Korrekturlesen!
Front- und Backcover, Innenillustrationen: Bruder Grimm, aus Wikimedia Commons
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Just_Past_Midnight_(8187999012).jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foggy_night_on_Pikisaari,_Tornio,_Finland,_2015_May_-_3.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7d/Hospital_tonemapped.jpg/769px-Hospital_tonemapped.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HK_Kln_City_%E4%B8%96%E9%81%8B%E5%85%AC%E5%9C%92%E8%A1%8C%E4%BA%BA%E9%9A%A7%E9%81%93_Olympic_Garden_Subway_night_Pedestrian_tunnel_entrance.JPG
(jeweils verändert)

DS-X

GEISTERWERK

EINE OPTIONALE ERWEITERUNG
FÜR DS-X, EINE SETTING-IDEE VON TIM CHARZINSKI

INHALTSVERZEICHNIS

GEISTERERSCHEINUNGEN 4

EKTOPLASMISCHE ENTITÄTEN 7

Die vier Resonanzen 7

Klarheitsstufe 17

Gefahrenkategorie 18

Spektralform 19

DIE GEISTERJAGD-KAMPAGNE 21

GEISTERGESCHICHTEN-GENERATOR 26

AUSRÜSTUNG 31

NEUE FORSCHUNGEN 36

NEUE HUNDE-TALENTE 37

Diese Übertritte aus der jenseitigen Welt sind also eine Folge des Raubbaus an unseren eigenen Seelen, so wie andere Erscheinungen eine Folge unseres Raubbaus an der Natur sind. Saurer Regen, vergiftete Flüsse, Smog – und schließlich Spukerscheinungen. Unternehmen wir nichts dagegen, werden diese Dinge in den kommenden Jahren überhand nehmen und ein Leben auf unserer Erde für uns Menschen unmöglich machen. Grundlegend gehört dazu ein umfassendes Umdenken über den Umgang mit der Natur und uns selbst. Doch ein beträchtlicher Schaden ist bereits angerichtet, denn der seelische Raubbau des Menschen geht bereits viel weiter zurück als der natürliche. Bisher beschränkte sich jene spirituelle Beschmutzung, die sich durch Geistererscheinungen manifestiert, auf abgelegene und verlassene Orte, doch meine Untersuchungen haben mittlerweile auch in modernen Neubauwohnungen und belebten Stadtzentren echte Spukphänomene bestätigt.
Ein reines Umdenken ist also längst nicht mehr ausreichend, sondern es ist Aktivismus gefragt, sowohl von Bürgern als auch von Behörden, um die schlimmsten Infiltrationen aus der jenseitigen Welt zu beseitigen.
(Raigos Geisterhandbuch)

GEISTERERSCHEINUNGEN!

EVPS

Electronic Voice Phenomena sind Geräusch- und Stimmerscheinungen unterhalb der menschlichen Hörgrenze. Manche Geister reden in diesem Lautstärkebereich vor sich hin oder wiederholen immer wieder die gleichen Worte. Manche Geister antworten sogar auf Fragen, die ihnen gestellt werden. Um EVPs hörbar zu machen, benötigt man ein Aufnahmegerät mit empfindlichem und feinjustierbarem Mikrophon. EVPs können wertvolle Hinweise auf die Natur eines Geistes geben und auf Möglichkeiten, ihn auszutreiben oder zu erlösen.
Unterschwellige Geräusche, die mit EVP-Technik aufgenommen werden, können aber auch Hinweise geben auf natürliche Ursprünge eines vermeintlichen Spuks.
(Raigos Geisterhandbuch)

PSYCHOKINETISCHE PHÄNOMENE

Gegenstände, die sich von selbst bewegen, sind eines der sichersten Anzeichen für einen Spuk. Schwankende Bilder, rückende Möbel, Türen, die sich von selbst öffnen oder schließen. Viele dieser Phänomene sind schwer direkt zu beobachten, weil sie sehr langsam ablaufen oder in der Gegenwart eines Menschen nicht stattfinden. Bewegungsmelder und Kameraüberwachung sind hierfür nützliche technische Hilfsmittel, die außerdem schwer zu widerlegende Beweise liefern.
Allerdings sollten andere Phänomene als spukhafte Psychokinese gründlich ausgeschlossen werden, wie z.B. Luftzüge oder Vibrationen. Geophone, Vibrationssensoren und Anemometer liefern die entsprechenden Zusatzdaten.
(Raigos Geisterhandbuch)

ELEKTROMAGNETISCHE & ELEKTROSTATISCHE FELDER

Alle Geister haben eine elektromagnetische Präsenz, deren genaue Feldeigenschaften signifikante Aussagen über den Geist zulassen. Dieser Elektromagnetismus rührt von der psychokinetischen Struktur des Geistes her, und psychokinetische Aktivitäten können ebenso temporäre elektrostatische Ladungen hinterlassen. Elektromagnetische Feldmessungen (EMFs) sind also ein unerlässliches Hilfsmittel bei der Untersuchung eines Spukphänomens. Natürlich ist zu bedenken, dass elektromagnetische und elektrostatische Erscheinungen auch natürliche oder technische Ursachen haben können. Dies muss natürlich stets ausgeschlossen werden. Aber die gleichen EMF-Messgeräte, die zur Suche nach Geistern geeignet sind, können in

der Regel auch die Quelle einer natürlichen oder technischen elektrischen Anomalie ausmachen.
(Raigos Geisterhandbuch)

SICHTBARE & UNSICHTBARE MANIFESTATIONEN

Nichts überzeugt so sehr von der Präsenz eines Geistes, als wenn er wahrhaftig und in sichtbarer Gestalt erscheint. Eine solche Manifestation auf Film zu bannen ist ein Glücksfall für jeden Geisterjäger. Leider sind die meisten visuellen Manifestationen nicht so eindeutig und beschränken sich auf fahl leuchtende Orbs, vage Schatten, verschwommene Schemen oder unscharfe Dunstschleier. Dennoch kann eine solche visuelle Bestätigung als Photographie oder besser noch als Videofilm dem Sachkundigen viel verraten.
Darüber hinaus kann geeignete Technik auch, Manifestationen nachweisen, die sich außerhalb des für Menschen sichtbaren Bereichs bewegen, insbesondere im Infrarot- und Restlichtbereich. Erscheinungen im Ultraviolettbereich haben sich meines Kenntnisstandes nie als haltbar erwiesen, können zum derzeitigen Zeitpunkt jedoch nicht ausgeschlossen werden. Im Infrarotbereich wurden jedoch schon deutliche Wärmebilder, aber auch eindeutige Cold Spots beobachtet.
Natürlich müssen auch visuelle Bestätigungen sowie Wärme- und Kältebilder stets gründlich geprüft werden, um technische oder natürliche Ursachen auszuschließen. Konstante Phänomene und formlose oder unbewegliche Erscheinungen gehen meistens nicht auf einen echten Spuk zurück.
(Raigos Geisterhandbuch)

INFRA- & ULTRASCHALL

Paranormale Infraschallphänomene sind bislang nicht bekannt, und obwohl manche Geister Ultraschall wohl wahrnehmen können und darauf reagieren, haben Forschungen nach EVPs im Ultraschallbereich bisher nichts ergeben. Bis auf weiteres ist davon auszugehen, dass Geister in besonders hohen und niedrigen Schallfrequenzen nicht aktiv sind. Dennoch sind Messungen in diesen Frequenzen von nicht unerheblicher Bedeutung, da sich Infraschallquellen unterschwellig auf das menschliche Bewusstsein auswirken und ihm Spukerscheinungen vorgaukeln können. Insbesondere alte Rohrleitungen, Schächte oder Windfallen können im Infraschallbereich schwingen. Einige technische Geräte dagegen senden Ultraschallfrequenzen aus, die zu ungewöhnlichen Vibrationen oder gar Tierverhaltensweisen führen können. Infra- & Ultraschallmessungen zählen also bei der Geisterjagd eher zu den Ausschlussuntersuchungen.
(Raigos Geisterhandbuch)

SEISMIK & VIBRATIONEN

Seismische und Vibrationsmessungen können vor allem Aufschluss über alternative Erklärungsmöglichkeiten geben, wie z.B. nahegelegene Baumaßnahmen oder industrielle Vorgänge, aber auch Schwingungen durch Windeinfluss oder echte tektonische Aktivität. Manchmal zeichnen Geophone oder Vibrationsmessgeräte jedoch auch merkwürdigere Phänomene auf, z.B. Schritte aus leeren Räumen oder Klopfzeichen. Solche Resultate können entsprechend zusätzliche Hinweise über die Natur eines Geistes geben. Hörbare Schritte sind beispielsweise eher typisch für Geister, die in einer Routine gefangen sind (da sie aufgrund ihrer Körperlosigkeit ja ansonsten keine hörbaren Schritte machen müssten), bewusste Signale lassen auf einen Geist mit klarerem Verstand (und möglicherweise hoher Kommunikationsbereitschaft) schließen.
(Raigos Geisterhandbuch)

TEMPERATURSCHWANKUNGEN

Ungewöhnliche und vor allem räumlich begrenzte Temperaturänderungen sind solide Hinweise auf geisterhafte Präsenzen. Manche

Geister entziehen ihrer Umgebung Energie, um ihre metaphysische Existenz zu erhalten, was zu Temperatursenkungen und sogenannten Cold Spots führt. Andere (viel seltenere übrigens), insbesondere pyrokinetische befähigte, geben beständig ihre enorme Energie an die Umgebung ab und verursachen Hitzeschübe.
Zu routinemäßigen Temperaturmessungen ist aber in jedem Fall zu raten, denn beispielsweise kann der kalte Schauer, den man in bestimmten Räumen empfindet, auch einfach nur von schlechter Wärmedämmung herrühren.
(Raigos Geisterhandbuch)

LUFTFEUCHTIGKEIT

Zwar wirken sich Geister nur sehr selten auf die Luftfeuchtigkeit aus, aber es wurden schon fälle beobachtet, in denen Geister einen heißen feuchten Hauch ausstießen, wie der Atem eines lebenden Menschen. Ebenfalls sehr selten, aber nicht unbekannt, sind Geistererscheinungen, die ihrer Umgebung nicht nur Wärme entziehen (s.o.), sondern auch Feuchtigkeit und Bereiche extremer Trockenheit erzeugen.
Allerdings können lufthygrometische Messungen Hinweise darauf geben, ob vielleicht spontane Kondensation oder Dunstschwaden fälschlicherweise für geisterhafte Gestalten gehalten wurden.
(Raigos Geisterhandbuch)

GERÜCHE, GASE & AEROSOLE

Manche Geistererscheinungen sind mit bestimmten Gerüchen verbunden, doch meist sind diese rein psychischer Natur. Lässt sich also kein Geruchsstoff nachweisen, kann dies ein Indiz sein für eine geisterhaft hervorgerufene Geruchswahrnehmung. Auch Dunstschleier, die keinerlei physischen Nachweis besitzen, sind möglicherweise ektoplasmisch.
Dies sind jedoch eher die selteneren Gründe warum bei der Geisterjagd Messungen der Luftzusammensetzung aufschlussreich sein können. Gerüche, Gase, Stäube und andere Schwebstoffe (z.B. Schimmelsporen) können Empfindungen auslösen, die zunächst tatsächlich an einen Spuk denken lassen, wie z.B. Euphorie und Angstzustände, Unwohlsein, Sinnestrübungen, gar Halluzinationen. Der Nachweis derartiger Stoffe in der Luft kann die wahre Natur eines vermeintlichen Spuks enthüllen.
(Raigos Geisterhandbuch)

SUBSTANZEN, RESIDUEN UND EKTOPLASMA

Manche Geister können scheinbar Substanzen aus dem Nichts erscheinen lassen oder absondern. Triefender Schleim, blutige Botschaften, ja sogar plötzlich erscheinendes Insekten-, Spinnen- oder Madengewimmel gelten als extreme aber klassische Formen von Spukerscheinungen. In der Tat wurde ich mehrere Male Zeuge solcher Manifestationen, aber keine hatte dauerhaften Bestand. Dies führte mich zu dem Schluss, dass manche Geister die Fähigkeit haben, zusätzliche ektoplasmische Substanz aus den Gestaden zwischen den Welten ins Diesseits zu reißen und in quasi-materielle, gewissermaßen illusorische Form zu bringen. Mit anderen Worten, nichts davon ist wirklich echt.
Die Untersuchung von Proben solcher Hinterlassenschaften sollte also das Fehlen jeglichen genetischen Materials zum Ergebnis haben, und in der Regel sind solche Residuen völlig steril.
Ohnehin zerfällt solches Material sehr schnell in fluides, halbmaterielles Ektoplasma, eine zähflüssige Substanz, die negativ auf jegliche chemische Analyse reagiert. Reines Ektoplasma selbst ist extrem flüchtig und löst sich selbst in vollständig geschlossenen Behältern binnen weniger Stunden in Nichts auf. Es ist anzunehmen, dass es zurück in die Zwischengestade entweicht.
Ein solcher vollständiger Auflösungsprozess ist ein sehr sicheres Zeichen für geisterhafte Aktivität.
(Raigos Geisterhandbuch)

RADIOAKTIVITÄT

Radioaktive Erscheinungen sind bei Geistern nicht bekannt, es ist jedoch nicht auszuschließen, dass bei den Geistern von Atombomben-opfern oder nuklearer Unfälle Strahlungsmessungen positiv aus-fallen können.
Vielmehr kann ambiente Radio-aktivität zu Problemen mit elektronischer Ausrüstung führen, Fehlmessungen verursachen und ungewöhnliche Belichtungen auf Filmmaterial hinterlassen. Solche Probleme sind zwar selten, Strahlungsquellen als Ursache möglicher anomaler Messergebnisse ausschließen zu können, kann je nach Lokalität von Bedeutung sein.
(Raigos Geisterhandbuch)

EKTOPLASMISCHE ENTITÄTEN

DIE VIER RESONANZEN

So konnte ich aus verschiedenen EVPs, Séancen und geisterhaften Botschaften folgern, dass sich Geister grob in vier Strömungen einteilen lassen. Offenbar glauben einige Geister an sehr mächtige, uralte Wesenheiten, als die equitaes bezeichnet, die diese Strömungen kontrollieren. Jede Strömung hat eine Resonanz mit einer Großkategorie an Todesarten und wird beherrscht von eben einem jener vier equitaes. Sie beanspruchen anscheinend jeweils jene Geister, die in ihrer Kategorie von Todesarten ver-storben sind. Als was, konnte ich allerdings nicht ermitteln, vielleicht als Leibeigene oder auch eine Art Nahrung. Zur Zeit scheinen die equitaes zu ruhen, doch die Geister, die sich der Legenden bewusst sind, scheinen große Angst vor ihrer Rückkehr zu haben.
(Raigos Geisterhandbuch)

KINETISCHE RESONANZ

Kinetische Geister sind Geister mit starkem physischen Einfluss auf die materielle Welt. Sie bewegen Gegenstände mit ihrer psychischen Macht, und ihr ektoplasmischer Korpus kann oft materielle Objekte direkt manipulieren.
Kinetische Geister entstanden meist aus Opfern von Gewalttaten oder schrecklichen Unfällen.

HEIMSUCHENDE RESONANZ

Heimsuchende Geister sind in der Regel zurückgezogen und abweisend. Dadurch haben sie eine starke Resonanz auf Furcht und Fluchtverhalten von Lebenden. Mit diesen psychischen Kräften verteidigen sie erbittert ihre Rückzugsorte.
Heimsuchende Geister starben oft durch ihre eigene Hand, durch heimtückischen Mord oder durch Alter, unfähig von der materiellen Welt loszulassen. Ein Teil starb auch durch übernatürliche Ursachen...

BEFALLENDE RESONANZ

Befallende Geister haben eine ähnliche Resonanz auf den lebenden Verstand, sind aber in der Regel nicht so zurückgezogen und dementsprechend ausgefeilter. Die meisten genießen es, Besitz zu ergreifen von lebenden Körpern und Macht über diese auszuüben. Befallende Geister fanden ihr Ende meist durch ein Gebrechen oder eine Krankheit, vorzeitig aus dem Leben gerissen, welches ihnen ihrer Meinung nach noch etwas schuldet, um wertvolle Lebenszeit betrogen durch ihre eigene Schwäche.

ZEHRENDE RESONANZ

Zehrende Geister sind eine Antithese zur materiellen Existenz, in der Regel missgünstig und meist aktiv destruktiv, wobei einige auch ihre alles verschlingende Kraft in die Gegenrichtung leiten können. Doch normalerweise folgen

einem Unersättlichen stets Tod, Verfall und Schwäche.
Hungrige Geister waren meist Opfer von Vernachlässigung, Mangel, Verhungern, Verdursten, Ersticken oder Ertrinken.

Die folgenden Geister-Kampfwerte sind Beispiele für verschiedene Machtstufen innerhalb der vier Resonanzen, vorgefertigt, um sie direkt im Spiel einzusetzen. Tatsächlich können Spukgeister aber höchst unterschiedlich sein. Ein Geister-Baukasten, um Gespenster quasi als NSC zu entwerfen, folgt – vielleicht – noch.

POLTERGEIST (KINETISCHE STÖRUNG)

KÖR:	1	AGI:	9	GEI:	8
ST:	12	BE:	0	VE:	1
HÄ:	12	GE:	4	AU:	4

11	21	9	5,5	14	14

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +1; GA -1) Geworfenes Objekt (WB +1; ⌑-1/2m)	Körperlos (PA +8)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)

Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder 1 weitere Spektralform annehmen.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Zauber (Stufe 4): Poltergeist, *Telekinese* 12

GH:	12	GK	kl	EP	137

RUHELOSER (KINETISCHE ANOMALIE)

KÖR:	1	AGI:	10	GEI:	8
ST:	13	BE:	0	VE:	2
HÄ:	13	GE:	5	AU:	5

12	22	10	6	16	16

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +2; GA -2) Geworfenes Objekt (WB +1; ⌑-1/2m)	Körperlos (PA +8)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + GEI erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 2 weiteren Spektralformen annehmen.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Zauber (Stufe 4): Licht, Poltergeist, Telekinese 13

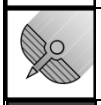
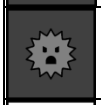
GH:	15	GK	kl	EP	164

SPUK (KINETISCHE INTERFERENZ)

KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	9
ST:	14	BE:	0	VE:	2
HÄ:	14	GE:	5	AU:	5

25	23	11	6,5	17	17

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +2; GA -2) Geworfenes Objekt (WB +1; ⌑-1/2m)	Körperlos (PA +8)

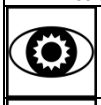
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	**Sturzangriff:** Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 3 weiteren Spektralformen annehmen.
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.
	**Wesen der Dunkelheit (Settingoption):** Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
	Zauber (Stufe 7): Licht, Geisternebel, Netz (siehe DS GRW), Poltergeist, Schmierfleck (Grimmoire III), Schwarm herbeirufen (Grimmoire VI), Telekinese,

GH:	18	GK	no	EP	187

EFFIGIUM
(KINETISCHER VOLLGEIST)

KÖR:	1	AGI:	12	GEI:	10
ST:	16	BE:	1	VE:	3
HÄ:	16	GE:	6	AU:	6

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3) Kinetischer Stoß (WB +3)	Körperlos (PA +8)

	**Dunkelsicht:** Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Geisterklauen-Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 4 weiteren Spektralformen annehmen.
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
	Zauber (Stufe 7): Licht, Geisternebel, Netz (siehe DS GRW), Poltergeist, Schmierfleck (Grimmoire III), Schwarm herbeirufen (Grimmoire VI), Telekinese,

GH:	22	GK	no	EP	223

GESTALT
(KINETISCHE DURCHDRINGUNG)

KÖR:	1	AGI:	12	GEI:	10
ST:	16	BE:	1	VE:	3
HÄ:	16	GE:	6	AU:	6

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3) Kinetischer Stoß (WB +3)	Körperlos (PA +8)

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Geisterklauen-Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 5 weiteren Spektralformen annehmen.
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
16	**Zauber (Stufe 15):** Licht, Flammeninferno (⌂21; siehe DS GRW), Geisternebel, Netz (siehe DS GRW), Poltergeist, Schmierfleck (Grimmoire III), Schwarm herbeirufen (Grimmoire VI), Telekinese, 16

GH:	28	GK	gr	EP	276

ENTITÄT (KINETISCHE MACHT)

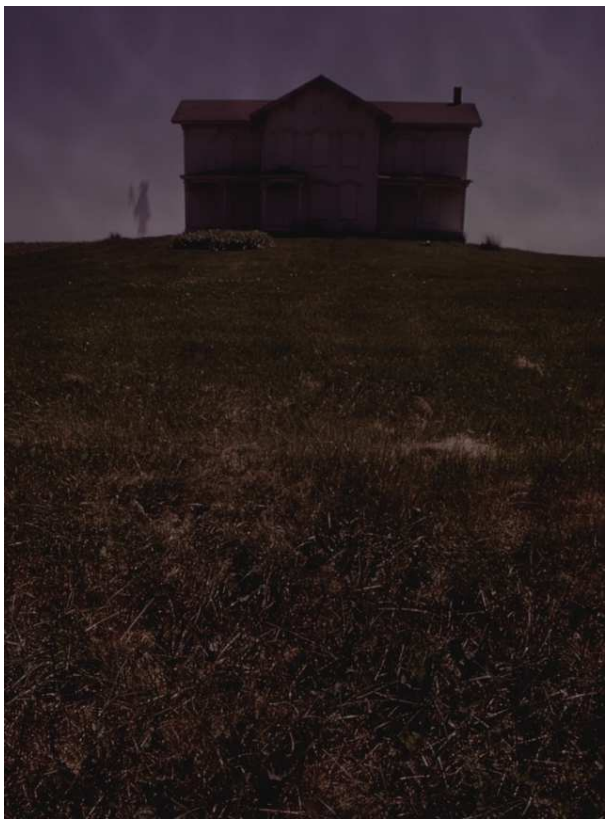
KÖR:	1	AGI:	13	GEI:	11
ST:	18	BE:	2	VE:	4
HÄ:	18	GE:	7	AU:	7

58 | 27 | 15 | 7,5 | 23 | 24

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +4; GA -4) Kinetischer Stoß (WB +4) Kinetische Woge (WB+4)	Körperlos (PA +8)

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Kinetische Woge: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Geisterklauen-Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.
	Spektralform: Kann einmal pro Runde aktionsfrei Metaspektral- oder eine von 5 weiteren Spektralformen annehmen.
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
18	**Zauber (Stufe 15):** Licht, Flammeninferno (⌂23; siehe DS GRW), Geisternebel, Netz (siehe DS GRW), Poltergeist, Schmierfleck (Grimmoire III), Schwarm herbeirufen (Grimmoire VI), Telekinese, 18

GH:	35	GK	gr	EP	341



PRÄSENZ (HEIMSUCHENDE STÖRUNG)

KÖR:	1	AGI:	9	GEI:	9
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	0	GE:	2	AU:	2

5 | 9 | 9 | 5,5 | 1 |

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +0)	Körperlos +8

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder 1 weitere Spektralform annehmen.

	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
12	**Zauber (Stufe 16):** *Totenklage* (Grimmoire V) 12

GH:	6	GK	kl	EP	130

PHANTOM
(HEIMSUCHENDE ANOMALIE)

KÖR:	1	AGI:	9	GEI:	10
ST:	0	BE:	1	VE:	4
HÄ:	0	GE:	3	AU:	2

5 | 9 | 10 | 5,5 | 2

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB+1, GA -1)	Körperlos (PA+8)

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 2 weiteren Spektralformen annehmen.
	Barriere der Furcht: Wirkt wie die okkulte Kraft *Fluchkreis*, nur dass die Kreatur keine Kreidelinie ziehen muss und die Abklingzeit ignorieren darf.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
12	**Zauber (Stufe 16):** *Totenklage* (Grimmoire V) Erhält +1 auf den Zauber *Totenklage*. 13

GH:	8	GK	kl	EP	155

ALP
(HEIMSUCHENDE INTERFERENZ)

KÖR:	1	AGI:	10	GEI:	10
ST:	0	BE:	1	VE:	5
HÄ:	0	GE:	3	AU:	3

11 | 9 | 11 | 6 | 2

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +1; GA -1)	Körperlos (PA +8)

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 3 weiteren Spektralformen annehmen.
	Barriere der Furcht: Wirkt wie die okkulte Kraft *Fluchkreis*, nur dass die Kreatur keine Kreidelinie ziehen muss und die Abklingzeit ignorieren darf. Außerdem entspricht der Abzug im Bereich -2.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
13	**Zauber (Stufe 16):** *Auratischer Nachtmahr*, *Totenklage* (Grimmoire V) Erhält +2 auf den Zauber *Totenklage*. 13

GH:	9	GK	no	EP	174

SCHRECKEN
(HEIMSUCHENDER VOLLGEIST)

KÖR:	1	AGI:	10	GEI:	11
ST:	0	BE:	2	VE:	5
HÄ:	0	GE:	4	AU:	3

11 | 9 | 12 | 6 | 3

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB+2; GA -2)	Körperlos (PA +8)

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –3 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

	Blickangriff: Entspricht dem Zauber *Terror*. Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 4 weiteren Spektralformen annehmen.
	Barriere der Furcht: Wirkt wie die okkulte Kraft *Fluchkreis*, nur dass die Kreatur keine Kreidelinie ziehen muss und die Abklingzeit ignorieren darf. Außerdem entspricht der Abzug im Bereich -3.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
14	**Zauber (Stufe 16):** *Auratischer Nachtmahr, Totenklage* (Grimmoire V) Erhält +3 auf den Zauber *Totenklage*. 15

GH:	11	GK	no	EP	204

TERROR (HEIMSUCHENDE DURCHDRINGUNG)

KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	11
ST:	0	BE:	2	VE:	6
HÄ:	0	GE:	4	AU:	4

22 | 9 | 13 | 6,5 | 4

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3)	Körperlos (PA +8)

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –4 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Trauma: Kann Gegner traumatisieren und ihnm eine Phobie induzieren, sofern dieser von Angst-Fähigkeit, Blickangriff, Barriere der Furcht oder Zauber der Kreatur betroffen ist (nur eine Phobie pro Ziels). Der Spielleiter wählt eine Art von Situation, Kreatur oder Objekt, bei deren Anblick der Charakter wie gegen Angst-Fähigkeit der Kreatur würfeln muss oder er ist entsprechend betroffen. *Psyche heilen* löst das Trauma auf.
	Blickangriff: Entspricht dem Zauber *Terror*. Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 5 weiteren Spektralformen annehmen.
	Barriere der Furcht: Wirkt wie die okkulte Kraft *Fluchkreis*, nur dass die Kreatur keine Kreidelinie ziehen muss und die Abklingzeit ignorieren darf. Außerdem entspricht der Abzug im Bereich -4.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
15	**Zauber (Stufe 16):** *Auratischer Nachtmahr, Paralyse, Totenklage* (Grimmoire V) Erhält +4 auf den Zauber *Totenklage*. 15

GH:	15	GK	gr	EP	265

HORROR (HEIMSUCHENDE MACHT)

KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	12
ST:	0	BE:	2	VE:	6
HÄ:	0	GE:	5	AU:	5

22 | 9 | 13 | 6,5 | 4

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3)	Körperlos (PA +8)

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –5 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Trauma: Kann Gegner traumatisieren und ihnm eine Phobie induzieren, sofern dieser von Angst-Fähigkeit, Blickangriff, Barriere der Furcht oder Zauber der Kreatur betroffen ist (nur eine Phobie pro Ziels). Der Spielleiter wählt eine Art von Situation, Kreatur oder Objekt, bei deren Anblick der Charakter wie gegen Angst-Fähigkeit der Kreatur würfeln muss oder er ist entsprechend betroffen. *Psyche heilen* löst das Trauma auf.
	Blickangriff: Entspricht dem Zauber *Terror*. Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann einmal pro Runde aktionsfrei Metaspektral- oder eine von 5 weiteren Spektralformen annehmen.

	Barriere der Furcht: Wirkt wie die okkulte Kraft *Fluchkreis*, nur dass die Kreatur keine Kreidelinie ziehen muss und die Abklingzeit ignorieren darf. Außerdem entspricht der Abzug im Bereich -2.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
17	**Zauber (Stufe 16):** *Auratischer Nachtmahr, Paralyse, Totenklage* (Grimmoire V), *Wahnsinn* Erhält +5 auf den Zauber *Totenklage*. 17

GH:	16	GK	gr	EP	273

RESIDUUM (BEFALLENDE STÖRUNG)

KÖR:	1	AGI:	8	GEI:	9
ST:	0	BE:	1	VE:	2
HÄ:	0	GE:	1	AU:	4

5 | 9 | 9 | 5 | 1

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +0)	Körperlos (PA +8)

	Emotionales Chaos: Kann als Aktion eine Kreatur in GEI Metern mit emotionalem Chaos überfluten. Kreatur muss GEI+VE+Stufe gelingen oder ist W20 Kampfrunden lang verwirrt wie durch Psi-Kraft *Verwirren*.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder 1 weitere Spektralform annehmen.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	1	GK	kl	EP	117

ESSENZ (BEFALLENDE ANOMALIE)

KÖR:	1	AGI:	8	GEI:	10
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	2	AU:	4

5 | 9 | 10 | 5 | 2

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB+1; GA -1)	Körperlos (PA +8)

	Emotionales Chaos: Kann als Aktion eine Kreatur in GEI Metern mit emotionalem Chaos überfluten. Kreatur muss GEI+VE+Stufe gelingen oder ist W20 Kampfrunden lang verwirrt wie durch Psi-Kraft *Verwirren*.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 2 weitere Spektralformen annehmen.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
14	**Zauber (Stufe 12):** *Massenemotion, Suggestion* (Grimmoire III)

GH:	6	GK	kl	EP	155

ERSCHEINUNG (BEFALLENDE INTERFERENZ)

KÖR:	1	AGI:	9	GEI:	10
ST:	0	BE:	2	VE:	3
HÄ:	0	GE:	2	AU:	5

11 | 9 | 11 | 5,5 | 2

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +1; GA -1)	Körperlos (PA +8)

	Emotionales Chaos: Kann als Aktion eine Kreatur in GEI Metern mit emotionalem Chaos überfluten. Kreatur muss GEI+VE+Stufe gelingen oder ist W20 Kampfrunden lang verwirrt wie durch Psi-Kraft *Verwirren*.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 3 weitere Spektralformen annehmen.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

15	**Zauber (Stufe 12):** *Gedanken-zehrerstrahl* (Grimmoire V), *Massenemotion, Suggestion* (Grimmoire III)				
GH:		GK	no	EP	

GESPENST (BEFALLENDER VOLLGEIST)

KÖR:	**1**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**11**
ST:	0	BE:	2	VE:	3
HÄ:	0	GE:	4	AU:	5

11 | 9 | 11 | 5,5 | 3

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +2; GA -2)	Körperlos (PA +8)

Emotionales Chaos: Kann als Aktion eine Kreatur in GEI Metern mit emotionalem Chaos überfluten. Kreatur muss GEI+VE+Stufe gelingen oder ist W20 Kampfrunden lang verwirrt wie durch Psi-Kraft *Verwirren*

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)

Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 4 weitere Spektralformen annehmen.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

16 — **Zauber (Stufe 12):** *Gedächtnis verändern, Gedankenzehrerstrahl* (Grimmoire V), *Massenemotion, Suggestion* (Grimmoire III) — 15

GH:	7	GK	no	EP	177

GRAUEN (BEFALLENDE DURCHDRINGUNG)

KÖR:	**1**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**11**
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	0	GE:	4	AU:	6

22 | 9 | 12 | 6 | 3

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +2; GA -2)	Körperlos (PA +8)

Emotionales Chaos: Kann als Aktion eine Kreatur in GEI Metern mit emotionalem Chaos überfluten. Kreatur muss GEI+VE+Stufe gelingen oder ist W20 Kampfrunden lang verwirrt wie durch Psi-Kraft *Verwirren*

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)

Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 5 weitere Spektralformen annehmen.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

17 — **Zauber (Stufe 12):** *Gedächtnis verändern, Gedankenzehrerstrahl* (Grimmoire V), *Massenemotion, Suggestion* (Grimmoire III), *Willen brechen* — 15

GH:	8	GK	gr	EP	201

PHASMA (BEFALLENDE MACHT)

KÖR:	**1**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**12**
ST:	0	BE:	3	VE:	4
HÄ:	0	GE:	5	AU:	6

22 | 9 | 13 | 6 | 4

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3)	Körperlos (PA +8)

Emotionales Chaos: Kann als Aktion eine Kreatur in GEI Metern mit emotionalem Chaos überfluten. Kreatur muss GEI+VE+Stufe gelingen oder ist W20 Kampfrunden lang verwirrt wie durch Psi-Kraft *Verwirren*

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusätzliche Zaubersprüche in jeder Runde aktionsfrei durchführen, auch einzelne Zaubersprüche mehr als einmal. Abklingzeiten müssen erst am Ende der Aktion der Kreatur berücksichtigt werden. Kann allerdings kein Ziel mehr als einmal mit einem Zauber betreffen!

Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)

	Spektralform: Kann einmal pro Runde aktionsfrei Metaspektral- oder eine von 5 weitere Spektralformen annehmen.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
18	**Zauber (Stufe 18):** *Gedächtnis verändern, Gedankenzehrerstrahl* (Grimmoire V), *Massenemotion, Suggestion* (Grimmoire III), *Wahnsinn, Willen brechen*			17	
GH:	11	GK	gr	EP	240

HAUCH (ZEHRENDE STÖRUNG)

KÖR:	**1**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	4	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	4

6 | 10 | 13 | 5,5 | 5

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +0)	Körperlos +8

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Todesaura: Lebende Wesen im Radius von VE Metern um die Kreatur erhalten 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde (wird meist als unnatürliche zehrende Kälte empfunden). Kreatur kann die Aura einmal pro Kampfrunde aktionsfrei aus- oder anschalten.
	Seelenklaue: Schlagen-Basiswert der Kreatur wird mit KÖR+BE berechnet.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder 1 weitere Spektralform annehmen.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
GH: 1	GK kl	EP 105

ABBILD (ZEHRENDE ANOMALIE)

KÖR:	**1**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	4	VE:	2
HÄ:	1	GE:	1	AU:	5

6 | 10 | 14 | 6 | 6

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB+1, GA -1)	Körperlos (PA+8)

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Todesaura: Lebende Wesen im Radius von VE Metern um die Kreatur erhalten 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde (wird meist als unnatürliche zehrende Kälte empfunden). Kreatur kann die Aura einmal pro Kampfrunde aktionsfrei aus- oder anschalten.
	Seelenklaue: Schlagen-Basiswert der Kreatur wird mit KÖR+BE berechnet.
	Lebensraub: Erhält bei erfolgreichem Schlagen-Angriff 50% des verursachten Schadens als Heilung.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 2 weiteren Spektralformen annehmen.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
GH: 1	GK kl	EP 124

SCHEMEN (ZEHRENDE INTERFERENZ)

KÖR:	**1**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**9**
ST:	0	BE:	5	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	5

13 | 11 | 15 | 6 | 7

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +1; GA -1)	Körperlos (PA +8)

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Todesaura: Lebende Wesen im Radius von VE Metern um die Kreatur erhalten 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde (wird meist als unnatürliche zehrende Kälte empfunden). Kreatur kann die Aura einmal pro Kampfrunde aktionsfrei aus- oder anschalten.
	Seelenklaue: Schlagen-Basiswert der Kreatur wird mit KÖR+BE berechnet.

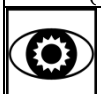
	Lebensraub: Erhält bei erfolgreichem Schlagen-Angriff 50% des verursachten Schadens als Heilung.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 3 weiteren Spektralformen annehmen.
	Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung der Kraft *Rekonvaleszenz* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	4	GK	no	EP	154

SCHATTEN (ZEHRENDER VOLLGEIST)

KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	9
ST:	0	BE:	5	VE:	3
HÄ:	2	GE:	2	AU:	6

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB+2; GA -2)	Körperlos (PA +8)

	**Dunkelsicht:** Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Todesaura: Lebende Wesen im Radius von VE Metern um die Kreatur erhalten 2 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde (wird meist als unnatürliche zehrende Kälte empfunden). Kreatur kann die Aura einmal pro Kampfrunde aktionsfrei aus- oder anschalten.
	Seelenklaue: Schlagen-Basiswert der Kreatur wird mit KÖR+BE berechnet.
	Lebensraub: Erhält bei erfolgreichem Schlagen-Angriff 50% des verursachten Schadens als Heilung.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 4 weiteren Spektralformen annehmen.
	Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung der Kraft *Rekonvaleszenz* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

	Zauber (Stufe 9): *Vampirische Verbindung* (entspricht *Lebenssauger*; Grimmoire I)

GH:	9	GK	no	EP	186

ZEHRER (ZEHRENDE DURCHDRINGUNG)

KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	10
ST:	0	BE:	6	VE:	3
HÄ:	3	GE:	3	AU:	6

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3)	Körperlos (PA +8)

	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenem Schadenspunkt um 1 Jahr.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Todesaura: Lebende Wesen im Radius von VE Metern um die Kreatur erhalten 2 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde (wird meist als unnatürliche zehrende Kälte empfunden). Kreatur kann die Aura einmal pro Kampfrunde aktionsfrei aus- oder anschalten.
	Seelenklaue: Schlagen-Basiswert der Kreatur wird mit KÖR+BE berechnet.
	Lebensraub: Erhält bei erfolgreichem Schlagen-Angriff 50% des verursachten Schadens als Heilung.
	Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)
	Spektralform: Kann als Aktion Metaspektral- oder eine von 5 weiteren Spektralformen annehmen.
	Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung der Kraft *Rekonvaleszenz* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
	Zauber (Stufe 9): *Vampirische Verbindung* (entspricht *Lebenssauger*; Grimmoire I)

GH:	11	GK	gr	EP	211

NIHILUS (ZEHRENDE MACHT)

KÖR:	1	AGI:	12	GEI:	10
ST:	0	BE:	7	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	6

30	13	19	7	11	21

Bewaffnung:	Panzerung:
Geisterklaue (WB +3; GA -3) Hauch des Verfalls (WB +5)	Körperlos (PA +8)

Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenem Schadenspunkt um 1 Jahr.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Todesaura: Lebende Wesen im Radius von VE Metern um die Kreatur erhalten 2 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde (wird meist als unnatürliche zehrende Kälte empfunden). Kreatur kann die Aura einmal pro Kampfrunde aktionsfrei aus- oder anschalten.

Seelenklaue: Schlagen-Basiswert der Kreatur wird mit KÖR+BE berechnet.

Hauch des Verfalls: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit), nicht magische Gegenstände im Bereich zerfallen zu Staub.

Lebensraub: Erhält bei erfolgreichem Schlagen-Angriff 50% des verursachten Schadens als Heilung.

Resistenz: Physische Angriffe verursachen an der Kreatur in Voll- oder Metakörper oder in Reliktform nur halben Schaden. (Keinen Schaden in anderen Formen, aber dann kann sie selbst nur mit Zaubern angreifen)

Spektralform: Kann einmal pro Runde aktionsfrei Metaspektral- oder eine von 5 weiteren Spektralformen annehmen.

Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung der Kraft *Rekonvaleszenz* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Zauber (Stufe 9): *Vampirische Verbindung* (entspricht *Lebenssauger*; Grimmoire I)

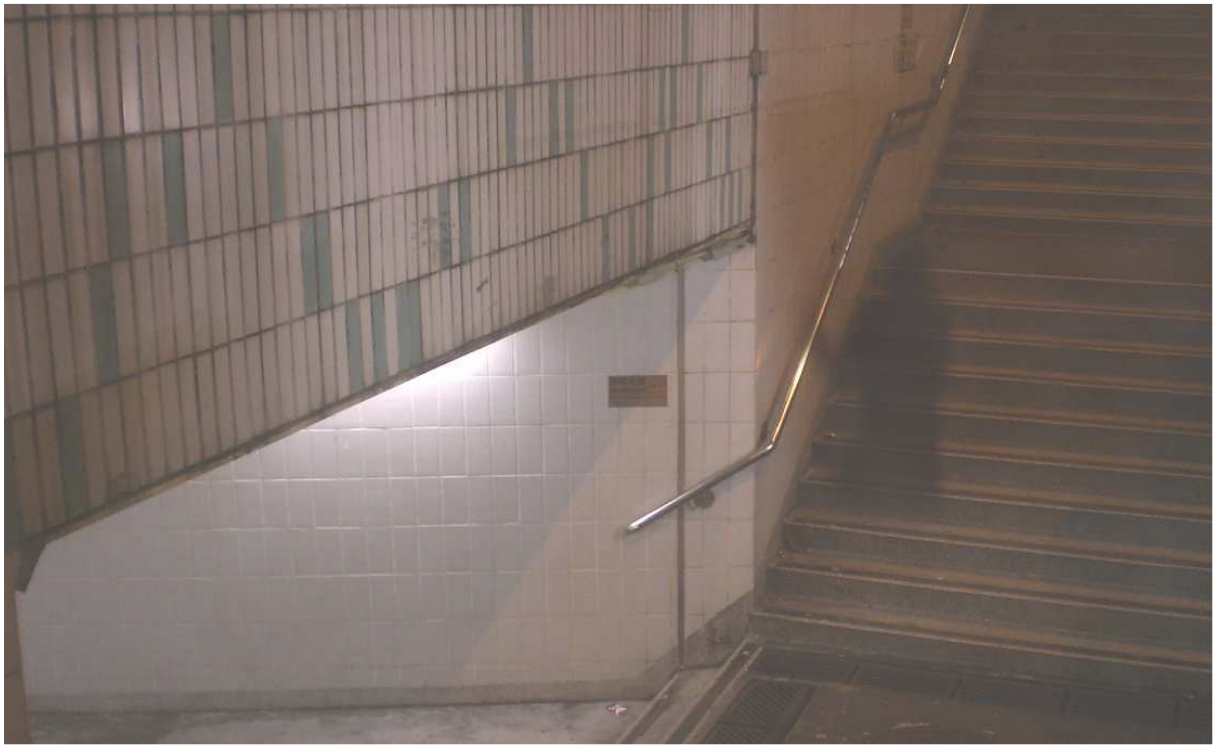
GH:	18	GK	gr	EP	276

KLARHEITSSTUFE

Obwohl Geister mal Menschen waren, kam ich in vielen Fällen nicht umhin zu bemerken, dass sich Geister nicht unbedingt wie Menschen verhalten. Ich vermute, dass die daher rührt, dass Geister aus purer psychischer Substanz bestehen, gleichsam quasi-materielle Emotion und Erinnerung. Daher scheinen viele Geister die Wirklichkeit wahrzunehmen wie durch einen Schleier, einige Eindrücke vage, andere sehr intensiv und verstörend. Manchmal hatte ich den Eindruck, dass sich Geister wie im Traum durch die Wirklichkeit bewegen. Und so wie menschliche Träumer mal mehr, mal weniger Kontrolle über ihre Träume haben, sind einige Geister völlig klar, und andere lassen sich fast völlig von ihrem geistigen Programm tragen, spulen immer und immer wieder Szenen aus ihrem Leben ab.
Diese Szenen vollständig zu beobachten kann natürlich sehr interessant sein, weil sie wertvolle Hinweise auf Beseitigungsmöglichkeiten liefern können. Allerdings laufen diese Szenen nicht immer im sichtbaren Bereich ab. EVPs und Videoaufnahmen mit erweitertem Spektrum sind hierfür meist unerlässlich. […]
Von jener Klarheit eines Geistes ist auch abhängig, wie weit sich ein Geist an Ereignisse in seinem Nachleben erinnern kann, aber auch, welchen Bezug er zu seinem körperlichen Leben noch hat. Ein Geist, der sich gut an Ereignisse aus seinem Nachleben erinnern kann, kann auch meist gut Fragen zu seinem früheren Leben beantworten. Andere Geister werden nur kurzzeitig von Ereignissen in ihrer Spukexistenz beeinflusst und mögen sich an ihr richtiges Leben vielleicht noch erinnern, sind aber nicht oder nur schwer in der Lage, ihre stark emotionalisierten Erinnerungen zu verbalisieren.
(Raigos Geisterhandbuch)

Alpha – Völlig klar: Der Geist ist sich seiner Umwelt und seiner Taten voll bewusst, reagiert vernünftig und logisch und ist in der Lage, seine Aktionen längerfristig zu planen. Sein Erinnerungsvermögen ist potentiell unbegrenzt.

Beta – Erratisch: Der Geist ist sich seiner Umwelt und seiner Taten weitgehend bewusst, reagiert meistens vernünftig und logisch, neigt aber zu gelegentlichen Ausbrüchen hoher Emotionalität oder logischen Aussetzern. Er ist in der Lage, langfristige Pläne zu fassen, aber nicht unbedingt, diese einzuhalten. Seine Erinnerungen werden erst nach einigen Jahren lückenhaft.



Gamma – Verwirrt: Der Geist ist sich seiner Umwelt und seiner Taten nur eingeschränkt bewusst und reagiert auf Eindrücke meist sehr emotional und unberechenbar, aber eindeutig. Er ist in der Lage, kurzfristig vorauszudenken und entsprechend zu handeln, für längerfristige Pläne fehlt ihm der geistige Fokus. Konkrete Erinnerungen, die mehr als ein paar Monate zurückliegen, sind bei dem Geist lückenhaft.

Delta – Abwesend: Der Geist ist sich nur starker Eindrücke aus seiner Umwelt vage bewusst, und seine Reaktionen auf solche sind wie all seine Handlungen eher instinktiv. Er ist nur zu sehr kurzfristig vorausschauenden Handlungen in der Lage und erinnert sich maximal ein paar Wochen an konkrete Ereignisse zurück.

Epsilon – Repetitiv: Der Geist handelt nach einem festen Programm oder einer Routine, in der er sich seiner Umwelt kaum noch bewusst ist. Nur sehr starke Eindrücke können ihn aus dieser Routine reißen, was in der Regel unvorhersehbare Reaktionen zur Folge hat. Ein repetitiver Geist kann praktisch nicht vorausschauend handeln, Erinnerungen an konkrete Ereignisse halten, wenn überhaupt, nur ein paar Tage.

GEFAHRENKATEGORIE

Grundlegend sollte man davon ausgehen, dass jeder Spuk ein gewisses direktes Gefahrenpotential für Leib und Leben eines Geisterjägers darstellt. Allerdings hängt die tatsächliche Aggressivität eines Geistes von der Stärke und der Art der Emotionen ab, die ihn im Diesseits festhalten. Geister, die von Rachegelüsten und Zorn getragen werden, sind natürlich gefährlicher als solche, die sich an Pflichtgefühl oder Sorge um Hinterbliebene klammern. Dies kann in der Regel sogar aus EMF-

Messungen abgeleitet werden, in denen sich ja das psychokinetische Gewaltpotential eines Geistes widerspiegelt.
(Raigos Geisterhandbuch)

I – Wohlwollend: Der Geist hat ein sehr niedriges Aggressionspotential und zeigt sich potentiell sogar hilfsbereit und kooperativ. Bei feindseligem Verhalten von Lebenden zieht er sich zurück und wird erst aggressiv, wenn er keinen anderen Ausweg mehr sieht.
II – Friedfertig: Der Geist hat ein niedriges Aggressionspotential. Solange er nicht gestört wird, verhält er sich passiv, allerdings auch nicht hilfsbereit. Er wird nur aggressiv, wenn er dazu gereizt wird und stellt aggressive Handlungen auch schnell wieder ein, sobald sie nicht mehr nötig sind.
III – Feindselig: Der Geist hat ein moderates Aggressionspotential. Er verhält sich nicht ohne Provokation aggressiv, interpretiert aber schon die pure Anwesenheit von Lebenden als Provokation. An sich will er nur in Ruhe gelassen werden, ergreift aber sehr drastische und gefährdende Maßnahmen, um seine Ruhe zu bekommen. Provokateuren, die sich aus seinem Revier oder Einflussbereich zurückziehen, stellt er jedoch nicht nach.
IV – Aggressiv: Der Geist hat ein hohes Aggressionspotential und macht aktiv Jagd auf Lebende, die seinen Zorn auf sich gezogen haben, selbst wenn sie sich zurückziehen. Er ist dazu bereit, Lebende schwer zu traumatisieren, zu verletzen oder gar zu Tode kommen zu lassen.
V – Bösartig: Der Geist hat ein extremes Aggressionspotential und braucht keine Provokation, um Lebende zu attackieren. Er hat Freude und Gefallen daran gefunden, Lebende zu ängstigen, zu quälen und zu töten, und ist bereit, sich aktiv Opfer zu suchen, um seinem Sadismus freien Lauf zu lassen.
V+ - Infernalisch: Der Geist hat ein enormes Aggressionspotential und kann Lebenden wie ein veritabler Dämon aus der Hölle erscheinen. Seine Boshaftigkeit geht über puren Sadismus hinaus, und er verfolgt in der Regel Pläne, die großflächig Leid, Zerstörung, Tod oder Kontrolle zum Ziel haben.

SPEKTRALFORM

Der Grundzustand eines Geistes ist der einer immateriellen Präsenz außerhalb des von Menschen wahrnehmbaren Sinnesspektrums, nachweisbar nur durch Einsatz moderner elektronischer Sensorik. In diesem Zustand können Geister nicht viel tun außer beobachten und eventuelle psychokinetische Kräfte einsetzen. Für einen richtigen Spuk muss ein Geist zusätzliche Energie kanalisieren, um diesen metaspektralen Zustand zu transzendieren, beispielsweise um einen lebenden Körper oder ein Objekt zu übernehmen, sich sichtbar zu machen oder gar eine Form ektoplasmischer Substantialität anzunehmen. Gerade in derartigen Vollkörperformen sondern Geister oftmals jene viskose aber flüchtige Substanz ab, die als Ektoplasma bekannt ist.
(Raigos Geisterhandbuch)

Vollkörper: Vollkörpergeister erscheinen quasimateriell. Oft hinterlassen sie ektoplasmische Spuren. Ihr Korpus kann mit materiellen Gegenständen fast ungehindert interagieren, was aber auch heißt, dass sie zumindest in begrenztem Maße mit normalen Waffen zu schädigen sind.

- Ψ *Schaden von normalen Waffen wird nach Abzug der Abwehr halbiert.*
- Ψ *Erleidet vollen Schaden von magischen, paranormalen oder Energieangriffen.*
- Ψ *Kann physische Gegenstände normal benutzen oder bewegen und mit natürlichen Waffen angreifen.*
- Ψ *Kann Wände passieren, erleidet aber 1 LK nicht abwehrbaren Schaden pro 10 cm Dicke.*

Vollspektrum: Vollspektrumgeister erscheinen sichtbar, wenn auch transparent, aber immateriell. Interaktion mit der physischen Welt erfordert von ihnen psychische Anstrengung, und von Waffen sind sie nur dann zu verletzen, wenn diese speziell für Geister präpariert oder konstruiert sind.

- Ψ *Kann nur von magischen, paranormalen oder Energieangriffen verletzt werden.*
- Ψ *Kann keine physischen Objekte benutzen oder bewegen. Kann mit natürlichen Waffen nicht angreifen.*
- Ψ *Kann Wände ungehindert passieren.*

Metaspektrum: Metaspektrumgeister sind im Bereich des sichtbaren Lichts nicht wahrnehmbar. Es werden spezielle Gerätschaften, Artefakte oder Kräfte benötigt, um sie zu lokalisieren. Betreffend physischer Interaktion gilt für sie dasselbe wie für Vollspektrumgeister.

Alle Geister können als Aktion in die Metaspektrumklasse wechseln.

- Ψ *Kann nur von magischen, paranormalen oder Energieangriffen verletzt werden. Zählt außerdem als unsichtbar (-8 auf alle Proben, Kreatur ohne sensorische Hilfsmittel zu bemerken oderanzugreifen).*
- Ψ *Kann keine physischen Objekte benutzen oder bewegen. Kann mit natürlichen Waffen nicht angreifen.*
- Ψ *Kann Wände ungehindert passieren.*

Metakörper: Metakörpergeister fahren in den Körper eines lebenden Wesens ein und übernehmen meist Einfluss oder gar Kontrolle über diesen. In Bezug auf Wahrnehmbarkeit funktionieren sie wie Metaspektrumgeister. Den besessenen Körper zu schädigen fügt auch ihnen Schaden zu, aber in der Regel nicht viel, es sei denn, es werden Angriffe benutzt, die sich speziell gegen Geister richten. Sollten diese aber auch geeignet sein, um Lebewesen zu verletzen, erleidet ihr Wirt selbstverständlich ebenfalls in vollem Umfang entsprechenden Schaden. Stirbt der Wirt eines Metakörpergeistes, ist er gezwungen, eine andere Spektralklasse anzunehmen. In der Regel kann der Geist dies aber nach Belieben.

- Ψ *Erleidet halben Schaden von normalen Waffen, den Wirt nach Abzug von dessen Abwehr erhält.*
- Ψ *Erleidet vollen Schaden von magischen, paranormalen oder Energieangriffen. Ist Wirt von diesen Angriffen verwundbar, erleidet dieser ebenfalls vollen Schaden.*
- Ψ *Wirtskörper kann physische Gegenstände normal benutzen oder bewegen und mit natürlichen Waffen angreifen.*
- Ψ *Kann keine Wände passieren, ohne Wirtskörper aufzugeben.*

Metarelikt: Metareliktgeister besetzen Gegenstände, über die sie entweder die Kontrolle übernehmen oder die sie zum Zentralpunkt ihres Einflusses machen. Im Wesentlichen gilt für Metareliktgeister ähnliches wie für Metakörpergeister: Sie nehmen Schaden, wenn der Wirtsgegenstand beschädigt wird; der Wirtsgegenstand kann Schaden nehmen, wenn der Geist attackiert wird; der Geist wird aus dem Gegenstand gezwungen, wenn dieser zerstört wird; der Geist kann durch Ändern seiner Spektralklasse den Gegenstand verlassen.

- Ψ *Erleidet halben Schaden von normalen Waffen, den Wirtsgegenstand erhält.*
- Ψ *Erleidet vollen Schaden von magischen, paranormalen oder Energieangriffen. Ist Wirtsgegenstand von diesen Angriffen zu schädigen, erleidet dieser ebenfalls vollen Schaden.*
- Ψ *Kann sich nicht bewegen oder physische Gegenstände benutzen ohne Einsatz von Spezialfähigkeiten.*
- Ψ *Kann keine Wände passieren, ohne Wirtskörper aufzugeben.*

Vollrelikt: Vollreliktgeister sind ein Sonderfall, denn sie sind in den

Gegenstand, den sie besetzen, gebunden. Meist dient er als Gefängnis, oder aber auch als Gefäß, in dem der Geist überdauert. Die meisten Regeln für Metareliktgeister gelten auch für Vollreliktgeister, abgesehen davon, dass letztere ihre Spektralklasse nicht ändern können, es sei denn, ihr Wirtsgegenstand wird zerstört.

- Ψ *Erleidet halben Schaden von normalen Waffen, den Wirtsgegenstand erhält.*
- Ψ *Erleidet vollen Schaden von magischen, paranormalen oder Energieangriffen. Ist Wirtsgegenstand von diesen Angriffen zu schädigen, erleidet dieser ebenfalls vollen Schaden.*
- Ψ *Kann sich nicht bewegen oder physische Gegenstände benutzen ohne Einsatz von Spezialfähigkeiten.*
- Ψ *Kann Spektralklasse nur nach völliger Zerstörung des Wirtsgegenstandes ändern.*

DIE GEISTERJAGD-KAMPAGNE

Ob nun als Hauptfokus oder als Nebengeschichte, Geistergeschichten können auf sehr unterschiedlichen Realismus-Niveaus erzählt werden. Im folgenden werden diese Niveaus in drei Kategorien eingeteilt, und ein Spielleiter sollte sich zuvor Gedanken machen, auf welchem Niveau er sich bewegen möchte. Jedes Niveau verfolgt seinen eigenen Ansatz mit bestimmten Abenteuerstrukturen, die darin möglich und sinnvoll sind. Zwar kann eine Kampagne eines niedrigeren Niveaus allmählich in ein höheres Niveau übergehen, doch der Spielleiter sollte sich gut überlegen, ob er das möchte – denn in die andere Richtung zurück ist der Übergang nur schwer wieder zu vollziehen.

LOW MYSTERY

Auf diesem Niveau sollte die Existenz von Geistern stets zweifelhaft bleiben. Vollspektrum- oder gar Vollkörperphänomene sind extrem selten und sollten selbst in diesen Fällen nie absolut stichhaltig sein und einen Restzweifel erhalten, ob es doch nur eine Halluzination, ein Schwindel oder etwas Ähnliches war. Echte sichtbare Geistererscheinungen sollten sich also auf unscharfe, nebulöse und schattenhafte Gestalten beschränken.

Ein typisches Abenteuer besteht darin, ein Spukphänomen zu untersuchen mit dem Ziel, es mit natürlichen Ursachen zu erklären, und selbst ein Fehlen von Erklärungen erlaubt keinen eindeutigen Schluss auf echte Geisteraktivitäten. Dennoch dürfen sich die Spielercharaktere gerne motiviert fühlen, einen echten Spuk in Betracht zu ziehen und durch Nachforschung seiner möglichen Hintergründe Maßnahmen zu finden, ihn zu beruhigen und zu beenden. Der Erfolg dieser Maßnahmen mag die Charaktere in ihrem Glauben an Geister bekräftigen, aber auch dies sollte nicht als stichhaltiger Beweis erscheinen.

Der Fokus des Abenteuers liegt sehr stark im investigativen Bereich, Messungen vornehmen, Phänomene untersuchen, Rückschlüsse ziehen und historische Quellen nach den Zusammenhängen und Ursachen des Spuks zu erforschen. Der Höhepunkt ist selten eine echte Konfrontation mit einem Geist, sondern das Auffinden eines entscheidenden Hinweises, der zur Lösung des Spukproblems führt, z.B. herauszufinden, was der Geist will, und eine Möglichkeit bieten, es ihm zu geben.

Die „echten“ Erscheinungen, sowohl von Angesicht zu Angesicht, auf Kamera, als EVPs etc., sind weniger actionreiche Konfrontationen, sondern erzählerische Mittel, um zusätzliche Hinweise über den Geist zu geben.

Inspirationsvorbild: *Ghost Hunters* „Reality“ Show, *Paranormal Activity, Poltergeist*

HIGH MYSTERY

Obwohl auf diesem Niveau die Existenz von Geistern zumindest für die Spielercharaktere unzweifelhaft ist, sind Spukphänomene dennoch für den Rest der Welt Aberglaube, Spinnerei oder Schwindel. Vollspektrum- und Vollkörperzustände sind der Höhepunkt eines Geisterjagdabenteuers und finden erst statt, wenn der Geist zum Showdown bereit ist oder endlich dazu gezwungen wurde. Aber sie sind die eher die Regel als die Ausnahme.

Die Gestalten von Geistererscheinungen auf diesem Kampagnenniveau sollten sehr menschenähnlich bleiben, vielleicht zwar schrecklich anzusehen, geschunden und vom Tod gezeichnet, aber stets ein Abbild der menschlichen Form.

Weg zu finden, ihn zu bannen, was ihn zum Gegenangriff zwingt.

Das bedeutet, Nachforschungen, sowohl technisch als auch historisch oder okkult, spielen auch hier eine große Rolle, aber letztendlich läuft die Spukgeschichte auf einen Höhepunkt mit actionreicher Konfrontation hinaus. Dies muss allerdings nicht unbedingt ein Kampf gegen den Geist sein, sondern vielleicht auch gegen dessen Mörder. Oder es muss unter widrigen Bedingungen ein Exorzismus abgehalten oder ein Gegenstand wiederbeschafft werden.

Inspirationsvorbild: *Supernatural*

FANTASTIC MYSTERY

Die Existenz von Geistererscheinungen wird von einer Vielzahl, eventuell gar einer Mehrheit von Menschen anerkannt, und eine paranormale Untersuchung wird in der Regel durch ein praktisch

Typische Abenteuer beginnen meist mit der Vorannahme, dass ein echter Spuk vorliegt, und beinhalten meist, Maßnahmen zu finden, den Geist aus der Reserve zu locken und in angreifbarer Form erscheinen zu lassen, oder einen unzweifelhaftes Phänomen initiiert, oft sogar direkt durch eine Vollkörperform.

Geister in den verschiedensten Formen und Größen sind offenkundige und klar ersichtliche Gegner für die Spielercharaktere, und ihre

Erscheinungsbilder dürfen gerne bizarr, fratzenhaft und surreal sein, eventuell kaum noch mit irgendeiner Ähnlichkeit mit menschlicher Gestalt. In einem typischen Abenteuer wird eine Heldengruppe oft zunächst mit einigen schwächeren Geistern konfrontiert, während sie die Hintergründe des Spuks untersuchen. Der Höhepunkt stellt sie dann meistens einem mächtigeren Geist (oder auch etwas anderem?) entgegen, welcher eine besondere Herausforderung gegenüber ihren üblichen Jagdmethoden darstellt.

Der Fokus einer solchen Kampagne liegt also auf actiongeladenen Kämpfen gegen die Mächte des Jenseits. Detektivarbeit kann natürlich dennoch eine Rolle spielen, schließlich müssen die SC ja in Erfahrung bringen, wo die Geister sich mit ihnen anlegen wollen und mit welchen sie es zu tun haben.

Inspirationsvorbild: *Ghostbusters* (in jeder Inkarnation), Filmation's *Ghostbusters*

DEN GEIST AUFGEBEN

Regeltechnisch sollte man annehmen, dass ein Geist vernichtet ist, wenn seine LK auf 0 sinkt. Doch eine gute Geistergeschichte lebt von einer gewissen Dramatik. Daher könnte ein „LK 0 – weg isser!" nicht immer die eindrucksvollste und befriedigendste Resolution eines Spukabenteuers darstellen. Aus diesem Grunde werden im Folgenden einige Vorschläge vorgestellt, was es tatsächlich für einen Geist bedeuten könnte, wenn seine LK auf 0 sinkt.

Die Entscheidung darüber sollte während einer Kampagne aber konsequent beibehalten werden.

Endgültige Vernichtung: Der Corpus des Geistes ist der letzte Rest seiner Verbindung zur materiellen Welt. Diesen zu zerstören zerreißt diese letzte Verbindung und schickt ihn endgültig in die jenseitigen Gründe – oder vernichtet seine Essenz vollständig. Diese Option ist besonders für Low Mystery geeignet, in der es ohnehin sehr schwer ist, Geistern im Kampf habhaft zu werden oder sie überhaupt zu schädigen. Aber auch für Fantastic Mystery ist diese Option insbesondere für schwächere namenlose Geister im Gefolge einer mächtigeren Wesenheit sehr befriedigend.

Zeitweilige Verbannung: Seiner letzten physischen Essenz beraubt wird der Geist in die sogenannten Gestade gesogen, einem nebulösen Zwischenraum zwischen dem Diesseits und dem Jenseits. Dort treibt er in der alptraumhaften Unruhe seiner Erinnerungen und Gedanken umher und regeneriert allmählich seinen ektoplasmischen Leib gemäß natürlicher Heilrate. Als Bettruhe zählt dieser Zustand nicht, schon mal wegen seiner Alptraumhaftigkeit. Gleichzeitig muss ein Geist in den Gestaden einen Rest seiner Wachsamkeit bewahren, denn rätselhafte Entitäten driften dort umher, auf der Suche nach geschwächten Seelen, die sie als Nahrung verschlingen können. Das Kummituste Käsiraamat geht davon aus, dass es sich dabei um uralte zur Unkenntlichkeit und Unmenschlichkeit angeschwollene Geister handelt. Die Gestade sind mit verschiedenen okkulten Mitteln auch für Sterbliche zu erreichen, aber ein sehr gefahrvoller Ort voller verwirrter und verwundeter Geister. Es ist möglich, bestimmte Geister dort zu finden, wenn man einen dem Geist wichtigen Gegenstand mit sich führt oder die Gestade von einem dem Geist wichtigen Ort betritt. Das Kummituste berichtet sogar von einem mitgeführten Spürhund, der in dem pfadlosen Nebel Witterung zu einem bestimmten Geist aufnehmen und ihn ausfindig machen konnte.

Geister, die in den Gestaden getötet werden, werden endgültig zerstört oder ins Jenseits befördert. Man könnte einen Geist hier aber auch heilen, um ihm eine schnellere Rückkehr zu ermöglichen. Ein Geist, der in den Gestaden wieder zu voller

LK gekommen ist, kann an einem ihm wichtigen Ort, bei einer ihm wichtigen Person oder bei (oder in) einem ihm wichtigen Gegenstand wieder ins Diesseits zurückkehren.
Diese Option sollte für High Mystery-Kampagnen besonders stimmungsvoll sein.

Entkörperung: Eine vollständige Entkörperung zwingt den Geist in seine Metaspektralform und deaktiviert alle Kreaturenfähigkeiten, die er aktiv einsetzen muss, bis er auf natürlich Weise seine volle LK wiedererlangt hat. Die meisten Geister suchen in diesem Zustand einen Rückzugsort auf, an dem sie ungestört regenerieren können. Dies zählt für den Geist als Bettruhe. Einen Geist in diesem Zustand aufzuspüren und ein heiliges Austreibungsritual auf ihn zu wirken, kann ihn endgültig vernichten.
Diese Option ist besonders für Low Mystery-Kampagnen geeignet.

Handlungsunfähigkeit: Der Geist ist für W20/2 Kampfrunden handlungsunfähig und in seiner letzten Spektralform gefangen. Nach dieser Zeitspanne regeneriert er 1 LK und nutzt den Moment der Handlungsfähigkeit wahrscheinlich zur Flucht. Aber in diesem Zeitraum ist er völlig hilflos und kann je nachdem ausgetrieben, gebannt oder eingefangen werden.
Diese Option ist insbesondere eine schöne Alternative für Fantastic Mystery-Kampagnen, in denen es nicht möglich ist, Geister endgültig zu vernichten.

...WERD' ICH NUN NICHT MEHR LOS?

Wie im vorhergehenden Abschnitt beschrieben ist der Verlust sämtlicher LK nicht unbedingt das endgültige Ende für einen Geist. Doch wie bringt man eine Geschichte zu einem befriedigenden Ende, wenn der Antagonist einfach nicht totzukriegen ist? Das heißt, irgendeine Möglichkeit muss es geben, einen Geist endgültig zur Ruhe zu bringen. Einige Vorschläge werden im Folgenden aufgeführt. Dabei ist es völlig legitim, wenn in einer Kampagne mehrere dieser Möglichkeiten funktionieren.

Auf LK 0 bringen: Für actionreiche Kampagnen oder schwache Gegner ist dies sicherlich ein befriedigende Lösung: Einfach den Geist so lange mit Effekten traktieren, die ihm Schaden zufügen, bis sein Ektoplasma sich auflöst. Für eine mystischere oder realistischere Kampagne sollte das nur bedingt wirken. Ein mächtigerer Geist sollte sich wenn überhaupt nur dann auf diese Weise vernichten lassen, nachdem er mühevoll in Vollkörperform gezwungen und an einem Ort festgehalten wurde, z.B. durch einen Salzkreis, durch technische Störsignale oder durch religiöse Zeichen.

In die Gestade folgen und vernichten: Diese sehr gewagte Methode funktioniert natürlich nur in Kampagnen, in denen die Gestade Realität sind. Und selbst der Weg dorthin erfordert mächtige Kräfte (d.h. zum Beispiel eine okkulte Version des Zaubers *Ebenentor*). Andererseits kann diese Regelung, sofern sie denn die einzige ist, um Geister endgültig zu vernichten, ein wunderbares Mittel sein, um aus Geistern wiederkehrende Schurken zu machen.

Exorzismus: Jeder Charakter mit Wissensgebiet (Religion) kennt heilige Worte, Anrufungen, Symbole und Hilfsmittel, die böse Wesenheiten fernhalten und in ihre Sphäre zurückschicken sollen. Diese Handlungen funktionieren, unabhängig ihrer zugehörigen Religion, einfach aus der Projektion des Willens heraus, fokussiert durch die religiöse Überzeugung des Charakters. Ist der Charakter jedoch nicht paranormal begabt, muss der Geist extrem geschwächt sein, um auf den Exorzismus zu reagieren, also keine LK mehr haben. Selbst dann erfordert der Versuch eine vergleichende Probe auf GEI+AU zwischen Exorzist und Geist, wobei der Exorzist allerdings den vollen Bonus seines

Wissensgebiet (Religion)- und seines Ritualist-Talents beanspruchen darf. Der Exorzist darf die Probe beliebig oft wiederholen, fraglich ist nur, ob der Geist nach dem ersten Versuch noch in dessen Nähe bleiben möchte.

Okkulte Kraft *Bannen*: Der Einsatz dieser Fähigkeit sollte regelgetreu uneingeschränkt auf alle Geister wirken. Zuvor sollte aber zumindest dem Spielleiter klar sein, ob er so ins Kampagnenkonzept passt, oder statt der endgültigen Vernichtung doch nur zur Verbannung, Entkörperung oder Handlungsunfähigkeit des Geistes führt.

Einfangen: In manchen Kampagnen sind Geister praktisch unzerstörbar. Da bleibt nur, sie in ein passendes Behältnis zu zwingen und darin einzusperren. In Fantastic Mystery-Kampagnen sind technologische Mittel vorgesehen, die Geister in Behältnisse und schließlich in dauerhafte Verwahrung zwingen. Andernfalls kann ein Ritual durchgeführt werden ähnlich einem Exorzismus (s.o.), das bei Erfolg den Geist in das vorbereitete Gefäß zwingt, worin er dann mit heiligen Zeichen versiegelt wird. Dies erfordert einen zweiten vergleichenden Wurf der gleichen Art (GEI+AU + Wissensgebiet (Religion) + Ritualist gegen GEI + AU des Geistes), modifiziert durch die Qualität des Gefäßes:

Gegenstand ist…	**Modifikator (kumulativ)**
improvisiert	-4
Rituell als Geistergefäß vorbereitet und gereinigt	+2
Speziell für den individuellen Geist vorbereitet	+2
Ein Abbild oder eine Darstellung des individuellen Geistes	+2
Größer als der Geist	+2 pro Größenkategorie
Kleiner als der Geist	-2 pro Größenkategorie

Ist der Gegenstand mindestens eine Größenkategorie *größer* als der Geist, ist der eingesperrte Geist komplett handlungsunfähig. Ansonsten gilt er als Vollreliktform!

Verbindung kappen: Geister halten ihre Verbindung zur materiellen Welt oft durch einen wichtigen Gegenstand aufrecht, wie z.B. ein Spielzeug, ein Bild, ein Schmuckstück, ihre sterblichen Überreste oder auch ein ganzes Gebäude. Wird der Gegenstand vollständig zerstört, ist die Verbindung des Geistes zur stofflichen Welt getrennt. Die Schwierigkeit dabei ist in der Regel, diesen Gegenstand zu ermitteln und zu finden, von daher sollte die Zerstörung des Gegenstandes mit geeigneten Mitteln keine größeren Schwierigkeiten darstellen. Eventuell könnte der Spielleiter noch einen Zeitfaktor geltend machen, in dem der Geist einige letzte zornige Handlungen ergreift, abhängig von der Größenkategorie des Gegenstandes.

Gegenstand ist…	**Benötigte Zeit zum Zerstören**
Winzig	1 KR
Klein	2 KR
Normal	4 KR
Groß	8 KR
Riesig	16 KR
Gewaltig	32 KR

Alternativ kann dem Gegenstand auch eine LK zugestanden werden, die der des Geistes entspräche, wenn er die entsprechende Größenkategorie besäße, plus eine Abwehr entsprechend der des Geistes.

Selbstverständlich hat ein Geist ein Gespür dafür, was in der Nähe eines ihm wichtigen Objektes vor sich geht, und er eilt so schnell wie möglich herbei, wenn er es in Gefahr wähnt.

Erlösen: Das eleganteste und bewegendste Ende einer Geistergeschichte findet diese meist mit der Erlösung des Geistes. Einfach ist dies jedoch in der Regel nicht, und dieser Lösungsweg erfordert in der Regel umfassende Ermittlungsarbeit über die Geschichte, Identität und Wünsche des Geistes. Meist hat der Geist ein Ziel, das er erreichen möchte, und wenn er es erreicht hat, führt dies oft zu seiner Erlösung.

Eine Erlösung ist in der Regel ein hochdramatisches Ereignis, das für alle umstehend sichtbar und ergreifend ist, wenn der Geist sich ein letztes Mal in Vollspektrum- oder gar Vollkörperform zeigt, um einige letzte Worte des Abschieds zu sprechen und dann in einer Pforte oder Säule des Lichts entschwindet – oder einige letzte Verwünschungen ausstößt, während er in einem Mahlstrom aus Dunkelheit und Geheul in die Tiefe gezogen wird.
Inspirationen dazu, die Erlösung eines Geistes vorzubereiten, soll die Tabelle „Was der Geist will“ bieten (s.u.). Allerdings ist die Möglichkeit zur Erlösung auf jeden Fall kampagnenabhängig. In einer actionlastigen Fantastic Mystery-Kampagne ist wahre Erlösung für Geister vielleicht gar nicht möglich.

GEISTERGESCHICHTEN-GENERATOR

Die folgenden Tabellen stellen Basisideen zur Verfügung, um die Hintergrundgeschichte eines Geistes zu inspirieren. Sie beantworten allerdings nur ganz grundlegende Fragen wie „Wo spukt der Geist?“, „Worauf lag sein Fokus im Leben?“ (oder ihr – auf weibliche Bezeichnungen wurde in den meisten Fällen lediglich aus Platzgründen verzichtet), „Wie ist er gestorben?“ und „Was motiviert ihn?“.
Diese Ideen zu verknüpfen ist nun die Herausforderung an jeden Spielleiter. Der Spukort könnte der Ort sein, an dem der Geist gestorben ist oder an dem er einen großen Teil seines Lebens verbracht hat. Seine Motivation könnte mit seiner Todesart zu tun haben oder ein unerledigter Teil seines Lebens sein. Sein Tod könnte Folge seiner Aktivitäten im Leben sein oder sich unglücklicherweise ergeben haben aus dem Besuch des Ortes, an dem er nun spukt.

So gesehen sollen die Tabellen nur Grundsteine liefern, auf denen die Geschichte nach Lust und Laune aufgebaut werden kann.

SPUKORTE

1	Krankenhaus/Psychiatrische Anstalt
2	Gefängnis/Gefangenenlager
3	Schiffswrack
4	Flugplatz
5	Kaserne/Militärgelände
6	Burg/Festung
7	Fabrik/Mühle
8	Hotel/Gasthaus
9	Apartmentwohnung
10	Stadtrandhaus/-siedlung
11	Schloss/Herrenhaus
12	Bauernhof
13	Museum/Bibliothek
14	Schule/Lehranstalt
15	Hafenanlage/Leuchtturm
16	Theater/Kino/Opernhaus
17	Freizeitpark
18	Bahnhof
19	Freizeitlager/Waldhütte
20	Grotte/Höhlensystem

DAS LEBEN DES GEISTES

1	Arbeiter
2	Arzt/Krankenpfleger
3	Beamter
4	Detektiv/Journalist
5	Geistlicher
6	Geschäftsmann/Manager
7	Jäger/Naturbursche
8	Kind
9	Krimineller
10	Künstler (bildend)
11	Künstler (darstellend)
12	Mutter/Vater
13	Offizier/mil. Anführer
14	Okkultist/Zauberer
15	Politiker/Adliger
16	Reicher Erbe/Lebemann
17	Soldat/Kämpfer
18	Stammesangehöriger
19	Wissenschaftler
20	Unbekannt

TYPISCHE TODESURSACHEN KINETISCHER GEISTER

1-2	Getötet bei Massenmord, Anschlag oder Amoklauf
3-4	Durch Brand oder durch einen Blitzschlag
5-6	Im Krieg, in einer Schlacht, in einem Kampf oder Duell gefallen
7-8	Hinrichtung nach Verurteilung
9-10	Vorsätzlich brutal ermordet
11-12	Schwerer Unfall (Autounfall, herabstürzende Ladung, Explosion, in Maschine geraten etc.)
13-14	Im Affekt getötet
15-16	Zu Tode gefoltert oder geprügelt
17-18	In Notwehr getötet
19-20	Lynchmord

TYPISCHE TODESURSACHEN HEIMSUCHENDER GEISTER

1-2	Langsam wirkender Fluch oder Familienfluch
3-4	Sofort oder schnell wirkender Zauberspruch/okkulte Kraft
5-6	Vorsätzlich heimtückisch ermordet
7-8	Unbekannt
9-10	Altersschwäche
11-12	Selbstmord
13-14	Plötzlicher Kindstod
15-16	Herzversagen (Tod durch Angst?)
17-18	Angriff eines übernatürlichen oder paranormalen Wesens
19-20	Gebrochenes Herz oder Einsamkeit

TYPISCHE TODESURSACHEN BEFALLENDER GEISTER

1-2	Wahnsinn oder Katatonie
3-4	Schleichende Vergiftung, Verstrahlung oder Verseuchung aus der Umwelt (Luft, Wasser, Nahrung)
5-6	Infizierte Verletzung
7-8	Krankheit mit akutem Verlauf (z.B. Lungenentzündung, Lebensmittel-vergiftung, Meningitis)
9-10	Langes Siechtum (z.B. Krebs, Tuberkulose, Lepra)
11-12	Drogensucht
13-14	Allergischer Schock
15-16	Abschaltung lebenserhaltender Maßnahmen
17-18	Seuchentod (z.B. Pest, Spanische Grippe)
19-20	Biss oder Stich von giftigem Tier

TYPISCHE TODESURSACHEN ZEHRENDER GEISTER

1-2	Verzehr vergifteter, giftiger oder verseuchter Nahrung
3-4	Mangelkrankheit
5-6	Verhungern/Verdursten in der Wildnis
7-8	Ertrinken
9-10	Verhungern durch Vernachlässigung
11-12	Erfrieren
13-14	Tierangriff
15-16	Überflusserscheinung (z.B. Diabetes, Herzverfettung, Muskelschwund)
17-18	Erschöpfung/Überanstrengung
19-20	Einkerkerung (lebendig eingemauert oder begraben, eingesperrt und vergessen, in Hohlraum oder Schacht gestürzt)

WAS DER GEIST WILL:

1	Bestattung
2	Botschaft
3	Gesellschaft
4	Heimkehr
5	Mysterium
6	Nachfolger
7	Reinkarnation
8	Reputation
9	Ruhe
10	Schutz
11	Spaß
12	Suche
13	Traum
14	Vergeltung
15	Vernichtung
16	Vollendung
17	Wache
18	Wiedergutmachung
19	Wiedervereinigung
20	Zerschmetterung

Bestattung: Der Geist wünscht die korrekte Bestattung seiner Überreste. Oft wurden diese nie gefunden oder identifiziert, oder sie wurden geraubt. Manchmal ist ein Geist aber mit seiner Bestattung nicht einverstanden und wurde nicht nach seinen Wünschen oder gemäß seines Glaubens beerdigt. Dies zu korrigieren kann die Erlösung des Geistes bewirken.
Manchmal muss jedoch auch ein Leichnam besonders behandelt werden, um die Verbindung zu brechen, die der Geist mit ihm hat (z.B. Enthaupten und Mund mit Hostien füllen, eiserne Nägel durch Schädel treiben, mit dem Gesicht nach unten beerdigen etc.)

Botschaft: Der Geist will eine Nachricht an eine bestimmte Person senden. Dies kann eine letzte Liebeserklärung sein oder eine Entschuldigung, manchmal ist es aber auch eine Warnung oder eine regelrechte Drohung. Sobald er Bestätigung von der Zielperson hat, dass sie seine Botschaft erhalten hat, findet er vielleicht Erlösung.

Gesellschaft: Manche Geister sind einfach nur einsam und suchen Kontakt zu anderen Wesen. Leider nehmen nicht alle Geister dabei Rücksicht auf die Wünsche jener anderen Wesen oder haben die Fähigkeit verloren, diese zu verstehen. Ähnlich wie Geister, die nach Wiedervereinigung streben, können sie zu eifersüchtigen Hütern werden oder auf den Gedanken kommen, Sterbliche zu sich auf die andere Seite zu befördern. Oder aber sie finden ohnehin Gesellschaft bei anderen ihrer „Art“.
Erlösung zu finden ist schwer für solche einsamen Seelen, da Erlösung für sie wiederum Trennung von ihrer Gesellschaft bedeutet. Bei einigen genügt jedoch die Erkenntnis, dass es zumindest eine andere Seele gibt, die ihre Gesellschaft geschätzt hat.

Heimkehr: Der Geist sucht seinen Weg nach Hause, vor allem wenn er fern der Heimat oder unterwegs gestorben ist. Dies muss nicht unbedingt seine letzte Heimstätte gewesen sein, sondern vielleicht das Haus, in dem er aufwuchs oder ein anderer Ort, an dem er sich zu Hause fühlte. Manche Geister finden Erlösung, wenn sie dort endlich ankommen, andere nur, wenn sie es wiedererkennen wie im Leben. Einige sind allerdings dazu verdammt, am Ort ihres Todes stets wieder zu erscheinen und auf ewig ihren Heimweg zu suchen.

Mysterium: Der Geist ist an ein Mysterium gebunden, ein Rätsel, eine Frage, ein Geheimnis, für das er im Leben nie eine Antwort finden konnte. Vielleicht wurde er aber auch gezielt durch ein Paradox, eine unmögliche Aufgabe oder einen Fluch an die materielle Welt gebunden. Jedenfalls braucht der Geist eine Antwort auf dieses Rätsel, bevor er Erlösung finden kann.

Nachfolger: Der Geist hat etwas hinterlassen, das er in guten Händen

wissen möchte, ein Vermächtnis, ein Vermögen vielleicht, eine Firma, oder eine Familie. Er wacht über diese Hinterlassenschaft, bis sich ein würdiger Nachfolger gefunden hat, ein umsichtiger Erbe seine Vermögens, ein tüchtiger neuer Chef für sein Unternehmen oder ein fürsorglicher Partner für seine verflossene Liebe. Dann wird er sicherlich Erlösung finden – es sei denn, er ist zu einem übereifrigen kritischen Geist geworden, der alle Anwärter gnadenlos mit seinen Kräften „prüft“ und keinen für gut genug befindet.

Reinkarnation: Der Geist will sein Leben zurück. Einige suchen in der Tat nach Möglichkeiten, in Fleisch und Blut ins Leben zurückzukehren, andere versuchen die Kontrolle zurückzugewinnen über das, was ihnen im Leben wichtig war, zum Beispiel indem sie ihre Nachfolger zu ihren Marionetten machen. Derartige Geister sind kaum erlösbar, wenn sie ihren Willen nach weltlicher Macht nicht bereit sind aufzugeben.

Reputation: Der Geist will seinen Namen reinwaschen von einem Vorurteil, einer Behauptung oder einem Gerücht, von dem er denkt, dass es ihm anhaftet. Vielleicht wurde er unschuldig hingerichtet oder starb im Gefängnis. Er könnte Erlösung finden, wenn seine Unschuld rechtlich anerkannt wird, oder auch nur, wenn seine Nachfahren von seiner Redlichkeit überzeugt werden können.
Aber vielleicht glaubt er ja auch nur in seiner bruchstückhaften Erinnerung, unschuldig zu sein.

Ruhe: Der Geist will seine Ruhe. Seine Existenz möchte er bewahren, so miserabel sie auch sein mag. Und er will sie alleine verbringen. Somit setzt er all seine Fähigkeiten ein, um alle anderen Wesenheiten aus seiner Heimstatt fernzuhalten. Manchmal wird solchen Geistern klar, dass sie nur wahre Ruhe finden, wenn sie sich endgültig vom Materiellen lösen, ansonsten sind sie in der Regel praktisch unerlösbar. Was zu Problemen führen kann, wenn jemand andere Pläne mit dem Heim des Geists hat.

Schutz: Der Geist ist nicht orts- sondern personengebunden und sucht das Umfeld einer Person heim, die ihm etwas bedeutete. Nicht um sie zu quälen, allerdings, sondern um sie zu beschützen und alle zu attackieren, die der Geist als Bedrohung für seinen Schutzbefohlenen empfindet. Der Realitätsverlust, den viele Geister erfahren, führt allerdings oft dazu, dass solcher Schutz mehr zu einem Fluch denn zu einem Segen wird, zu einer Bedrohung für alle im Umkreis der zu beschützenden Person – insbesondere wenn der Geist im Leben ohnehin ein gewalttätiger und selbstgerechter Charakter war. Einsichtigeren Geistern dieser Sorte kann es zur Erlösung verhelfen, wenn sie sehen, dass jemand anderes die Person zuverlässig beschützt oder die Person zeigt, dass sie gut auf sich selbst aufpassen kann.

Spaß: Manche Geister wollen einfach nur ihren Spaß – vielleicht nach einem Leben, das für sie wenig Freuden geboten hat. Zwar treiben einige solcher Geister nur harmlosen Schabernack, aber die meisten verlieren das Gefühl dafür, was für Sterbliche noch lustig ist. Einigen ist das sogar wiederum völlig egal und sie erfreuen sich an Schrecken, Leid und sogar Tod.
Erlösung finden solche Spaßmacher nur selten. Bei einigen kann es gelingen, den Spieß umzudrehen oder ihnen vor Augen führen, dass ihre Heimsuchungen gar nicht lustig sind. Andere könnten in einem großen finalen Scherz ihre Erlösung finden.

Suche: Der Geist versucht, einen Gegenstand zu finden, der ihm wichtig war, meistens etwas von persönlicher Bedeutung, ein Erinnerungsstück, ein Spielzeug oder ähnliches. Manche Geister finden Erlösung, wenn sie den Gegenstand sehen oder berühren können. Manche suchen ab diesem Moment jedoch für immer diesen Gegenstand heim. Dann wiederum kann es auch sein, dass der Geist den Gegenstand in Sicherheit oder in den Händen eines guten neuen Besitzers wissen möchte.
Bei dem Gegenstand kann es sich um die eigenen sterblichen Überreste des Geistes handeln, um sich von seinem Tod selbst zu überzeugen. Oft folgt darauf das Ziel nach einem ordentlichen Begräbnis – oder der Geist wusste nie, wo er begraben war.

Traum: Der Geist hat einen unerfüllten Traum , an dem seine Seele hängt, doch den er sich nie erfüllen konnte, vielleicht die Begegnung mit einer bestimmten Person, eine Reise zu einem bestimmten Ort, den Genuss einer bestimmten Speise oder eine bestimmte Unternehmung, für die er nie den Mut hatte. Es wäre möglich, dass der Geist Erlösung findet, wenn sich dieser Traum erfüllt. Aber es besteht auch die Gefahr, dass die Erfüllung des Traums den Geist desillusioniert.

Vergeltung: Der Geist sucht Vergeltung an jenen, die er für seinen Tod für verantwortlich hält, und könnte Erlösung finden, wenn die Schuldigen öffentlich bekanntgegeben werden, ihre Tat gestehen oder sich vor dem Gesetz verantworten müssen. Oft will ein Geist jedoch Leid und Tod über die Schuldigen bringen – oder jenen, die er dafür hält, aufgrund von Verwechslung, Trugschluss, Voreingenommenheit oder gar schlicht und einfach Wahnsinn.

Vernichtung: Der Geist versucht verzweifelt, seiner noch immer währenden Existenz ein Ende zu setzen und jede Verbindung, die er noch an die materielle Sphäre haben könnte, zu kappen. Er will gehen, aber er kann es nicht. Irgendetwas hält ihn noch hier, und erst wenn dieses Etwas nicht mehr existiert, wird er Frieden finden. Doch der Geist hat keine Ahnung, was es ist.

Vollendung: Der Geist sucht die Vollendung eines Werkes, das ihm im Leben nie gelungen ist. Er könnte ein Künstler, Bastler oder Erfinder gewesen sein, der sein letztes Werk vervollständigen möchte. Aber vielleicht befindet es sich bereits in einer Sammlung oder einem Museum, und der Besitzer wünscht keine Veränderungen daran.
Oder der Geist war Polizist, Anwalt oder ein Firmenangestellter, der noch immer versucht, seinen letzten Fall zu lösen oder einen Korruptionsskandal in seiner Firma nachzuweisen. In jedem Fall kann die Vollendung seines Werkes zur Erlösung des Geistes führen.
Aber was, wenn es sich um einen Serienmörder handelte, der seine …Serie zum Abschluss bringen möchte?

Wache: Der Geist betrachtet sich als Wächter und Verteidiger jenes Ortes den er heimsucht, nicht weil er seine Ruhe dort will, sondern weil der Ort selbst ihm etwas bedeutet, z.B. der Geist eines Kindes, der sein altes Zimmer bewacht, oder der Geist eines Soldaten, der einen Posten noch immer gegen einen längst nicht mehr existieren Feind verteidigt. Solche Seelen können Erlösung finden, wenn man ihnen klar macht, dass der Schutz ihres Heims auch ohne sie gewährleistet ist und sie abgelöst werden können…

Wiedergutmachung: Der Geist fühlt sich schuldig für Taten, die er im Leben begangen hat. Vielleicht führten diese sogar letztlich zu seinem Tod. Und nun sucht er nach Wegen diese Taten wieder gutzumachen. Gelingt dies, könnte ihm dies helfen, Erlösung zu finden. Manche

Geister haben jedoch schreckliche und irreparable Schäden angerichtet, und so wohlmeinend ihre Absichten sein mögen, ergreifen doch gerade diese Geister sehr merkwürdige und unlogische Maßnahmen, um ihre Schuld zu tilgen.

Wiedervereinigung: Der Geist will eine Person wiedersehen, die ihm viel bedeutete, und weiß nicht, wo er sie findet. Die Begegnung, ein letztes Wiedersehen, ein letzter Abschied, kann zur Erlösung führen. Es kann aber auch dazu führen, dass diese Person von nun an einen Schutzgeist hat. Je nachdem, wie eifersüchtig der Geist ist, ist das allerdings nicht immer gut für die Person.

Und schließlich suchen manche Geister die endgültige Wiedervereinigung mit einer Person, für immer und ewig, bis ans Ende aller Tage…

Zerschmetterung: Der Geist sucht nach einem Gegenstand, der mit seinem Tod in Zusammenhang steht – meist die Mordwaffe, oder aber auch ein medizinisches Gerät oder ein Möbelstück, in dem er starb, oder sogar seine eigenen sterblichen Überreste – um dieses vernichtet zu sehen. Meist fühlt sich ein Geist durch diesen Gegenstand gebunden und wird erlöst, wenn er das Objekt vollständig zerstört sieht.

AUSRÜSTUNG

WAFFEN

WAFFE	WB	ANMERKUNG	MAGAZIN	PREIS	KAMP.*
Dematerialisator	+4	Voller Schaden gegen Geister, halber Schaden gegen andere Wesen, *Pistole*	20	5200 $	FM
Ionenbeschleuniger, groß	+5	Ini -2, -2 GA, voller Schaden gegen Geister, *Gewehr*	20	6000 $	FM
Ionenbeschleuniger, klein	+2	Voller Schaden gegen Geister, *Pistole*	100	4500 $	FM
Ionengranate	+6	Radius 5 m, keine Abwehr, voller Schaden gegen Geister		175 $	FM
Ionenkanone	+8	Ini -6, -5 GA, voller Schaden gegen Geister, fahrzeugmontiert	5	9000$	FM
Spektralnetzwerfer	-2	Keine Abwehr, hält Geister fest, keine Wirkung gegen andere Wesen, *Gewehr*	5	3800 $	FM

Dematerialisator Ektowaffe; feuert einen kurzen Stoß aus künstlichem Ektoplasma, der vollen Schaden gegen Geister in jeder Spektralform verursacht, aber nur halben Schaden gegen andere Wesen. Diese Waffe ist empfehlenswert für Kampagnen mit der Option „Zeitweilige Verbannung“.

Ionenbeschleuniger Ionenwaffe; kann über mehrere Runden einen kontinuierlichen Strahl aufrechterhalten, um so vor allem Geister in Kampagnen mit der Option „Handlungsunfähigkeit“ handlungsunfähig zu halten und sie einzufangen. Ionenbeschleuniger sind an ein auf dem Rücken getragenes Modul

NIEMALS DIE STRÖME KREUZEN!

Wenn in einer Runde mehrere Charaktere mit Ionenwaffen auf das gleiche Ziel feuern, muss jeder weitere in der Initiativereihenfolge kumulativ -2 auf den Angriff hinnehmen (also -2 für den zweiten, -4 für den dritten etc.), um zu verhindern, dass sich die Ströme überlagern.
Das wäre nämlich sehr schlecht!

Die resultierende Ionenzertrümmerung würde nämlich zu einer subatomaren Kettenreaktion führen, die an allem im Umkreis von 100 Metern 10W20 nicht abwehrbaren Schaden verursacht, plus

angeschlossen, dass die Ionenenergie bereit stellt. Dieses schränkt die Bewegung

> nach Maßgabe des Spielleiters zu einem Dimensionsriss durch den weitere Geister ungehindert in unsere Welt eindringen können.

leicht ein und gibt -1 (klein) bzw. -2 (groß) auf alle Proben, die BE enthalten.

Ionengranate Waffenfähige Ionenbatterie

Ionenkanone Übergroßer Ionenbeschleuniger, der fest oder auf ein Fahrzeug montiert werden muss.

Spektralnetzwerfer Ektowaffe; ein erfolgreicher Treffer hält einen Geist für PE in Kampfrunden in einem künstlichen Ektoplasmanetz fest wie die Kraft *Paralyse*.

MUNITION

MUNITION	ANMERKUNG	PREIS	KAMP.*
Ektobatterie	Volles Magazin für jede Ektowaffe	150 $	FM
Ionenpäckchen	Volles Magazin für jede Ionenwaffe	200 $	FM
Steinsalzkartuschen	Für Schrotflinten, voller Schaden gegen Geister, halber Schaden gegen andere Wesen	80$/10	HM

Ektobatterie Ektoeindämmung; Speicherzelle für künstliche Ektoplasmaenergie. Eine damit versorgte Ektowaffe verfügt über so viel Schuss wie in ihrem Magazin angegeben.

Ionenpäckchen Ionentechnologie; Speicherzelle für Ionenenergie. Eine damit versorgte Ionenwaffe verfügt über so viel Schuss wie in ihrem Magazin angegeben.

Steinsalzkartuschen Schrotflintenkartuschen mit Steinsalzfüllung; gegen Menschen relativ harmlos, durchbricht jedoch effizient die Ektoplasmastruktur von Geistern.

TECHNIK & ZUBEHÖR

GEGENSTAND	ANMERKUNG	PREIS	KAMP.*
Bewegungssensor		30 $	LM
Bewegungssensor, Lasergitter		90 $	LM
Blendtaschenlampe		40 $	LM
ED-Überwachungs-station	ED = Environmental Data	300 $	LM
Ektobehältniseinheit	Ektotechnologie	1200 $	FM
Ektokamera	Ektotechnologie	400 $	FM
Ektosichtgerät	Ektotechnologie	600 $	FM
Ektoverbannungseinheit	Ektotechnologie	20.000 $	FM
EMF-Messgerät	Misst auch Umgebungs-temperatur	90 $	LM
EVP-Recorder		70 $	LM
Faradayscher Beutel		15 $	LM
Geophon		80 $	LM
Hitzdrahtanemometer		120 $	LM
Infrarotlampe		60 $	LM
Infrarotthermometer		30 $	LM
Infraschallmikrophon		60 $	LM
Nachtsichtgerät		300 $	LM
Nachtsicht-überwachungskamera		100 $	LM
PKE-Messgerät	Ektotechnologie	180 $	FM
Raigos Geisterhandbuch		40 $	LM
Raigos Geisterhandbuch, erweiterte Fassung		60 $	HM
Raigos Geisterhandbuch, inkl. technischer Appendix		120 $	FM
Röntgenkamera		800 $	LM
Spektrallaterne	Ektotechnologie	600 $	FM
Statikfelddetektor		80 $	LM
Stativ		20 $	LM
Thermalkamera		900 $	LM

Tragbarer Gasdetektor		850 $	LM
Tragbares Sonar		50 $	LM
Ultraschallmikrophon		400 $	LM
Ultraschallnoisemaker		30 $	LM
Verstärkermikrophon		20 $	LM
Vollspektrumdigitalkamera		200 $	LM

Bewegungssensor Ideal zum Anschluss an alle Arten von Überwachungssensoren, so dass diese punktgenau Daten aufnehmen, wenn sich im Bereich etwas bewegt hat. Ein **Lasergitter-Bewegungssensor** kann sogar den genauen Punkt im Raum aufzeichnen, an dem die Bewegung stattgefunden hat.

Blendtaschenlampe Plötzlich helles Licht kann Geister nicht nur blenden, sondern auch verwirren und erschrecken. Ein Lichtblitz aus einer Blendtaschenlampe erfordert nach Maßgabe des Spielleiters von einem Geist eine GEI+VE-Probe, bei deren Misslingen er für W20/2 KR flieht. Andere Wesen müssen eine GEI+HÄ-Probe schaffen, oder sie sind für W20/2 KR geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag (Blenden)*.

ED-Überwachungsstation Eine ED-Station ist eine Miniaturphalanx von Messgeräten, die verschiedene Umweltdaten aus einem ganzen Raum über längeren Zeitraum aufnehmen und an ein Empfangsgerät, z.B. einen Laptop, weiterleiten kann. Das Gerät ist leicht transportabel, liefert jedoch nur dann zuverlässige Ergebnisse, wenn es während der Messdauer möglichst nicht bewegt wird. Zu den gelieferten Daten gehören Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Luftdruck, Vibrationen und sogar elektromagnetische Felder.

Ektobehältniseinheit Ektoeindämmung; tragbare Einheit zum Einfangen und temporären Aufbewahren von Geistern. Ein Geist im Umkreis von 2 m zu einer aktivierten Ektobehältniseinheit muss KÖR+ST würfeln, oder er wird in die Einheit eingesogen.

Ektokamera Ektosensorik; Kamera, die exakt auf die typischen von Ektoplasma beeinflussten Wellenlängen eingestellt ist und zuverlässig Geister in jeder Spektralform aufzeichnet.

SEHT NICHT DIREKT IN DIE FALLE!

Die Energieladung, die den Sog einer Ektobehältniseinheit aktiviert, erzeugt ein extrem grelles Licht. Ein Charakter, der dort direkt hineinsieht, muss eine GEI+HÄ-Probe schaffen oder er ist für W20/2 KR geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag (Blenden)*. Bei einem Patzer auf diesem Wurf kann die Blendung jedoch dauerhaft sein…

Ektosichtgerät Ektosensorik; Nachtsichtgerät, das exakt auf die typischen von Ektoplasma beeinflussten Wellenlängen eingestellt ist und dem Träger zuverlässig Geister in jeder Spektralform sichtbar macht.

Ektoverbannungseinheit Ektoeindämmung; fest zu installierende, etwa wandschrankgroße Einheit zum dauerhaften und endgültigen Aufbewahren von Geistern. Hat einen Adapter für Ektobehältniseinheiten, um darin gefangene Geister in die Verbannungseinheit zu überführen.

EMF-Messgerät Tragbarer Sensor für elektromagnetische Felder; EMFs können auf die Präsenz von Geistern hinweisen, und ihre Stärke und Frequenz kann weiteren Aufschluss über die Natur des Geistes geben. Moderne EMF-Messgeräte haben ein Infrarotthermometer eingebaut, dass die Temperatur in unmittelbarer Umgebung überwacht, um nach Cold oder Hot Spots Ausschau zu halten.

EVP-Recorder Tragbarer Audiorecorder ähnlich einem Diktiergerät mit besonders empfindlichem Mikrophon. Kann Geräusche unterhalb der menschlichen Hörschwelle aufzeichnen.

Faradayscher Beutel Kleiner Tragebeutel zur Aufbewahrung empfindlicher Datenträger, Filmen und ähnlichem. Ins Gewebe eingearbeitetes Metall schirmt den Inhalt von elektromagnetischen (und psychokinetischen) Einflüssen ab.

Geophon Bodenvibrations- und –schallsensor; zeichnet vom Boden übertragene Geräusche auf und ermöglicht eine Ermittlung von Richtung und Entfernung.

Hitzdrahtanemometer Gut transportabler Luftstrommesser; kann Richtung und Stärke selbst schwacher Luftströmungen anzeigen.

Infrarotlampe „Beleuchtet“ die Umgebung unsichtbar im Infrarotbereich und ermöglicht schärfere visuelle Aufnahmen in diesem Bereich (+2 Bonus auf Bemerken-Proben für Besonderheiten in Infrarotaufnahmen).

Infrarotthermometer Gut transportables und unmittelbar reagierendes Thermometer für Umgebungsmessungen; größere Reichweite als das in einem EMF-Meter (s. o.), ausreichend um einen kompletten Raum zu untersuchen.

Infraschallmikrophon Zeichnet Geräusche im extrem niedrigen Frequenzbereich auf; Infraschall kann verantwortlich für vermeintliche Spukerscheinungen sein.

Nachtsichtgerät Ähnlich Restlichtverstärkerbrille (siehe DS-X), aber mit erweitertem Sichtspektrum; verleiht Nachtsicht und kann Dinge außerhalb des menschlichen Sichtbereichs sichtbar machen.

Nachtsichtüberwachungskamera Überwachungskamera mit Dunkelsicht; kann evtl. Dinge außerhalb des menschlichen Sichtbereichs sichtbar machen.

PKE-Messgerät Ektosensorik; tragbarer Sensor für psychokinetische Energie; sehr zuverlässiger Geisterdetektor, der auch Aufschluss über Resonanz, Machtstufe, Gefahrenkategorie, Klarheitsstufe und aktuelle Spektralform eines Geistes geben kann.

Raigos Geisterhandbuch Originaltitel „Kummituste Käsiraamat“; umfassendes Werk von Raigo Keskkulas mit nützlichen Ratschlägen zum technischen Aufspüren, Nachweisen und Widerlegen von Geistererscheinungen. Die technischen Anleitungen sind sicherlich nichts Neues, und auch nicht mehr auf dem neuesten Stand, davon ausgehend, dass das Werk 1966 verfasst wurde, stellen aber eine hilfreiche Zusammenfassung und Beurteilung dar. Beindruckender sind jedoch seine akribischen Kategorisierungen, Einstufungen und Klassifizierungen von Geistern, die seine Behauptungen über mehrfachen Kontakt zu echten Geistern zu untermauern scheinen. Eine **erweiterte Fassung** beleuchtet Spukphänomene stärker aus historischer, mythologischer und okkulter Sicht und beschreibt verschiedene Maßnahmen gegen Spukerscheinungen aus dem Volksglauben. Ein **technischer Appendix** beschreibt verschiedene spezialisierte Apparate zur wissenschaftlich fundierten Geisterjagd und liefert technische Anleitungen zum Bau von Ionen- und Ektotechnologien.
Raigo Keskkula verschwand 1969 spurlos.

Röntgenkamera Tragbarer Röntgenfotografieapparat aus der Dentalmedizin. Kann Objekte im Röntegenbereich sichtbar machen, aber vor allem verborgene Strukturen finden wie Geheimkammern, Hohlräume, versteckte Mechanismen oder Leichen.

Spektrallaterne Ektosensorik; sendet Strahlung in einer Wellenlänge aus, die mit Ektoplasma reagiert und so Geister sichtbar macht.

Statikfelddetektor Stationärer Detektor, der ein schwaches Statikfeld aufbaut und Störungen desselben wahrnimmt, sowohl durch feste Körper als auch durch elektromagnetische Felder.

Richtung, Entfernung, Größe und Stärke der Störung können angezeigt werden.

Stativ Standbein für Sensoren und Kameras zur Optimierung des Beobachtungswinkels und zur Gewährleistung erschütterungsfreier Aufzeichnungen.

Thermalkamera Tragbare Infrarotkamera, die Falschfarben-Videoaufnahmen im Infrarotbereich machen kann.

Tragbarer Gasdetektor Mobiler Mini-Gaschromatograph für die Hand; zeigt Konzentration verschiedener Gase in der Luft an. Meist auf vier bis sechs verschiedene Gase beschränkt, aber die Art ist fast frei wählbar, z.B. Wasserstoff, Kohlendioxid, Sauerstoff, Ozon, Stickstoff, Methan, Ammoniak, Helium, Kohlenmonoxid, Stick- oder Schwefeloxide. Einige Gase können Sinnesstörungen verursachen, einige Gase können auf Verwesungsprozesse in der Nähe hindeuten.

Tragbares Sonar Einfaches Sonargerät aus dem Angelsport; liefert bestenfalls Entfernungsangaben zu Hindernissen und grobe Umrissbilder auf einer LCD-Anzeige. Kann aber Hinweise auf die Beschaffenheit eines Objekts und auf Hohlräume liefern – und auf nicht sichtbare Objekte.

Ultraschallmikrophon Zeichnet Geräusche im extrem hohen Frequenzbereich auf; Ultraschall kann verantwortlich für vermeintliche Spukerscheinungen sein.

Ultraschallnoisemaker Kleines Gerät, das laute Töne außerhalb der menschlichen Hörfrequenz aussendet. Derartige Frequenzen können Geister verwirren und erschrecken. Die Aktivierung eines Ultraschallnoisemakers erfordert nach Maßgabe des Spielleiters von einem Geist eine GEI+VE-Probe, bei deren Misslingen er aus der Hörweite des Noisemakers flieht, mindestens bis dieser abgeschaltet wird. Kann auf manche Tiere, vor allem Hunde und Fledermäuse, den gleichen Effekt haben. Er kann aber auch im Gegenteil die Aufmerksamkeit von manchen Geistern – und Tieren – auf sich ziehen und diese aggressiv machen…

Verstärkermikrophon Verstärkt Tonaufnahmen und unterdrückt Hintergrundrauschen besser, um so feinere Aufnahmen unterhalb der menschlichen Hörschwelle zu ermöglichen (+2 auf Bemerken-Proben für Besonderheiten in EVP-Aufnahmen).

Vollspektrumdigitalkamera Das Geisterjagdwerkzeug schlechthin im Low Mystery-Niveau! Eine Foto- und Videokamera mit aufnahmefähigem digitalem Speichermedium und erweitertem Sichtspektrum im infraroten und ultravioletten Bereich und automatischem Polarisationsfilter. Hat technisch gesehen Nachtsicht und kann darüber hinaus viele Phänomene aufzeichnen, die dem menschlichen Auge verborgen bleiben.

MYSTISCHES

GEGENSTAND	ANMERKUNG	PREIS	KAMP.*
Heiliges Symbol		20 $	HM
Opfergabe		20 $	HM
Räucherbündel		10 $	HM
Steinsalz		5 $/kg	HM
Traumfänger		20 $	HM
Weihwasser/Salböl/Geweihte Tinte		100 $/Liter	HM

Heiliges Symbol Ein ausreichend großes heiliges Symbol, gleich von welcher Religion, gibt +2 auf Exorzismus-Würfe

Opfergabe Symbolische Opfergaben an Geister kommen hauptsächlich aus dem fernöstlichen Raum. Es kann sich dabei

um rituell geweihte Speisen, Repliken verschiedener Gegenstände aus Ton oder auch um speziell dafür entworfenes Geld handeln. Opfergaben geben +2 auf soziale Würfe gegen Geister und auf Würfe, um Geister anzulocken oder sie zum Wechsel in Vollkörperform zu bewegen.

Räucherbündel Bündel aus aromatischen Hölzern und Kräutern kommen hauptsächlich aus schamanistischen Religionen, in denen auf diese Weise Räume spirituell gereinigt werden. Ein Geist muss KÖR+VE -4 würfeln, um einen Raum, in dem ein Räucherbündel brennt, betreten zu können, KÖR+VE, wenn der Raum noch von dem Geruch des Räucherbündels erfüllt ist.

Außerdem sind alle Exorzismus-Proben in einem Raum mit brennendem Räucherbündel um 2 erleichtert.

Steinsalz Geister reagieren empfindlich auf Steinsalz und können eine Linie aus Salz nicht überqueren.

Traumfänger Wer unter einem Traumfänger schläft oder einen trägt, erhält +2 auf alle Würfe und Widerstandswerte , um den Kräften eines Geistes zu widerstehen

Weihwasser, Salböl, Geweihte Tinte oder ähnliche heilige Substanzen können gegen Geister als Waffe verwendet werden, genau wie im DS GRW auf Seite 75 beschrieben. Alternativ können damit Schutzlinien gegen Geister gezogen werden ähnlich wie mit Steinsalz. Diese halten jedoch nur 2W20 Minuten. Schließlich können damit Kleidungsstücke oder Rüstung behandelt werden, z.B. gesalbt oder mit mystischen Zeichen beschriftet, so dass diese für einen Kampf +2 PA gegen direkte Geisterangriffe geben.

*empfohlenes Kampagnenniveau: LM = Low Mystery; HM = High Mystery; FM = Fantastic Mystery

NEUE FORSCHUNGEN

IONENTECHNOLOGIE

Die Empfindlichkeit von Geistern gegen Salz beruht offenbar in der Tat nicht auf irgendwelchen mystischen Qualitäten, sondern auf einem störenden Einfluss der Ionengitterenergie auf Ektoplasma. Gelingt es also, diese Ionengitterenergie künstlich zu erzeugen, verfügt man über eine effiziente Waffe gegen Geister.
(Raigos Geisterhandbuch)

IONENTECHNOLOGIE

Stufe: I
Voraussetzung: Gegenstand oder technische Anleitung auf Ionenbasis
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen

IONENWAFFEN I

Stufe: I
Voraussetzung: Eine Waffe oder technische Anleitung auf Ionenbasis, Ionentechnologie
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Benutzung von Ionenwaffen, Herstellung von Ionenbeschleunigern und –batterien in der eigenen Werkstatt

IONENWAFFEN II

Stufe: II
Voraussetzung: Ionenwaffen I
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Herstellung von Ionengranaten

Ionenwaffen III
Stufe: III
Voraussetzung: Ionenwaffen II
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Herstellung von Ionenkanonen

VERBESSERTE IONENWAFFEN

Stufe: III
Voraussetzung: Ionenwaffen III
Zeitaufwand: 30 Tage

Effekt: Ionenwaffen können verbessert werden und erhalten WB+1, GA-1. Produktionsaufwand Umbau: 15 Tage/Waffe

EKTOTECHNOLOGIE

Mit ihren Ektoplasmakörpern können sich Geister ungehindert gegenseitig schädigen. Wenn nun also eine gründliche Analyse von Ektoplasmaproben einen Weg eröffnet, Ektoplasma künstlich herzustellen oder aus den Gestaden gewissermaßen zu borgen, wäre es möglich, Geister damit direkt zu beeinflussen.
(Raigos Geisterhandbuch)

EKTOTECHNOLOGIE

Stufe: I
Voraussetzung: Stoffliche Ektoplasmaprobe
Zeitaufwand: 40 Tage
Effekt: Grundlagenforschung, ermöglicht weitere Forschungen.

EKTOSENSORIK

Stufe: I
Voraussetzung: Ektotechnologie
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Ermöglicht Herstellung von sensorischer Ektotechnologie

EKTOEINDÄMMUNG

Stufe: I
Voraussetzung: Ektosensorik
Zeitaufwand: 20 Tage
Effekt: Ermöglicht Herstellung von ektotechnologischen Behältniseinheiten

EKTOWAFFEN

Stufe: II
Voraussetzung: Ektoeindämmung
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Ermöglicht Herstellung von Ektowaffen

VERBESSERTE EKTOWAFFEN

Stufe: III
Voraussetzung: Ektoeindämmung
Zeitaufwand: 30 Tage
Effekt: Ektowaffen können verbessert werden und erhalten WB+1, GA-1. Produktionsaufwand Umbau: 15 Tage/Waffe

NEUE HUNDE-TALENTE

NÜSTERN DES ZERBERUS

Hund 1 (I), Spürhund 10 (V)

Der Hund ist in der Lage, Geister in jeder Spektralform zu wittern, wenn diese sich innerhalb von Talentrang x 2 Metern zu ihnen aufhalten und erhalten +2 pro Talentrang auf alle Proben, um der ektoplasmischen Geruchsspur eines Geistes zu folgen.

FÄNGE DES GARM

Kampfhund 10 (V), Junger Wolf 12 (III)

Der Hund kann mit seinen Zähnen tatsächlich Geistern Schaden zufügen und sie festhalten. Pro Talentrang erhält er +1 auf Schlagen gegen Geister, und er verursacht vollen Schaden an ihnen.

GEHEUL DES ANUBIS

Hund 1 (I), Junger Wolf 10 (V)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Hund ein markerschütterndes Geheul ausstoßen, das alle Geister im Umkreis von Talentrang x 5 Metern für W20 Kampfrunden handlungsunfähig macht. Sollte ein Geist vor Ablauf dessen Schaden erhalten, ist er zwar wieder handlungsfähig, erleidet aber für den Rest der Wirkungsdauer einen Abzug auf alle Proben in Höhe des Talentrangs.

Ja, meine Herrschaften, ich kann Ihnen versichern, Geister existieren! Ich verfüge über hieb- und stichfeste Beweise und habe verschiedene Methoden getestet, um Geister aufzuspüren und unschädlich zu machen. Daher kann ich Ihnen belegen, dass die ektoplasmische Durchdringung unserer Welt zunimmt, und Handlung dringlichst erforderlich ist! Im Interesse der ganzen Welt ist es von höchster Wichtigkeit, meine Forschungsergebnisse nicht nur dem Volke, sondern auch den Westmächten offenzulegen, um gemeinsam mit diesen globale Maßnahmen zu entwickeln.

(aus einem Brief Raigo Keskkulas an die sowjetische Regierung, kurz vor seinem Verschwinden 1969)