

DS-X

Geisterwerk

Appendix: Geisterbaukasten

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

Mit bestem Dank an Camo fürs Korrekturlesen!

Text: Bruder Grimm (M. Reinke)

Front- und Backcover, Innenillustrationen: Bruder Grimm, aus Wikimedia Commons

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:K%C5%91b%C3%A1nya_cellar_system#/media/File:K%C5%91b%C3%A1nyai_pincerendszer_9.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bratislava_Palais_Mirbach.jpg

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Degoix,_Celestino_\(floruit_1860-1890\)_-_Donna_con_velo_1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Degoix,_Celestino_(floruit_1860-1890)_-_Donna_con_velo_1.jpg)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Besucherbergwerk_Graf_Wittekind_PS8004715.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Cats_meowing#/media/File:Moscow_cat_2012-2.JPG

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TV_Static.jpg

(jeweils verändert)

DS-X GEISTERWERK

APPENDIX:

GEISTERBAUKASTEN

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

Obwohl das Geisterwerk 24 vorgefertigte Spukgestalten zum Bekämpfen bietet, sind diese jedoch recht generisch und mögen vielleicht nicht ganz zu der Geistergeschichte passen, die sich ein Spielleiter überlegt hat. Um für jede Gespensterjagd genau den passenden Geist zu haben, bietet dieser Geisterbaukasten die Grundlage, um eine unendliche Fülle höchst unterschiedlicher Geister zu kreieren.

GEISTERBAUANLEITUNG

SCHRITT 1: DAS KONZEPT DES GEISTES

Wer war der Geist im Leben? Wie und wo ist er gestorben? Wie lange ist das her? Hat er bereits kurz nach seinem Tod angefangen zu spuken oder ist dazwischen eine gewisse Zeitspanne vergangen? Was könnte ihn zum Spuken veranlasst haben? An was für einem Ort spukt er und wieso? Und was will er? Gibt es einen Weg ihn zu erlösen und was muss dazu geschehen? Zu diesen Fragen können die Tabellen im Kapitel Geistergeschichten-Generator im DS-X Geisterwerk Anregungen liefern. Damit entsteht meist schonmal der Grundplot der Geistergeschichte.

Welche Vorkommnisse erzählt man sich vom Spukort des Geistes? Sich bewegende Gegenstände? Geräusche? Ungute Gefühle? Gar Erscheinungen? Typische Spukaktionen des Geistes sorgen nicht nur im Vorfeld für Atmosphäre, sondern geben auch erste Eindrücke und Ideen für Geistertalente, die der Geist besitzen könnte.

Wie sieht er aus? Das hängt stark vom Setting ab. In Low Mystery-Settings erscheinen Geister meist als nicht mehr als vage Schemen, Schatten, Dünste oder Lichterscheinungen, in der Regel eher formlos oder nur in Andeutung einer menschlichen Gestalt. In High Mystery-

Settings erscheinen Geister schon deutlicher, als klassische körperlos durchscheinende Untote, ihr Ektoplasmaleib gezeichnet von Zeit und Tod. Fantastic Mystery-Geister können groteske dämonische Monster sein, fremdartige Scheusale, von denen einige kaum noch etwas mit der menschlichen Form gemeinsam haben. In derartigen Settings kann gerne Waylanders Dämonenwerk als Inspirationsquelle herangezogen werden.

SCHRITT 2: RESONANZ WÄHLEN

Die Resonanz des Geistes bestimmt seine Auswahl an spezifischen Fähigkeiten, seine Talente gewissermaßen. In dieser Hinsicht könnte man von der Klasse des Geistes sprechen.

Jede Resonanz stellt außerdem drei Eigenschaften zur Auswahl, auf die der Geist einen Bonus von +2 erhält.

Kinetische Geister (KIN) sind sehr aktiv und initiativ, meist kämpferisch bis aggressiv. Selbst die friedfertigsten unter ihnen sind eifrige Verteidiger dessen, was ihnen wichtig ist. Ihre Talente befähigen sie, ihre Umwelt direkt zu beeinflussen, oft in zerstörerischer Weise.

Resonanzeigenschaften: ST, HÄ oder AU +2

Heimsuchende Geister (HMS) dagegen sind eher passiv und zurückgezogen oder betätigen sich als unerwartete Schrecken, die in finsternen Ecken lauern. Sie verfügen meist über Talente, die mit der Furcht der Lebenden spielen und sie vor lebenden Augen verbergen.

Resonanzeigenschaften: GE, BE oder VE +2

Befallende Geister (BFL) sind wiederum eher aktiv, aber in der Regel nur auf indirekte Weise aggressiv. Diese Resonanz hält stark an ihren Zielen fest

und versucht energisch, diese zu erreichen. Dabei können sich diese Ziele durchaus ändern und ausweiten. Befallene Geister entwickeln vor allem Talente, die ihnen ermöglichen, Sterbliche als Instrumente ihrer Zielfindungen einzusetzen.

Resonanzeigenschaften: BE, VE oder AU +2

Zehrende Geister (ZEH) gehören einer weiteren passiven Resonanz an. Viele von ihnen haben eine niedrige Klarheitsstufe und liegen gleichgültig und brütend wie ein Fluch über ihrem Spukort. Die klareren unter ihnen geben sich oft ihrer Verzweiflung und Traurigkeit hin, und finden häufig Linderung darin, diese Beklommenheit mit Sterblichen zu teilen, ob diese nun wollen oder nicht. Ihre Talente wirken sich meist schwächend und kraftentziehend auf Sterbliche aus, und verursachen schleichenden Verfall an diesseitiger Materie.

Resonanzeigenschaften: HÄ, GE oder VE +2

SCHRITT 3: MACHTSTUFE WÄHLEN

Die Machtstufe gibt grundlegend an, wie viele Attributs- und zusätzliche Eigenschaftspunkte ein Geist zu verteilen hat, und außerdem seine Größenkategorie, die seine LK und seine Kampfangriffe modifiziert. Aus alledem ergeben sich eine Basis-Gegnerhärte und ein Basis-EP-Wert. Diese Werte sind alles andere als exakt, sondern dienen eher als Orientierungswert, der dem geplagten Spielleiter etwas Arbeit abnehmen soll.

1 - Störung: Att 18, Eig 8, klein, Basis-GH: 3, Basis-EP: 82

2 - Anomalie: Att 20, Eig 10, klein, Basis-GH: 4, Basis-EP: 86

3 - Interferenz: Att 20, Eig 12, normal, Basis-GH: 4, Basis-EP: 97

4 - Vollgeist: Att 22, Eig 14, normal, Basis-GH: 6, Basis-EP: 102

5 - Durchdringung: Att 22, Eig 16, groß, Basis-GH: 7, Basis-EP: 125



6 - Macht: Att 24, Eig 18, groß, Basis-GH: 9, Basis-EP: 131

SCHRITT 4: „VOLKSFÄHIGKEITEN“ NOTIEREN

Alle Geister haben einige Grundfähigkeiten, über die sie stets verfügen. Diese sind im Folgenden aufgelistet und in den Basis-GH- und -EP-Werten aus Schritt 3 bereits enthalten.

Dunkelsicht: Ein Geist kann im Dunkeln sehen wie im DS GRW auf S. 83 beschrieben.

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

Geisterklaue: In Vollkörper-Spektralform zählt die Berührung eines Geistes als natürliche Waffe mit WB +0.

Geistesimmun: Als untotes Wesen ist ein Geist gegen geistesbeeinflussende Effekte immun, es sei denn, es ist explizit angegeben, dass der Effekt auf Geister oder Untote wirkt.

Körperlos: Aufgrund seiner körperlosen Gestalt ist ein Geist nur sehr schwer zu verletzen und er erhält einen +8 PA-Bonus auf seine Abwehr. Allerdings hat ein Geist dadurch auch einen schwächeren Körper, und sein KÖR-Wert darf beim Verteilen der Attributspunkte seinen halben GEI-Wert nicht übersteigen.

Metaspektralform: Der natürliche Spektralzustand eines Geistes ist die Metaspektralform. In dieser Form ist er zwar fast völlig unangreifbar, kann aber auch selbst ohne zusätzliche Fähigkeiten nicht viel tun außer beobachten. Nähere Informationen zu Spektralformen befinden sich im Geisterwerk, S. 19.

Wesen der Dunkelheit: Zwar spielen die Philosophien von Licht und Dunkelheit im DS-X-Setting keine große Rolle, jedoch können die hier aufgeführten Regeln unter Umständen in andere Settings übertragen werden. In diesem Fall gilt ein Geist fast immer als Wesen der Dunkelheit, außer er hat eine Gefahrenkategorie von I (s. Geisterwerk, S. 19).

SCHRITT 5: ATTRIBUTE FESTLEGEN

Die für die Machtstufe des Geistes angegebenen Attributspunkte können praktisch beliebig verteilt werden. Es muss lediglich mindestens ein Punkt auf jedes Attribut verteilt werden, und KÖR darf den halben GEI-Wert nicht übersteigen. Dies liegt daran, dass Geister eigentlich ja gar keinen Körper haben und jede Körperhaftigkeit Ausprägung ihres Willens und ihres Geistes ist. Abgesehen davon gibt es kein Maximum.

SCHRITT 6: EIGENSCHAFTEN FESTLEGEN

Die für die Machtstufe des Geistes angegebenen Eigenschaftspunkte können dagegen beliebig verteilt werden.

SCHRITT 7: LERNPUNKTE VERTEILEN

Zusätzlich zu Attributs- und Eigenschaftspunkten erhält ein Geist je

nach Machtstufe Lernpunkte, die in zusätzliche Eigenschaftspunkte, LK und Talente investiert werden können, entsprechend der Tabelle auf S. 8 des DS GRW, wobei Eigenschaftspunkte stets 2 LP kosten.

Die im Folgenden angegebenen Lernpunkte sind allerdings unter der Annahme berechnet, dass der Großteil auf Talentpunkte verteilt werden wird, da die oben angegebenen Eigenschaftspunkte für die Machtstufe des Geistes bereits angemessen sein sollten.

Störung: 10 LP

Anomalie: 20 LP

Interferenz: 40 LP

Vollgeist: 70 LP

Durchdringung: 115 LP

Macht: 180 LP

Ein Geist kann selbstverständlich prinzipiell aus allen im DS-X-Setting und eventuell darüber hinaus verfügbaren Talenten wählen. Dabei zählt ein **kinetischer Geist** für die Talentauswahl als **Soldat/Krieger**, ein **heim-suchender Geist** als **Agent/Späher**, ein **befallender Geist** als **Zauberer/Psioniker** und ein **zehrender Geist** als **Kultist/Schwarzmagier**. Die Zugangsstufe hängt von der Machtstufe ab wie folgt:

Störung: Stufe 1

Anomalie: Stufe 1

Interferenz: Stufe 4

Vollgeist: Stufe 8

Durchdringung: Stufe 12

Macht: Stufe 16

Darüber hinaus stehen Geistern eine Fülle von geisterhaften und spukenden Spezialfähigkeiten zur Verfügung, die weiter unten aufgeführt werden.

Alle Veränderungen durch Lernpunkte müssen schließlich in den GH- und EP-Wert des Geistes einfließen. Dabei addiert jeder zusätzliche Eigenschafts- und LK-Punkt +1 zum EP-Wert, jeder dritte

zusätzliche Punkt ST oder HÄ addiert +1 auf die GH. Alle übrigen Eigenschaften erhöhen die GH um +1 für jeden zehnten zusätzlichen Punkt.

Bei Talenten muss zwischen Kampf- und Nicht-Kampftalenten unterschieden werden. Bei den speziellen Geisterfähigkeiten im Anschluss ist dies jeweils mit den Kürzeln **KA** und **NK** angegeben. Bei Talenten aus anderen Quellen muss jeder Spielleiter leider nach eigenem Gutdünken abschätzen, ob er das Talent als kampfrelevant oder nicht einstuft.

Kampftalente fließen mit +5 EP pro Rang und +1 GH pro 2 Ränge in die Werte des Geistes ein.

Nicht-Kampftalente erhöhen den EP-Wert um +2 pro Rang und die GH um +1 pro 3 Ränge.

Natürlich sind auch diese EP- und GH-Modifikationen nur grob über den Daumen gepeilt und stellen nichts weiter als eine annähernde Vereinfachung dar.

SCHRITT 8: KAMPFWERTE

Schließlich müssen aus allen Einzelteilen nur noch die Kampfwerte berechnet werden, wobei auch Modifikationen durch Talente einfließen. Die Berechnungen der Kampf-Basiswerte sind auf S. 5 des DS GRW zu finden.

Die LK des Geistes wird allerdings natürlich noch durch die Größe modifiziert. Geister mit GK klein haben halbe LK, Geister mit GK groß haben doppelte LK. Die EP- und GH-Änderungen durch die Größenmodifikation der LK ist bereits in den unter Schritt 3 angegebenen Basis-Werten enthalten.

SCHRITT 9: WAS NICHT PASST...

Letztendlich ist dieser Baukasten ein Tool für Spielleiter und nur für diese. Dieser Charaktererschaffungsprozess ist eine

Charaktererschaffung für NSC, nicht für SC. Somit ist er nicht als Regelsatz zu verstehen sondern als Orientierung. Wenn irgendwo was nicht passt, ein Pünktchen zu viel, mit dem nichts anzufangen ist, oder drei Pünktchen zu wenig, um ein unbedingt passendes Talent noch zu kaufen, dann hat jeder Spielleiter das volle Recht, die ihm zur Verfügung stehenden Punkte zu modifizieren. Ziel ist es, einen interessanten und herausfordernden Spuk zu erschaffen, nicht geistlos mit Punkten zu jonglieren.

GEISTERTALENTE

Um Geister mit zusätzlichen spannenden spukhaften Kräften auszustatten, stehen ihnen eine Fülle von Fähigkeiten zur Verfügung, die charakteraufbautechnisch wie Talente funktionieren. Dabei handelt es sich natürlich um eine standardisierte Strukturierung der Einfachheit halber. Einige dieser Fähigkeiten sind von Kreaturenfähigkeiten, Zaubern und paranormalen Kräften inspiriert und sollen diese in etwa simulieren. Allerdings sind sie, eben zur Vereinfachung, ans DS-Talentsystem angepasst und dementsprechend keine 1:1-Umsetzungen. Außerdem sind die nachfolgenden „Talente“ keine Spielercharakter-Talente, sondern reine Spielleiter-Tools und als solche teilweise bewusst etwas offener gehalten, um dem Spielleiter eine höhere Flexibilität zu bieten. Von daher ist es natürlich auch völlig legitim ein Talent nach Belieben abzuändern, um einem Geist genau die Fähigkeiten zu geben, die er haben soll.

Für den Charakterbau funktionieren die Geistertalente ähnlich wie normale: Ein dreibuchstabiges Kürzel gibt an, welcher Resonanz das Talent zur Verfügung steht, gefolgt von einer arabischen Ziffer, die die Mindest-Machtstufe angibt, die ein Geist dieser Resonanz haben muss, um Zugriff auf das Talent zu haben. Römische Ziffern in Klammern geben schließlich den

Maximalrang an, den ein Geist in dem Talent haben darf, wenn er die Voraussetzungen erfüllt. Also alles ganz gehabt nach dem bewährten DS-Talenteschema!

ALTERUNG (KA)

HMS 5 (I), ZEH 4 (III)

Ein Ziel das von einem schadensverursachenden Treffer mit einer natürlichen Waffe des Geistes getroffen wurde, altert um 1 Jahr pro Talentrang.

ANGST (KA)

HMS 1 (V), BFL 4 (III), ZEH 3 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist auf Sicht Angst erzeugen. Alle Ziele, denen GEI+VE+Stufe nicht gelingt erhalten Abzüge in Höhe des Talentrangs auf alle Würfe bis zum Ende des Kampfes.

ÄNGSTE ANALYSIEREN (NK)

HMS 1 (V), BFL 1 (V), ZEH 3 (III)

Als Aktion kann der Geist in die Gedanken eines Sterblichen oder eines anderen Geistes eindringen (ungeachtet der Geistesimmunität!) und pro Talentrang eine Situation oder eine Art von Objekt oder Kreatur herausfinden, vor der das Ziel Angst hat.

AUFKLÄRER (NK)

HMS 4 (V), BFL 3 (V)

Als Aktion kann der Geist die Klarheitsstufe eines anderen Geistes, den er berührt, um 1 pro Talentrang verbessern. Dies hält eine Minute pro Talentrang.

AUFSTACHLER (NK)

KIN 4 (V), HMS 3 (V), BFL 3 (V), ZEH 4 (III)

Als Aktion kann der Geist das Aggressionspotential eines anderen Geistes, den er berührt, um 1 pro Talentrang erhöhen. Dies hält eine Minute pro Talentrang.

AURALICHT (NK)

KIN 2 (III), HMS 2 (V), BFL 3 (III), ZEH 2 (V)

Der Geist nimmt permanent die Auren von Sterblichen und anderen Geistern in einem Radius von 10 Metern mal dem Talentrang als Lichter wahr, die die Umgebung für ihn wie Fackeln erhellen. Der Geist sieht damit unsichtbare Kreaturen, aber keine versteckten

Ziele oder Ziele hinter lichtundurchlässigen Barrieren.

BARRIERE DER FURCHT (KA)

HMS 2 (V), BFL 5 (II), ZEH 4 (III)

Der Geist kann als Aktion einen Bereich erschaffen, in dem alle Kreaturen bei Betreten GEI+VE+Stufe würfeln und bei Misserfolg einen Abzug von -1 pro Talentrang auf alle Würfe erhalten, solange sie sich in diesem Bereich aufhalten. Der Bereich kann einen maximalen Radius von Talentrang mal 2 Metern haben, wobei der Bereich nicht rund sein muss – es kann sich auch beispielsweise um ein Zimmer handeln, dass ungefähr in diese Abmessungen passt. Der Geist kann einen solcher Bereiche pro Talentrang gleichzeitig besitzen. Der Effekt bleibt bestehen, bis der Geist ihn als Aktion auflöst und ist natürlich geistesbeeinflussend.

BERÜHRUNG DER FÄULNIS (KA)

KIN 3 (V), ZEH 3 (V)

Der Geist kann nach Belieben unbelebte Dinge mit Schimmelflecken überwuchern lassen, die einen Radius von bis zu Talentrang mal 5 cm um den Berührungspunkt haben können. Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist einen Gegenstand pro Talentrang bei Berührung zerfallen lassen wie durch den Zauber *Rost* (GRW, S. 65), nur dass der Effekt auf fast jedes beliebige Material wirkt.

BERÜHRUNG DES TODES (KA)

ZEH 2 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist nach einem schadensverursachenden Nahkampftreffer zusätzlich 1 Punkt KÖR-Schaden verursachen.

BESÄNFTIGER (NK)

HMS 2 (V), BFL 3 (V)

Als Aktion kann der Geist das Aggressionspotential eines anderen Geistes, den er berührt, um 1 pro Talentrang senken. Dies hält eine Minute pro Talentrang.

BEWAHRER (NK)

HMS 2 (V), ZEH 2 (V)

Pro Talentrang kann der Geist ein unbelebtes Objekt bis GK Groß wählen, das von nun an vor zeitlichem Verfall geschützt ist. Das Objekt

mag alt wirken, wird aber für Jahrhunderte brauchbar bleiben. Der Geist kann seinen schützenden Einfluss von einem Objekt nehmen, um ein anderes zu schützen. Das „freigegebene“ Objekt altert dann normal weiter.

BLEIERNE SCHWERE (NK)

HMS 2 (V), BFL 3 (III), ZEH 2 (V)

Pro Talentrang kann der Geist ein als Aktion ein Ziel, dass er sehen kann, in schwere Müdigkeit versetzen, so dass für dieses für eine Minute pro Talentrang alle Nicht-Kampf-Würfe um den Talentrang erschwert sind. Befindet es sich in entspannter Position, muss das Ziel sogar jede Runde GEI+VE würfeln, um nicht einzuschlafen. Allerdings ist es völlig legitim, wenn ein so beeinflusstes Ziel auf die Idee kommt, aufzustehen und sich einen Kaffee zu machen...

Kampfsituationen beenden den Effekt durch den Adrenalinkick sofort, eingeschlafene Ziele dürfen in diesem Fall Erwachen-Proben machen.

BLUTIGE WARNUNG (NK)

KIN 2 (III), HMS 1 (V)

Als Aktion kann der Geist Schrift oder Bilder aus Blut oder ähnlichen Substanzen erscheinen lassen, welche für 1 Runde halten, plus eine Runde, die sich der Geist darauf konzentriert (kostet eine Aktion), bis maximal 1 Runde pro Talentrang.

Für jede Talentrang kann er ein Wort oder ein Bild erscheinen lassen, wobei ungewöhnlich lange Wörter oder komplexe Bilder mehrere Talentränge erfordern können.

GOLD SPOT (KA)

ZEH 1 (V)

Das Ektoplasma des Geistes entzieht seiner Umgebung konstant Energie, was sich als Aura alles durchdringender Kälte bemerkbar macht. Lebewesen im Umkreis von Talentrang mal 2 Metern erhalten pro Runde 1 Punkt Erschöpfungsschaden durch Kälte. Dieser Schaden kann nicht abgewehrt, jedoch durch warme Kleidung vermieden werden.

DOPPELGÄNGER (NK)

BFL 3 (V)

Für 1 Minute pro Talentrang alle 24 Stunden kann der Geist das Aussehen einer anderen

Person annehmen, die er schon einmal selbst gesehen hat. In Vollkörpergestalt kann er so auf gewisse Distanz, in Vitalkörpergestalt (s.u.) auch aus nächster Nähe, eine lebende Person darstellen. Besonders perfide sind aber Geister, die die Gestalten von verstorbenen Angehörigen ihrer Ziele annehmen, um diese zu allerlei Taten zu manipulieren.

Allerdings kann jemand, der die dargestellte Person kennt, eine Bemerkungs-Probe erschwert um den Talentrang würfeln, bei dessen Gelingen ihm Unstimmigkeiten in Verhalten und Aussehen der Darstellung auffallen.

DÜSTERNIS (NK)

KIN 3 (III), HMS 2 (V), ZEH 2 (III)

Der Geist kann nach Belieben in einem Radius von 2 Metern pro Talentrang die Reichweite aller Lichtquellen um 1 Meter pro Talentrang reduzieren.

EKTOABSCHIRMUNG (NK)

HMS 1 (V), BFL 4 (III), ZEH 3 (V)

Alle Würfe, um den Geist zu entdecken, sind um -1 pro Talentrang erschwert, auch unter Einsatz technologischer oder paranormaler Hilfsmittel und Fähigkeiten. Eventuell kann der Abzug direkt auf den Probenwert einer paranormalen Kraft o.ä. angerechnet werden. Zusätzlich kann sich der Geist einmal pro Talentrang alle 24 Stunden für Talentrang x 2 Kampfrunden komplett unentdeckbar machen. Effekte, die eine *Unsichtbarkeit* (DS GRW S. 71) beenden würden, beenden auch die Ektoabschirmung vorzeitig.

EKTOPORTATION (NK)

HMS 4 (V), BFL 5 (V), ZEH 4 (III)

Der Geist kann sich alle 24 Stunden einmal pro Talentrang bis zu einer Entfernung von Talentrang x 100 Metern teleportieren

EKTOREGENERATION (KA)

KIN 4 (V), HMS 6 (III), ZEH 3 (V)

Gerät die LK des Geistes auf 0 LK oder darunter, aber nicht unter -KÖR plus 2 x Talentrang, regeneriert der Geist jede Runde LK gleich dem Talentrang, bis er sich wieder über 0 LK befindet.

EKTOREVIER (NK)

HMS 2 (V), BFL 5 (II), ZEH 4 (III)

Der Geist kann als Aktion einen Bereich erschaffen, den Geister mit einer Stufe entsprechend dem Talenrang nicht betreten können, es sei denn der Geist gestattet es. Der Bereich kann einen maximalen Radius von Talenrang mal 10 Metern haben, wobei der Bereich nicht rund sein muss – es kann sich auch beispielweise um ein Zimmer handeln, dass ungefähr in diese Abmessungen passt. Der Geist kann nur einen solcher Bereiche gleichzeitig besitzen. Der Effekt bleibt bestehen, bis der Geist ihn als Aktion auflöst.

EKTOSCHLEIM (KA)

KIN 2 (V), HMS 4 (III)

Der Geist kann als Aktion einmal pro Kampf pro Talenrang einen Fleck aus schmieriger Substanz mit einer Gesamtfläche von 1 m² pro Talenrang erzeugen (er kann also eine Anzahl von zusammenhängenden 1-m²-Feldern gleich dem Talenrang mit dem Schleim bedecken). Der Schmierfleck kann in einer Reichweite von 1 Meter pro Talenrang vom Geist entfernt bestehen und hält für VE in Kampfrunden. Jede Kreatur, die in diesem Schmierfleck steht oder sich durch diesen hindurch oder in ihn hinein bewegt, muss AGI+BE würfeln, um nicht zu Boden zu fallen (Kreaturen mit vier oder mehr Beinen erhalten +4 auf den Wurf). Außerdem kann der Geist nach Belieben kleinere Flecken aus Schleim, Blut, Kot oder ähnlichen Substanzen erzeugen. Diese halten ebenfalls VE in Kampfrunden und lösen sich dann fast spurlos auf. Zurück bleibt nur ein Fleck, als wäre an dieser Stelle vor langer Zeit etwas eingetrocknet.

EKTOWITTERUNG (NK)

HMS 1 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist kann die Anwesenheit anderer Geister in einem Radius von 10 Metern pro Talenrang spüren und erhält +2 pro Talenrang auf alle Würfe, um den genauen Aufenthaltsort eines Orts in seiner Nähe zu lokalisieren. Außerdem kann er die Fährte anderer Geister aufnehmen wie ein Hund eine Witterung und erhält +2 pro Talenrang auf alle Würfe, um eine solche Geisterfährte zu finden und ihr zu folgen.

ELEMENTARGESTALT (KA)

KIN 3 (III), HMS 4 (III)

Der Geist kann sich als Spektralform einen Körper aus Substanz der Umgebung bilden, z.B. Dampf, Rauch, Nebel, Graberde, Staub, Schlamm, Feuer, Elektrizität, Müll etc. Dieser Körper entspricht einem Elementar mit einer Stufe von maximal gleich dem Talenrang und einem Typ, der der gewählten Substanz am ähnlichsten ist. Der Geist hat in dieser Gestalt alle Werte und Kreaturenfähigkeiten eines entsprechenden Elementars, behält aber seinen eigenen GEI, VE und AU sowie vollen Zugriff auf seine Geistertalente. Er ist in dieser Gestalt voll von physischen Waffen verwundbar, hat aber möglicherweise mehr LK als in anderen Spektralformen.

Typischerweise ist ein Geist in Elementargestalt eindeutig als solcher zu erkennen, da seine Elementargestalt nicht bloß eine grob humanoide Substanzform annimmt, sondern meist eine monströse Schreckgestalt, beispielsweise mit schädelartigem Gesicht und skelettartigem Leib.

EMOTIONALES CHAOS (KA)

HMS 3 (III), BFL 1 (V)

Der Geist kann als Aktion ein Ziel pro Talenrang in bis zu Talenrang mal 2 Metern Entfernung mit widersprüchlichen Emotionen überfluten und so verwirren, ähnlich wie durch den Zauber (DS GRW, S. 74). Ein Ziel dieser Fähigkeit darf GEI+VE würfeln, um den Effekt zu widerstehen, ansonsten ist es für W20 Kampfrunden verwirrt.

GEDÄCHTNIS VERÄNDERN (NK)

BFL 2 (V)

Der Geist kann als Aktion ein Ereignis aus dem Gedächtnis eines Ziels löschen, sofern dieses nicht weiter als Talenrang in Stunden zurückliegt. Pro Ziel kann der Geist maximal insgesamt ein Ereignis pro Talenrang löschen. Möchte er in einem Ziel weitere Ereignisse löschen, muss er gegebenenfalls zuvor gelöschte Ereignisse wiederherstellen. In diesem Sinne sind die Erinnerungen nicht wirklich gelöscht, sondern nur unterdrückt und können auch durch psychiatrische Methoden oder durch die paranormale Kraft *Psyche heilen* (DS X Beta, S. 40) zurückerlangt werden.

GEDENKET DER TOTEN! (KA)

BFL 2 (III)

Der Geist kann als Aktion bei sich selbst und bis zu zwei weiteren Zielen pro Talentrang in Talentrang x 2 Metern Entfernung angenehme Erinnerungen hervorholen, wodurch er und alle Ziele für eine Stunde pro Talentrang den Talentrang als Bonus auf alle Proben erhalten. Obwohl die Fähigkeit geistesbeeinflussend ist, wirkt sie auch auf Geister, allerdings nur, wenn diese freiwillig sind.

GEFAHRENSINN (KA)

BFL 1 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist einen Angriff (auch beispielsweise durch eine Falle) aktionsfrei völlig ignorieren oder eine andere Kreatur als Aktion vor einem Angriff warnen und dieser so einen Bonus in Höhe des Talentrangs auf die Abwehr gegen diesen Angriff geben.

GEISTERGESPINST (KA)

KIN 3 (V), HMS 3 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist ein Netz aus klebrigem Ektoplasma mit 1 Metern Radius pro Talentrang in bis zu Talentrang x 2 Metern Entfernung entstehen lassen. Kreaturen in diesem Netz haben halbierte Initiative, Nahkampfangriffe und Laufen für eine Kampfrunde pro Talentrang. Nach Belieben kann der Geist normale Spinnweben entstehen lassen.

GEISTERHAFTES LEUCHTEN (NK)

KIN 1 (V), HMS 1 (V), ZEH 1 (V)

Nach Belieben kann der Geist eine Lichtaura aktivieren mit einer effektiven Reichweite von einem Meter pro Talentrang. Tut er dies in einer nicht sichtbaren Spektralform, erscheint er so als formlose oder kugelige Lichtquelle.

GEISTERKLAUE (KA)

KIN 1 (IV), ZEH 2 (II)

Die natürlichen Angriffe des Geistes haben +1 WB und -1 Gegnerabwehr pro Talentrang. Dies kann so aussehen, als trüge der Geist eine ektoplasmaische Waffe. Diese formt sich jedoch aus der Substanz des Geistes selbst und zählt als natürliche Waffe, kann also nicht zerstört werden oder verloren gehen.

GEISTERNEBEL (KA)

KIN 2 (V), HMS 2 (V), ZEH 3 (III)

Als Aktion kann der Geist ein Nebelfeld oder eine Zone der Dunkelheit mit 2 Metern Radius pro Talentrang erschaffen. Diese Trübung hält für 2 Kampfunden pro Talentrang und gibt allen Kreaturen in ihr -8 auf alle Proben, für die Sehen erforderlich ist.

Der Geist kann maximal ein Nebelfeld oder Zone der Dunkelheit aufrechterhalten. Um ein weiteres zu erschaffen, muss er warten, bis sich ein bestehendes auflöst oder es als Aktion vorzeitig auflösen.

GEISTERSCHATZ (NK)

HMS 5 (III), BFL 4 (V), ZEH 5 (III)

Der Geist kann ein Objekt so beeinflussen, das jeder Charakter, der es erblickt GEI+VE+Stufe würfeln muss, um es nicht sofort in seinen Besitz bringen zu wollen. Ein so beeinflusster Charakter betrachtet den Gegenstand als sein rechtmäßiges unveräußerliches Eigentum und tut alles, um ihn zu erlangen und zu behalten, was nicht seinen moralischen Grundsätzen und seiner Selbsterhaltung widerspricht.

Der Geist kann jederzeit so viele Geisterschätze aktiv haben wie seinem Talentrang entspricht. Um weitere Geisterschätze zu erschaffen, muss er gegebenenfalls ältere Geisterschätze aufgeben.

GESTADEBLICK (NK)

KIN 1 (V), HMS 1 (V), BFL 1 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist kann als Aktion in die Gestade blicken (s. Geisterwerk, S 23) und diese Sicht nach Konzentration aufrechterhalten. Pro Talentrang durchdringt sein Blick 10 Meter des dunstigen Nebels der Gestade. So kann er zum Beispiel lauende oder verlorene Geister, ektoplasmaische Ungeheuer und eventuelle dimensionsreisende Paranormale erblicken, bevor er beispielsweise selbst in die Gestade überwechselt.

GESTADEFALLE (KA)

KIN 6 (III), HMS 6 (III), ZEH 6 (I)

Der Geist kann einmal alle 24 Stunden pro Talentrang ein Wesen bei Berührung in die Gestade verbannen (s. Geisterwerk, S 23). Wesen, die dort nicht hingehören, kehren nach einer Minute pro Talentrang zurück und müssen pro dort verbrachter Minute einmal GEI+VE würfeln. Für jeden misslungenen

Wurf verliert das Opfer einen Punkt GEI aufgrund des Traumas der Gefangenschaft in der jenseitigen Alptraumwelt, bei einem Patzer 2 Punkte. Dieser Attributsschaden kann nur durch psychiatrische Methoden (1 Punkt pro Woche Therapie) oder durch die paranormale Kraft *Psyche heilen* (DS X Beta, S. 40) zurückerlangt werden (1 Punkt pro Anwendung).

GESTADEPFADE (NK)

KIN 1 (V), HMS 1 (V), BFL 1 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist erhält +2 pro Talentrang, um sich in den Gestaden zurechtzufinden, zu orientieren oder zu manövrieren (s. Geisterwerk, S 23).

GESTADEPORTAL (NK)

KIN 3 (III), BFL 3 (V)

Der Geist kann als Aktion beliebig in die Gestade und zurück wechseln (s. Geisterwerk, S 23) und dabei eine freiwillige Kreatur pro Talentrang mitnehmen. Mitgenommene Kreaturen sind von den Schrecken der Gestade geschützt, solange sie sich innerhalb von 2 Metern pro Talentrang zum Geist aufhalten. Aber wenn sie diesen Bereich verlassen, kehren sie ohnehin nach wenigen Sekunden in die physische Welt zurück.

PSYCHOTHERAPIE

Nicht nur die Konfrontation mit Geistern kann im DS-X-Setting zu Traumata, Geistesstörungen und Schockzuständen führen.

Psychotherapeutische Behandlung kann also für eine Vielzahl von Charakteren des Settings notwendig sein.

Durchgeführt werden kann diese von Charakteren mit dem Talent

WISSENSGEBIET: PSYCHIATRIE – und nur von diesen.

GEWIMMEL (KA)

KIN 3 (IV), HMS 3 (IV)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang einen Ungezieferenschwarm mit einem Schwarmwert entsprechend dem Talentrang x 5 aus purem Ektoplasma entstehen lassen. Alternativ kann er auch den Schwarmwert eines bestehenden Schwarms

um bis zu Talentrang x 5 erhöhen (bis zu einem Maximum von 20). Vom Geist erschaffene Schwärme halten für einen Kampf, verbleibendes Ungeziefer löst sich danach wieder in Ektoplasma auf.

Nach Belieben kann der Geist auch harmlose Ungeziefergewimmel erzeugen, wie z.B. Maden oder Kakerlaken, oder bis zu rattengroße Einzeltiere. Diese sind niemals in der Lage, Schaden zu verursachen, können aber bedrohlich aussehen und sich scheinbar aggressiv verhalten.

HAUCH DES LEBENS (KA)

KIN 3 (V), BFL 2 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist kann jede Runde einem Wesen, das er berührt, einen Punkt LK pro Talentrang heilen. Der Geist kann diese Fähigkeit auf sich selbst anwenden.

HAUCH DES VERFALLS (KA)

ZEH 6 (V)

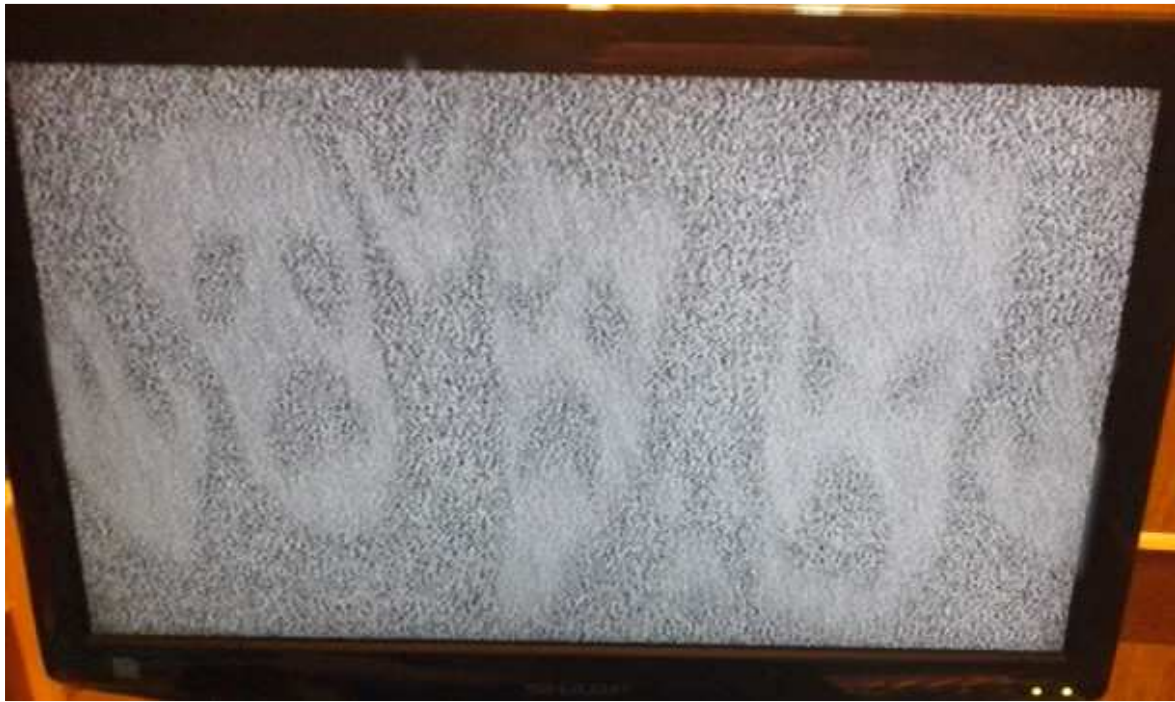
Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang einen Hauch purer Entropie ausstoßen, der einen Kegel mit einer Länge von Talentrang mal 5 Metern und einer Breite am Ende von Talentrang mal 3 Metern erfüllt. Alle Kreaturen im Bereich erhalten Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Schießen-Probe, die einen Bonus in Höhe des Talentrangs erhält. Eine Abwehr ist nur mit magischen, paranormalen oder übernatürlichen Abwehrboni möglich, also mit einem Probenwert in Höhe der Gesamtboni.

Alle nichtmagischen unbelebten Gegenstände in dem Bereich zerfallen zu Staub (oder können zumindest ohne weitere größere Anstrengung zerbrochen werden).

IMPULSSPEKTRUMGESTALT (NK)

KIN 1 (V), HMS 2 (V), BFL 3 (III)

Der Geist kann als Spektralform die Gestalt eines elektromagnetischen Impulses annehmen. Außerhalb eines elektromagnetischen Trägers (z.B. einer Stromleitung, eines Geräts etc.) entspricht dies einer Metaspektralgestalt, außer dass der Geist -8 auf alle Würfe erhält, um sich vor elektromagnetischen Messgeräten zu verbergen. Fährt er nicht innerhalb von einer Kampfrunde pro Talentrang in ein elektrisches Gerät oder einen elektrischen Anschluss ein,



wechselt er automatisch wieder in Metaspektralform.

Als Impuls kann sich der Geist mit elektronischer Geschwindigkeit bewegen und sich innerhalb einer Kampfrunde über Stromleitungen und Funkwellen zu jedem elektrischen Anschluss oder Gerät bewegen, sofern dieses an ein Strom- oder Funknetz angeschlossen ist.

In einem Gerät selbst gilt der Geist als in Metareliktforn, kann dieses aber automatisch auf elektrischer und elektronischer Ebene kontrollieren und erhält +2 pro Talentrang auf alle relevanten Würfe (wie z.B. Datensuche oder –manipulation, Steuerung, Angriffswürfe, Bilderzeugung).

Schließlich kann sich der Geist direkt für bis zu einer Minute pro Talentrang in einem Kommunikationsgerät manifestieren, z.B. als Stimme im Telefon oder Erscheinung im Fernseher. Danach muss der Geist eine andere Spektralgestalt annehmen. Die meisten entscheiden sich an diesem Punkt für Metaspektral-, Metarelikt- oder Vollkörpergestalt...

JUMP SCARE (KA)

HMS 2 (V)

Der Geist kann statt zu laufen bis zu 5 Meter pro Talentrang teleportieren. Dieser plötzliche flackernde Sprung kann für Beobachter sehr erschreckend sein. Jeder Charakter, der sich innerhalb von 2 Metern pro Talentrang zum

Zielpunkt des Sprungs befindet und den Sprung nicht erwartet hat, muss GEI+VE würfeln, sofern er das Erscheinen des Geistes sieht, oder er verliert seine nächste Aktion.

KINETISCHE WOGGE (KA)

KIN 6 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang einen Woge purer psychokinetischer Energie ausstoßen, die einen Kegel mit einer Länge von Talentrang mal 5 Metern und einer Breite am Ende von Talentrang mal 3 Metern erfüllt. Alle Kreaturen im Bereich erhalten Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Schießen-Probe, die einen Bonus in Höhe des Talentrangs erhält. Eine Abwehr ist nur mit magischen, paranormalen oder übernatürlichen Abwehrboni möglich, also mit einem Probenwert in Höhe der Gesamtboni.

KINETISCHER STOß (KA)

KIN 1 (V)

Der Geist kann als Aktion einen Fernkampfangriff ausführen, entweder mit purer kinetischer Kraft oder mit einem geworfenen Gegenstand. Der Angriff hat einen WB entsprechend dem Talentrang und funktioniert in Bezug auf Reichweite wie ein normaler Fernkampfangriff (-1 Schießen pro 10 Meter Distanz).

KINETISCHER WURF (KA)

KIN 3 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang bei einem Nahkampfangriff einen Gegner von sich schleudern. Zusätzlich zum normalen Angriff wird der Gegner um einen Meter pro Probenergebnis des Angriffswurfs/3 plus einen weiteren Meter pro Talentrang weggeschleudert, erhält Fallschaden entsprechend der zurückgelegten Entfernung und liegt am Boden.

KLIMAKONTROLLE (NK)

KIN 2 (V), HMS 3 (V), ZEH 4 (III)

Der Geist kann in einem Radius von 2 Metern mal Talentrang (wobei das Gebiet auch ein Raum von ungefähr passender Größe sein kann) die Temperatur um bis zu 10°C senken oder erhöhen bzw. die Luftfeuchtigkeit um 10% pro Talentrang senken oder erhöhen. Der Geist kann durch Aufteilung der Talentränge beide Anwendungsmöglichkeiten kombinieren.

Ab Talentrang III verursacht das Klima an lebenden Wesen, die sich länger als 1 Minute in dem Gebiet aufhalten, einmalig 1 LK Erschöpfungsschaden, ab Talentrang V erhöht sich der Erschöpfungsschaden auf 2.

Das Klima normalisiert sich nach 5 Minuten pro Talentrang von selbst wieder. So lange kann das Gebiet nicht weiter mit diesem Talent beeinflusst werden.

KRAFT VERLEIHEN (KA)

BFL 1 (V), ZEH 3 (III)

Der Geist kann einmal pro Tag pro Talentrang einem anderen Wesen bei Berührung ein Talent erhöhen wie durch einen Talenttrank (DS GRW, S. 97).

KRAFTRAUB (KA)

HMS 5 (III), ZEH 6 (V)

Der Geist hat eine permanente Aura mit einem Radius von einem Meter pro Talentrang, in der alle lebenden Kreaturen sich kränklich und unwohl fühlen und so einen Abzug von -1 pro Talentrang auf alle Proben erhalten. Untote Kreaturen jedoch – darunter der Geist selbst – fühlen sich jedoch gestärkt und erhalten +1 auf alle Proben.

LEBENSBLICK (NK)

HMS 1 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist kann den Vitalzustand der Aura von Wesen in 10 Metern pro Talentrang erkennen, also den ungefähren Stand ihrer LK, ob sie vergiftet sind, unter Werteverlust leiden, tatsächlich lebendig sind etc.

LEBENSRAUB (KA)

ZEH 3 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang sich aktionsfrei den in der gleichen Runde von ihm verursachten Nahkampfschaden an einem lebenden Wesen als Heilung gutschreiben.

MASSENEMOTION (KA)

HMS 3 (III), BFL 2 (V)

Der Geist kann nach Belieben als Aktion an bis zu einem Ziel pro Talentrang in einem Radius von 2 Metern pro Talentrang negative Gefühle erzeugen. Beeinflusste Ziele dürfen GEI+VE+Stufe würfeln. Bei Misslingen erleiden sie einen Abzug von -1 auf alle Würfe für eine Minute pro Talentrang.

Dies ist *kein* Furchteffekt.

MENTALE ÜBERNAHME (KA)

BFL 2 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf für 2 Kampfrunden pro Talentrang die Handlungen eines Ziels in Talentrang mal 2 Meter Entfernung übernehmen. Das Ziel darf jede Runde GEI+AU+Stufe würfeln, um für diese Runde normal zu handeln. Bei einem Immersieg schüttelt es den Einfluss des Geistes vollständig ab, bei einem Patzer jedoch übernimmt der Geist die Kontrolle bis Ende der Effektdauer, ohne dass das Ziel weiterhin Widerstand leisten kann.

NACHTALP (KA)

HMS 2 (V), BFL 4 (III)

Der Geist kann einmal alle 24 Stunden pro Talentrang in die Träume eines Ziels pro Talentrang eindringen und diese zu Alpträumen verzerren. Jedes Ziel erhält einen Punkt Erschöpfungsschaden pro Talentrang und muss GEI+AU würfeln. Bei Misslingen der Probe erhält es vor Müdigkeit -1 pro Talentrang auf alle Proben, bis es volle 8 Stunden geschlafen hat.

NÄHRENDE FURCHT (KA)

HMS 4 (V)

Der Geist regeneriert jede Kampfrunde den Talenrang in LK für jedes Wesen innerhalb von Talenrang in Metern, das unter einem Furchteffekt steht.

OBJEKT BELEBEN (KA)

KIN 4 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talenrang einen unbelebten Gegenstand mit einer Größe bis zu seiner eigenen GK beleben. Ein belebter Gegenstand hat Kampfwerte entsprechen GEI+AU des Geistes, erhöht um den Talenrang und modifiziert durch die Größenkategorie des Gegenstands. Lediglich Laufen hat den halben Wert, und Initiative entspricht der des Geistes.

Die Belebung hält für einen Kampf oder bis der Gegenstand auf LK o gebracht wurde.

OBJEKT LESEN (NK)

HMS 1 (V), BFL 1 (V)

Der Geist kann bei Berühren eines Gegenstandes eine Person pro Talenrang erkennen, die den Gegenstand berührt hat, und auch wann, wie oft und warum. Dabei erkennt er zuerst die Personen, die das Objekt zuletzt berührt haben. Damit bringt ihm erneutes Berühren ein und desselben Gegenstandes in der Regel keine neuen Informationen.

ORBS (NK)

KIN 1 (V), HMS 1 (V)

Der Geist kann im Umkreis von Talenrang mal 2 Metern beliebig bis zu einer Lichtkugel pro Talenrang erzeugen und diese nach Belieben umher schweben lassen. Diese Lichtkugeln haben ungefähr die Größe und maximale Helligkeit einer Kerzenflamme.

PHANTASMAGORIUM (NK)

KIN 5 (III), HMS 3 (V), BFL 4 (III)

Der Geist kann im Radius von 2 Metern pro Talenrang bis zu einem Trugbild pro Talenrang erschaffen. Diese Trugbilder sind völlig geräuschlos, können sich aber nach Belieben bewegen, solange der Geist sich darauf konzentriert. Jedes Trugbild kann ein Objekt oder Wesen der Größenkategorie

Winzig darstellen, plus eine Größenkategorie pro Talenrang über I.

Geistesimmune Wesen können die Illusionen zwar sehen, erkennen sie aber automatisch als unecht.

PHANTOMFINGER (NK)

KIN 1 (V), HMS 2 (III), ZEH 3 (III)

Der Geist kann in jeder Spektralgestalt einen Gegenstand, den er berührt, mit seiner vollen AGI+GE bewegen. Die Kraft, die er aufbringen kann, ist aber nur schwach. Der maximale Probenwert für Stärke-Proben, den er mit diesem Talent einsetzen kann, ist auf den Talenrang begrenzt.

POLTERGEIST (NK)

KIN 1 (V)

Der Geist kann Gegenstände in einer Entfernung von bis zu 2 Metern pro Talenrang zum Schwingen, Klappern oder anderen kurzen ungerichteten Bewegungen anregen.

PYROKINESE (KA)

KIN 4 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talenrang in einer Entfernung von bis zu 5 Metern mal Talenrang telekinetisch so viel Hitze erzeugen, dass in ein Meter Radius pro Talenrang um den Entstehungspunkt Flammen entstehen, die einmalig an allem im Bereich Schaden verursachen entsprechend dem Ergebnis einer Zielzauber-Probe des Geistes mit dem Talenrang als Zauberbonus. Eine Abwehr ist nur mit magischen, paranormalen oder übernatürlichen Abwehrboni möglich, also mit einem Probenwert in Höhe der Gesamtboni.

Befindet sich ausreichend entzündliches und brennbares Material im Bereich, kann daraus eines normales Feuer entstehen, das mit den üblichen Mitteln gelöscht werden muss und Schaden verursacht entsprechend seiner Größe (DS GRW, S. 84).

RAUMVERZERRUNG (KA)

KIN 5 (V), HMS 5 (V)

Der Geist kann als Aktion Entfernungen verzerren und den Raum krümmen. Auf diese Weise kann er eine beliebige Distanz für eine Kampfrunde um 2 Meter pro Talenrang verlängern oder verkürzen.

SCHICKSALSWEBER (KA)

BFL 6 (III)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang einen beliebigen Patzer oder Immersieg neu würfeln lassen. Er kann die Fähigkeit auf sich selbst anwenden.

SCHIZOPHRENIE (KA)

HMS 6 (III), BFL 5 (III)

Der Geist kann jede Runde zusätzliche rein geistige Aktionen ausführen entsprechend seinem Talentrang. Dabei darf es sich nur um Aktionen handeln, die keine oder nur minimale Bewegung erfordern. Eine dieser Aktionen darf Konzentration zur Aufrechterhaltung einer Fähigkeit sein.

SCHIZORELIKTGESTALT (NK)

HMS 3 (III), ZEH 4 (III)

Der Geist kann sich als Spektralform nur teilweise in einen Gegenstand versetzen, und zwar in bis zu einen pro Talentrang. Dabei muss es sich jeweils um einen Gegenstand handeln, über den er mit Wachender Blick wacht (s.u.). Dadurch kann er sich auch von jedem beliebigen Ort aus in den Gegenstand versetzen. Er zählt für einen so besetzten Gegenstand als in Metareliktgestalt, kann sich aber zusätzlich in beliebiger Gestalt woanders aufhalten.

SCHRECKSTARRE (KA)

HMS 4 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist auf Sicht ein Ziel vor Angst erstarren lassen. Dem gewählten Ziel muss GEI+VE gelingen, oder es ist für 2 Kampfrunden pro Talentrang gelähmt wie durch die Kraft *Paralyse* (s. DS-X Beta, S. 40).

SEELENGUNST (KA)

KIN 5 (III), HMS 5 (III), BFL 5 (III), ZEH 5 (III)

Der Geist kann einmal pro Kampf einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

SPEKTRALFORM (NK)

KIN 1 (V), HMS 1 (V), BFL 1 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist kann außer der Metaspektralform als Aktion eine weitere Spektralform annehmen aus der Auswahl Vollkörperform, Metakörperform, Vollspektralform,

Vollreliktform und Metareliktform (siehe Geisterwerk, S. 19). In Metakörperform besetzt der Geist ein lebendes Wesen. Dabei hat er zwei Optionen. Bei **direkter Übernahme** würfelt er GEI+AU+Talentrang gegen GEI+AU+Stufe der Zielkreatur. Bei Erfolg übernimmt er den Körper der Kreatur und nutzt ihre körperlichen Werte und Fähigkeiten. Bei einem Misserfolg kann er die Kreatur nicht besetzen und kann es auch für 24 Stunden nicht erneut versuchen.

Bei einer **Infiltration** fährt er automatisch in den Körper einer Zielkreatur ein, hat aber keine Kontrolle über diese. Er muss ganz normal Fähigkeiten einsetzen, um seinen Wirt zu gewünschten Handlungen zu veranlassen. Allerdings erhält er einen Bonus in Höhe des Talentrangs auf eventuelle Würfelwürfe bzw. sein Wirt einen Abzug auf Widerstandswerte dagegen.

Ein Charakter mit WISSENSGEBIET: OKKULTES oder ähnlichem darf darauf würfeln, ob ihm bewusst wird, dass etwas in ihn eingefahren ist.

SPEKTRALVERSCHIEBUNG (NK)

KIN 5 (V), HMS 5 (V), BFL 5 (V), ZEH 5 (V)

Der Geist kann einmal pro Talentrang in jeder Begegnung seine Spektralform aktionsfrei wechseln.

SPHÄRMUSIK (NK)

KIN 3 (V), HMS 2 (V)

Der Geist kann als Aktion von einem beliebigen Punkt in 2 Metern mal dem Talentrang beliebige Geräusche oder Musik ertönen lassen (allerdings keine Sprache, obwohl die Geräusche wie unverständliches Flüstern oder Gemurmel klingen können), solange er sich als Aktion darauf konzentriert. Auch die Lautstärke hängt vom Talentrang ab in der Art, dass alle Proben, um andere Geräusche im Umkreis von 2 Metern mal Talentrang um den Entstehungspunkt herum zu hören bis zu -1 pro Talentrang erhalten können (der Geist kann diesen Abzug nach Belieben vermindern).

STATISCHES RAUSCHEN (NK)

KIN 2 (V), HMS 3 (V), ZEH 2 (III)

Der Geist kann als Aktion elektrische Geräte (entweder alle oder gezielt eines) im Umkreis von einem Meter mal dem Talentrang in ihrer

Funktion stören, solange er sich als Aktion darauf konzentriert. Geräte schalten sich dadurch nicht ab, sondern schwanken stark in ihrer Funktion: Lampen flackern, Funkgeräte rauschen, Messgeräte zeigen schwankende Werte – jede Aktion, die von der Funktion eines derart gestörten Geräts abhängt, erhält einen Abzug von -1 pro Talentrang (z.B. auch Proben, für die Sicht erforderlich ist, im Bereich flackernder Lampen).

STURZANGRIFF (KA)

KIN 2 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist, sofern er vor einem Angriff mindestens 2 x Laufen fliegend zurückgelegt hat, seinen GEI-Wert auf Schlägen hinzuaddieren.

SUGGESTION (NK)

HMS 4 (III), BFL 2 (V)

Der Geist kann als Aktion einer Anzahl von Zielen gleich dem Talentrang eine Suggestion einpflanzen, sofern sich keines der Ziele weiter als 2 Meter mal Talentrang vom Geist entfernt befindet. Die Suggestion darf keine Aktion fordern, die länger als eine Runde dauert, und wenn sie selbstzerstörerisch ist oder sich gegen die Prinzipien oder Gefährten des Ziels richtet, darf das Ziel GEI+VE würfeln, um sie Suggestion zu verweigern. Grundsätzlich bemerkt das Ziel des Zaubers in den meisten Fällen nicht, dass es beeinflusst wurde, insbesondere wenn die Suggestion eine durchaus vernünftige und nachvollziehbare Handlung forderte. Selbst verweigerter Suggestionen werden vom Ziel üblicherweise „wegrationalisiert“. Lediglich wenn es erfolgreich zu einer Handlung getrieben wurde, die in grober Weise gegen seine sonstigen Prinzipien verstieß, wird dem Ziel klar, dass es übernatürlich manipuliert wurde.

TÄUSCHER (NK)

KIN 4 (V), HMS 3 (V), ZEH 5 (III)

Der Geist verfügt über eine beliebige andere Form, die er als Aktion täuschend echt annehmen kann. Dies kann ein Gegenstand sein, ein Tier oder auch ein Mensch (allerdings keine bestimmte, anderweitig existierende Person!), sofern die Gestalt die gleiche

Größenklasse hat wie der Geist. Die Kampfwerte des Geistes ändern sich nicht. Die Gestalt hat die Eigenschaften der Spektralform, die der Geist annimmt.

Mit einer Bemerkens-Probe, erschwert um 2 pro Talentrang, können andere feststellen, dass mit der nachgeahmten Gestalt etwas nicht stimmt.

TELEKINESE (KA)

KIN 2 (V), HMS 4 (III)

Der Geist kann als Aktion einen Gegenstand im Radius von 2 Metern pro Talentrang mit maximal Talentrang x 5 kg Gewicht schweben lassen und beliebig bewegen. Die Bewegung ist zu langsam, um Schaden anzurichten, es sei denn, der Geist lässt den Gegenstand auf ein Ziel herabfallen. In diesem Fall verursacht er Fallschaden entsprechend seiner Fallhöhe (der Einfachheit halber stets maximal 2 Meter pro Talentrang).

TELEPATHIE (NK)

BFL 2 (V)

Der Geist kann telepathisch Botschaften an bis zu ein Ziel pro Talentrang in Talentrang mal 2 Metern Radius senden. Ebenso kann er gedankliche Botschaften, die gezielt und willentlich an ihn gerichtet sind, empfangen, selbst wenn der Sender selbst über keine telepathischen Fähigkeiten verfügt.

TERROR (KA)

HMS 3 (V)

Der Geist kann bis zu einem Wesen pro Talentrang, sofern diese ihn direkt oder als Bild sehen können, in Panik versetzen. Jedes betroffene Wesen muss GEI+VE würfeln oder für Talentrang mal 2 Kampfrunden fliehen.

TODESAURA (KA)

ZEH 3 (IV)

Die Fähigkeit COLD SPOT des Geistes verursacht +1 Schaden pro Talentrang.

TODESKLAUE (KA)

ZEH 4 (III)

Die Fähigkeit BERÜHRUNG DES TODES des Geistes verursacht +1 KÖR-Schaden pro Talentrang.

TOTENKLAGE (KA)

ZEH 1 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Geist nur mit der Kraft seiner schmerz erfüllten Stimme als Aktion nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs an allen nicht geistesimmunen Wesen im Umkreis von 5 Metern mal Talentrang verursachen.

TOTENKRAFT (KA)

KIN 1 (III)

Der Geist kann für die Dauer eines Kampfes Bonuspunkte in Höhe seines GEI+AU mal dem Talentrang auf seine Kampfwerte verteilen.



TRAUMATISIEREN (KA)

HMS 4 (V), BFL 6 (III)

Der Geist kann als Aktion in einem aktuell von einem Furchteffekt betroffenen Wesen eine Phobie induzieren und ein Objekt oder eine Situation benennen – idealerweise mit Bezug zu der aktuellen Situation –, welche dem Ziel von nun an einen Abzug in Höhe des Talentrangs auf alle Proben gibt, wann immer und so lange es mit dem Objekt der Phobie konfrontiert wird.

Nur ein Wesen pro Talentrang kann von dieser Fähigkeit ein und desselben Geistes betroffen sein, und der Geist kann diesen Effekt nicht von selbst von einem Ziel nehmen. Es muss sich von selbst von dem Trauma erholen, was

einen Monat pro Talentrang dauert. Allerdings kann das Trauma vorzeitig durch Psychotherapie oder *Psyche heilen* kuriert werden.

Der Geist merkt, wenn er die Fähigkeit wieder anwenden kann.

TRAUMERSCHENUNG (NK)

BFL 2 (V)

Der Geist kann in einen Traum eines Ziels, das er berührt, eindringen und pro Traum einen Aspekt (eine Szenerie, einen Gegenstand, eine Person etc.) verändern oder in beliebiger Gestalt erscheinen und für 1 Minute pro

Talentrang mit dem Träumenden sprechen. Danach muss er den Traum verlassen, kann jedoch jederzeit in einen neuen eindringen. Die veränderten Träume mögen zwar unheimliche und erschreckende Aspekte haben, wirken sich jedoch ansonsten nicht weiter als Alpträume aus.

UNHEIMLICHE ATMOSPHÄRE (KA)

KIN 5 (III), HMS 2 (V), ZEH 4 (III)

Der Geist kann die Grundstimmung in einem Gebiet mit einem Radius von 10 Metern mal dem Talentrang zu einer surrealen alpträumhaften

Atmosphäre manipulieren, die gerade durch ihre undefinierte Natur stark an den Nerven aller zehrt. Das betroffene Gebiet muss allerdings nicht kreisförmig sein, sondern kann einen oder mehrere Räume passender Größe umfassen.

In dem beeinflussten Gebiet sind alle Widerstandswerte gegen Furcht bzw. Probenwerte, um Furcht zu widerstehen um den Talentrang gesenkt. Probenwerte, um Furcht zu verursachen, sind dagegen um 1 pro Talentrang erhöht.

VAMPIRISCHE VERBINDUNG (KA)

ZEH 5 (V)

Der Geist kann lebende Wesen mit einem Zielzauber-Angriff angreifen, der abwehrbaren

Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Pro Talentrang erhält der Geist +1 auf en Angriffswert, und er darf sich bei jedem Angriff, der Schaden verursacht Heilung in Höhe des Talentranges gutschreiben (maximal jedoch in Höhe des verursachten Schadens).

VERNEBLER (NK)

HMS 3 (V), ZEH 2 (V)

Als Aktion kann der Geist die Klarheitsstufe eines anderen Geistes, den er berührt, um 1 pro Talentrang verschlechtern. Dies hält eine Minute pro Talentrang.

VERSETZTE STIMME (NK)

KIN 4 (III), HMS 3 (V), BFL 2 (V)

Der Geist kann seine Stimme jederzeit von einem beliebigen Punkt in einer Entfernung von 2 Metern mal dem Talentrang erklingen lassen.

VITALKÖRPERGESTALT (NK)

KIN 5 (III), HMS 6 (III), BFL 5 (V), ZEH 5 (III)

Der Geist kann einmal alle 24 Stunden für eine Minute pro Talentrang als Spektralform eine Gestalt annehmen, die technisch von einem lebenden Wesen nicht zu unterscheiden ist und alle Funktionen zeigt, über die ein lebendes Wesen ebenfalls verfügt. Normalerweise ist dies eine lebensechte Ausformung seiner üblichen Gestalt, es sei denn er verbindet die Kraft mit einer gestaltwandelnden Kraft wie DOPPELGÄNGER oder TÄUSCHER.

Ein Geist in dieser Gestalt verliert seinen +8 PA-Bonus durch Körperlosigkeit, erleidet vollen Schaden durch alle Angriffe und kann nicht durch Wände gehen. Allerdings kann er sämtliche Arten von Ausrüstung mit voller Effizienz benutzen wie ein lebendes Wesen, Rüstung tragen, und außerdem erhält er +1 KÖR pro Talentrang, solange er sich in dieser Gestalt befindet.

WACHENDER BLICK (NK)

HMS 1 (V), ZEH 3 (III)

Pro Talentrang baut der Geist mit einem Objekt eine dauerhafte Verbindung auf, wodurch er die Umgebung des Objektes stets wahrnimmt, als wäre er selbst dort anwesend. Das heißt, auffällige Vorgänge bemerkt er automatisch, ansonsten muss er Bemerk-Proben würfeln mit einem Abzug entsprechend der Anzahl der Objekte, die er gleichzeitig im

Blick hält – es sei denn, er richtet als Aktion seine volle Konzentration auf einen Gegenstand.

Der Geist kann eine bestehende Sichtverbindung kappen, um eine Verbindung mit einem neuen Objekt, das er berührt, einzugehen.

WÄCHTERGEIST (NK)

HMS 1 (V), ZEH 1 (V)

Der Geist ist voll eingestimmt auf den Ort, an dem er spukt – ein Gebiet mit 10 Metern mal Talentrang Radius oder zusammenhängende Räumlichkeiten vergleichbarer Größe – und kann alles wahrnehmen, was an diesem Ort vorgeht, sofern ihm eine Bemerk-Probe plus dem Talentrang gelingt (wobei er auffällige Vorgänge, z.B. das offene Betreten durch einen Fremden, ohnehin automatisch bemerkt).

WAHNSINN (KA)

HMS 5 (IV), BFL 6 (III)

Der Geist verursacht mit seiner Fähigkeit Willenssauger zusätzlichen GEI-Schaden in Höhe des Talentrangs.

WETTERKONTROLLE (NK)

KIN 5 (V), HMS 5 (V)

Der Geist kann einmal pro Stunde in einem Gebiet in einem Umkreis von Talentrang mal 10 Metern das Wetter für eine Minute pro Talentrang kontrollieren, solange er sich im Rahmen von Wetterbedingungen bewegt, die der Jahreszeit angemessen sind. Er kann auch extremere Wettererscheinungen hervorrufen, allerdings nur für eine Kampfrunde pro Talentrang.

WILLENSSAUGER (KA)

HMS 4 (III), BFL 3 (V)

Der Geist kann als Angriff mit seinem Zielzauber-Wert plus dem Talentrang einen unsichtbaren Strahl auf ein Ziel innerhalb von 5 Metern mal Talentrang richten. Ein erfolgreicher Angriffswurf, der die Abwehr des Ziels überwindet, verursacht keinen Schaden an der Lebenskraft des Ziels, es verliert jedoch einen Punkt seines GEI-Attributs.

WÜNSCHE ANALYSIEREN (NK)

BFL 2 (V)

Der Geist kann die Gedanken sowohl von Sterblichen als auch von anderen Geistern lesen, allerdings nur in Bezug auf Wünsche, Ziele und Sehnsüchte. Als Aktion kann er die Wünsche eines berührten Ziels analysieren und bis zu einem Wunsch pro Talentrang erkennen, in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit für das Ziel.

ZEITVERZERRUNG (KA)

KIN 5 (V), BFL 5 (V)

Der Geist kann einmal pro Kampf pro Talentrang die Zeit für ein Ziel pro Talentrang beschleunigen oder verlangsamen. Er kann

jedem Ziel entweder in einer Runde eine Anzahl zusätzlicher Aktionen gleich dem Talentrang ermöglichen oder ihm für die nächsten Kampfunden gleich dem Talentrang sämtliche Aktionen nehmen. Der letztere Effekt endet, wenn ein derart verlangsamtes Ziel Schaden erleidet.

ZWEI KLAUEN (KA)

KIN 1 (V), ZEH 3 (V)

Wie jeder Geist kann der Geist mit beiden Geisterklauen gleichzeitig angreifen, mit den üblichen Abzügen für Angriffe mit zwei Waffen (s. DS GRW, S. 43), doch werden die Abzüge für jeden Rang in diesem Talent um -2 vermindert.

GEISTERTALENTE NACH ZUGANGSSTUFE			
KINETISCHE GEISTER (direkte Offensive und Umweltmanipulation)	HEIMSUCHENDE GEISTER (Furcht, Defensive und Heimlichkeit)	BEFALLENDE GEISTER (Besessenheit, Geistesmanipulation und soziales Geschick)	ZEHRENDE GEISTER (Verfall, Kraftraub und Flüche)
STUFE 1 (STÖRUNG)	STUFE 1 (STÖRUNG)	STUFE 1 (STÖRUNG)	STUFE 1 (STÖRUNG)
Geisterhaftes Leuchten (V) Geisterklaue (V) Gestadeblick (V) Gestadepfade (V) Impulsspektrumgestalt (V) Kinetischer Stoß (V) Orbs (V) Phantomfinger (V) Poltergeist (V) Spektralform (V) Totenkraft (III) Zwei Klauen (V)	Angst (V) Ängste Analysieren (V) Blutige Warnung (V) Ektoabschirmung (V) Ektowitterung (V) Geisterhaftes Leuchten (V) Gestadeblick (V) Gestadepfade (V) Lebensblick (V) Objekt lesen (V) Orbs (V) Spektralform (V) Wachender Blick (V) Wächtergeist (V)	Ängste analysieren (V) Emotionales Chaos (V) Gefahrensinn (V) Gestadeblick (V) Gestadepfade (V) Kraft verleihen (V) Objekt lesen (V) Spektralform (V)	Cold Spot (V) Ektowitterung (V) Geisterhaftes Leuchten (V) Gestadeblick (V) Gestadepfade (V) Hauch des Lebens (V) Lebensblick (V) Spektralform (V) Totenklage (III) Wächtergeist (V)
STUFE 2 (ANOMALIE)	STUFE 2 (ANOMALIE)	STUFE 2 (ANOMALIE)	STUFE 2 (ANOMALIE)
Auralicht (III) Blutige Warnung (III) Ektoschleim (V) Geisternebel (V) Klimakontrolle (V) Statisches Rauschen (V) Sturzangriff (V) Telekinese (V)	Barriere der Furcht (V) Besänftiger (V) Bewahrer (V) Bleierne Schwere (V) Düsternis (V) Ektorevier (V) Geisternebel (V) Impulsspektrumgestalt (V) Jump Scare (V) Nachtalp (V) Phantomfinger (III) Sphärenmusik (V)	Gedächtnis verändern (V) Gedenket der Toten! (III) Hauch des Lebens (V) Massenemotion (V) Mentale Übernahme (V) Suggestion (V) Telepathie (V) Traumerscheinung (V) Versetzte Stimme (V) Wünsche analysieren (V)	Auralicht (V) Berührung des Todes (V) Bewahrer (V) Bleierne Schwere (V) Düsternis (III) Geisterklaue (II) Statisches Rauschen (III) Vernebler (V)
STUFE 3 (INTERFERENZ)	STUFE 3 (INTERFERENZ)	STUFE 3 (INTERFERENZ)	STUFE 3 (INTERFERENZ)
Berührung der Fäulnis (V) Düsternis (III) Elementargestalt (III) Geistergespinst (V) Gestadeportal (III) Gewimmel (IV) Hauch des Lebens (V)	Unheimliche Atmosphäre (V)	Aufklärer (V) Aufstachler (V) Auralicht (III) Besänftiger (V) Bleierne Schwere (III) Doppelgänger (V) Gestadeportal (V) Impulsspektrumgestalt (III) Willenssauger (V)	Angst (III) Ängste Analysieren (III) Berührung der Fäulnis (V) Ektoabschirmung (V) Geisternebel (III) Kraft verleihen (III) Phantomfinger (III) Todesaura (IV) Wachender Blick (III)

Kinetischer Wurf (V) Sphärenmusik (V)	STUFE 3 (INTERFERENZ) Aufstachler (V) Emotionales Chaos (III) Geistergespinst (III) Gewimmel (IV) Klimakontrolle (V) Massenemotion (III) Phantasmagorium (V) Schizoreliktgestalt (III) Statisches Rauschen (V) Täuscher (V)	STUFE 4 (VOLLGEIST) Angst (III) Ektoabschirmung (III) Elementargestalt (III) Geisterschatz (V) Nachtalp (III) Phantasmagorium (III)	Zwei Klauen (V)
STUFE 4 (VOLLGEIST) Aufstachler (V) Objekt beleben (V) Pyrokinese (V) Täuscher (V) Versetzte Stimme (III)		STUFE 5 (DURCHDRINGUNG) Barriere der Furcht (II) Ektoportation (V) Ektorevier (II)	STUFE 4 (VOLLGEIST) Alterung (III) Aufstachler (III) Barriere der Furcht (III) Ektoportation (III) Ektorevier (III) Klimakontrolle (III) Schizoreliktgestalt (III) Todesklaue (III) Unheimliche Atmosphäre (III)
STUFE 5 (DURCHDRINGUNG) Phantasmagorium (III) Raumverzerrung (V)			STUFE 5 (DURCHDRINGUNG) Geisterschatz (III) Seelengunst (III)
Seelengunst (III) Spektralverschiebung (V) Unheimliche Atmosphäre (III) Vitalkörpergestalt (III) Wetterkontrolle (V) Zeitverzerrung (V)	STUFE 4 (VOLLGEIST) Aufklärer (V) Ektoportation (V)	Vitalkörpergestalt (V) Zeitverzerrung (V)	Spektralverschiebung (V) Täuscher (III) Vampirische Verbindung (V) Vitalkörpergestalt (III)
STUFE 6 (MACHT) Gestadefalle (III) Kinetische Woge (V)		STUFE 6 (MACHT) Schicksalsweber (III) Traumatisieren (III) Wahnsinn (III)	STUFE 6 (MACHT) Gestadefalle (I) Hauch des Verfalls (V) Kraftraub (V)
	Ektoschleim (III) Nährende Furcht (V) Schreckstarre (V) Suggestion (III) Telekinese (III) Traumatisieren (V) Willenssauger (III)		
	STUFE 5 (DURCHDRINGUNG) Alterung (I) Geisterschatz (III) Kraftraub (III) Raumverzerrung (V) Seelengunst (III) Spektralverschiebung (V) Wahnsinn (IV) Wetterkontrolle (V)		
	STUFE 6 (MACHT) Gestadefalle (III) Schizophrenie (III) Vitalkörpergestalt (III)		

GEISTERTALENTE ALPHABETISCH			
KINETISCHE GEISTER (direkte Offensive und Umweltmanipulation)	HEIMSUCHENDE GEISTER (Furcht, Defensive und Heimlichkeit)	BEFALLENDE GEISTER (Besessenheit, Geistesmanipulation und soziales Geschick)	ZENRENDE GEISTER (Verfall, Kraftraub und Flüche)
Aufstachler 4 (V) Auralicht 2 (III) Berührung der Fäulnis 3 (V) Blutige Warnung 2 (III) Düsternis 3 (III) Ektoschleim 2 (V) Elementargestalt 3 (III)	Alterung 5 (I) Angst 1 (V) Ängste Analysieren 1 (V)	Angst 4 (III) Ängste Analysieren 1 (V) Aufklärer 3 (V)	Alterung 4 (III) Angst 3 (III) Ängste Analysieren 3 (III)
Geistergespinst 3 (V)	Aufklärer 4 (V) Aufstachler 3 (V) Auralicht 2 (V) Barriere der Furcht 2 (V)	Aufstachler 3 (V) Auralicht 3 (III) Barriere der Furcht 5 (II) Besänftiger 3 (V)	Aufstachler 4 (III) Auralicht 2 (V) Barriere der Furcht 4 (III) Berührung der Fäulnis 3 (V) Berührung des Todes 2 (V) Bewahrer 2 (V)
Geisterhaftes Leuchten 1 (V) Geisterklaue 1 (V) Geisternebel 2 (V) Gestadeblick 1 (V) Gestadefalle 6 (III)	Besänftiger 2 (V) Bewahrer 2 (V) Bleierne Schwere 2 (V) Blutige Warnung 1 (V) Düsternis 2 (V) Ektoabschirmung 1 (V)	Bleierne Schwere 3 (III) Doppelgänger 3 (V) Ektoabschirmung 4 (III) Ektoportation 5 (V) Ektorevier 5 (II) Elementargestalt 4 (III)	Bleierne Schwere 2 (V) Cold Spot 1 (V) Düsternis 2 (III) Ektoabschirmung 3 (V)

Gestadepfade 1 (V) Gestadeportal 3 (III)	Ektoportation 4 (V) Ektorevier 2 (V)	Emotionales Chaos 1 (V) Gedächtnis verändern 2 (V)	Ektoportation 4 (III) Ektorevier 4 (III)
Gewimmel 3 (IV)	Ektoschleim 4 (III)	Gedenket der Toten! 2 (III)	Ektowitterung 1 (V)
Hauch des Lebens 3 (V)	Ektowitterung 1 (V)	Gefahrensinn 1 (V)	Geisterhaftes Leuchten 1 (V)
Impulsspektrumgestalt 1 (V)	Emotionales Chaos 3 (III)	Geisterschatz 4 (V)	Geisterklaue 2 (II)
Kinetische Woge 6 (V) Kinetischer Stoß 1 (V)	Geistergespinst 3 (III) Geisterhaftes Leuchten 1 (V)	Gestadeblick 1 (V) Gestadepfade 1 (V)	Geisternebel 3 (III) Geisterschatz 5 (III)
Kinetischer Wurf 3 (V) Klimakontrolle 2 (V) Objekt beleben 4 (V)	Geisternebel 2 (V) Geisterschatz 5 (III) Gestadeblick 1 (V)	Gestadeportal 3 (V) Hauch des Lebens 2 (V) Impulsspektrumgestalt 3 (III)	Gestadeblick 1 (V) Gestadefalle 6 (I) Gestadepfade 1 (V)
Orbs 1 (V) Phantasmagorium 5 (III) Phantomfinger 1 (V) Poltergeist 1 (V)	Gestadefalle 6 (III) Gestadepfade 1 (V) Gewimmel 3 (IV) Impulsspektrumgestalt 2 (V)	Kraft verleihen 1 (V) Massenemotion 2 (V) Mentale Übernahme 2 (V) Nachtalp 4 (III)	Hauch des Lebens 1 (V) Hauch des Verfalls 6 (V) Klimakontrolle 4 (III) Kraft verleihen 3 (III)
Pyrokinese 4 (V) Raumverzerrung 5 (V) Seelengunst 5 (III) Spektralform 1 (V) Spektralverschiebung 5 (V) Sphärenmusik 3 (V) Statisches Rauschen 2 (V)	Jump Scare 2 (V) Klimakontrolle 3 (V) Kraftraub 5 (III) Lebensblick 1 (V) Massenemotion 3 (III) Nachtalp 2 (V) Nährende Furcht 4 (V)	Objekt lesen 1 (V) Phantasmagorium 4 (III) Schicksalsweber 6 (III) Schizophrenie 5 (III) Seelengunst 5 (III) Spektralform 1 (V) Spektralverschiebung 5 (V) Suggestion 2 (V)	Kraftraub 6 (V) Lebensblick 1 (V) Phantomfinger 3 (III) Schizoreliktgestalt 4 (III) Seelengunst 5 (III) Spektralform 1 (V) Spektralverschiebung 5 (V) Statisches Rauschen 2 (III)
Sturzangriff 2 (V)	Objekt lesen 1 (V)	Telepathie 2 (V)	Täuscher 5 (III)
Täuscher 4 (V) Telekinese 2 (V) Totenkraft 1 (III) Unheimliche Atmosphäre 5 (III) Versetzte Stimme 4 (III)	Orbs 1 (V) Phantasmagorium 3 (V) Phantomfinger 2 (III) Raumverzerrung 5 (V)	Traumatisieren 6 (III) Traumerscheinung 2 (V) Versetzte Stimme 2 (V)	Todesaura 3 (IV) Todesklaue 4 (III) Totenklaue 1 (III)
Vitalkörpergestalt 5 (III)	Schizophrenie 6 (III)	Vitalkörpergestalt 5 (V)	Unheimliche Atmosphäre 4 (III)
Wetterkontrolle 5 (V) Zeitverzerrung 5 (V)	Schizoreliktgestalt 3 (III)	Wahnsinn 6 (III)	Vampirische Verbindung 5 (V)
Zwei Klauen 1 (V)	Schreckstarre 4 (V) Seelengunst 5 (III)	Willenssauger 3 (V) Wünsche analysieren 2 (V) Zeitverzerrung 5 (V)	Vernebler 2 (V) Vitalkörpergestalt 5 (III)
	Spektralform 1 (V) Spektralverschiebung 5 (V) Sphärenmusik 2 (V) Statisches Rauschen 3 (V) Suggestion 4 (III) Täuscher 3 (V) Telekinese 4 (III) Terror 3 (V) Traumatisieren 4 (V) Unheimliche Atmosphäre 2 (V) Vernebler 3 (V) Versetzte Stimme 3 (V) Vitalkörpergestalt 6 (III) Wachender Blick 1 (V) Wächtergeist 1 (V) Wahnsinn 5 (IV) Wetterkontrolle 5 (V) Willenssauger 4 (III)		Wachender Blick 3 (III) Wächtergeist 1 (V) Zwei Klauen 3 (V)

"Natürlich ist die Einteilung der Geistwesen in vier Resonanzen und sechs Machtstufen nur eine vereinfachte Klassifizierung. Mir ist von Geistern bekannt - teilweise durch eigenes Erleben - die sich auf elektrischen Impulsen durch Stromleitungen bewegten oder elektrisches Licht zum Flackern brachten. Die Wagemut verbreiteten an Stelle von Furcht. Oder die nicht das Leben stahlen, sondern ein Stück des Todes, und so die Vitalität eines Ziels stärkten. Dennoch dürfen wir nicht der Versuchung verfallen, hilfreiche Geister bewahren zu wollen. Sie sind genau so ruhelos wie alle anderen und verdienen Erlösung. Ein Ziel, dem wir Menschen aufgrund unseres Umgangs mit unseren Seelen verpflichtet sind. Bekämpfen oder Erlösen - die Ruhe der Toten liegt in unserer Verantwortung.

(aus Raigos Geisterhandbuch)

