

DS-X

SPEZIALISTENKLASSE:

DER FORMER

(PLUS ZUSÄTZLICHE OPTIONEN FÜR FÜHLENDE UND GEISTHEILER)

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für DS-X,
ein Setting der Dungeonslayers-Engine, Copyright: Christian Kennig
(Setting-Idee: Tim Charzinski)
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
Mit bestem Dank an Camo fürs Korrekturlesen!

FORMER (FOR)

Kannst du sie fühlen, die Protosubstanz, die dich umgibt und durchdringt? Manche nennen sie Ektoplasma, andere Prima Materia, und es gibt noch viele weitere Namen dafür. Es ist die Substanz des Immateriellen, des Ideellen, der Stoff, aus dem Gedanken bestehen, Träume, Emotionen, deine Aura, deine Seele, wie manche wohl sagen würden. Kanalisier sie mit deinen Gefühlen, forme sie mit deiner Vorstellungskraft und verfestige sie mit deinem Willen. Gib deinen Gedanken Form. Mit der Zeit wirst du alles aus dem Nichts herbeirufen können, was du dir vorstellen kannst, kurzlebig zwar, ephemeral, aber solange du es benötigst so real wie alles andere auch.

Ja, tu ruhig so, als würdest du das Ektoplasma mit deinen Händen formen. Das hilft dir, dich zu fokussieren. Aber denk immer dran: Es ist

nicht dein physischer Körper, der die ätherische Substanz formt. Es ist dein Astralleib.

Anstrengend, oder? Ja, Ektoplasma ist kein einfacher Werkstoff. Du investierst einen Teil deiner eigenen Lebenskraft, um deine Formen real werden zu lassen. Also sei umsichtig und übertreib's nicht!

Ob du dir auch eine Waffe formen kannst? Ich wusste, dass du das fragen würdest! Von allen medial Begabten sind wir Former wohl die am kämpferischsten eingestellten. Und ja, die Fähigkeit, Ektoplasma in fast beliebige Form zu kristallisieren, eröffnet uns da einige Möglichkeiten. Pass auf, ich wette das wird dir gefallen...

VORAUSSETZUNGEN

Medium der Stufe 10 +, Handwerk II

TALENTE NACH ZUGANGSSTUFE

Aurakonstrukt* 10 (III)
Astralbarriere* 10 (III)
Einstecker 10 (V)
Handwerk 10 (V)
Schöpferische Gabe* 10 (V)
Seelenwerkzeug* 10 (V)

Aurapanzer* 12 (V)
Seelenklinge* 12 (V)

Brutaler Hieb 14 (III)
Tulpasinne* 14 (V)

Lebensverbindung* 16 (III)
Tulpamagie* 16 (III)
Willensverkörperung* 16 (III)

TALENTE ALPHABETISCH

Astralbarriere* 10 (III)
Aurakonstrukt* 10 (III)
Aurapanzer* 12 (V)
Brutaler Hieb 14 (III)
Einstecker 10 (V)
Handwerk 10 (V)
Lebensverbindung* 16 (III)
Schöpferische Gabe* 10 (V)
Seelenklinge* 12 (V)
Seelenwerkzeug* 10 (V)
Tulpasinne* 14 (V)
Tulpamagie* 16 (III)
Willensverkörperung* 16 (III)

NEUE TALENTE

ASTRALBARRIERE

FOR 10 (III)

Der Former kann Ektoplasma zu einer massiven unbeweglichen Barriere verfestigen. Diese kann aussehen, wie immer der Former es möchte, aber unabhängig davon stets maximal 1 Meter dick ist, Talentrang in Metern lang und Talentrang mal 2 Meter hoch. Ein 1 Meter langer Abschnitt hat eine Abwehr gleich dem Talentrang mal der Stufe des Formers und eine LK gleich dem Talentrang mal 5.

Am einfachsten scheinen Barrieren zu sein, die augenscheinlich aus einer Art gallertigen oder kristallinen Substanz bestehen.

Für jeden Meter Länge einer Astralbarriere, die ein Former erschafft erleidet er 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, der normal geheilt werden kann.

Eine Astralbarriere hält 5 Minuten pro Talentrang und kann vom Erschaffer jederzeit als Aktion aufgelöst werden, sofern er sie sehen kann.

ASTRALGESTALT

(Original: Geistergestalt, Talentpaket 3)

PAR 18 (III), FUE 16 (V), SAM 16 (V), TPR 16 (V),

Der Charakter ist so sehr mit seiner Aura, seiner Psyche oder den jenseitigen Welten verbunden, dass er vorübergehend seine körperliche Hülle abstreifen und mitsamt getragener Ausrüstung körperlos werden kann. Er kann einmal pro Talentrang alle 24 Stunden aktionsfrei für eine Runde körperlos werden und so solide Hindernisse durchqueren, mit seinem Laufen-Wert fliegen, Angriffe ignorieren oder sich aus Umschlingungen befreien. In körperloser Gestalt kann er selbst nicht Schlagen oder Schießen, aber paranormale Kräfte anwenden und selbst normal von solchen betroffen werden. Befindet er sich nach Ablauf der Körperlosigkeit über dem Boden, stürzt er und erhält entsprechenden Sturzschaden. Befindet er sich in einem massiven Objekt, wird er zu einem Ausgangspunkt herausgeschleudert und erhält Schaden, der dem Sturzschaden für die zurückgeschleuderte Distanz entspricht.

AURABEREITSCHAFT

MED 12 (III), FUE 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 h aktionsfrei und mit automatischem Erfolg zu einer Fähigkeit der Kategorie Aura wechseln.

AURAKONSTRUKT

WSM 10 (III)

Der Former kann als Aktion freies Ektoplasma zu einer quasi-lebendigen Gestalt formen, eine Extension seines Willens. Eine solche Tulpa kann aussehen, wie immer der Former es wünscht, was aber keinen Einfluss auf ihre tatsächlichen technischen Werte hat. Der Former kann gleichzeitig Tulpae mit einer Gesamtstufenzahl erschaffen und kontrollieren bis zu seinem Rang im Talent AURA-KONSTRUKT. Eine Tulpa folgt immer dem Willen ihres Erschaffers und ist unbeeinflussbar durch etwaige fremde telepathische Kräfte, allerdings gehorcht sie natürlich auch weiterhin ihrem Erschaffer, wenn *dieser* unter irgendeinem Einfluss steht. Abgesehen davon ist sie in der Lage, einfachen Befehlen ihres Erschaffers autonom zu folgen. Solange die Tulpa in Sicht ihres Erschaffers ist, kann dieser sie jede Runde aktionsfrei telepathisch steuern.

Auf Wunsch kann ein Former seine Tulpa mit vierbeinigem oder länglichem Körperbau ausgestalten, wodurch sie 50% mehr LK erhält, aber nur noch einen Angriff pro Runde ausführen kann.

| TULPA STUFE I | | | | | |
|------------------------------|--|-------------|--------------------------|-------------|----|
| KÖR: | 7 | AGI: | 7 | GEI: | 0 |
| ST: | 3 | BE: | 2 | VE: | 0 |
| HÄ: | 3 | GE: | 0 | AU: | 0 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Bewaffnung: | | | Panzerung: | | |
| Astralf Faust (WB +1; GA -1) | | | Plasmischer Leib (PA +2) | | |
| | Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind. | | | | |
| | Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche n Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen. | | | | |
| GH: | 2 | GK: | kl | EP: | 66 |

| TULPA STUFE II | | | | | |
|------------------------------|--|-------------|--------------------------|-------------|----|
| KÖR: | 10 | AGI: | 9 | GEI: | 0 |
| ST: | 4 | BE: | 2 | VE: | 0 |
| HÄ: | 4 | GE: | 0 | AU: | 0 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Bewaffnung: | | | Panzerung: | | |
| Astralf Faust (WB +2; GA -2) | | | Plasmischer Leib (PA +3) | | |
| | Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind. | | | | |
| | Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche n Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen. | | | | |
| GH: | 2 | GK: | kl | EP: | 66 |

| | | | | | |
|------------|--|------------|----|------------|----|
| | Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind. | | | | |
| | Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche n Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen. | | | | |
| GH: | 8 | GK: | no | EP: | 99 |

| TULPA STUFE III | | | | | |
|------------------------------|--|-------------|--------------------------|-------------|-----|
| KÖR: | 12 | AGI: | 12 | GEI: | 0 |
| ST: | 5 | BE: | 3 | VE: | 0 |
| HÄ: | 5 | GE: | 0 | AU: | 0 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Bewaffnung: | | | Panzerung: | | |
| Astralf Faust (WB +4; GA -4) | | | Plasmischer Leib (PA +6) | | |
| | Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind. | | | | |
| | Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche n Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen. | | | | |
| GH: | 16 | GK: | gr | EP: | 165 |

Bei der Erschaffung einer jeden Tulpa erleidet der Former nicht abwehrenden Schaden in Höhe von Tulpastufe mal Tulpastufe. Dieser Schaden kann normal geheilt werden. Soll die Tulpa über die Kreaturenfähigkeiten Schwimmen oder Fliegen verfügen können, erhöht sich der Schaden jeweils um 4.

Eine Tulpa bleibt bestehen, bis sie zerstört wird oder ihr Erschaffer sie als Aktion auflöst.

Die meisten Tulpae sehen wie geisterhaft halbstoffliche, gallertige oder kristalline Kreaturen aus, aber sie können so wirken, als bestünden sie aus jedem beliebigen Material.

Wer über dieses Talent verfügt, kann nach Belieben auch einzelne kleine Kreaturen aus dem Nichts erschaffen, solange diese nicht größer sind als eine menschliche Handfläche. Diese Astralformen sind extrem kurzlebig, halten maximal ein paar Minuten und lösen sich auf, wenn sie sich weiter als Talentrang in Metern von ihrem Erschaffer entfernen.

Eine Tulpa, deren Erschaffer getötet oder bewusstlos wird, löst sich augenblicklich auf, da sie aus der Aura ihres Erschaffers gebildet wird.

AURAPANZER

FOR 12 (V), GEI 14 (III)

Der Charakter kann die Substanz der ihn umgebenden Aura verfestigen und zu einem veritablen Schutzpanzer für sich selbst ausformen. Meist sieht dieser wie ein glühendes Energiefeld oder wie eine Kristallrüstung aus. Unabhängig von der Optik verfügt der Aurapanzer über einen PA-Bonus in Höhe des Talentrangs. Bis zu einem PA-Bonus von +3 besteht die Rüstung nur aus einem Brustpanzer. Ab PA+4 manifestieren sich Arm- und Beinschienen hinzu, und ab PA+5 umgibt ein Helm den Kopf des Formers.

Der Aurapanzer kann mit anderen Rüstungsteilen kombiniert werden, sofern diese nicht bereits vom Aurapanzer ausgeformt sind.

Bei der Ausformung eines Aurapanzers erleidet der Former pro +1 PA-Bonus 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, der normal geheilt werden kann. Ein Aurapanzer hält für 1 Minute pro Talentrang.

AURAÜBERLADUNG

GEI 10 (X)

Pro Talentrang kann der Geistheiler das Ziel einer Kraft der Kategorie Heilung um 1 Punkt über dessen maximale LK hinaus heilen.

Diese überschüssige LK bleibt bestehen, bis sie von selbst verloren geht, maximal aber Talentrang in Tagen.

ESP

FÜH 12 (V)

Der Fühlende kann nach Belieben einen seiner Sinne pro Talentrang für eine Runde an einen beliebigen Punkt innerhalb eines Radius von Talentrang in Metern um sich herum versetzen, solange zwischen sich und diesem Punkt keine geschlossene Barriere besteht (er kann jedoch seine Sinne durch schmale Öffnungen wie Schlüssellocher oder Türspalten hindurch projizieren). So kann er alles wahrnehmen als befände er sich dort und kann beispielsweise einem Kartenspielgegner in die Karten schauen, ein Gespräch belauschen, als stünde er direkt daneben, eine Speise kosten,

ohne sie zu berühren oder gefahrlos an einer Chemikalie riechen.

Die Anwendung dieses Talents ist höchst desorientierend, und ein Fühlender hat in jeder Runde nach dessen Einsatz effektiv Initiative 0.

GEIST BEFREIEN

(Original: Geistheiler, Talentpaket 2)

PAR 8 (III), GEI 10 (V), TPH 10 (V), OFF 14 (III), PRO 14 (I), TEC 16 (III)

Als Aktion kann der Charakter einen geistesbeeinflussenden Effekt, der auf eine andere Kreatur in Berührungsbereich wirkt, für Talentrang +2 Kampfrunden aussetzen. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Effekt wieder einsetzen und seine volle verbleibende Dauer wirksam sein, jedoch kann der Effekt auch während der ausgesetzten Zeit von anderen Effekten (wie z.B. Bannzaubern) betroffen sein.

Pro geistesbeeinflussenden Effekt kann der Charakter das Talent einmal anwenden.

HEILUNGSBEREITSCHAFT

MED 12 (III), GEI 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 h aktionsfrei und mit automatischem Erfolg zu einer Fähigkeit der Kategorie Heilung wechseln.

LEBENSVERBINDUNG

FUE 14 (III), GEI 12 (V), FOR 16 (III)

Als Aktion kann der Charakter eine Auraverbindung mit einer anderen Kreatur pro Talentrang aufbauen. Solange eine verbundene Kreatur innerhalb von 2 Metern pro Talentrang zum Medium bleibt, regeneriert sie 1 LK pro Talentrang pro Kampfrunde. Das Medium erhält allerdings sämtliche LK, die eine verbundene Kreatur regeneriert, als nicht abwehrbaren Schaden.

Das Medium kann die Verbindung zu einer oder mehrerer Kreaturen jederzeit als Aktion unterbrechen.

Entfernt sich eine Kreatur weiter vom Medium als die Lebensverbindung zulässt, reißt die Verbindung für diese Kreatur ab und muss vom Medium neu aufgebaut werden.

SCHÖPFERISCHE GABE

MED 10 (III), FOR 10 (V)

Der Charakter erhält +1 pro Talentrang auf Kräfte der Kategorie Ektoplasma (s.u.)

SCHUTZAURA

(Original: Verteidiger, Talentpaket 2)

GEI 14 (V), TKT 12 (III)

Der Charakter ist mit einer unsichtbaren schützenden Aura umgeben, die jedem Verbündeten im Umkreis von 1 Meter einen Bonus auf Abwehr in Höhe des Talentrangs gewährt.

SEELENKLINGE

FOR 12 (V)

Der Former kann sich aus Ektoplasma eine Nahkampfwaffe formen. Diese Waffe kann gestaltet sein, wie immer der Former es wünscht, aber nicht länger als 0,5 Meter pro Talentrang. Üblicherweise sieht die Waffe aus als bestünde sie aus Kristall oder aus purer glühender Energie.

Eine Seelenklinge hat einen WB und einen Initiativebonus bis zum Talentrang ihres Erschaffers in SEELENKLINGE. Getroffene Gegner erleiden einen Abzug auf ihre Abwehr in Höhe des Waffenbonus der erschaffenen Waffe. Die Waffe löst sich auf, wenn ihr Erschaffer den Kontakt zu ihr verliert. Ansonsten hält sie für einen Kampf.

Pro WB-Bonus einer Seelenklinge, die ein Former erschafft, erleidet er 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, der normal geheilt werden kann.

SEELENWERKZEUG

FOR 10 (V)

Der Former kann sich aus Astralsubstanz ein Werkzeug formen, um sich Arbeiten zu erleichtern oder überhaupt erst zu ermöglichen. Dieses Werkzeug scheint meist aus einer kristallartigen Masse zu bestehen und hält lange genug, um dem Erschaffer eine einzelne Probe zu ermöglichen, für die ein Werkzeug der erschaffenen Art geeignet ist. Das Seelenwerkzeug gibt +2 pro Talentrang auf diese Probe.

Ein Seelenwerkzeug kann nur ein relativ einfaches Gerät sein. Es darf zwar bewegliche, mechanische Teile besitzen, aber jedes Seelenwerkzeug in Form eines mit irgendeiner Form von Energie außer Muskelkraft betriebenen Gerätes (elektrisch, chemisch, Motor etc.) funktioniert nicht. Feuerwaffen können damit allerdings in der Tat erschaffen werden, und zwar mit einem Waffenbonus bis zum Talentrang, nur eben ohne Munition. Die muss bereitgestellt werden. Und erschaffene Feuerwaffen geben keine weiteren Boni auf mit ihnen ausgeführte Aktionen.

Pro +2-Bonus eines Seelenwerkzeugs oder +1-Waffenbonus einer Feuerwaffe, die ein Former erschafft, erleidet er 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, der normal geheilt werden kann.

TULPASINNE

FOR 14 (V)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Former sein Bewusstsein in eine aktive Tulpa versetzen, egal wo die sich gerade befindet. Dadurch übernimmt er die direkte Kontrolle über die Tulpa, nimmt die Umgebung wahr, als befände er sich an der Stelle seines Astralkonstrukts, und kann sogar durch es nach Belieben sprechen. Nur Kräfte und Talente kann er durch die Tulpa nicht anwenden, es sei denn er hat mit TULPAMAGIE Kräfte in diese eingebunden.

Der Former kann sein Bewusstsein jederzeit aktionsfrei in seinen physischen Körper zurückversetzen.

Der Former kann sein Bewusstsein beliebig in der Tulpa belassen, sein physischer Körper befindet sich derweil jedoch in einem völlig hilflosen tranceähnlichen Zustand, wie bei der Kraft *Astralprojektion*. Wird dieser verletzt, merkt der Former dies jedoch.

Wird die Tulpa zerstört oder aufgelöst, während sich das Bewusstsein ihres Erschaffers in ihr befindet, wird dieses ganz harmlos in dessen physischen Körper zurückversetzt.

TULPAMAGIE

FOR 16 (III)

Der Former kann pro Talentrang eine seiner paranormalen Fähigkeiten in bestehende

Tulpae einbinden, so dass diese sie auf Befehl oder Auftrag ihres Erschaffers anwenden können. Die Tulpae benutzen die Werte ihres Erschaffers, um die Kräfte anzuwenden oder zu wechseln.

Jede Fähigkeit kann nur einmal eingebunden werden, auch nicht in verschiedene Tulpae. Der Former kann nur maximal eine Fähigkeit pro Talentrang gleichzeitig in seinen Tulpae insgesamt eingebunden haben, kann aber jederzeit eine Fähigkeit aus einer Tulpa löschen, um eine neue einbinden zu können.

Für jede Fähigkeit, die der Former in eine Tulpa einbindet, erleidet er 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, der normal geheilt werden kann.

UNTRÜGLICHE SINNE

(Original: Untrügliche Sinne, Talentpaket 3)

SOL 1 (III), AGE 1 (III), PAR 1 (III), SCH 10 (V), PRD 10 (V), FUE 10 (V)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter seinen GEI-Wert auf einen Wahrnehmungswurf hinzuzählen, vorausgesetzt, er sucht, lauscht, wittert, späht etc. aktiv nach irgendetwas. Es können mehrere Talentränge in einem Wurf vereint werden.

WILLENSVERKÖRPERUNG

FOR 16 (III)

Pro Talentrang kann der Former Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jeder seiner erschaffenen Tulpae auf deren Kampfwerte beliebig verteilen.

NEUE TALENTE FÜHLENDER

Astralgestalt 16 (V)
Aurabereitschaft 10 (V)
ESP 12 (V)
Ich Muss Weg!* 14 (III)
Lebensverbindung 14 (III)
Untrügliche Sinne 10 (V)
Wahrnehmung* 10 (X)

NEUE TALENTE GEISTHEILER

Aurapanzer 14 (III)
Aurauüberladung 10 (X)
Geist befreien 10 (V)
Heilungsbereitschaft 10 (V)
Lebensverbindung 12 (V)
Schöpferische Gabe* 10 (V)
Schutzaura 14 (V)

*Diese Talente reflektieren die übernatürliche Einstimmung eines Fühlenden auf seine Umgebung, die Fähigkeit, selbst feinste Nuancen wahrzunehmen und auf Gefahren prekognitiv zu reagieren

NEUE FÄHIGKEITEN-KATEGORIE: EKTOPLASMA

Die Fähigkeiten des Formers, in die ektoplasmische Phase der Realität einzutauchen, sich auf die Schwingungen dieser Proto-Materie einzustimmen und sie so auf unsere Seite der Wirklichkeit zu ziehen und zeitweise zu echter Stofflichkeit zu verdichten, stehen auch anderen Medien in Form einiger paranormalen Kräfte zur Verfügung. Solche Kräfte manifestieren sich in der Regel in der vorübergehenden Materialisierung von Substanz, meist von einfacher gallertiger oder kristallartiger Struktur. Eine Auswahl

solcher Kräfte, die angehende und erfahrene Former, aber auch andere paranormale Begabte nutzen können, werden im Folgenden beschrieben:

ASTRALBROT

MED (3)

( Manabrot)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 420 \$

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter


Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Das Medium bündelt die astralen Energien um sich herum und erschafft daraus warmes, aber geschmackloses Manabrot.

Maximal kann der Paranormale eine Anzahl von Astralbroten gleich seiner halbierten Stufe erschaffen. Jeder der blau-violetten, teigähnlichen Klumpen, entspricht einer ganzen Mahlzeit (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) für eine Person.

EKTOPLASMISCHE BARRIERE

MED (18)

( Schleimwand)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 1120 \$

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Die Kraft erschafft eine Wand aus zäher, gallertiger Masse, die Ausmaße von bis zu 1 Meter x VE Meter x VE Meter annehmen kann und nicht wieder verschwindet, es sei denn ihre Gesamt-LK sinkt auf 0. In diesem Fall verdunsten die Gallertreste nach ein paar Stunden zu Nichts.

Die Barriere muss auf festem Boden stehen. Objekte in ihrem Bereich werden von dem Schleim eingeschlossen (siehe auch unten).

Die Schleimwand hat eine Gesamt-LK gleich ihrer Kubikmeter mal der Stufe des Zauberwirkers und keine Abwehr. Der Versuch, einzelne Sektionen der Wand zu durchbrechen, ist sinnlos, da die gallertige Masse beständig ineinanderfließt. Außerdem regeneriert die Wand jede Runde LK in Höhe des Ergebnisses einer Probe auf die Stufe des Wirkers. Darüber hinaus ist der Schleim auch noch ätzend und zerstört nicht-magische Gegenstände aus organischer Substanz oder Metall, die mit ihr in Kontakt kommen. Lebewesen, die mit ihr in Kontakt kommen, erleiden W20 abwehrbaren Schaden bei Berühren, oder 2W20 bei vollem Körperkontakt.

Kreaturen, die sich beim Wirken der Schleimwand in ihrem Bereich befinden, erhalten 2W20 Schaden, der *nicht* abwehrbar ist, können nicht atmen und sind von ihr umschlungen. Um sich zu befreien, kann eine Kreatur jede Runde KÖR+ST würfeln, bei Erfolg hat sich die Kreatur nach einer Seite seiner Wahl aus der Schleimwand herausgekämpft.

EKTOPLASMISCHES NETZ

MED (9)

( Netz)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 115 \$

ZB: -(AGI+ST)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter


Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Ein Netz aus klebriger Astralmasse mit einem Radius von VE/2 in Metern erscheint.

Vom Netz getroffene Wesen, welche keine Abwehr dagegen würfeln dürfen, halbieren für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen. Der Zauber wirkt nicht gegen Wesen, die 2+ Größenkategorien (siehe GRW, Seite 104) größer sind.

ELEMENTARE MANIFESTATION

MED (17) PSI (17)

( Elementar herbeirufen)

Kategorie: Ektoplasma/Teleportation

Preis: 920 \$

ZB: -Elementarstufe x 5

Dauer: VE Stunden

Distanz: Radius von VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dieser Zauber ruft ein Elementar von seiner Ebene herbei und existiert in vier unterschiedlichen Varianten (Erde, Feuer, Luft und Wasser - jeweils ein einzelner Spruch). Alle Elementare (siehe GRW, Seite 110-112) existieren in drei verschiedenen Elementarstufen (I-III), zwischen denen man frei wählen kann. Elementare verachten die niederen Wesen, die es wagen, sie herbeizurufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Herbeirufung aber nichts anhaben und kämpfen nur, wenn man sie angreift oder ihr Herbeirufer es befiehlt.

Aufträge: Ein Elementar kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn es für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen halbiertes VE ausgeführt hat (Elementare verstehen immer die Sprache ihres Herbeirufers). Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthalten wie: "Begebe Dich zu dem Stützpunkt dort

vorne (Auftrag 1) und steck die Geländewagen in Brand (Auftrag 2).” Wird das Elementar vor Ablauf der Zauberdauer entlassen oder hat es alle Aufträge erfüllt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf W20, dass es sich befreit und sofort verschwindet.

Elementarportale: Um ein Elementar zu beschwören, wird immer sein Element in irgendeiner Form benötigt, das als Portal dient, um das Elementar von seiner Ebene zu rufen. So kann man unter Wasser keine Feuer- oder Luftpotelementare beschwören, wohl aber Wasserlementare. Die Größe des Portals regelt, wieviel Elementarstufen insgesamt herbeigerufen werden können. Dabei ist die Stufe senk- und aufsplittbar: Beispielsweise kann man mit einem Lagerfeuer ein Elementar der Stufe II herbeirufen. Alternativ kann man auch zwei Elementare der Stufe I herbeirufen oder gar nur eins. Die Stufensumme, die am Ende insgesamt herbeigerufen wird (I-III), wird mit 5 multipliziert und ergibt den Malus auf den ZB. Die Größe des Elementarportals gibt wiederum einen Herbeirufungsbonus (HB) auf die Zaubern-Probe.

| ELEMENTARPORTAL | STUFE |
|--|-------|
| Feuer: Kerzenflamme bis Fackel | I |
| Feuer: Lagerfeuer | II |
| Feuer: Brand/Lava | III |
| Erde: Erdboden/Kiesel/Sand | I |
| Erde: Felsen/Findling | II |
| Erde: Steinhügel oder größer | III |
| Wasser: Pfütze/Regen/Wassertonne | I |
| Wasser: Brunnen/Teich/Weiher o.ä. | II |
| Wasser: Fluss/Meer/See | III |
| Luft: Leichte Brise/Windiges Wetter | I |
| Luft: Stürmisch | II |
| Luft: Gewittersturm | III |
| GRÖSSE DES ELEMENTARPORTALS | NB |
| Pro m ² Feuer-/Lava-/Wasserfläche | +1* |
| Pro m ³ Erde/Gestein/Luft | +1* |

*: Maximal erreichbarer Bonus entspricht VE

Misslungenes Herbeirufen: Ein Elementar wird auch herbeigerufen, wenn die Zaubern-Probe misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle seines Herbeirufers. Ein fehlerhaft herbeigerufenes Elementar hat nur ein Ziel im Sinn: Seinen Herbeirufener zu vernichten, damit es bereits vor Ablauf der

Zauberdauer wieder auf seine eigene Heimatebene zurückkehren kann.

GEDANKENFORM

MED (14)

( Phantom)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 255 \$

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden


Effekt: Die Fähigkeit erschafft ektoplasmaische Abbilder beliebiger Kreaturen mit einer Gesamt-GH von maximal der doppelten Stufe des Mediums. Die Abbilder sind halbstofflich, können tatsächlichen Schaden verursachen und verfügen über alle Fähigkeiten und Kampfwerte, die die abgebildeten Kreaturen ebenfalls besitzen, allerdings erfordert der Einsatz jeder Fähigkeit außer Schlagen und Schießen, die bewusst angewendet werden muss, dass sich das Medium in dieser Runde konzentriert (zählt als seine Aktion). Die Illusion eines Riesen könnte also bei einem Immersieg Gegner automatisch umschlingen, um Gegner zu zerstampfen, muss sich der Paranormale jedoch konzentrieren.

Die halbstoffliche Natur einer Gedankenform erlaubt aber jeder Kreatur, die von einer Aktion einer Gedankenform direkt betroffen ist, einen GEI+VE-Wurf. Ist dieser erfolgreich, darf die Kreatur sämtliche Auswirkungen der Gedankenform für diese Runde ignorieren. Geistesimmune Kreaturen ignorieren Gedankenformen automatisch.

Gedankenformen sind außerdem selbst geistlos und geistesimmun.

GEISTERNEBEL

MED (7) KUL (7)

( Tarnender Nebel)

Kategorie: Ektoplasma/Ritual

Preis: 140\$

ZB: -2

Dauer: VE x 2 Kampfunden


Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Diese Fähigkeit ist bereits im DS-X-Basiswerk zu finden und kann auch Medien zur Verfügung stehen, die entsprechenden astralen Nebel aus den ektoplasmischen Zwischenwelten manifestieren.

KLAUEN AUSBILDEN

MED (11) KUL (9)

( Klauenhände)

Kategorie: Ektoplasma/Trank

Preis: 370 \$

ZB: - 2

Dauer: Probenergebnis in Runden

Distanz: Berühren


Abklingzeit: 100 Runden

Effekt: Dem Ziel wachsen scharfe Klauen aus den Händen, die auf diese Weise zu natürlichen Waffen mit einem WB gleich Stufe/5 des Zauberwirkers werden, und gegen die die Abwehr getroffener Gegner um 1 für jeden dritten Punkt VE des Zauberwirkers gesenkt wird.

Von Kultisten gewirkte Klauen wirken normalerweise wie natürliche hornige Bestienklauen. Von Medien gebildete Klauen wirken meist wie glühende kristalline Sporne.

KRISTALLEXPLOSION

MED (14)

( Sandwoge)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 460 \$

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter


Abklingzeit: 10 Runden

Effekt: Der Zauberwirker schießt eine komprimierte Kristallkugel auf seine Gegner, die in einer Explosion (Radius = VE des Zauberwirkers in Metern) endet, welche nicht abwehrbaren erdbasierenden Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fällt bei der Probe außerdem ein Immersieg, sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag*, weil sie Splitter in die Augen bekommen haben.

Sämtliche mit dieser Kraft erschaffene Materie löst sich nach einer Runde in Nichts auf.

KRISTALLANZE

MED (9)

( Sandlanze)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 210 \$

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich


Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 0 Runden

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante der Kraft *Kristallpfeil*. Auch hiermit wird das Ziel für eine Runde geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag*, wenn der Wirker bei der Zauberprobe einen Immersieg erzielt.

KRISTALLEITER

MED (8)

( Zauberleiter)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 320 \$

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter


Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Eine kristalline Leiter entsteht, die bis zu VE x Zauberwirkerstufe Meter hoch sein kann.

Die Leiter steht fest im Raum und benötigt keinen Halt. Sie bleibt, solange das Medium sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

KRISTALLPFEIL

MED (5)

( Sandstrahl)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 10 \$

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter


Abklingzeit: 0 Runden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Kristallpfeil auf einen Feind, dessen erdbasierter Schaden dem Probenergebnis entspricht. Erzielt der Zauberwirker auf dem Probenergebnis einen Immersieg, ist das Ziel außerdem für eine Runde geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag*, weil es Splitter in die Augen bekommen hat.

Sämtliche mit dieser Kraft erschaffene Materie löst sich nach einer Runde in Nichts auf.

KRISTALLSALVE

MED (14)

( Sandodem)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 460 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter


Abklingzeit: 10 Runden

Effekt: Aus der Hand des Mediums schießt ein Wirbel hochbeschleunigter Kristallpartikel, der an allen hintereinander stehenden Gegnern in einer 1m breiten, geraden Schneise nicht abwehrbaren erd-basierenden Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fällt bei der Zauberprobe außerdem ein Immersieg, sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag*, weil sie Splitter in die Augen bekommen haben.

Sämtliche mit dieser Kraft erschaffene Materie löst sich nach einer Runde in Nichts auf.

KRISTALLSTURM

MED (19)

( Sandsturm)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 710 \$

ZB: +4

Dauer: Probenergebnis in Runden

Distanz: Berührung


Abklingzeit: 10 Runden

Effekt: Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern wird von einem Wirbel hochbeschleunigter Kristallpartikel erfüllt. Jeder in dem Sturm erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren erd-basierenden Schaden in Höhe des Probenergebnisses. Fällt bei der Zauberprobe außerdem ein Immersieg, sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch die Kraft *Psi-Schlag*, weil sie Splitter in die Augen bekommen haben.

Sämtliche mit dieser Kraft erschaffene Materie löst sich eine Runde nach Ende der Wirkungsdauer in Nichts auf.

KRISTALLWAND

MED (17) PSI (17)

( Steinwand)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 920 \$

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden


Effekt: Das Medium erschafft eine Kristallwand, die Ausmaße von bis zu 1m x VE m x VE m annehmen kann und nicht wieder verschwindet.

Die Wand muss auf festem Boden stehen und kann nicht an einem Ort erscheinen, wo sich bereits etwas befindet.

Die Kristallwand hat eine Abwehr gleich der dreifachen Stufe des Erschaffers, für den Fall, dass jemand sie mit Gewalt durchdringen will. Jeder einzelne Kubikmeter der Wand verfügt über LK in Höhe der Stufe des Paranormalen.

PSYCHISCHES SCHWERT

MED (14) PSI (12)

( Arkanes Schwert)

Kategorie: Ektoplasma/Telekinese

Preis: 920 \$

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Radius von VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Ein Schwert aus heller (oder je nach Belieben auch dunkler) Energie erscheint innerhalb eines Radius von VE in Metern um den Paranormalen herum. Innerhalb dieses Wirkungsbereiches kämpft es völlig selbstständig, hört jedoch auf gedankliche Kampfkommandos seines Erschaffers wie „Greif den großen Pazúr an“ oder „Schütze mich“.

Bewegt sich der Paranormale, wandert der Wirkungsbereich des Schwertes mit ihm mit, so dass die psychische Klinge niemals mehr als VE in Metern von ihm getrennt sein kann.


Das Schwert löst sich in seine ektoplastischen Bestandteile auf, sobald seine (nicht heilbaren) LK auf Null oder niedriger sinken bzw. die Dauer der Kraft verstrichen ist.

Sämtliche Kampfwerte des Schwertes entsprechen der Stufe des Paranormalen +10.

Die einzige Ausnahme bildet der Laufen-Wert, der dem doppelten Laufen-Wert des Erschaffers entspricht.

VISKOSE ABSONDERUNG

MED (4)

( Schmierfleck)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 150 \$

ZB: +0

Dauer: VE des Zauberwirkers in Runden


Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Untergrund in einem VE Meter durchmessenden Bereich wird von schmieriger Astralmasse überzogen. Jede Kreatur, die in diesem Bereich steht oder läuft, muss jede Runde AGI+BE – halbe Stufe des Mediums würfeln (zählt nicht als Aktion). Bei Misslingen des Wurfs liegt die Kreatur auf dem Boden.

ZELLULARKRISTALLISIERUNG

MED (13)

( Steingestalt)

Kategorie: Ektoplasma

Preis: 360 \$

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden (speziell)

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Medium kristallisiert sein Körpergewebe zu einer steinartigen Substanz, ohne seine Beweglichkeit zu verlieren. Dadurch erhält er +5 PA und zählt als Steinwesen. Allerdings zählt dieser PA-Bonus als physische und klassenfremde Rüstung, die entsprechend mit seinen Zauberfähigkeiten verrechnet wird.

Außerdem kann der Charakter in dieser Gestalt in jeder Position absolut

regungslos verharren und muss nicht atmen, wodurch alle Proben, den Paranormalen als etwas anderes als eine Statue zu erkennen, um 8 erschwert sind, solange er sich nicht bewegt. Ebenso sind alle Proben, das Medium gegen seinen Willen zu bewegen, stets um 8 erschwert.

Jede Runde, die das Medium völlig regungslos verharrt, ohne eine Aktion auszuführen, zählt nicht zur Wirkungsdauer dazu.

| EKTOPLASMA-FÄHIGKEITEN FÜR MEDIEN NACH STUFE | |
|---|---|
| STUFE 3 | Astralbrot |
| STUFE 4 | Viskose Absonderung |
| STUFE 5 | Kristallpfeil |
| STUFE 7 | Geisternebel |
| STUFE 8 | Kristalleiter |
| STUFE 9 | Ektoplasmisches Netz, Kristalllanze |
| STUFE 11 | Klauen ausbilden |
| STUFE 13 | Zellularkristallisierung |
| STUFE 14 | Gedankenform, Kristallsalve, Kristallexplosion, Psychisches Schwert |
| STUFE 17 | Elementare Manifestation, Kristallwand |
| STUFE 18 | Ektoplasmaische Barriere |
| STUFE 19 | Kristallsturm |

