

SPIRITIST

Eine Fanwerk-Heldenklasse von **Zauberlehrling** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

VORAUSSETZUNG

Heiler ab Stufe 10

IDEE UND HINTERGRUND

Der Spiritist (SPI) ist ein Heiler, der sich neben seinem Brotberuf als Heiler besonders mit den Geistern und Seelen von Toten und Sterbenden beschäftigt. Oft hilft er den Geistern dabei den Übertritt zu schaffen, tritt mit ihnen in Zwiesprache, erhält Tipps und Visionen und kann teilweise sogar in die Zwischenwelt der Schatten und Geister eintreten. Mancher Spiritist lebt so sehr in dieser Zwischenwelt, dass er die Geister dazu bringen kann auf seiner Seite zu kämpfen und ihm zu helfen.

TALENTE

Die verwendeten Talente des Grundregelwerkes sind unverändert, wobei die mit * markierten Talente laut GRW für "Dämonen" und den Zauber "Dämonen beschwören" gültig sind – diese werden im Rahmen dieses Fanwerks auf den Kontext "Geister" und den Zauber "Geister beschwören" erweitert.

Alle anderen Talente sind entweder extra für den Spiritisten geschrieben oder aus anderen Fanwerken "geborgt". Die Quellen sind bei der Talentbeschreibung oder in der Talentliste angegeben (GR3 = "Bruder Grimms drittes Talentpaket").

Beschwörer* 10 (III) GRW
Seelenreise 10 (V)
Totenflüsterer 10 (III)
Untote zerschmettern 10 (V) GRW

Geistergestalt 12 (V) GR3
Geisterdiener 12 (III)
Kreiszeichner 12 (III) GRW

Bändiger 14 (V) GRW
Unersättliches Beschwören* 14 (III) GRW

Dämonenzauber* 16 (III) GRW
Geisterwächter 16 (III)

Mächtige Beschwörung* 18 (II) GRW

GEISTERDIENER

SPI 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro 24h für VE Stunden einen kleinen, geisterhaften Diener herbeirufen, der für ihn ganz einfache Aufträge erfüllt ("Öffne die Tür", "Drücke den Knopf", "Nimm den Mantel"). Ansonsten ist der Diener völlig unnützlich, kann nicht reden, kann maximal VE (des ZAW) Kilo Last tragen, verpufft bei Schaden und bleibt immer in der Nähe des ZAW.

GEISTERGESTALT

SPI 12 (V), NEK 14 (V) Quelle: Bruder Grimms Talentpaket 3

Der Charakter ist so sehr mit dem Tod und dem Jenseits verbunden, dass er vorübergehend seine körperliche Hülle abstreifen und mitsamt getragener Ausrüstung körperlos werden kann. Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro 24 Stunden aktionsfrei für Talentrang Runden körperlos werden und so solide Hindernisse durchqueren, mit Laufen-Wert fliegen, Angriffe ignorieren oder sich aus Umschlingungen befreien. In körperloser Gestalt kann er nicht Schlagen oder Schießen, aber Zaubern und selbst von Zaubern getroffen werden.

Befindet der ZAW sich nach Ablauf der Körperlosigkeit über dem Boden, stürzt er ab und erhält entsprechenden Sturzschaden. Befindet er sich in einem massiven Objekt, wird er zum Ausgangspunkt herausgeschleudert und erhält Schaden, der dem Sturzschaden für die zurückgeschleuderte Distanz entspricht.

GEISTERWÄCHTER

SPI 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf aktionsfrei ein geisterhaftes Duplikat als Wächter seiner selbst im Radius von 1 m neben sich herbeirufen. Dieser Wächter besteht entweder Anzahl Talentrang Runden oder bis seine Lebenskraft auf 0 sinkt (LK = KÖR+AU des Charakters). Der Wächter ist eindeutig als Geist erkennbar und von leicht schimmernder, durchsichtiger Gestalt. Sein Hauptziel ist es den Charakter zu schützen - es greift jeden Angreifer sofort an.

Der Wächter hat 1 Aktion/Runde und keine Bewegung (die Aktion kann natürlich für "Rennen" eingesetzt werden). Der Geisterwächter hat keine Waffen oder Rüstung - seine Basis-Abwehr und sein Basis-Angriffswert entsprechen jenem des Charakters. Dazu kommen noch die Eigenschaften "Körperlos (PA +8)" (sh. Monstereigenschaft) bzw. "Geisterklaue (WB+2, GA-2)". Der Geisterwächter kann nicht zaubern, aber Wände und andere Hindernisse behindern ihn nicht in seiner Bewegung. Er schwebt wenige Zentimeter über dem Boden.

SEELENREISE

SPI 10 (V)

Jeder Rang dieses Talents gibt einen Bonus auf +1 auf sämtliche Zauber, bei denen die Sinne des Charakters von seinem Körper getrennt sind, er seine Sinneskraft mit Hilfe der Geisterwelt verändert/erweitert oder er sich (temporär) selbst in die Geisterwelt begibt. Außerdem verdoppelt jeder Talentrang die Zauberdauer bzw. die Reichweite des Zaubers (je nach Zauber entweder/oder).

Aus dem Grundregelwerk sind das (zumindest) die Zauber: Botschaft, Durchlässig, Durchsicht, Flackern, Gasgestalt, Lauschen, Spionage

Aus Bruder Grimms Werken kommen noch dazu: Magischer Blick (Grimmoire 5), Sonar (Planeslayers).

Anmerkung: Welche Zauber konkret Boni bekommen sollte auf alle Fälle mit dem SL abgestimmt werden!

TOTENFLÜSTERER

SPI 10 (III)

Der Spiritist kann den Geist eines Toten befragen, dieser muss ihm antworten, allerdings nicht automatisch wahrheitsgemäß. Maximal dauert das Gespräch Talentrang*2 Minuten oder bis dem Geist VE Fragen gestellt wurden. Der Geist versteht die Sprache des Spiritisten und antwortet in dieser. Der Spiritist kann das Talent einmal alle 7/Talentrang Tage anwenden.

ZAUBER

ZAUBERLISTE

Die folgenden Zauber sind thematisch passend und könnten für den angehenden Spiritisten interessant sein.

GRUNDREGELWERK / SPIRITIST

Bannen
Botschaft
Duplikat (sh. unten)
Durchlässig
Durchsicht
Flackern
Gasgestalt
Geister beschwören (sh. unten)
Lauschen
Spionage
Vertreiben

ANDERE FANWERKE

Bannsphäre (Grimmoire 2)
Furcht bannen (Grimmoire 2)
Geist leeren (Grimmoire 2)
Todesschutz (Grimmoire 3)
Totenwache (Grimmoire 2)
Vision (Grimmoire 1)

NEUE ZAUBER

DUPLIKAT 

5

4

5

Kosten: 160 GM

ZB: 0

Dauer: Konzentration + VE/2 KR

Reichw.: Berühren

Abkling.: 10 KR

Effekt: Dieser Zauber erschafft im Sichtbereich (Radius VE Meter) des ZAW ein originalgetreues (bewegbares) Abbild des berührten Objektes oder der Person. Wendet der ZAW stetig Konzentration auf (gilt als Aktion), dann kann er das Duplikat beliebig lange aufrechterhalten. Sollte seine Konzentration nachlassen verblasst das Duplikat nach VE/2 Kampfrunden. Pro Runde kann der ZAW das Abbild bis zu VE/3 Meter bewegen, was nicht als Aktion zählt (auch wenn er beschließt sich nicht mehr darauf zu konzentrieren) - er muss das Abbild allerdings die ganze Zeit sehen können. Das Duplikat ist durchlässig und kann keinen Schaden erleiden. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerkungsprobe (sh. GRW S. 89) durchschaubar.

GEIST BESCHWÖREN 

10

13

10

Preis: 650GM

ZB: -ZB des Geists und +BB (Beschwörungsbonus)

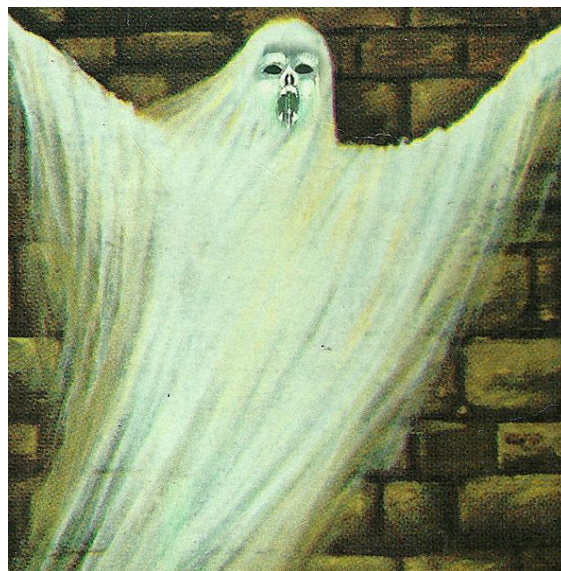
Dauer: VE Stunden

Distanz: Radius von VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Mit diesem Zauber beschwört der Zauberkünstler ein geisterhaftes Wesen aus einer Zwischenwelt. Der Charakter kann dabei frei wählen, was für eine Art Geist (siehe nächste Seite) er beschwören will.

Der Zauber, seine (Rand-)Bedingungen und Beschränkungen entsprechen jenem von "Dämonen beschwören" (GRW S. 51/52). Einzig die Bedingung "Fliegen können" (und der dazugehörige Beschwörungsmalus) ist für Geister irrelevant, da diese entweder fliegen/schweben können oder nicht (z.B. Poltergeist).



ZB: -5		
IRRLICHT		
KÖR: 0	AGI: 1	GEI: 1
ST: 0	BE: 0	VE: 4
HÄ: 0	GE: 0	AU: 9
Bewaffnung	Panzerung	
	Körperlos (PA+8)	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.	
	Körperlos: Die Kreatur kann bspw. durch Magie, geweihte oder magische Waffen, Elementarschaden, Gifte oder Umwelteinflüsse verletzt werden. Angriffe mit normalen Waffen sind wirkungslos.	
	Licht: Das Irlicht gibt einen flackernden Lichtschein ab, vergleichbar mit einer kleinen Kerze.	
	Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion 'Rennen' ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.	
	Verwirren (- (GEI+AU)/2), Gehorche (- (GEI+VE)/2)	
Beute:		
GH: 3	GK: wi	EP: 76

ZB: -10		
POLTERGEIST		
KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 1
ST: 3	BE: 1	VE: 0
HÄ: 0	GE: 1	AU: 0
Bewaffnung	Panzerung	
Geisterklaue (WB+2, GA-2)	Keine feste Gestalt (PA+4)	
	Angst II: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.	
	Körperlos: Die Kreatur kann bspw. durch Magie, geweihte oder magische Waffen, Elementarschaden, Gifte oder Umwelteinflüsse verletzt werden. Angriffe mit normalen Waffen sind wirkungslos.	
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Beute:		
GH: 6	GK: kl	EP: 102

ZB: -15		
SCHATTEN		
KÖR: 11	AGI: 11	GEI: 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung	Panzerung	
Geisterklaue (WB+2, GA-2)	Körperlos (PA+8)	
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.	
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion 'Rennen' im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.	
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute:		
GH: 13	GK: no	EP: 119

ZB: -20		
GEIST		
KÖR: 1	AGI: 11	GEI: 10
ST: 16	BE: 0	VE: 3
HÄ: 16	GE: 2	AU: 6
Bewaffnung	Panzerung	
Geisterklaue (WB+2, GA-2)	Körperlos (PA+8)	
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.	
	Angst II: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion 'Rennen' im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.	
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.	
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
	Wesen der Dunkelheit / Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit bzw. des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.	
	Terror (- (GEI+VE)/2)	
Beute:		
GH: 23	GK: no	EP: 262

ZB: -25		
TODESFEE		
KÖR: 6	AGI: 9	GEI: 10
ST: 19	BE: 0	VE: 3
HÄ: 19	GE: 0	AU: 9
Bewaffnung	Panzerung	
Geisterklaue (WB+2, GA-2)	Körperlos (PA+8)	
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.	
	Angst II: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion 'Rennen' im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.	
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.	
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
	Zauber Wehklagen: ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels Abklingzeit: 10 Kampfrunden Effekt: Jeder im Umkreis von 9m um die Todesfee erleidet nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.	
	Wehklagen (- (KÖR+AU)/2 des Ziels)	
Beute:		
GH: 30	GK: no	EP: 282

LIGENCE / PICTURE REFERENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Regelergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veröffentlicht. Danke an Dzaarion und Sintholos für umfangreiches Feedback.

The picture is licensed under the [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) and was published on Wikimedia Commons by Gallowglass https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medieval_ghost.jpg (it was not altered).

Schatten, Geist und Todesfee stammen aus dem Grundregelwerk, die Stat-Blocks wurden mit Hilfe von: <https://www.f-space.de/ds4/tools-monstergen.html> erstellt.