

VISHI DUNN

Schamanengehilfe des Hochlama-Stammes. Männlich, 21. Initiierter des Waha.

Vorstellung: *Ich bin Vishi Dunn und vielleicht in der Geisterwelt bekannter als in dieser hier. In meiner Rolle als Schamane des Blaulama-Clans bin ich viel herumgekommen und habe viel Krieg und Tod mit angesehen. Es ist wahr, dass einige mich Vishi, den Brudermörder, nennen, aber das ist ein Name, der aus Loyalität entstanden ist und nicht durch Verrat. Ich weiß, dass es im gesamten Drachenpass keine größere Chance auf den Frieden gibt als die, die Argrath bietet. Ich war dort, als Pavis befreit wurde, und ich fand unter Vasana, Yanioth und ihren Clansmitgliedern Freunde. Nun reite ich mit ihnen und kümmere mich um die Belange der Geisterwelt, erteile Ratschläge und Warnungen, sofern andere bereit sind, sie zu hören. Achtet nicht auf meinen Begleiter, Vetter Affe. Er ist ein Feigling und hat nur wenig Bedeutsames zu sagen.*

Vishi Dunn ist ein Mitglied des Stamms der Hochlamareiter aus dem Blaulama-Clan. Er ist drahtig und hat einen rasierten Kopf mit einem Haarknoten, wie es bei dem Hochlama-Stamm üblich ist. Sein Körper ist mit dekorativen und spirituellen Tätowierungen übersät, und er trägt eine grellbunte und reich verzierte Robe aus Yakwolle, die vorne offen ist, und dazu grobgefertigte Sandalen, obwohl er am liebsten barfuß geht, falls möglich. Seine Haut ist dunkler als die der meisten, was von den langen Jahren in der Sonne kommt.

Sein Großvater kämpfte für den Hochkönig am Grizzlygipfel und wurde von Lunaren Geistern getötet. Sein Vater fiel gegen das Lunare Imperium in der Ersten Schlacht von Mondsud.

Während seiner Initiation als Erwachsener wurde Vishi beinahe von Geistern getötet. Er wurde der Lehrling der Schamanin Sabera Geisterreiter und lernte, mit der Geisterwelt zu interagieren. Als er hörte, dass der Weiße Bulle den Halbgott Jaldon Goldzahn beschwören wollte, ging Vishi nach Jaldonsgrab, um das Ereignis mitzuerleben. Jaldon kehrte zurück, und Vishi Dunn schwor dem Weißen Bullen die Treue. Als einer seiner eigenen Verwandten sich an Vishis Treueschwur gegenüber Argrath störte, tötete Vishi ihn, was ihm den Namen Vishi der Brudermörder einbrachte – ein Spitzname, auf den Vishi weder stolz ist noch für den er sich schämt.

Vishi folgte Argrath und Jaldon, um Pavis zu befreien, wo er sich mit Vasana anfreundete, die er dann zurück zum Drachenpass begleitete. Vishi ist Argrath gegenüber extrem loyal, so sehr, dass es schon an Fanatismus grenzt. Trotzdem ist er überraschend weltlich eingestellt und genießt das Trinken und Feiern so sehr wie jeder andere.

STÄ 13 KON 13 GRÖ 12
INT 18 GES 13 CHA 15
MAN 19 Magiepunkte: 19

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-04	0/5
Linkes Bein	05-08	0/5
Unterleib	09-11	0/5
Brust	12	0/6
Rechter Arm	13-15	0/4
Linker Arm	16-18	0/4
Kopf	19-20	0/5

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Lanze	50	1W10+1+1W4	4	10
Dolchaxt (2H)	60	3W6+1W4	5	10
Dolch	45	1W4+2+1W4	7	7
Lassostab	45	Fangen	5	4

Runen: Mond 60% (☉), Luft 55% (☽), Wasser 50% (☵), Tod 80% (☠), Mensch 85% (☼).

Leidenschaften: Loyalität (Argrath) 80%, Hass (Lunares Imperium) 70%, Ehre 60%, Liebe (Familie) 60%, Hass (Chaos) 60%, Loyalität (Sabera-Geistreiter, Mentorin) 60%, Loyalität (Hochlama-Stamm) 50%.

Ruf: 9%

Lösegeld: 250 L

Bewegung: 8

Schadensbonus: +1W4

Geisterkampfschaden: 1W6+3

Heilrate: 3

Aktionsränge: GES 2, GRÖ 2

Trefferpunkte: 13

Rüstung: Lendenschurz und Robe.

Fertigkeiten: *Gewandtheit +10%:* Ausweichen 36%, Reiten (Hochlama) 65%. *Handhabung +20%* (dazu gehören alle Waffenfertigkeiten). *Heimlichkeit +10%:* Schleichen 20%, Verstecken 20%. *Kommunikation +15%:* Singen 45%. *Magie +10%:* Geisterkampf 95%, Geisterkunde 40%, Geisterreise 65%, Geistertanz 45%, Gottesdienst (Waha) 35%, Meditieren 40%. *Wahrnehmung +15%:* Horchen 40%, Spähen 40%, Spurenlesen 10%, Suchen 50%. *Wissen +15%:* Erste Hilfe 50%, Gefechtswissen 30%, Hüten 50%, Kultkunde (Waha) 35%, Pflanzenkunde 45%, Schlachten 50%, Tierkunde 40%.

Sprachen: Geistersprache 50%, Handelssprache 20%, Heortlingisch 25%, Praxisch 65%.

Runenpunkte: 3 (Waha)

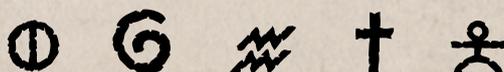
Runenzauber: Entkörperlichung (1), Feind erkennen (1), Geisterblockade (1, Sum.), Kleinen Erdelementar bannen (1), Kleinen Erdelementar beschwören (1), Kombinieren (1), Kultgeist befehlen (2), Magie bannen (1, Sum.), Orakel (1), Schild (1, Sum.), Seelenblick (1), Verlängern (1), Wundheilung (1).

Geistermagie: Geisterschirm 3, Geist spüren 1, Heilen 2, Zweites Gesicht 3.

Magische Gegenstände: Speicherkristall für 14 Magiepunkte.

Besitz: 5 L in Münzen, hat ein Hochlama (siehe unten). Hat zusätzlich Satteltaschen mit Beute aus der Plünderung von Pavis, die 400 L wert ist.

Gefolge (Guter Kamerad): Ein intelligenter Pavian namens Vetter Affe (siehe unten). Vetter Affe ist ein überzeugter Feigling.



VERTRAUTER, ELEMENTAR UND REITTIER

VETTER AFFE, *Pavian*

STÄ 17	KON 11	GRÖ 10
INT 13	GES 13	CHA 10
MAN 13	Magiepunkte: 13	

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Bein	01-02	1/3
Linkes Bein	03-04	1/3
Hinterteil	05-07	1/5
Vorderteil	08-10	1/5
Rechter Arm	11-13	1/3
Linker Arm	14-16	1/3
Kopf	17-20	1/4

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Kralle	50	1W6+1+1W4	8	-
Biss	40	1W8+1+1W4	8	-
Kurzspeer	30	1W6+1+1W4	6	10
Schleuder	30	1W8	2	-

Schadensbonus: +1W4.

Bewegung: 12

Heilrate: 2

Trefferpunkte: 11

Kampf: Sticht für gewöhnlich mit dem Speer zu und nähert sich dann, um seine Klauen einzusetzen oder zu beißen.

Rüstung: Fell (SW 1).

Fertigkeiten: *Gewandheit:* Ausweichen 26%, Klettern 90%. *Heimlichkeit:* Schleichen 45%. *Magie:* Geisterkampf 30%, Gottesdienst (Großvater Pavian) 35%. *Wahrnehmung:* Spurenlernen 25%. *Wissen:* Tierkunde 30%.

Sprache: Praxisch 10%, Tiersprache 30%.

Leidenschaft: Liebe (Familie) 60%.

Runen: Tier 80%, Unordnung 75%.

Geistermagie: Beweglichkeit 1, Gegenmagie 2, Geisterschirm 2, Heilen 2.

ERDELEMENTAR

Vishi Dunn kann 1 Runenpunkt ausgeben, um Waha zu bitten, ihm einen kleinen Erdelementar zu schicken. Er wird seinen Befehlen folgen und 15 Minuten lang in dieser Welt bleiben (Dauer des Zaubers), bevor er sich auflöst.

Eigenschaften	Klein
Runenpunkte für die Beschwörung	1
Volumen (Kubikmeter)	1
Trefferpunkte	10
STÄ	10
MAN	11
Schadensbonus	0
Bewegung	3

Fähigkeiten: Ein Erdelementar kann im Boden Gruben öffnen, Tunnel bohren und begrabene Gegenstände finden. Man kann ihn auch benutzen, um in der Erde steckende Gegenstände festzuhalten, lockere Tunneldächer vor dem Einstürzen zu bewahren oder Hügel oder Wälle zu bilden (nicht größer als sein Volumen). Ein Erdelementar kann eine Person tragen und durch die Erde „schwimmen“, wenn seine STÄ ausreicht,

die Person zu tragen. Unter der Erde gibt es keine Luft, und die beförderte Person muss KON-Proben ablegen, um nicht zu ersticken. Der Erdelementar kann das nur tun, wenn sein Passagier einverstanden ist. Ein Erdelementar kann bei ausreichender STÄ auch mehrere Personen befördern.

Angriff: Im Kampf benutzt ein Erdelementar sein Volumen, um Gegner zu umhüllen, indem er unter ihm eine Grube öffnet, deren Volumen höchstens so groß ist wie sein eigenes. Ein kleiner Erdelementar umhüllt lediglich die Beine des Opfers. Ein mittlerer Erdelementar kann das Opfer bis zum Hals verschlucken und dabei außer den Beinen Brust und Unterleib umhüllen. Ein großer Erdelementar kann sein Opfer ganz verschlucken und bedeckt damit alle Trefferzonen. In diesem Fall beginnt das Opfer auch, zu ersticken, wenn es sich nicht befreien kann. Nachdem er sein Opfer begraben hat, schließt der Erdelementar die Grube und verursacht in allen Trefferzonen Schaden in Höhe seines Schadensbonus. Ein Erdelementar kann auf diese Weise nur in der Erde oder steinigem Boden Schaden verursachen (nicht in Sand oder weichem Lehm) und kann an jedem Ort nur einmal angreifen, weil er den Boden für einen zweiten Angriff zu sehr aufgelockert hat. Das Opfer wird in jedem Fall vom Erdelementar festgehalten und muss die STÄ des Elementars mit seiner eigenen überwinden, um sich aus dem Griff zu befreien und herausklettern zu können. Wenn ein Erdelementar keinen Schadensbonus hat oder in ungeeignetem Boden angreift, verschlingt er das Opfer wie oben beschrieben, ohne Schaden zu verursachen. Das Opfer muss trotzdem einen Widerstandswurf seiner STÄ gegen die des Elementars gewinnen, um sich aus dem Griff zu befreien.

VISHI DUNNS HOCHLAMA

Vishi Dunn reitet auf einem trainierten Kavalleriehochlama. Diese Reittiere sind so groß, dass ihre Reiter auch gegen berittene Gegner mit 1W10+10 würfeln, um die Trefferzone zu bestimmen. Wenn er seine Lanze benutzt, während er mit seinem Hochlama stürmt, dann benutzt Vishi den Schadensbonus des Lamas und nicht seinen eigenen!

STÄ 36	KON 15	GRÖ 42
INT –	GES 11	CHA –
MAN 13	Magiepunkte: 13	

Trefferzone	W20	SW/TP
Rechtes Hinterbein	01-02	2/7
Linkes Hinterbein	03-04	2/7
Hinterteil	05-07	2/9
Vorderteil	08-10	2/9
Rechtes Vorderbein	11-13	2/7
Linkes Vorderbein	14-16	2/7
Kopf	17-20	2/8

Waffe	%	Schaden	AR	TP
Biss	25	1W8	8	12
Ausschlagen	50	1W8+4W6	8	12
Aufbäumen und Zutreten	25	2W8+4W6	8	-

Schadensbonus: +4W6

Bewegung: 12

Trefferpunkte: 23

Kampf: Ein Hochlama kann einen oder zwei Gegner auf einmal beißen und gegen ihn ausschlagen, oder sich gegen einen Gegner aufbäumen und zutreten.

Rüstung: Haut (SW 2).

DIE GEISTERWELT

Die Geisterwelt ist ein Ort von erhabener Schönheit und Lebensfreude, aber auch ein Ort, wo verlorene Geister wandeln, Traumfragmente verschmelzen und Alpträume ihr Festmahl halten. Einige Geister sind an bestimmte Orte gebunden, andere bewegen sich durch die ganze Geisterwelt. Diese Anderswelt besteht aus vielen kleineren, unterschiedlichen Teilen, die durch spirituelle Pfade verbunden sind. Für die meisten Besucher erscheint sie als eine graue, grenzenlose Ebene des Nichts. Für Schamanen sieht die Geisterwelt allerdings anders aus. Wie viele Orte in Glorantha wird auch die Einöde, die in *Der zerbrochene Turm* beschrieben wird, als verlassene, steinige Ebene mit grauen Hügelauläufem in der Geisterwelt widergespiegelt.

DER SCHAMANE

Geistermagie ist häufig in Glorantha anzutreffen, und **Schamanen** sind Experten darin, sie einzusetzen. Schamanen sind Spezialisten, die sich der Geistermagie und dem Wissen um die Geister und die Geisterwelt verschrieben und sich spezielle Fertigkeiten, Wissen und Kräfte angeeignet haben. Schamanen sind sehr mächtig, da sie gleichzeitig sowohl in unserer Welt (der Mittelwelt) als auch in der Geisterwelt existieren und so die gesamte Existenz sehen können. Ihre Hauptverantwortung liegt darin, sich um den spirituellen Schutz und das Wissen ihrer Verwandten und Stammesmitglieder zu kümmern, rituelle Magie und Geistermagie zu hüten und Verzauberungen und Beschwörungen durchzuführen.

ENTKÖRPERLICHUNG

Der Geist eines Schamanen kann seinen Körper in der Mittelwelt zurücklassen und tief in die Geisterwelt eindringen, was als Entkörperlichung bezeichnet wird. Um sich zu entkörperlichen, muss ein Schamane 5 Magiepunkte in einem einstündigen Ritual opfern. Die Dauer der Entkörperlichung beträgt 1W6 Stunden. Jeder weitere Magiepunkt, den der Schamane einsetzt, verlängert die Zeit, die der Schamane in diesem Zustand zubringen kann, um 1 Stunde. Der Entkörperlichungsprozess kann nicht durch *Magie aufheben* oder *Magie bannen* beendet werden.

Während er entkörperlicht ist, kann der Schamane die Anwesenheit von Geistern und anderen MAN-Quellen innerhalb einer Reichweite von ungefähr 10m pro Punkt seines MAN spüren. Wenn er sich innerhalb einer Reichweite von 1m pro Punkt seines MAN befindet, kann er das MAN eines Wesens auf 10 Punkte genau einschätzen. In dieser Reichweite kann der Schamane auch Runenaffinitäten erspüren, die über 50% liegen. Wenn er sich im direkten Kontakt zu einem Geist oder einem anderen Wesen befindet, kann der Schamane dessen genaue MAN, INT und CHA bestimmen. Der Schamane kann auch die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Kult erkennen. Weder der Schamane noch sein Anderes Ich (siehe unten) können Magiepunkte zurückerlangen, während der Schamane entkörperlicht ist.

Man kann den Zustand der Entkörperlichung auch durch den Runenzauber *Entkörperlichen* erreichen.

GEISTERWELT-FERTIGKEITEN

Die folgenden Fertigkeiten sind für die meisten Schamanen oder entkörperlichten Charaktere von Nutzen:

- **Geistertanz (00):** Einen feindlichen Geist vermeiden, während man entkörperlicht ist.
- **Geisterkunde (00):** Die Affinitäten und Merkmale eines Geistes erkennen und wissen, was ihn freundlich stimmt oder ihn vertreibt.
- **Geisterreise (10):** Sich in der Geisterwelt orientieren; wird meistens benötigt, um sich aus den Inneren Regionen der Geisterwelt zu bewegen.

DAS ANDERE ICH

Ein Schamane erlangt außerordentliche Fähigkeiten, wenn er einen Teil seiner Seele erweckt, die das **Anderes Ich** genannt wird, sein Gegenpart in der Geisterwelt. Das Aussehen des Anderen Ichs unterscheidet sich je nach der Tradition des Schamanen. Durch seine Beziehung zu seinem Anderen Ich ist der Schamane in der Lage, gleichzeitig die Mittelwelt und die Geisterwelt wahrzunehmen. Wenn der Schamane sich vollständig in der Mittelwelt befindet, dann ist das Andere Ich in beiden Welten anwesend, und sowohl das Andere Ich als auch der Schamane wissen stets, was der jeweils andere gerade tut.

Die Beziehung zwischen dem Schamanen und seinem Anderen Ich unterliegt den folgenden Umständen:

- Wenn es einmal erweckt worden ist, kann ein Anderes Ich nicht eingeschlüfert oder von dem Schamanen getrennt werden. Ein Anderes Ich kann nie *Aufgehoben*, *Gebannt* oder *Neutralisiert* werden. **Wenn das Andere Ich zerstört wird, stirbt auch der Schamane.**
- Das Andere Ich kann von normalen Wesen ohne eine Fähigkeit wie *Mystische Sicht* oder *Zweites Gesicht* nicht wahrgenommen werden.
- Die Magiepunkte des Anderen Ichs stehen dem Schamanen immer zu Verfügung, und dessen MAN kann immer geopfert werden, wenn der Schamane dies wünscht.
- Ein Schamane hat automatisch dauerhaft das *Zweite Gesicht* (siehe Seite 19 in den RuneQuest-Schnellstartreregeln). Der Schamane kann MAN auch im Dunklen sehen.
- Der Schamane kann das CHA seines Anderen Ichs benutzen, um Geisterzauber zu speichern, ansonsten zählt das CHA des Anderen Ichs nicht zum CHA des Schamanen.
- Das Andere Ich teilt die INT des Schamanen und kann genau wie der Schamane agieren und reagieren.
- Wenn der Schamane sich in die Geisterwelt begibt, dann wohnt das Andere Ich in seinem Inneren und beschützt ihn. Wenn es sich in der Mittelwelt befindet, wird es für andere sichtbar. Das Andere Ich kann jeden Zauber wirken, der dem Schamanen zur Verfügung steht, auch die, die sich in ihm selbst oder im Körper des Schamanen befinden, aber es kann den Körper des Schamanen nicht bewegen oder animieren. Zauber, die vom Anderen Ich gewirkt werden, haben das MAN und die Magiepunkte des Anderen Ichs anstatt des MAN und der Magiepunkte des Schamanen.
- Wenn er entkörperlicht ist, kann der Schamane nicht die Magiepunkte des Anderen Ichs einsetzen, um sich zu verteidigen oder anzugreifen, für Zauber hingegen schon. Ein entkörperlichter Schamane kann nicht die Magiepunkte des Anderen Ichs zur Verteidigung einsetzen, während er die Geisterwelt bereist.

DIE GEISTERWELT BEREISEN

Ein Schamane sucht für gewöhnlich nach Geistern, die sich an den Grenzen der Geisterwelt aufhalten. Hin und wieder muss sich ein Schamane aber auch tiefer in die Äußeren und Inneren Regionen begeben, in denen man sich leichter verirren kann, um einen bestimmten Geist zu finden. Sich zum Inneren zu begeben, ist leicht, da die Geisteranziehung der Inneren Regionen alles zu sich heranzieht und man einfach nur „loslassen“ muss, um sich nach innen zu bewegen. Um sich von einer Region zu einer anderen nach außen zu bewegen, muss der Schamane einen Geisterreise-Wurf bestehen.

GEISTERKAMPF

Interaktionen mit feindlich gesinnten Geistern enden oft in einem Geisterkampf, welcher zwischen zwei entkörperlichten Wesen oder zwischen einem entkörperlichten und einem körperlichen Wesen in der physischen Welt stattfinden kann. Ein Geisterkampf kann nur von einem entkörperlichten Wesen eingeleitet werden. Wenn ein Geist ein körperliches Wesen angreifen will, dann macht dieser Geist sich in der Kampfrunde vor seinem ersten Angriff in der Mittelwelt sichtbar. Schamanen können immer mit dem *Zweiten Gesicht* Geister sehen und werden für gewöhnlich wissen, wenn ein Geist die Absicht hat, anzugreifen, noch bevor dieser sich materialisiert. Wenn beide Kampfteilnehmer sich bereits in der Geisterwelt befinden, dann gibt es keine Verzögerung. Geisterkämpfe werden immer in AR 12 jeder Kampfrunde abgehandelt, egal was die Charaktere sonst noch getan haben mögen. Wenn ein Geist mit einer physischen Waffe oder einem Zauber angegriffen wird, dann wird dieser Angriff im normalen AR des Angreifers ausgeführt.

Wenn ein Geisterkampf erst einmal begonnen hat, dann dauert er an, bis einer der folgenden Umstände eingetroffen ist:

- Beide Parteien einigen sich, den Konflikt zu beenden.
- Einer der Beteiligten zieht sich aus dem Kampf zurück.
- Einer oder beide Parteien sinken auf 0 Magiepunkte.

Wenn ein Geist angreift, dann greift er das Ziel immer weiter an, bis der Geist gewinnt, verliert, mit seinem Ziel einen Handel vereinbart oder das Ziel sich zurückzieht.

Die Fertigkeit *Geisterkampf* wird sowohl für den Angriff als auch die Verteidigung im Geisterkampf eingesetzt und wird als Wettstreit zwischen den Fertigkeiten der Kampfteiligten abgehandelt.

- **Ein Gewinner, ein Verlierer:** Der Gewinner fügt dem Verlierer Geisterkampfschaden zu.
- **Unentschieden:** Ein Unentschieden (beide Teilnehmer sind erfolgreich, haben aber dieselbe Zahl gewürfelt) bedeutet, dass die Situation einstweilen nicht aufgelöst werden konnte. Wenn beide Teilnehmer einen kritischen Erfolg gewürfelt haben, dann ist das auch ein Unentschieden, aber beide Beteiligten fügen einander ihren Geisterkampfschaden zu.
- **Zwei Verlierer:** Nichts passiert, außer einer der Würfelwürfe war ein Patzer. Bei einem Patzer verliert der Teilnehmer 1W6 Magiepunkte.

Wenn ein körperliches Wesen erst einmal in einen Geisterkampf verwickelt wurde, dann kann es keine Fertigkeit einsetzen oder an einem physischen Kampf mit einem separaten körperlichen Ziel teilnehmen, wenn es nicht zuvor eine INT×5-Probe bestanden hat. Körperliche Wesen, die an einem Geisterkampf beteiligt sind, können erst Zauber wirken, wenn sie eine INT×5-Probe bestanden haben. Geister können, falls sie dazu in der Lage sind, Zauber so wirken, wie andere Kampfteilnehmer es tun würden.

GEISTERKAMPFSCHADEN

Geisterkampfschaden senkt die derzeitigen Magiepunkte des Ziels, außer wenn er von Geisterrüstung absorbiert wird.

- Bei einem speziellen Erfolg wird der erwürfelte Geisterschaden verdoppelt.
- Bei einem kritischen Erfolg wird zweimal für Geisterschaden gewürfelt, und der Schaden geht durch die Geisterrüstung, falls vorhanden.

Zusätzlich kann bei einem speziellen oder kritischen Erfolg auch den physischen Trefferpunkten einer zufälligen Trefferzone Schaden zugefügt werden, der gleich der Anzahl von W6 ist, die man für den Schaden gewürfelt hat.

Falls ein Geist auf 0 Magiepunkte sinkt, dann kann er von einem Schamanen kontrolliert werden. Falls er nicht kontrolliert wird, dann zieht er sich in die Geisterwelt zurück. Falls ein körperliches Wesen auf 0 Magiepunkte sinkt, dann kann Besitz von ihm ergriffen werden (siehe unten) oder es wird einfach bewusstlos, bis es 1 Magiepunkt zurückgewonnen hat.

ANGRIFFE MIT WAFFEN UND ZAUBERN

Körperliche Wesen können Geister mit verzauberten Waffen und Zaubern angreifen, wenn die Geister in einem Geisterkampf verwickelt sind. Der Angriff wird auf die übliche Art abgehandelt, aber der Schaden durch die physische Waffe wird durch ihren magischen Anteil bestimmt. Im Allgemeinen können nur rein magische Effekte und der Schaden durch Runenmagie einen Geist verletzen, Geistermagie hingegen nicht. Schaden, der mit verzauberten Waffen oder Zaubern zugefügt wird, senkt die Magiepunkte des Geistes.

SICH AUS DEM GEISTERKAMPF ZURÜCKZIEHEN

Ein Wesen kann in seiner Absichtserklärung sagen, dass es versuchen will, sich aus dem Geisterkampf zurückzuziehen. Es kann dies tun, indem es entweder erfolgreich einen Geistertanz- oder einen Geisterkampfwurf ablegt. Man kann an einer beliebigen Stelle in der Kampfrunde einen einzigen Versuch unternehmen. Falls man Geisteranz einsetzt, dann findet in dieser Runde kein Wettstreit statt, und falls man einen Geisterkampfwurf besteht, dann endet der Kampf am Ende dieser Kampfrunde. Falls ein Kampfteiliger sich zurückzieht, dann ist der Kampf vorbei. Geister kehren in die Geisterwelt zurück. Falls der Geist erneut in den Kampf eintreten möchte, dann muss er sich erst eine Runde lang rematerialisieren, bevor er wieder den Geisterkampf einleiten kann.

BESITZ ERGREIFEN

Falls ein Geist die Magiepunkte eines körperlichen Wesens auf 0 senkt, dann kann der Geist von diesem Wesen Besitz ergreifen. Es gibt zwei Arten der Besessenheit: dominant (in der ein Geist die INT und das MAN des Körpers durch seine eigenen ersetzt und auch seine Persönlichkeit übernimmt) und heimlich (wobei der Geist keinen Einfluss auf die Taten oder das Bewusstsein des Wesens ausübt und der Besitzer des Körpers nicht weiß, dass er besessen ist).