

Der Geisterseher

Der Geisterseher kann seinen Geist in andere Sphären senden und wesen dieser astralen Sphäre auch beschwören. Allerdings lebt der Geisterseher in ständiger Gefahr, sich im Jenseitigen zu verlieren, wodurch er von Uneingeweihten oft so wirkt, als sei er dem Wahnsinn anheim gefallen.

Trefferwürfel: 1W4

Voraussetzungen:

Gesinnung: Beliebige, nicht rechtschaffene Gesinnung

Fertigkeiten: Wissen (Die Ebenen) 8 Ränge

Talente: Verstärkte Herbeizauberung

Zauber: Die Fähigkeit, arkane Zauber des dritten Grades wirken zu können.

Tabelle: Der Geisterseher

Stufe	G-AB	Reflex RW	Willen RW	Zähigkeit RW	Fähigkeiten	Zauber pro Tag / Bekannte Zauber
1	+0	+0	+2	+0	Vertrautenfähigkeiten, Geisterkreatur beschwören	+1 St. d. Grundklasse
2	+1	+0	+3	+0	Geistersegen	+1 St. d. Grundklasse
3	+1	+1	+3	+1	Metamagisches Geheimnis	+1 St. d. Grundklasse
4	+2	+1	+4	+1	Sicherheit im Wahnsinn	+1 St. d. Grundklasse
5	+2	+1	+4	+1	Geisterhafter Vertrauter	+1 St. d. Grundklasse
6	+3	+2	+5	+2	Zusätzliches Herbeizaubern	+1 St. d. Grundklasse
7	+3	+2	+5	+2	Metamagisches Geheimnis	+1 St. d. Grundklasse
8	+4	+2	+6	+2	Gewissheit im Wahnsinn	+1 St. d. Grundklasse
9	+4	+3	+6	+3	Zeitloser Körper	+1 St. d. Grundklasse
10	+5	+3	+7	+3	Geisttransformation	+1 St. d. Grundklasse

Klassenfertigkeiten (2 + Int-Modifikator pro Stufe): Beruf (WE), Entdecken (WE), Informationen sammeln (CH), Konzentration (KO), Lauschen (WE), Wissen (alle) (IN), Zauberkunde (IN)

Vertrautenfähigkeiten: Stufen in dieser Prestige Klasse sind in Bezug auf die Stärke eines Vertrauten mit Stufen anderer Klassen, die Vertraute unterstützen, kumulativ.

Geisterkreatur beschwören: Anstatt infernalische oder celestische Wesen zu beschwören, ruft der Geisterseher ausschließlich Geisterhafte Kreaturen herbei.

Geistersegen: Ab der 2. Stufe erhält der Geisterseher einen Verständnisbonus von +1 auf alle RW allerdings auch einen Malus von -2 auf die Weisheit.

Metamagisches Geheimnis: Auf der 3. und 7. Stufe bekommt der Geisterseher bedingt durch Einflüsterungen aus dem Geisterreich je ein Metamagisches Bonustalent.

Sicherheit im Wahnsinn: Der Geisterseher bekommt permanent +3 TP, erhält aber aufgrund seines fortschreitenden Wahnsinns -4 auf Bluffen, Diplomatie und Mit Tieren umgehen.

Geisterhafter Vertrauter: Der Vertraute des Geistersehers wird zu einer Geisterhaften Kreatur.

Zusätzliches Herbeizaubern: Der Geisterseher erhält auf dem höchsten Zaubergrad einen zusätzlichen Zauberslot, der ausschließlich mit dem Zauber *Monster Herbeizaubern* belegt werden kann.

Gewissheit im Wahnsinn: Der Geisterseher bekommt permanent noch einmal +3 TP, erhält aber aufgrund seines fortschreitenden Wahnsinns -10 auf Bluffen, Diplomatie und Mit Tieren umgehen.

Zeitloser Körper: Ab der 9. Stufe altert der Geisterseher nicht mehr körperlich.

Geisttransformation: Der Geisterseher geht den letzten Schritt ins Geisterreich und ist nun mit diesem ebenso wie mit der materiellen Ebene verbunden. Er wird selber zum Teil zu einer Geisterhaften Kreatur. Dieses hat folgende Auswirkungen:

- Der Körper wird halbstofflich, so dass er körperlichen Attacken wie ein Untoter widersteht (d.h. Immunität gegen Gift, Schlafeffekte, Krankheit, Lähmung, Betäubung und Kritische Treffer)
- Der Geisterseher kann nicht mehr bewusstlos werden und ist daher noch bis -9TP aktiv.
- Zauber und Waffenschäden betreffen ätherische wie körperliche Gegner gleichermaßen.
- Der Geisterseher kann 3x/Tag *Unsichtbarkeit* auf sich wirken.
- Er erhält Dunkelsicht 18m und kann 1x/Tag *Unsichtbares Sehen*.
- Er erhält Resistenz gg. Elektrizität und Säure 10 und Schadensreduzierung 5/magisch