

Geisterhafte Kreatur (Schablone)

Geisterhafte Kreaturen sind halbstoffliche Wesen, die zum einen bereits ins Geisterreich eingegangen sind, zum anderen aber auch noch der materiellen Ebene angehören.

Typ: Jedes lebende, körperliche Wesen kann zu einer Geisterhaften Kreatur werden, jedoch keine Aberrationen oder Untoten. Die Kreaturenart ändert sich zu untot.

Größe: Wie die Basiskreatur

Besondere Angriffe: Die Kreatur behält alle ihre Besonderen Angriffe der Basiskreatur und zusätzlich noch folgende:

Zielsicherer Schlag (ÜF): Einmal am Tag kann die Geisterhafte Kreatur einen zielsicheren Schlag (wie der Zauber) durchführen.

Besondere Eigenschaften: Eine Geisterhafte Kreatur hat alle Besonderen Eigenschaften der Basiskreatur und zusätzlich noch die folgenden:

Unsichtbare Erscheinung (AF): Nach der Beschwörung ist die Kreatur zunächst unsichtbar bis sie eine aggressive Handlung vollzieht. Anschließend kann sie als Standardaktion wieder unsichtbar werden.

Tarnung: Auch nachdem die Kreatur sichtbar geworden ist, ist sie aufgrund ihrer geisterhaften Gestalt getarnt, so dass eine 20% Fehlschlagchance besteht.

Zauberresistenz (AF): Die Kreatur erhält ZR 10+TW (maximal 25)

Attribute: Wie die Basiskreatur

Tabelle: Resistenzen

TW	Resistenz gg. Elektrizität und Säure	Schadensreduzierung
1-3	5	-
4-7	5	5/magisch
8-11	10	5/magisch
>11	15	10/magisch