

Der Spökenkieker

Eine Klasse für LL

mit zusätzlichen Informationen zum Nutzen des AEC

von Christian Sturke

aka. Rorschachhamster

Der Spökenkieker

Mindestanforderung: WE 9

Primärattribut: CH

Trefferwürfel: 1W6

Maximale Stufe: Keine Beschränkung

Spökenkieker sind Leute, die in die Anderswelt schauen können und bisweilen begrenzte Einsichten in die Zukunft haben. Sie sind keine Priester, aber sie wissen, wenn sie es mit Magie zu tun haben und haben besondere Kräfte, wenn es um die Geister der Verstorbenen und Untote geht. Spökenkieker könne jede Rüstung bis RK 5 und jedes Schild benutzen, sowie jede Waffe. Ein Spökenkieker kann magische Gegenstände benutzen, die Klerikern vorbehalten sind, solange diese sich nicht auf Zauber oder andere Kräfte beziehen, die der Spökenkieker (noch) nicht hat. Spökenkieker benutzen die Angriffstabelle der Kleriker und Diebe.

Spökenkieker: Stufen		
Erfahrung	Stufe	Trefferwürfel (W6)
0	1	1
1,251	2	2
2,501	3	3
5,001	4	4
10,001	5	5
20,001	6	6
40,001	7	7
80,001	8	8
160,001	9	9
310,001	10	+1 TP *
460,001	11	+2 TP*
610,001	12	+3 TP *
760,001	13	+4 TP *
910,001	14	+5 TP *
1,060,001	15	+6 TP *
1,210,001	16	+7 TP *
1,360,001	17	+8 TP *
1,510,001	18	+9 TP *
1,660,001	19	+10 TP *
1,810,001	20	+11 TP *

* Keen mehr Trefferpunkten mit Hülpe van een hogen Konstitutionsweert achter an.

Tabelle: Rettungswürfe der Spökenkieker					
Stufe	Odemangriffe	Gift oder Tod	Versteinern oder Lähmen	Zauberstäbe	Sprüche oder magische Gegenstände
1-4	16	11	14	15	14
5-8	14	9	12	13	12
9-12	12	7	10	11	10
13-16	8	3	8	9	8
17+	6	2	6	7	6

Das zweite Gesicht: Ein Spökenkieker hat jeden Spieleabend eine Vision. Es besteht eine Chance von 5% pro Stufe, das diese mit den derzeitigen Zielen der Gruppe zu tun hat. In jedem Fall handelt es sich um schlimme Dinge, die irgendwann passieren werden oder passiert sind. Sind diese Dinge noch nicht passiert, werden sie unabänderlich eintreten, aber unter Umständen erst Jahre später. Folgende Tabelle bestimmt den Inhalt der Vision, das Ergebnis muß natürlich durch den Herrn der Labyrinth angepaßt werden, wenn sie mit der aktuellen Situation zu tun hat. Grundsätzlich liegt bei 1-2 in 6 die Vision in der Vergangenheit.

W12	Person	Ort	Unglück
1	Amtsperson	Berühmter Dungeon	Brand
2	Anderer SC	Bestimmte Festung	Erdbeben
3	Den SC bekannter NSC	Markt	Flut
4	Berühmter NSC	Meer	Gott/Götter
5	Gott/Götter	Ortschaft	Krieg
6	Herrscher	Stadt	Mord
7	Monster	Straße	Pestilenz
8	NSC, den die SC wohl treffen werden	Tempel	Raub
9	Priester	Unbestimmter Dungeon	Sturm
10	Selbst	Wildnis	Tod
11	Unbekannter	Wo der SC gerade war	Untot
12	Verstorbener	Wo sich der SC gerade aufhält	Warnung

Ob der Herr der Labyrinth geheim auf dieser Tabelle würfelt oder die Interpretation Sache des Spielers ist (mit Vetorecht des Herren der Labyrinth natürlich), kann jede Gruppe selbst entscheiden. Die erste Variante hat natürlich Vorteile, was die Einbindung von Informationen, die den Spieler unbekannt sind, angeht, andererseits kann der Spieler eines Spökenkickers dem Herrn der Labyrinth so interessante Vorschläge anbieten... Merke: Je ungenauer die Vision, desto einfacher ist sie ins Spiel zu integrieren.

Geisterschlag: Ein Spökenkieker der 2. oder darüber kann einmal pro Stufe pro Tag mit einer Waffe jeden Gegner treffen, ganz egal welche Immunitäten er besitzt. Allerdings zerbricht die Waffe nach diesem Schlag zu 50% - 2% pro Stufe des Spökenkickers. Dies gilt auch für Bögen und Armbrüste etc., nicht für die Munition.

Geistersicht: Ein Spökenkieker der 3. Stufe oder darüber kann die Anwesenheit von ätherischen, unsichtbaren oder körperlosen Wesen und Untoten innerhalb von 10e/Stufe spüren, wenn er sich konzentriert. Auf den Stufen 3 bis 6 hat er eine Chance von 3 in 6, dies richtig hinzukriegen, zwischen 7 bis 9. Stufe 4 in 6 und über der 9. Stufe 5 in 6. Diese Kraft wird nur von den dicksten Wänden (3m Gestein) oder Blei und Gold (mehr als ein Zoll Dicke) aufgehalten. Der Spökenkieker weiß aber nicht, was genau dort zu finden ist, nur das etwas anwesend ist. Er kann diese Kraft beliebig oft, aber nur einmal innerhalb von 24 Stunden an einem bestimmten Ort anwenden. Ab der 5. Stufe kann er mit der gleichen Chance herausfinden ob ein Gegenstand oder Ort magisch ist, aber dies erfordert eine Phase Konzentration.

Geisterrede: Ab der 4. Stufe kann ein Spökenkieker sich mit Geistern unterhalten, und so einen Reaktionswurf erzwingen, selbst bei grundsätzlich bösen Kreaturen.

Geisterbann: Ab der 5. Stufe kann ein Spökenkieker ganz allgemein Untote wie ein Kleriker vertreiben, der 4 Stufen weniger hat. Ein chaotischer Spökenkieker kann sie beeindrucken, wie ein Anti-Kleriker.

Vision erzwingen: Ab der 7. Stufe kann ein Spökenkieker einmal pro Woche eine Vision erzwingen, dies wirkt wie der Zauber „Kommunizieren“, allerdings kommen die Antworten aus dem üblen Ort der Nachwelt, wohin besiegte Geister verschwinden, und der Spökenkieker, der diese Kraft mißbraucht, wird Ziel der bösen Kräfte der Unterwelt.

Erreichen der 9. Stufe Ab der 9. Stufe kann ein Spökenkieker eine abgelegene Einsiedelei errichten. In seiner Nähe werden sich 1W6 Spökenkieker der 1-3 Stufe ansiedeln, die ihm in wichtigen Angelegenheiten beistehen werden.

Mit AEC: Nur Menschen, Halblinge, Halbelfen und Elfen können Spökenkieker werden. Menschen können unbegrenzt aufsteigen, Halblinge und Halbelfen bis zur 8., Elfen bis zur 6. Stufe. Alle drei Halbmenschen können außerdem als Spökenkieker/Thief und Elfen und Halbelfen als Magic-User/Spökenkieker aufsteigen, nach den normalen Regeln fürs Multiclassing (AEC Seite 24).

Diese Klasse ist open gaming content nach der OGL:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent

Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Labyrinth LordTM Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth LordTM German Version Copyright 2009, Daniel Proctor.

Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, and Jörg Theobald.

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Pathfinder RPG, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. **Deutsche Ausgabe** (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Der Spökenkieker (C) 2017 Christian Sturke aka. Rorschachhamster