

Geister

- [Übersicht Geister](#)

Übersicht Geister

Beweise + Sanity Grenzen (Jagd)

Geist	EMF	UV	Buch	-0°	DOTS	Orb	Box	Sanity Grenze	Anmerkungen
Spirit	X		X				X	50%	
Gespensst	X				X		X	50%	
Phantom		X			X		X	50%	
Poltergeist		X	X				X	50%	
Banshee		X			X	X		50%	
Dschinn	X	X		X				50%	
Mare			X			X	X	60% Licht aus 40% Licht an	Bezogen auf Geisterraum
Revenant			X	X		X		50%	
Shade	X		X	X				35% Standard, Nie bei Anwesenheit eines Spielers	Bezogen auf Geisterraum
Dämon		X	X	X				70% Standard, 100% bei Nutzung der Fähigkeit	
Yurei					X	X	X	50%	
Oni	X			X	X			50%	

Geist	EMF	UV	Buch	-0°	DOTS	Orb	Box	Sanity Grenze	Anmerkungen
Yokai					X	X	X	50% Standard , 80% bei Voice Chat	
Hantu		X		X		X		50%	
Goryo	X	X			X			50%	
Myling	X	X	X					50%	
Onryo				X		X	X	60% Standard , 100% beim Erlöschen einer Flamme	Bei jeder dritten Flamme, wenn keine weitere in der Nähe an ist
Zwillinge	X			X			X	50%	
Raiju	X				X	X		50% Standard , 65% in der Nähe von Elektronik	
Obake	X	X				X		50%	
Mimik		X		X			X	Variabel	Entsprechend des nachgeahmten Geistertyp
Moroi			X	X			X	50%	
Deogen			X		X		X	40%	
Thaye			X		X	X		75% Initial, 15% Minimal	-6% bei jedem Alterungsschritt

Stärken + Schwächen + Fähigkeiten

Geist	Stärken	Schwächen	Fähigkeit
Spirit	-	Schwächung durch Räucherstäbchen für 180 Sekunden (keine Jagd)	-
Gespenst	Berührt nie den Boden, tritt nie in Salz und kann durch feste Objekte gehen	Umgeht Salz	Kann sich zu Spielern innerhalb eines 3m Radius teleportieren
Phantom	Sanity fällt bei Anblick stärker	Verschwundet bei Fotos und flackert während Jagd	Kann einen zufällig Spieler auswählen und zu diesem wandern
Poltergeist	Kann Objekte weit und stark werfen	Ist ohne zu werfende Objekte im Geisterraum machtlos	Kann mehrere Objekte gleichzeitig weit werfen, wobei anwesende Spieler Sanity verlieren
Banshee	Schwächt die Sanity der Spieler vor der Jagd	Banshee Schreie können mit Parabolmikrofon gehört werden	Beim Roaming besteht eine 67% Chance, dass das Ziel ein Spieler ist und bei einem Event eine hohe Wahrscheinlichkeit für ein Sing Event
Dschinn	Bewegt sich schnell, wenn Spieler weiter entfernt sind	Ohne Strom kann die Fähigkeit nicht genutzt werden	Kann die Sanity der Spieler in der Nähe um 25% senken, wenn der Strom an ist
Mare	Erhöhtes Jagd Risiko im dunkeln	Wird durch Licht geschwächt	Kann ein Licht in der Nähe beim einschalten direkt wieder ausschalten oder zerstören
Revenant	Kann sich bei einer Jagd schneller bewegen	Bewegt sich nur sehr langsam, wenn der Spieler sich versteckt	-
Shade	Schwer zu finden	Jagd kann nicht begonnen werden, wenn Spieler in der Nähe sind	Stellt alle Aktivitäten ein, wenn ein Spieler im selben Raum ist, ausgenommen dem Geisterbuch und Kerzen
Dämon	Jagt öfters als andere Geistertypen	Schwächung durch Kruzifixe	Kann unabhängig von der Sanity des Spielers eine Jagd beginnen

Geist	Stärken	Schwächen	Fähigkeit
Yurei	Kann die Sanity stärker beeinflussen	Schwächung durch Räucherstäbchen	Kann die Sanity alle Spieler im Umkreis von 7,5m um 15% senken oder eine Tür des Geisterraumes vollständig schließen
Oni	Aktiver, wenn Spieler in der Nähe sind und beeinflusst die Sanity stärker	Verschwinden während der Jagd nur wenig	-
Yokai	Wird durch Sprachchat provoziert	Kann nur Spieler in direkter Nähe hören	-
Hantu	Schnellere Fortbewegung bei niedriger Temperatur	Langsame Fortbewegung bei hohen Temperaturen	-
Goryo	Zeigt sich nur vor der Kamera, wenn keine Spieler in der Nähe sind	Meistens in der Nähe ihres Todesortes	Versteckt sich vor den Augen von Spielern in der Nähe (z.B. D.O.T.S.)
Myling	Leise bei der Jagd	Gibt regelmäßig paranormale Geräusche von sich	-
Onryo	Kann eine Jagd beginnen, wenn eine Flamme erlischt	Jagt nicht, wenn er sich bedroht fühlt oder wenn bei Beginn einer Jagd eine Flamme in der Nähe ist (erlischt und die Jagd wird abgebrochen)	-
Zwillinge	Können unabhängig von einander jagen	Interagieren meistens gleichzeitig mit der Umgebung	Führen beide gleichzeitig eine Interaktion aus, eine im Radius von 3m und eine im Radius von 16m
Raiju	Schnellere Fortbewegung durch elektrische Geräte in der Nähe	Stört regelmäßig elektrische Geräte	Stört während eines Events oder einer Jagd elektrische Geräte im Radius von 15m
Obake	Hinterlässt wenig Spuren	Wechselt manchmal sein Erscheinungsbild	Hinterlässt nur zu 75% UV Abdrücke, welche zu 17% einzigartig sind

Geist	Stärken	Schwächen	Fähigkeit
Mimik	-	Lässt öfters einen falschen Orb erscheinen	Kann die Eigenschaften von anderen Geistern nachahmen und ändert den nachgeahmten Geist alle 30 Sekunden bis 2 Minuten
Moroi	Wird durch sinkende Sanity stärker	Zwischenzeitliche länger anhaltende Schwächung	Kann einen Spieler durch die Geisterbox oder das Parabolmikrofon verfluchen, was zu einem 200% schnelleren sinken der Sanity auch in beleuchteten Räumen führt. Der Fluch wird durch Sanity Medizin gebrochen.
Deogen	Spieler können sich nicht verstecken	Bewegt sich nur sehr langsam	Beim befragen mit der Geisterbox in direkter Nähe (1m) kann zu 33% ein schweres Atmen als Antwort auftreten
Thaye	Verteidigt seine Umgebung	Wird im Laufe der Zeit schwächer	Altert alle 1 bis 2 Minuten, wenn ein Spieler in der Nähe ist, was die Sanity Grenze und die Fortbewegung negativ beeinflusst