

PSIONIK

BASICS

Gladbeck: Kopfgeld
auf Grabschänder
ausgesetzt



Beim Spiritismus
handelt es sich um
eine neu erwachte
Sehnsucht nach
einer religiösen
Wiederverzauberung
der Welt.



Mysteriöser Todesfall
an der B66

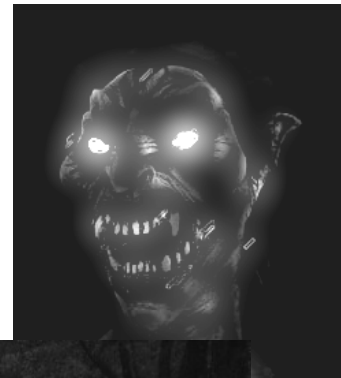


Kunstdiebe
überlisten
Alarmsystem



Demgegenüber ist
festzuhalten, dass
sich viele dieser
Phänomene natürlich
erklären und damit
„entzaubern“ lassen.

Wir befinden uns
im pre-
apokalyptischen
Zeitalter. Die
teuflischen
Mächte treten
ihre Herrschaft
auf Erden an.



Es gibt
direkt eine
teuflische
Welle, die
daran ist,
große
Scharen von
Seelen in
die
Finsternis
des Irrtums
mitzureißen.

EINLEITUNG

Herzlich willkommen beim Pen-&-Paper-Spiel DOMINIUM-**PSIONIK** (PSI)!

PSIONIK ist ein Tischrollenspiel, bei dem eine Gruppe von Spielern und einem Spielmeister an einem Tisch sitzen und mit ihnen dafür erstellten Charakteren ein Abenteuer spielen. Es ist ein Spiel in Gesprächsform, in dem der Ausgang des Abenteuers stets ungewiss ist. Es gibt ein festes Regelwerk und wenige Spielmaterialien, nämlich Würfel, Stifte und Zettel (darum Pen-&-Paper). Eigentlich könnte man Tischrollenspiele heute besser als „Dice-&-Fantasy“ bezeichnen, denn der Würfel bestimmt die Folgen der Handlungen und der Rest ist Fantasie.

Der Spielmeister hat sich für das Spiel ein Abenteuer erdacht und vorbereitet, dass die Spieler mit ihren Charakteren erleben. Der Spielmeister stellt die Situationen, in denen sich die Charaktere befinden, fantasievoll vor und spielt die auftretenden Gestalten, mit denen die Charaktere in Kontakt kommen. Die Spieler hingegen spielen nur ihren Charakter, den sie sich zuvor anhand eines Charakterbogens erstellt haben. Mit ihrem Charakter erleben und bestehen sie oft monatelang die Abenteuer des Spiels. Dabei versuchen die Spieler die Rolle ihres Charakters möglichst gut zu spielen. Pen-&-Paper wird darum gerne mit Impro-Theater verglichen. So ein Abenteuer dauert mehrere Stunden an. Oft wird von nachmittags bis spät in den Abend hineingespielt.

PSIONIK basiert auf das einfache DOMINIUM-Regelwerk mit einem 20seitigen Würfel- und Talentsystem, das sich schnell verstehen und anwenden lässt und darüber hinaus einen vielseitigen Tiefgang bietet. Das Kampfsystem ist außerdem ein Table-Top-System, bei dem die Spieler ihre Bewegungen taktisch vollziehen müssen. Das DOMINIUM-System lässt sich leicht auf verschiedene Welten adaptieren und so existieren inzwischen fünf Genres im DOMINIUM-Stil. **DOMINIUM** selbst wurde 2004 als Sci-Fi-Rollenspiel veröffentlicht. 2017 entstand dann **PARANOS**, einem Spiel im Mittelalter-Fantasy-Genre. 2018 folgte **PSIONIK**, das Echtzeit-Horror-Spiel. 2020 erschien **TUATAHI**, ein Spiel in einer Postapokalypse-Welt auf Neuseeland. Und 2024 erschien das Western-Genre **FRONTIER**, das in Amerika des 19. Jahrhunderts spielt.

PSIONIK ist ein Pen-&-Paper das im Crossover eines Adventure-Genre und Horror-Genre spielt. Es wird in der echten Welt gespielt, mit den profanen Dingen, die es in dieser Welt so gibt. Aber die Charaktere sind mit zwei Dingen konfrontiert: a) mit der übernatürlichen Begabung der Psinetik und b) mit paranormalen Phänomenen, die in dieser Welt scheinbar immer mehr zunehmen.

Bei **PSIONIK** spielen die Spieler mit ihren Charakteren in der echten jetzigen Welt. Die meisten von ihnen leben vielleicht zunächst ein überschaubares und normales Alltagsleben. Sie studieren oder gehen zur Arbeit, kommen abends zu ihren Familien nach Hause, mähen den Rasen ... bis sich ihre Welt plötzlich für immer verändert, denn sie werden zunehmend mit der Wahrheit konfrontiert, dass geisterhafte Mächte existieren und dass auch sie selbst übernatürliche Kräfte besitzen.

Die Charaktere können psinetische Geisteskräfte erhalten. Aber ihnen wird schnell klar, dass es in dieser Welt auch Gefahren gibt, mit denen sie sich nun auseinander setzen müssen. Machtgierige Personen oder fundamentale Gruppen trachten den Psinetikern nach dem Leben. Und die Psinetiker erleben eine neue spirituelle und okkulte Welt, in der Geister und Dämonen allmählich zu ihrem Alltag werden.

Die erste PSI-Gruppe, die mit diesem Spielsystem gespielt wurde, lebte in der Stadt Aachen. Die Charaktere konnten nicht unterschiedlicher sein: Ein arbeitsloser Punker, ein Förster, ein Sanitäter, ein Uni-Mitarbeiter, ein katholischer Priester und ein muslimischer Taxi-Fahrer. Diese Charaktere wurden damit konfrontiert, dass sie psinetische Fähigkeiten an sich entdeckten, mit denen sie zunächst nicht wussten, wie sie damit umgehen sollten. Eine Person brachte diese Menschen zusammen und erklärte ihnen ihre Fähigkeiten, aber auch, dass sie nun hinter den Schleier der Wirklichkeit blicken werden, in eine Welt, die von apokalyptischen Einflüssen durchdrungen wird, von Geistern, Monstern und Dämonen. Diese Gruppe bildete im Laufe der Abenteuer die „Präzeptoren Aachens“, die darum bemüht war, diese düsteren Mächte aufzuhalten, ohne dabei ihr persönliches Leben und die ihrer Familien zu gefährden.

Das Alltagsleben wird zum Abenteuer ... Für **PSIONIK** lohnt es sich, an einem Ort zu spielen, der nachvollziehbar ist, bei der die Spieler recherchieren können, wo man weiß, wie lange eine Autofahrt von A nach B dauert, welche Gebäude, Wälder usw. dort existieren. Echte Bilder lassen sich nutzen und ins Spiel einbringen.

Das ist die besondere Herausforderung von **PSIONIK**: Es ist kein P&P, bei dem die Gruppe wild um sich ballern kann und verrückte Sachen ausprobiert, und es ist auch wenig lustig, sondern düster, gruselig und herausfordernd, weil die Gruppe immer wieder überlegen muss, wie sie mit dem Erlebten umgehen will. Die Spieler werden mit der Realität des täglichen Lebens konfrontiert. Sie müssen ihren Berufen nachgehen und eine Auseinandersetzung könnte ein schnelles tödliches Ende haben. Ebenso dürfen Todesfälle keinesfalls auffallen. Bei **PSIONIK** erleben die Spieler überaus mysteriöse Begegnungen, sie recherchieren und müssen sich überlegen, wie sie sich den düsteren Herausforderungen stellen können.

PSIONIK spielt in der echten Welt und bietet eine vielfältige Auswahl an Psinetiken, mysteriösen Kreaturen und gefährlichen Gruppierungen, die mit den Herausforderungen des täglichen Alltags verflochten werden.

Ich wünsche den Spielern aufregende und gruselige Spielstunden!

Jens Schultzki
(Herausgeber des DOMinium-Spielsystems)

Copyright

Das Veräußern des DOMinium-Spielsystem PSIONIK oder der Diebstahl des Regelwerks sind verboten. Texte und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt oder aus öffentlich-rechtlichen Quellen entnommen. Urheber des Dominium-Spiels ist Jens Schultzki, Badbergen.

Das Nutzen und Kopieren der Texte ist für private Spielzwecke gestattet. Illustration und Design stammen, sofern nichts anderes angegeben ist, von Jens Schultzki und aus öffentlich-rechtlichen Quellen.

Homepage: www.dominium-rollenspiel.de



Und nun ... zur Spielbeschreibung

BASICS

Inhalt	Seite
Material	4
Das Regelwerk	4
Das Abenteuer	4
Spielmeister (SM) und Spieler	4
Der Charakter	5
IT / OT	5
Die Talente	5
Der Talentwurf (TW)	6
Gute und normale Talentwürfe	6
Patzer und meisterhafte Würfe	6
Wurfmodifikationen (WM)	6
Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)	7
Treffer und Schutz gegen Treffer	7
Regenerative Talente	8
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	9
Auf- und Abwertungen	9
Noch ein paar Tipps fürs Spiel	9

1. Material

Die Spieler benötigen einen Stift und den Charakterbogen, den sie zuvor für ihren Charakter erstellt haben. Für das Spiel brauchen sie sonst nur verschiedene Würfel (W4, W6, W12, W20, W10er oder auch einen W100) und das Regelwerk.

Der Spielmeister kann das Spiel durch Listen, Figuren, Beamer usw. bereichern. Hilfestellungen finden sich in der Rubrik „Meisterhaftes“, „Tipps für Spielmeister“!



2. Das Regelwerk

Das Regelwerk basiert auf das Spielsystem DOMinium. Der Charakter besitzt Talente, die in der Spanne von 1 – 20 liegen. Dementsprechend verwendet der Spieler den W20, um zu ermitteln, ob seine Handlungen, die er mit seinem Charakter durchführen will, gelingen oder misslingen. Alles andere ist freies Rollenspiel.

3. Das Abenteuer

Der Spielmeister hat für das Spiel ein Abenteuer vorbereitet, das die Spieler mit ihren Charakteren erleben. Der Spielmeister stellt die fiktiven Situationen fantasievoll vor und spielt alle anderen auftretende Gestalten, mit denen die Charaktere in Kontakt kommen. Die Spieler spielen ihren erstellten Charakter, mit denen sie meistens einen Auftrag erfüllen bzw. ein Abenteuer bestehen wollen. Dabei versuchen sie die Rolle ihres Charakters möglichst gut zu spielen. Das Spiel geht mit diesen Charakteren immer weiter; es lebt von der Kontinuität der Spiele. Es werden weitere Abenteuer gespielt und die Charaktere reifen immer mehr zu besonderen Persönlichkeiten heran.

4. Spielmeister (SM) und Spieler

Der SM leitet das Spiel und bereitet die Abenteuer vor. Er spielt außerdem alle Nicht-Spieler-Charaktere (NSC), stellt die Situationen fantasievoll vor und orientiert sich dabei am Regelwerk. Die Gruppengröße der Spieler liegt optimal bei 4 – 5 Personen, die mit ihrem Charakter am Spiel teilnehmen. Vor dem ersten Spiel erstellen die Spieler mit dem SM zusammen ihren Charakter. Die Charaktererstellung dauert ca. eine Stunde. Die Spielerklärung dauert ebenfalls ca. eine Stunde. Der Charakter wird durch Punkteverteilung, aber auch durch Würfelwerte gebildet. So bedingen sich Glück und Strategie.

5. Der Charakter

Im Spiel wird der Charakter möglichst so gespielt, wie es seiner Biographie und seinen Talenten entspricht. Hier ist Rollenspiel angesagt. Im Laufe der Spiele erhält der Charakter immer mehr eigene Identität und Prägung. Er wird seinem Spieler immer wichtiger werden. Der Spieler spielt seinen Charakter so lange, bis dieser im Spiel gestorben ist oder er dem Spiel aus anderen Gründen nicht mehr zur Verfügung steht.

Hat der Spieler seinen Charakter entworfen, muss er ihn so spielen. Ein zweiter korrigierter Versuch ist nicht zulässig.

Einer unserer Spieler hatte für seinen Charakter zu Beginn keine guten Werte gewürfelt. Sein Charakter erhielt mehrere multiple Persönlichkeiten, eine Drogensucht, schlechte Startwerte und dennoch konnte er mit diesem Charakter einen Rekord an Abenteuern aufstellen und viele Spiele maßgeblich prägen. Der Charakter wurde eine Legende.

6. IT / OT

Diese Begriffe werden in der Rollenspiel-Szene häufig gebraucht. Sie heißen In-Time und Out-Time. Oder auch In-Play und Out-Play. Innerhalb des Spiels entscheiden die Spieler, was ihr Charakter tut und sie reden auch die ganze Zeit für ihn. Wenn die Spieler das Spiel verlassen wollen, um z. B. eine Pause zu machen oder eine Regelfrage zu klären, verwenden sie die Aussagen Out-Play oder OT und das Spiel wird unterbrochen. Was nämlich während des Spiels passiert, das passiert auch im Spiel. Seitengespräche und schnell entschiedene Aussagen finden im Rollenspiel statt. Passiert ist geschehen und gesagt ist getan.



Beispiel zum Rollenspiel:

Die Charaktere der Spieler sind Händler, die mit ihrem fahrenden Unternehmen durch die Lande reisen. Auf ihrem Weg kommen sie an ein altes Gebäude, das sie betreten und durchsuchen. Nun zum Rollenspiel ...

Dominiks Charakter betritt einen Raum. Der Spielmeister erklärt ihm, was sein Charakter sieht, dabei spricht der Spielmeister ihn mit dem Namen seines Charakters an: „Darius, Du siehst, dass in dem Zimmer ein Mann am Boden liegt.“ Dominik erwidert: „Ich sehe mich zuerst um, ob sich noch weitere Personen oder irgendwas anderes Lebendiges in dem Zimmer befinden und dann möchte ich gucken, wie die Person genau aussieht; ob ich erkennen kann, was sie hat.“ Der Spielmeister verneint das noch weitere Lebensformen da sind und erklärt, dass die Person zwar am Leben ist, aber dass sie – vermutlich durch einen Sturz – schwer verletzt am Boden liegt. Die Person hat eine offene Wunde am Kopf. Dominik sagt: „Ich nehme meine Medizinutensilien zur Hand und möchte Erste Hilfe an der Person durchführen ...“



7. Die Talente

Talente sind die Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters.

- Die Werte der Talente liegen zwischen 1 – 20.
- Die Werte 1 – 6 sind primitiv, mangelhaft und ungenügend. Es ist eher ein tierischer Wert.
- Die Werte 7 – 9 sind lediglich ausreichende Werte. Viele einfache Bürger, wie Kinder, Invaliden oder Senioren können solche Werte haben.
- Die Werte 10 – 11 sind annehmbare Durchschnittswerte.
- Die Werte 12 – 14 stellen gute Werte dar.
- Die Werte 15 – 17 sind sehr gute Werte.
- Die Werte 18 – 20 sind außerordentlich gut und eine hervorragend starke Hochbegabungen.

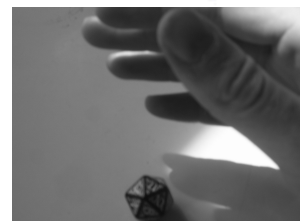
Werte	1 – 3	4 – 6	7 – 9	10 – 11	12 – 14	15 – 17	18 – 20
Bedeutung	Kritisch	Primitiv	Schlecht	Normal	Gut	Sehr gut	Außerordentl.

Die Bereiche werden als Kategorien bezeichnet. Besonders wichtig sind dabei die Kategorien 12 – 14 (Kategorie 1), 15 – 17 (Kategorie 2) und 18 – 20 (Kategorie 3).

Der Kritische Bereich stellt für den Charakter eine lebensbedrohliche Situation dar.

8. Der Talentwurf (TW)

Wenn der Charakter eines Spielers in eine besondere Situation kommt, muss er einen TW auf sein entsprechendes Talent würfeln, um die Situation zu bestehen. Will der Spieler einen TW machen, kündigt er dies dem SM an. In den meisten Fällen aber fordert der SM einen TW von den Spielern.



Talentwürfe sind kaum möglich, wenn der Spieler in einem Talent einen zu geringen Wert hat. Mit einem Talentwert von 6 oder weniger, braucht der Charakter den Versuch oftmals gar nicht erst machen.

- Der Talentwurf ist dann gelungen, wenn das Würfelergebnis innerhalb des Talentwertes des Charakters ist.

Beispiel: Der Charakter hat in „Erste Hilfe“ einen Wert von 15. Wird also 1 – 15 gewürfelt, ist der TW erfolgreich. Alles über diesen Wert, also 16 – 20 wäre ein misslungener TW. Die Erste Hilfe wäre misslungen und der Charakter konnte der Person nicht helfen.

- Ein erneuter Versuch erschwert den TW – 2 WM.
- Wurde der TW verpatzt, ist ein erneuter TW erst in einer ¼ Std. wieder möglich.

9. Gute und normale Talentwürfe

Wenn ein TW gelingt, kann er normal oder gut gelingen. Gut ist ein TW dann, wenn der Würfelwert max. die Hälfte des nötigen Talentwertes erreicht hat.

Beispiel: Der Charakter hat in „Erste Hilfe“ einen Wert von 15 und würfelt eine 6, dann ist dies ein gutes Ergebnis ($15 : 2 = 7,5$). Ab 8 (weil 7,5 gerundet wird) wäre es nur noch ein normal gelungenes Ergebnis. Im Kampf ist diese Unterscheidung von großer Bedeutung.

10. Patzer und meisterhafte Würfe

- Immer wenn beim TW eine 20 gewürfelt wird handelt es sich um einen Patzer.
- Immer wenn beim TW eine 1 gewürfelt wird handelt es sich um einen meisterhaften Wurf.

Ein Patzer ist ein extremes Misslingen und zieht schwere Folgen und eine sofortige Abwertung des Talents nach sich. Bei einer Ersten Hilfe wäre es ein schwerwiegender Fehlgriff, durch den der Versorgte ums Leben kommen kann oder der Helfende sich selbst verletzen kann. Der Charakter erhält sofort einen Punkt in Erste Hilfe abgezogen. Geschieht ein Patzer wird eine Patzertabelle zur Hand genommen um weitere Folgen zu ermitteln.

Der Meisterwurf stellt ein extrem gutes Gelingen dar und zieht positive Folgen und eine positive Bewertung nach sich. Die Erste Hilfe würde durch einen Meisterwurf besser ausfallen und der Charakter erhält in Erste Hilfe eine sofortige Aufwertung um einen Punkt.

- Bei einem verpatzten TW ist ein erneuter Versuch erst wieder in einer ¼ Std. möglich.
- Durch Meisterwürfe und Patzer werden Talente sofort auf- oder abgewertet. In einem Abenteuer darf ein Talent durch Meisterwürfe und Patzer jedoch max. um einen Punkt gesteigert oder gesenkt werden. Die Auswirkungen kommen jedoch direkt zur Geltung.

11. Wurfmodifikationen (WM)

TW können in besonders schwierigen oder einfachen Situationen modifiziert werden.

Beispiel: Die Person die Erste Hilfe am Verwundeten ausführt, verfügt nicht über geeignetes Erste-Hilfe-Material. Es sind nur Tücher und Alkohol vorhanden, aber kein Verbandsmaterial. Außerdem ist es in dem Zimmer dunkel. Der SM erschwert den TW in Erste Hilfe darum um 2 oder 4 Punkte. Als geschriebene Formel sieht eine erschwerte Erste Hilfe so aus: Erste Hilfe – 4 WM.

Der Spieler macht erst den TW und erschwert dann sein Ergebnis um die modifizierten Punkte. Dieses Ergebnis stellt den gelungenen oder misslungenen TW dar. Meisterhafte oder verpatzte TW gelten trotzdem.

12. Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)

Der Gegen-TW gehört zu den etwas schwierigeren Regeln. Eine Anfänger-Gruppe kann diese Regel vorerst ignorieren.

Ein Gegen-TW ist erforderlich, wenn sich der Charakter gegen den TW einer anderen Person behaupten will. Beispielsweise hat ein Spieler mit seinem Charakter gelogen und der andere Spieler möchte mit seinem Charakter die Lüge entlarven. Der Lügner hat dafür einen TW abgelegt und erfolgreich gelogen. Der Charakter, der das hinterfragt, muss nun einen Gegen-TW auf Instinkt schaffen, um die Lüge zu entlarven. Gelingt dem Spieler der Gegen-TW, konnte er die Lüge entlarven.

Gegen-TW sind immer negativ wurfmodifiziert. Hat der verursachende Charakter (in dem Fall der Lügner) in seinem entsprechenden Talent

- einen Wert von 12 – 14, ist der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 2 WM;
- einen Wert von 15 – 17, ist der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 4 WM;
- einen Wert von mind. 18 ist der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 6 WM.

Sollte der Charakter einfach so im Rollenspiel gelogen haben, ohne dabei einen TW abzulegen, braucht der gegnerische Spieler keinen Gegen-TW machen. Gegen-TW sind also nur erforderlich, wenn zuvor eine bewusste Situation durch einen TW verursacht wurde. Beispielhaft wäre auch der Angriff durch eine Psinetik, mit der man ins Unterbewusstsein einer Person eingreifen will. Die angegriffene Person verteidigt sich dagegen mit einem Gegen-TW. Ein Gegen-TW ist aber auch dann erforderlich, wenn der Spieler seinen eigenen Neigungen widerstehen will, z. B. wenn er gegen eine Angst ankämpfen will oder einer Sucht widerstehen will.

Automatischer Gegen-TW: Ein automatischer Gegen-TW tritt dann auf, wenn sich eine Person z. B. unbewusst gegen einen psychischen Angriff wehrt. Bsp.: Per Telepathie versucht jemand die Gedanken einer anderen Person zu lesen. Das Opfer wehrt sich automatisch mit einem Gegen-TW auf WS dagegen. Dieser automatische Gegen-TW ist zwar eine Parade, sie findet aber immer statt, auch dann wenn die betroffene Person eigentlich unter Schock steht.

13. Treffer und Schutz gegen Treffer

Nach einer erfolgreichen Attacke und einer misslungenen oder nicht ausgeführten Parade, erleidet das Opfer eine entsprechende Anzahl an **Trefferpunkten** (TP). Die TP hängen von der jeweiligen Waffe und dem gelungenen (guten oder normalen) TW des Angreifers ab. Für das einfache Auswerten gibt es hierfür die Trefferlisten, aus denen man das Ergebnis entnehmen kann.

Die jeweilige **Trefferliste** gliedert sich in normale, gute und meisterhafte Treffer. Entsprechend des TW ist aus der Liste zu entnehmen, was die entsprechende Waffe angerichtet hat und welche Körperpartie betroffen ist. Die getroffene Körperpartie wird mit dem W100 ermittelt.

Die TP können nun aber noch durch Rüstungen oder Schutzbekleidungen des Opfers reduziert werden. Alle Rüstungen oder Schutzbekleidungen haben Punkte, die als **Rüstungsschutz** (RS) beschrieben sind. Die TP werden von der entsprechenden Anzahl des RS dezimiert. Bleibt noch ein Rest an TP übrig, gehen diese zu Lasten der Lebensenergie (= LE) des Opfers.

***Beispiel:** Indra trägt über ihrem Oberkörper eine Lederweste. Ihr Angreifer sticht mit einem Messer erfolgreich auf sie ein. Durch den W100 wird ermittelt, dass sie rechts am Oberkörper getroffen wurde. Das Messer würde 3 oder 5 TP anrichten. Der Angriff war nur ein normaler Treffer und so würde Indra 3 TP einstecken. Ihre Lederweste schützt sie aber mit + 2 RS, wodurch die TP dezimiert werden. 3 TP – 2 RS = 1 TP. Es verbleibt nur noch 1 TP, der Indra schadet. Indra würde dadurch – 1 LE verlieren. Die Rechnung geht aber noch weiter ...*

Neben dem RS gibt es noch den **Barriereschutz** (BS). Viele Schutzbekleidungen haben eine BS. Das sind die Rüstungspunkte, die eine Waffe verursachen muss, um überhaupt einen Schaden zu erleiden.

Ein einfacher Helm hat beispielsweise ein BS von + 4. Der Treffer muss also mind. 4 TP verursachen, damit überhaupt erst ein Schaden an dem Helm geschieht.

Die Rüstung erleidet an ihrer getroffenen Stelle so viel Schaden, wie der Angriff an TP verursacht hat. Die Rüstung ist künftig dort entsprechend schwach oder zerstört.

Außerdem gibt es noch den **Natürlichen Barriereschutz** (NBS) Der NBS ist eine zusätzliche Stärke des Organismus, die einige Menschen oder Kreaturen besitzen. Wenn ein Mensch einen LE-Wert von mind. 18 hat, besitzt er den NBS.

Der NBS entspricht immer 10 % von der aktuellen LE. Dabei wird gerundet. Da LE im Spiel sinken kann, kann auch der NBS entsprechend sinken. Erst wenn eine Waffe mehr TP anrichtet, als der NBS beträgt, nimmt der Organismus einen Schaden an.

Am oberen Beispiel: Indra ist von Grund auf sehr kräftig und hat einen LE-Wert von 18. Derzeit hat sie nur noch 15 LE. Ihr NBS beträgt derzeit also 1,5 = aufgerundet 2 (ab 0,5 wird immer aufgerundet). Das Messer, das auf Indra eingestochen wurde, verursachte aufgrund ihrer Lederweste nur noch 1 TP. Da Indra derzeit einen NBS von 2 hat, tut ihr der Messerstich nichts mehr zu Leide.

Zusammenfassend:

- Dem Angreifer ist der TW auf seine Attacke gelungen.
- Es wird festgestellt, wie gut die Attacke gelungen ist.
- Dem Opfer ist die Parade misslungen oder das Opfer konnte nicht parieren.
- Anhand der Trefferliste wird mit dem W100 ermittelt, wo das Opfer getroffen wurde.
 - Der Angreifer hätte auch auf eine Körperpartie zielen können, dann bestimmt der Angreifer das Ziel und nicht die Trefferliste.
- Es wird festgestellt wie viele TP die Waffe bei dem entsprechend gelungenen TW anrichtet.
- Es wird ermittelt, wie hoch der BS der Schutzbekleidung ist und ob der Treffer der Waffe überhaupt was anrichten kann.
- Wenn das der Fall ist, dezimiert der RS der Schutzbekleidung die TP.
- Die übrigen TP gehen zu Lasten des Charakters.
- Es wird ermittelt, ob der Charakter einen NBS besitzt, der die TP aufhalten könnte.
- Ist das nicht der Fall, verursachen die TP einen Schaden beim Charakter, die von der LE abgezogen werden.
- Die Trefferliste beschreibt weitere Auswirkungen, die der Treffer verursacht.

14. Regenerative Talente

Generell können Talente durch Ereignisse in ihrem Wert sinken oder steigen. Je nach Regel kann es sich um eine vorübergehende Veränderung handeln oder um eine endgültige. Meisterhafte TW und Patzer führen beispielsweise zu endgültigen Veränderungen.

Besonders zu nennen sind die regenerativen Talente, die darauf ausgelegt sind, im Spiel zu sinken und zu steigen. Ihre Werte regenerieren alle täglich um je einen Punkt.

- **Glück (GL):** Hoher Lebenserfolg und Rettungshilfe in Notlagen. In besonderen Lebenslagen kann der TW auf GL darüber entscheiden, ob der Charakter sich noch aus der Situation befreien kann.
- **Kampfkunst (KK):** Fertigkeiten und Techniken zur ernsthaften körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner.
- **Lebensenergie (LE):** LE ist die Stärke des Organismus. Auf LE wird selten ein TW gemacht, aber LE entscheidet über den Lebensstand des Charakters. Bei 0 LE ist der Charakter tot. Durst, Hunger und Verwundungen können ihm LE kosten.
- **Mut (MUT):** Kühnheit, Tapferkeit und Courage des Charakters. MUT entscheidet darüber, ob sich der Charakter in eine gruselige oder gefährliche Situation hinein traut. MUT wird auch häufig als Gegen-TW gegen Angststörungen eingesetzt. Auch die Begegnung mit paranormalen Kreaturen fordert oft einen TW auf MUT. Misslingt dieser TW, erleidet der Charakter einen Schreck.
- **Psinetik (PSI):** Übernatürliche Geistesfähigkeit, mit der auf Menschen und Umgebung durch Willenskraft Einfluss ausgeübt werden kann.
- **Vitalität (VIT):** Gesundheit des Charakters in Bezug auf die physische Verfassung. VIT spiegelt das körperliche Wohlbefinden des Charakters wider. Unter dem Wert 10 ist man in mäßiger Verfassung und alle TW werden - 1 WM; unter dem Wert 7 werden die TW - 2 WM; ab dem Wert 15 hingegen ist der Charakter in guter Verfassung und alle TW werden + 1 WM; ab dem Wert 18 sogar + 2 WM. Sinkt VIT in den kritischen Bereich von 3 oder weniger, wird der Charakter ohnmächtig. Bei 0 VIT fällt der Charakter ins Koma. VIT regeneriert nicht eigenständig, wenn der Charakter im Koma liegt.
- **Willensstärke (WS):** Psychische Verfassung und Widerstandskraft (Resilienz). WS stellt das psychische Gleichgewicht des Charakters dar. WS wird z. B. eingesetzt, um sich mit einem Gegen-TW gegen Psinetiken zu wehren, die einen gedanklich beeinflussen können oder um seine Skrupellosigkeit zu unterdrücken oder um sich gegen die Auswirkungen von Drogen zu wehren. Es kann aber auch dazu dienen, um eine Folter auszuhalten. Außerdem schützt WS vor dem Wahnsinn, den man erleiden kann, wenn man von einem geisterhaften Phänomen angegriffen wurde. Gerät der Wert in den kritischen Bereich 1 - 3, ist der Charakter wahnsinnig und suizidgefährdet.

15. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Zu Beginn der Charaktererstellung wird ermittelt, ob der Charakter besondere PM besitzt. Das können positive Eigenschaften sein, in den meisten Fällen sind das aber Störungen, wie affektive Störungen, Süchte, körperliche Handicaps usw. Die PM sind Teil des Charakters und müssen im Spiel zur Geltung kommen.

- Der Charakter erhält 3 PM.
 - Der Spieler kann ein oder mehrere PM ablehnen. Er zahlt dafür jedoch jeweils 50 Punkte, die von den Startpunkten abgezogen werden, die er bei der Talenterstellung seines Charakters zur Verfügung hat.
 - Der Spieler kann aber auch ein oder mehrere PM auch ablehnen, indem er ein steigerbares PM, das er bereits erhalten hat, um 3 Punkte anhebt, also von 12 auf 15 usw.
- Es gibt steigerbare PM, die so lange aktiv sind, wie sie mind. den Wert 10 besitzen.
 - Bei der Ermittlung der PM startet ein steigerbares PM mit dem Wert 12.
 - Steigerbare PM können durch eine Abwertung zwischen den Abenteuern gedrosselt werden oder durch eine Therapie.

16. Auf- und Abwertungen

Es gibt bei PSI verschiedene Methoden, wie ein Charakter seine Talente dauerhaft verändern kann.

- Durch einen meisterhaften TW steigt das PM sofort um einen Punkt.
- Durch einen Patzer sinkt das PM sofort um einen Punkt.
- Nach einem gespielten Abenteuer erhalten alle beteiligten Charaktere + 1 oder – 1 in einem Talent oder PM der Wahl.
- Steigerbare PM können durch eine Therapie in ihrem Wert gedrosselt werden.
- Talente können durch Training gefördert werden. Hierfür existiert eine extra Regel in den Sonderregeln. Das Training umfasst 3 Abenteuer.

17. Noch ein paar Tipps fürs Spiel

Psinetiker in dieser Welt: Aus irgendeinem Grund bemerkt der Charakter im Spiel, dass er eine psinetische Begabung hat. Vielleicht ist der Spieler anfangs verunsichert, vielleicht nutzt er seine Fähigkeiten auch zu seinen Gunsten aus, vielleicht will er anderen auch damit helfen. Auf alle Fälle macht es Sinn, diese Fähigkeiten relativ geheim zu halten. Niemand will als Spinner oder Geisteskranker abgestempelt werden oder als Freak, vor dem man Angst haben muss. Und schließlich weiß man ja auch nicht, ob es einem höheren Ziel dient oder ob es sich auch als Gefahr für einen selbst herausstellen könnte. Außerdem gibt es Exekuter und Inquisitoren, die nach dem Leben der Psinetiker trachten. Der Umgang mit der Psinetik sollte darum vorsichtig stattfinden. Alles was in der realen Welt geschehen kann, geschieht auch in diesem Spiel. Und ein Tatort wird von heutigen Kriminologen intensiv untersucht.

Götter und Gott: Religionen sind in dieser Welt vorhanden und die Spieler können sich frei entscheiden, welcher Religion und Konfession ihr Charakter angehört. Wenn die Charakter tiefer in die Materie eintauchen, werden sie merken, dass die sogenannten Götter Abgötter, bzw. Halbdämonen sind; jenseitige Überreste der ersten Menschen aus dem Goldenen Zeitalter, die aus Dämonen und Menschen hervorgegangen sind. Und neben gefährlichen Geistern stellen die Dämonen eine mächtige Bedrohung dar. Die Charaktere werden auch auf religiöse Motive stoßen. So spielen hier Rituale und Formeln eine Rolle, wie z. B. beim Exorzismus oder bei der Hexerei; aber auch spirituelle Orte können interessant werden, wie eine besondere Orakelstätte oder einfach nur der geweihte heilige Boden einer Kirche.

Von Ort zu Ort: Ganz praktisch können die Charaktere von Ort zu Ort reisen, um dort ihren Abenteuern nachzugehen. Entfernungen und Ortschaften können ausgegogelt werden und Häuser und Orte können nachgebildet werden. Die Spieler sollten sich im Vorfeld darauf einigen, an welchem Ort sie leben, damit das Zusammenspiel leichter stattfindet.

Echte Persönlichkeiten: Alles spielt in der echten Zeit, also gibt es auch echte Persönlichkeiten wie Politiker. Die Spieler können auf solche Personen treffen. Theoretisch könnten das sogar bekannte Menschen aus dem echten Leben sein. Der Spielmeister sollte aber darauf achten, dass er die echte Welt im Spiel nicht zu sehr durcheinander bringen lässt und das hier kein Paralleluniversum entsteht. Die Spielwelt sollte sich weiterhin an der echten Welt und den Menschen und Orten orientieren können.

Der Tod eines Charakters: Im Grunde gilt, wenn ein Charakter gestorben ist, er endgültig im Gefängnis gelandet ist oder in einer psychischen Anstalt festsetzt, kann sich der Spieler einen neuen Charakter erstellen. Das ist tragisch und sollte nicht leichtfertig hingenommen werden. Es gilt auch: Was der alte Charakter wusste, kann der Spieler mit seinem neuen Charakter nicht wissen.