

CHARAKTERERSTELLUNG - PSINETIKEN

Psinetik ist die Geistesbegabung Ereignisse, Menschen und Gegenstände auf übernatürliche Art zu beeinflussen. Sie tritt vor allem als plötzliche Impulshandlung auf.

- Um Psinetiker zu sein, muss das Talent PSI mind. auf den Wert 12 angehoben werden.

Wann und wie der Mensch seine Psinetik entdeckt hat oder ob er sie erst jetzt entdeckt, kann in der Biographie erklärt werden und im Rollenspiel gut zur Geltung kommen. Ein Psinetiker sollte dabei im Laufe der Zeit erkunden, was er mit seiner Psinetik alles machen kann und wie sich ihm damit allmählich die Welt eröffnet. Dabei sollte er vorsichtig sein, denn wenn andere Menschen von diesen Fähigkeiten erfahren, könnte das Ängste und Probleme auslösen.

- Besitzt der Charakter in PSI endgültig den Wert 12, erhält er eine Psinetik.
- Besitzt der Charakter in PSI endgültig den Wert 15, erhält er eine weitere Psinetik.
- Besitzt der Charakter in PSI endgültig den Wert 18, erhält er eine weitere Psinetik.

Das Ausspielen einer Psinetik

Der Psinetiker stellt sich die Wirkung seiner Psinetik vor und wirkt diese gedanklich. Häufig muss er das Objekt, das er psinetisch beeinflussen will, dafür sehen.

Die Abwehr einer Psinetik

- Wird eine psychische Psinetik gegen eine andere Person gewirkt, wird sich die betroffene Person unbewusst und automatisch mit einem **Gegen-TW** auf WS dagegen wehren. Der Gegen-TW wird entsprechend WM, je nach Höhe der Psinetik des Psinetikers.
 - Hat der Psinetiker einen Wert von mind. 12, wird der Gegen-TW – 2 WM.
 - Hat der Psinetiker einen Wert von mind. 15, wird der Gegen-TW – 4 WM.
 - Hat der Psinetiker einen Wert von mind. 18, wird der Gegen-TW – 6 WM.
 Automatische Gegen-TW sind auch dann möglich, wenn der Charakter unter einem Schock leidet.
- Bestimmte Psinetiken können durch schützende Apotropaia verhindert werden. So kann z. B. Biokinese nicht auf geweihtem Boden ausgeübt werden oder ein aktivierter Ho'oponopono schützt vor Flüchen. Der Psinetiker, der in solchen Fällen Psinetiken gewirkt hat, bemerkt zunächst nicht, dass seine Psinetik wirkungslos war (zahlt aber auch nur – 1 PSI wegen der misslungenen Psinetik).
- Mit den Psinetiken aus der Fähigkeit Resistenz hat ein Psinetiker die Möglichkeit, die Psinetiken eines anderen Psinetikers aufzuhalten.
- Betroffene von psychischen Psinetiken können die Psinetik auf sie zulassen, wenn sie davon wissen. In dem Fall findet kein automatischer Gegen-TW statt.

Vom Gelingen und Misslingen einer Psinetik

Wenn der Charakter eine Psinetik ausführt, muss ihm der TW auf seine aktuelle PSI gelingen und er zahlt dafür die entsprechenden Punkte an PSI.

- Misslingt die Psinetik, kostet es dem Charakter lediglich – 1 PSI.
 - Auch dann, wenn die Psinetik abgewehrt wurde.
- Bei einer verpatzten Psinetik entscheidet die Patzertabelle, welche Folgen das hat.
 - Auf alle Fälle verliert der Psinetiker endgültig – 1 PSI.

Das Sinken und Steigen des PSI-Wertes

Wenn eine Psinetik eingesetzt wird, aber auch schon, wenn sie misslingt, zahlt der Psinetiker dafür entsprechend viele PSI-Punkte. Sein Wert in PSI sinkt.

- PSI regeneriert täglich um je einen Punkt.
 - Die Regenerierung folgt für alle SC gleichzeitig, stets morgens nach dem Aufstehen.

PSI kann auch durch bestimmte Ereignisse oder Wirkstoffe oder durch Psinetiken vorübergehend steigen oder sinken. Das vorübergehende Sinken und Steigen des PSI-Wertes bewirkt weder den Verlust einer Psinetik noch den Erhalt einer neuen Psinetik. Es stärkt oder schwächt nur die Leistungsfähigkeit des Psinetikers.

Physische und psychische Psinetiken

Es existieren physische und psychische Psinetiken.

- Physische Psinetiken wirken erkennbar direkt auf Objekte.
- Psychische Psinetiken wirken gegen Geist und Willen anderer Lebewesen.
 - Gegen psychische Psinetiken kann sich das Opfer mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

Neue Psinetik erhalten

Durch Aufwertung und Meisterwürfe oder wenn im Spiel ein endgültiger PSI-Zuwachs stattfindet, z. B. durch eine psinetische Quelle oder durch den Tod eines anderen Psinetikers, kann der PSI-Wert endgültig steigen. Erreicht der Wert dadurch eine neue Kategorie (15, 18 ...), kann der Psinetiker eine neue Psinetik erhalten. Vorübergehendes Steigen oder Sinken spielen beim Erhalt neuer Psinetiken keine Rolle. Der aktuelle Wert muss jedoch die neue Kategorie erreichen. Eine Psinetik erlernen muss im Abenteuer geschehen und ausgespielt werden.

Der Psinetiker hat nun folgende Möglichkeiten:

- **Er lernt bei einem Psinetik-Meister eine neue Psinetik.**
 - Der Psinetik-Meister muss in PSI mind. den Wert 18 und in INTEL mind. den Wert 12 haben.
 - Der Psinetik-Meister kann nur Psinetiken vermitteln, die er selbst beherrscht.
 - Dem Psinetik-Meister muss beim Anleiten der TW auf INTEL gelingen, um an diesem Tag anleiten zu können.
 - Misslingt der TW, ist ein Anleiten erst am nächsten Tag wieder möglich.
 - Gelingt der TW gut, erhält der Schüler auf sein Lernen + 1 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, erhält der Schüler auf sein Lernen + 2 WM.
 - Inplay wird mind. 1 Std. lang geübt und probiert.
 - Dem Schüler muss dann der TW auf PSI gelingen, dann besitzt er diese Psinetik.
 - Misslingt der TW, müsste er erneute eine Std. üben und dann den TW machen.
- **Der Psinetiker bringt sich selbst eine neue Psinetik bei.**
 - Er zieht sich mind. 1 Std. lang zurück, meditiert, übt und probiert.
 - Anschließend muss dem Psinetiker der TW auf PSI gelingen.
 - Er erhält daraufhin eine Psinetik, die aus der Psinetik-Liste ausgewürfelt wird.
 - Misslingt der TW, müsste er erneut eine Std. üben und dann den TW machen.
- **Der Psinetiker lernt eine neue Psinetik mit Hilfe eines Grimoires.**
 - Der Psinetiker hat ein Grimoire (Zauberbuch) in die Hände bekommen.
 - Er kann einen dieser Zauber lernen.
 - Er zieht sich mind. 1 Std. lang zurück, meditiert, übt und probiert.
 - Anschließend muss dem Psinetiker der TW auf PSI gelingen.
 - Er erhält daraufhin die Psinetik, die er sich aus dem Grimoire ausgewählt hatte.
 - Misslingt der TW, müsste er erneut eine Std. üben und dann den TW machen.
- Wenn ein Psinetiker in einem Abenteuer eine neue Psinetik erlernen möchte, kann er in diesem Abenteuer keine sonstigen Trainings absolvieren.

Virtuelle PSI-Punkte

Das Talent PSI endet bei 20, aber bei PSI kann der Charakter weitere Punkte virtuell ansammeln, um so in höhere Kategorien zu kommen und weitere Psinetiken zu erlangen. Dabei bleibt sein eigentlicher Wert max. bei 20. Ein virtueller Punkt startet also mit 21.

- Die nächste Kategorie würde der Psinetiker mit dem virtuellen Punkt 21 erreichen, die darauffolgende Kategorie mit dem virtuellen Punkt 24 usw. (also immer ab 3 weiteren virtuellen Punkten).
- Sollte der originale PSI-Wert endgültig sinken, z. B. durch einen Patzer, sinkt dadurch auch der virtuelle PSI-Wert.
 - Durch das Sinken verliert er keine Psinetik. Er beherrscht sie ja bereits.
 - Der Wert kann ebenso wieder angehoben werden, z. B. durch Aufwertung oder Meisterwurf.
 - Dadurch steigt möglicherweise auch der virtuelle Punkt wieder.
 - Erreicht man wieder die Kategorie, die man bereits hatte, erhält man dadurch aber keine neue Psinetik.

Der Tod eines Psinetikers und die psinetische Energie

Wenn ein Psinetiker stirbt, strömt eine psinetische Energie von ihm aus. Psinetiker nennen diese Energie „Bionen“. Diese Energie erfasst einen lebenden Psinetiker, wenn dieser sich in dessen Nähe befindet.

- Befindet sich ein lebender Psinetiker im Umfeld von 11 x 11 m vom verstorbenen Psinetiker, dann:
 - erhält er in allen Regenerativen Talenten + 1;
 - erleidet er einen Schock (jedoch ohne VIT-Abzug);
 - erhält er wichtige Erinnerungen aus dem Leben des Verstorbenen.
- Sollten sich Psinetiker gleichweit vom verstorbenen Psinetiker befinden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wer von ihnen die Bionen empfängt.
- Da es laut Regelwerk theoretisch möglich ist, eine Person wiederzubeleben, könnte er auch erneut zu Tode kommen und damit wieder die psinetische Energie abgeben. Das ist allerdings erst in 30 Tagen wieder möglich.

Ektoplasma

Bei einigen Psinetiken und bei fehlerhaften Psinetiken (durch einen Patzer) kann Ektoplasma entstehen. Ektoplasma ist eine fast durchsichtige Substanz, eine Art Schmierstoff, ein wenig wie Nasenschleim. Ektoplasma lässt sich unter UV-Licht erkennen. Kommt ein anderer Psinetiker mit dem Schleim in Kontakt, kann das den Erreger Ektomonie auslösen. Ektoplasma ist kaum erkennbar und bemerkbar und existiert einige Stunden an dem Ort und löst sich dann allmählich auf.

Zum Rollenspiel ...

Ein Psinetiker nutzt nicht einfach nur eine übersinnliche Willensmacht, sondern sie ist Teil oder wird zunehmend Teil seines Lebens. Ein Psinetiker, der beispielsweise Animakinese beherrscht, wird zunehmend Interesse und die Nähe zu Tieren entwickeln, während Aquakinese dazu führen kann, dass der Psinetiker sich an das Leben am Meer verliebt.

Die Psinetiken im Überblick

Mit dem W100 werden die Psinetiken ermittelt.

W100	Psinetik	Kurzbeschreibung
01 – 03	Aerokinese	Luft- und Wettermanipulation: Luftentzug, Wettermanipulation, Windhose, Wind-Bote ...
04 – 06	Animakinese	Einfluss auf Tiere: Kontrolle von Kleintierschwärmen, Tieren; Kontakt; Wahrnehmung.
07 – 09	Aquakinese	Wassermanipulation: Einfluss auf Gewässer; Fähigkeiten im Wasser, Wasser entziehen ...
10 – 12	Ateatos	Unsichtbarkeit: Objekte oder sich selbst unsichtbar machen ...
13 – 15	Bilokation	Vervielfältigung: Sich selbst oder ein Objekt vervielfältigen.
16 – 18	Biokinese	Verformung von Objekten und Einfluss auf Hitze und Kälte: Objekte zerstören und verändern; Hitze und Kälte erzeugen; Thermo-Schock.
19 – 21	Chlorokinese	Pflanzenmanipulation: Vegetation verändern; Pflanzen verändern; Pflanzen wehrhaft machen ...
22 – 24	Chronokinese	Beeinflussung der Zeit; Zeit verlangsamen, beschleunigen, anhalten und Situationen widerrufen ...
25 – 27	Diachryso	Durch Objekte blicken, greifen und gehen können; und etwas in oder durch Objekte schieben, werfen ...
28 – 30	Dimensiokinese	Beeinflussung des physikalischen Raumes; Taschendimension, Portal, Scutum-Schutzschild.
31 – 33	Exorzismus	Austreibung, Bannung und Verbannung von Geistern und Dämonen; Psinetische Quellen durch Auren sichtbar erkennen; Psinetiken bannen.
34 – 36	Geokinese	Erd- und Gesteinsstrukturen manipulieren: Etwas versteinern; Erdboden und Gesteinsstrukturen verändern ...
37 – 39	Lygokinese	Elektromagnetische Energie erkennen und manipulieren: Blitze erzeugen; Energiequellen manipulieren; EMP verursachen; ...
40 – 42	Maluskinese	Schadende Angriffe durch Gedanken und Blicke: Böse Blicke verursachen schadhafte Folgen; metaphysischer Kampf ...
43 – 45	Mentizidikinese	Gedankenmanipulation / Gehirnwäsche: Zu einer Tat zwingen; Amnesie verursachen; einschlafen lassen; ...
46 – 48	Metamorphose	Gestaltenwandlung: Gesicht oder Körper verändern
49 – 51	Nekromantie	Para-Kreaturen herbeibeschwören oder durch ein Medium Kontakt herstellen; Widergänger erschaffen...
52 – 54	Optikinese	Illusionen erzeugen: auch bewegliche Illusionen gestalten
55 – 57	Pathokinese	Einfluss auf Emotionen und Gefühle von Personen, Umgebungen und Gebiete: Suggestion auf Person; Massensuggestion; Sensing.
58 – 60	Photokinese	Helligkeit und Dunkelheit manipulieren: Umgebung erhellen und verdunkeln; im Dunkeln sehen; Lichtblitz ...
61 – 63	Psychokinese	Objekte durch die Luft bewegen: schweben lassen, fortstoßen, entreißen; fixieren; Druckwelle erzeugen ...
64 – 66	Pyrokinese	Feuermanipulation: Flammen herstellen und beeinflussen; durch Feuer gehen; Kaltes Feuer ...
67 – 69	Resistenz	Psinetische Aktivitäten abwehren und manipulieren: Psinetiken erkennen, unterdrücken, manipulieren, stehlen, verbergen ...
70 – 72	Sanctukinese	Heiliges und unheilvolles Wirken auf Objekte: verfluchen, weihen; Objekte verschließen, öffnen; Heilige Waffen, Tabongs ...
73 – 75	Sonokinese	Schallwellen manipulieren: Lautstärken verändern; Akustik-Schock; Sonar und Echolot ...
76 – 78	Superagilität	Übernatürliche Fähigkeiten, Kräfte und Reflexe: Sprünge, Stärke, Sinne, Reflexe usw.
79 – 81	Telepathie	Gedankenlesen: Gedankenlesen; Personen gedanklich verbinden, gedankliches Hacking ...
82 – 84	Teleport	Sich augenblicklich an einen anderen Ort zu versetzen: Objekte und sich selbst fortteleportieren, teleportatives Wandeln ...

85 – 87	Transzendenzreisen	Mit seinem Geist den Körper verlassen und als Geist wirken: Als Erscheinung auftreten oder als Astralgeist; Besessenheit; Geisterattacke	
88 – 90	Vitakinese	Wunderheilung und -schädigung: Kräfte rauben und spenden; Wunderheilung; keine WM durch Alter ...	
91 – 93	Wahrsagen	Übersinnliche Blicke in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft: Hellsehen, Mantik, in die Vergangenheit sehen, Visionen empfangen ...	
94 – 96	Freie Wahl	98 – 100	Wurf wiederholen

Beschreibungen der Psinetiken

Aerokinese			
Der Psinetiker kann das Wetter auf verschiedene Weise beeinflussen, Luft entziehen, eine Wirbelhose erzeugen und Wind zu seinem Boten machen und durch ihn sehen.			
Luftentzug:	Der Psinetiker entzieht aus seiner Umgebung den Sauerstoff, der sich dann um den Psinetiker ansammelt. Auf diese Weise kann der Psinetiker in giftiger Atmosphäre atmen. Durch den Entzug aus der Umgebung fehlt anderen Lebewesen außerdem der Sauerstoff, so dass sie daran ersticken können.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Luftentzug schadet Betroffenen nur in geschlossenen Räumen. - Die Betroffenen in der Umgebung werden in 4 + W6 Sek. ohnmächtig. Nach 2 Min. sind die Betroffenen dann erstickt. 		
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	11 x 11 m
Wetter-Manipulation:	Der Psinetiker kann das Wetter verändern.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer der Wetterveränderung bestimmt der Psinetiker. Er kann sie jederzeit verändern, aber auch einfach ohne TW auf PSI fortbestehen lassen, was lediglich – 1 PSI kostet. Er kann seine Wetter-Manipulation auch jederzeit beenden. - Die Psinetik kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt dann bei Freisetzung. - Zu den Windstärken: 1) Flaute = Windstille; 2) Brise = 10 – 46 Km/h; 3) Wind = 47 – 74 Km/h; Sturm = 75 – 111 Km/h; Orkan = ab 112 Km/h. - Der Psinetiker hat folgende Optionen, dabei bestimmt er die Intensität des Wetters: 		
	Gewitter:	Es entsetzt ein lokales Gewitter. Mögliche Blitze schlagen aber nicht beim Psinetiker und in dessen Umfeld von 3 x 3 m ein. Bei extremen Gewitter-Bedingungen müssen betroffene Personen einen TW auf GL schaffen, damit der Blitz nicht bei ihnen einschlägt. Ein Blitz verursacht, je nach TW (Wert 12) 10 / 15 / 15 + W12 TP.	
	Hagel:	Der Psinetiker kann Hagel-Unwetter erschaffen, mit bis zu steingroßen Hagelbällen, die TP wie ein Stein verursachen. Auf betroffene Personen schlagen W6 Hagelkörner je Aktion. Wie die Hagelbälle einschlagen, entscheiden Talentwürfe. Sie richten 3 / 4 / 4+W6 TP an. Ihr Wert beträgt 12. Hagel verursacht außerdem – 2 WM auf alle visuellen TW.	
	Nebel:	Der Psinetiker kann Nebel aufkommen lassen, bis hin zu Starknebel, der visuelle TW auf und TW auf Orientierung – 4 WM verursacht.	
	Regen:	Der Psinetiker kann Niesel bis Starkregen verursachen, der auch Überschwemmungen zur Folge haben kann. Starker Regen verursacht – 2 WM auf alle visuellen TW.	
	Schnee:	Der Psinetiker lässt es schneien und kann extremen Schneefall verursachen. Schnee, der im Sommer hergestellt wird, taut relativ schnell wieder weg und könnte Überschwemmungen und Schneerutsch verursachen.	
	Wind:	Der Psinetiker kann Winde beeinflussen. Als Winde (oder Nichtwinde) gelten Flauten, Brisen, Winde, Stürme und Orkane. Sollte er einen Orkan entwickeln, kann dieser Gebäude zerstören, Personen und Tiere fortreißen, eine Gefahr auf See darstellen oder einen Sandsturm verursachen. Werden Personen fortgerissen, erleiden sie beim Aufschlag W20 TP wie durch eine schwere Schlagwaffe.	
	Wolken:	Der Psinetiker kann unterschiedliche Wolkenbildungen verursachen, die auch die Umgebung verdüstern können. Wenn er Wolken auflöst, wird hingegen der Himmel freigesetzt.	
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	5 x 5 Km

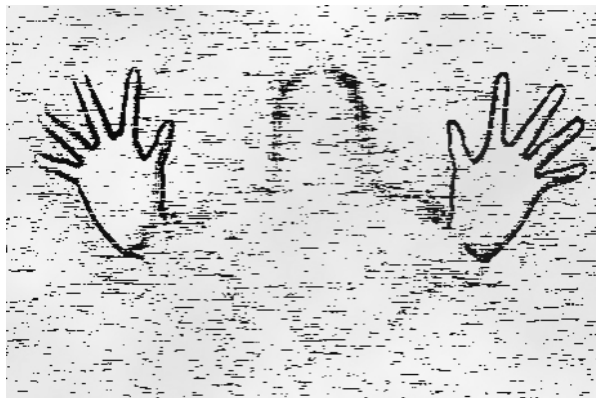
...

Wind-Bote:	Der Psinetiker kann einen leichten Wind entstehen lassen, der sich mit 50 Km/h fortbewegt (15 Felder je Aktion). Durch diesen Wind kann der Psinetiker sehen (Fernsicht) und er kann einen gesprochenen Satz durch den Wind verbreiten, der sich wie ein Flüstern stets wiederholt.			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Windweite 100 x 100 m
Windhose:	Der Psinetiker lässt eine kleine Windhose entstehen, die lose Gegenstände und auch Personen von einem Ort entreibt. Der Psinetiker lässt die Windhose in 2 Sek. entstehen und schickt sie in der 3. Sek. zu einem gewünschten Ziel.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker stellt den Startpunkt der Windhose dar und er bestimmt den Zielort. - Die Windhose bewegt sich dann sofort auf den gewünschten Zielort zu, der max. 10 m entfernt sein darf und erreicht diesen auch sofort, weil sie sich mit über 100 Km/h fortbewegt. - Die Windhose hat sich in den 2 Sek. der Herstellung auf eine Höhe von bis zu 10 m aufgebaut und ist am Boden 1 m² breit und schon nach 3 m Höhe in der Luft 3 m² breit. - Was die Windhose auf ihrem direkten Weg zum Zielort durchfliegt, wird fortgerissen. Personen und Dinge fliegen dann durch die Gegend und fallen irgendwo in einem Umfeld von 10 x 10 m von der Windhose zu Boden und erleiden W20 TP, wie durch eine schwere Schlagwaffe. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	In 3 Sek. aktiv
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Zielort muss 10 m in Sichtweite sein	

Animakinese			
Der Psinetiker stellt gedanklich Kontakt zu Tieren her, kann sie beeinflussen und durch sie sehen und hören.			
Schwarmkontrolle:	Der Psinetiker beeinflusst das Verhalten von Kleintieren.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann das Verhalten einer bestimmten Gruppe von Kleintieren kontrollieren, z. B. Fische, Insekten, Spinnentiere, Vögel, Wirbellose. Sie verhalten sich so, wie der Magier es wünscht. - Der Psinetiker beeinflusst die Tiergruppe eines Gebietes, die er dafür nicht sehen muss. Er muss nur wissen, dass sie dort existiert. Diese Tiere können das Gebiet dadurch auch verlassen und führen weiterhin den Befehl des Psinetikers aus. - Bei der Kontrolle handelt es sich um einfache Befehle, wie z. B., dass ein Vogelschwarm irgendwo hinfliegen oder etwas angreifen soll, Insekten sollen irgendwo hinkrabbeln und dort etwas fressen usw. - Die Schwarmkontrolle kann in einen Tabong gebannt werden. Es muss vorher lediglich klar sein, was die entsprechende Tiergattung tun soll. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 m
Tierkontakt:	Der Psinetiker versteht das Verhalten von Tieren und vermittelt ihnen seine Gedanken.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Tierkontakt handelt es sich um ein gedankliches Gespräch mit Tieren auf niedrigem Niveau. Der Psinetiker kann gewöhnliche Tiere verstehen, fast schon, als würde er mit ihnen gedanklich sprechen. Er spürt Gefühle, wie Angst, Zorn, Zufriedenheit und auch die Gründe dafür. - Gleichzeitig kann er den Tieren auch seine Gefühle vermitteln und die Tiere auch dazu anregen, ihre Handlungen entsprechend anzupassen. - Der Tierkontakt funktioniert nicht bei Insekten, Spinnentieren, Wirbellosen oder Para-Kreaturen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 5 Min.	Wirkungsbereich:	10 m Sichtweite
Tierkontrolle:	Der Psinetiker beeinflusst das Verhalten eines gewöhnlichen Tieres und kann durch das Tiere wahrnehmen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kontrolliert ein Tier, das er sieht. Das Tier handelt dann nach den Wünschen des Psinetikers. - Der Psinetiker kann durch die Augen und Ohren des Tieres alles wahrnehmen. - Besitzt der Psinetiker in PSI einen Wert von mind. 18, kann er auch übergroße Tiere ab 3 m Größe kontrollieren, wie z. B. einen Wal. - Die Tierkontrolle funktioniert nicht bei Insekten, Spinnentieren, Wirbellosen oder Para-Kreaturen. - Während der Kontrolle kann der Psinetiker seinen eigenen Tätigkeiten weiter nachgehen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	10 m Sichtweite

Aquakinese				
Der Psinetiker entwickelt im Wasser besondere Kräfte; er kann unter Wasser atmen; er kann Wasser in seiner Form verändern und bewegen; er kann Wasser entziehen.				
Aquaagilität:	Der Psinetiker entwickelt im Wasser besondere Kräfte. Diese Fähigkeiten sind alle gleichzeitig wirksam. Der TW auf PSI ist nur einmal nötig, jede weitere Min. kostet lediglich - 1 PSI.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann unter Wasser atmen. - Der Psinetiker schwimmt und taucht im Wasser 5 Felder schnell. - Der Psinetiker kann unter Wasser bis zu 100 Meter weit hören und sehen (sofern es die Helligkeit im Wasser zulässt). - Der Psinetiker erhält im Wasser + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge. - Der Psinetiker kann im Wasser einen Powerschlag ausführen und dort bis zu 1 t Gewicht tragen. Er muss den Powerschlag ansagen und den TW auf ST schaffen (Kognition). - Der Psinetiker kann bis zu 1 Meter aus dem Wasser herausspringen und wenn er zuvor geschwommen oder getaucht ist sogar 7 Meter weit aus dem Wasser springen. - Der Psinetiker überlebt problemlos tiefe Stürze ins Wasser. Dabei ist allerdings die Tiefe des Wassers zu berücksichtigen. - Der Psinetiker hält den Druck tiefer Wasserzonen aus. 			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt
Aquacurrere:	Der Psinetiker kann auf Wasser laufen.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Starke Wellenbewegungen fordern einen TW auf MOT, sonst geht der Psinetiker doch unter. Bei hohen Wellen schlagen diese sogar in jeder 3. Sekunde auf den Psinetiker und verlangen einen TW auf ST, um sich gegen die Wucht zu behaupten. 			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt	
Hydrokinese:	Der Psinetiker manipuliert die Form, Bewegung oder den Zustand von Flüssigkeiten.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Berührt er dabei das flüssige Element, wird der TW auf PSI + 2 WM. 			
	Auftauen:	Der Psinetiker kann eine Eisfläche von 100 x 100 m und einer Tiefe von bis zu 1 m auftauen lassen. Er kann auch bewusst nur einen Teil davon auftauen lassen und auf diese Weise Löcher im Eis entstehen oder Gänge im Eis freilegen lassen.		
	Gefrieren:	Der Psinetiker kann Flüssigkeiten einfrieren lassen, auf eine Fläche von bis zu 1 m ³ . Auf diese Weise kann z. B. eine Eisscholle im Wasser entstehen. Bei der Berührung erleidet der Psinetiker keinen Gefrierbrand.		
	Kochen:	Der Psinetiker kann 1 m ³ Flüssigkeit zum Kochen bringen. Will er mehr Masse zum Kochen bringen, kostet es je m ³ 1 PSI mehr. Bei der Berührung erleidet der Psinetiker keinen Schaden.		
	Reinigen:	Der Psinetiker kann 1 m ³ Wasser reinigen. Will er mehr Masse reinigen, kostet es je m ³ 1 PSI mehr.		
	Schwingung:	Der Psinetiker kann Wasser in Schwingung versetzen. In einer Pfütze, einem Bach oder Teich entwickeln sich bis zu 10 cm hohe Schwingungen, in einem Fluss oder See bis zu 2 m hohe Wellen, mitten im Meer bis zu 10 m hohe Wellen. Die Wellen bewegen sich in die gewünschte Richtung und nehmen je 100 Meter um 1 Meter ab. Der Psinetiker kann das Zentrum der Schwingung darstellen und ist dann davon nicht betroffen.		
		<ul style="list-style-type: none"> - Bis zu 10 cm hohe Schwingungen in einer Pfütze, in einem Bach oder Teich = - 1 PSI. - Bis zu 2 m hohe Wellen in einem Fluss oder See = - 2 PSI. - Bis zu 10 m hohe Wellen in einem Meer = - 3 PSI. - Die Schwingungen halten 1 Min. lang an. Die Psinetik kann ohne TW auf PSI fortgesetzt werden, wenn dafür - 1 PSI gezahlt wird. 		
	Verdrängen:	Der Psinetiker kann tiefe Gewässer fortdrücken. Es entsteht eine Art Wand oder Graben von 3 x 3 m. Bewegt sich der Psinetiker entlang der Wand oder durch den Graben, zieht sich die Wand oder der Graben mit ihm. Er kann im tiefen Wasser auch eine 3 x 3 x 3 m große sichere Blase um ihn herum bilden.		
		<ul style="list-style-type: none"> - Die Psinetik dauert 1 Min., kann aber ohne TW auf PSI fortgesetzt werden, wenn dafür - 1 PSI gezahlt wird. 		
	Verunreinigen:	Der Psinetiker kann 1 m ³ Flüssigkeit verunreinigen. Will er mehr Masse verunreinigen, kostet es je m ³ 1 PSI mehr. Die Flüssigkeit enthält daraufhin Pathogene, die Krankheiten verursachen können.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Das Pathogen wird vom SM ausgewählt oder ermittelt. 			
Kosten:	Verschieden	Entstehung:	In der 3. Sek.	
Dauer:	Sofort oder wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt oder 10 m Sichtweite	

Wasserentzug:	Der Psinetiker entzieht einem Organismus oder der Erde oder der Luft oder Gstein das Wasser.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er berührt einen Organismus, ein Gestein oder den Erdboden oder hält die Hand in die Luft. Je Sek. fließt darauf das Wasser an seiner Hand zusammen und ergießt sich an der Hand. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit ohne TW auf PSI fortsetzen, zahlt dafür aber – 1 PSI. Er kann die Psinetik auch jederzeit vorzeitig beenden. - Der Zustand des Organismus, des Gesteins, des Bodens oder der Luft wird dadurch verändert. 		
	Gestein	Aus einem Felsgestein fließen je Sek. 5 cl Wasser herbei. Aus einem Felsen lässt sich 10 cl Wasser gewinnen.	
	Gesättigte Erde:	Als gesättigte Erde gilt ein normaler Erdboden. Je Sek. fließen 10 cl Wasser herbei. Aus 1 m ³ lassen sich max. 30 l Wasser gewinnen.	
	Feuchte Erde:	Als feuchte Erde gilt z. B. Sumpf- und Moorboden. Je Sek. fließen 10 cl Wasser herbei. Aus 1 m ³ lassen sich max. 90 l Wasser gewinnen.	
	Trockene Erde:	Als trockene Erde gilt z. B. Wüstenboden. Je Sek. fließen 1 cl Wasser herbei. Aus 1 m ³ lassen sich max. 10 cl Wasser gewinnen.	
	Luft:	Je Sek. fließen 1 cl Wasser herbei.	
	Organismus:	Je Sek. verliert das Lebewesen – 1 LE. Es tritt je Sek. 1 cl zellulärer, blutiger Matsch hervor. Die Fläche der Berührung beträgt 10 x 10 cm und das Zellgewebe trocknet aus. Ein Hämatom, das auch sensibel auf Berührung reagiert.	
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt, durch Berührung

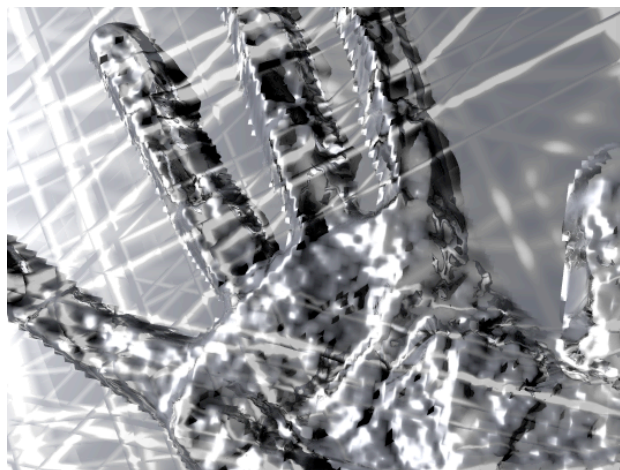


Ateatos				
Der Psinetiker kann ein kleines Objekt oder sich selbst unsichtbar machen.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Dinge, die unmittelbar an dem Objekt anliegen oder getragen werden, sind ebenso unsichtbar. - Unsichtbare Objekte können durch Wärmebildkameras erkannt werden. Auch durch die Aurenansicht lassen sich unsichtbare Objekte erkennen. - Nach der Unsichtbarkeit befindet sich am Objekt Ektoplasma. 			
Objekt unsichtbar machen:	Der Psinetiker berührt einen Gegenstand oder ein kleines Lebewesen und macht es durch die gelungene Psinetik unsichtbar.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Als kleine Objekte gelten Gegenstände mit einer Größe von max. 1 m³. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	1 Min.	Wirkungsbereich:	Durch Berührung; max. 1 m ³ groß.
Sich selbst unsichtbar machen:	Der Psinetiker macht sich unsichtbar.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann die Psinetik ohne erneuten TW auf PSI zeitlich fortführen; er zahlt dafür lediglich je Min. – 1 PSI. - Nach der Unsichtbarkeit muss dem Psinetiker ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 			
	Kosten:	3 PSI; und je weitere Min. 1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	1 Min. oder länger	Wirkungsbereich:	Direkt

Bilokation			
Der Psinetiker kann sich oder ein Objekt vervielfältigen.			
Objekt vervielfältigen:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss das gewünschte Objekt dabei berühren. - Das Objekt darf eine Größe von 1 m³ haben. - Das Objekt kann auch ein kleines Lebewesen sein. - Der Psinetiker kann bis zu 8 Duplikate erschaffen, die im Umfeld des Originals entstehen (also auf 3 x 3 m). - Sollte das Objekt eine besondere Fähigkeit oder Psinetik besitzen, ist diese bei den Duplikaten nicht vorhanden. - Sollte es sich um ein Lebewesen handeln, wird die LE auf alle Objekte dividiert. Es wird dabei gerundet, aber jedes Lebewesen behält mind. 1 LE. Bei Rückführung werden die aktuellen LE-Werte wieder addiert. Aber das Objekt erhält seinen maximalen ursprünglichen Wert zurück. - Der Psinetiker kann die Bilokation jederzeit aufheben oder sie hebt sich nach der Dauer von selbst auf. Die Objekte lösen sich dann auf und das Original bleibt zurück. Ebenso lösen sich einzelne Objekte auf, wenn sie sich 100 m weit vom Original entfernen. Sollte das Original vorher zerstört bzw. eliminiert werden, entscheidet der Würfel, welches Duplikat zum Original wird. - Nach der Bilokation bleibt am Objekt Ektoplasma zurück. 		
Sich selbst vervielfältigen:	<p>Der Psinetiker lässt eine oder mehrere identische Persönlichkeiten von sich entstehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie viele Persönlichkeiten er von sich entstehen lassen will. Ihm muss nur einmal der TW gelingen, aber für jede Persönlichkeit zahlt er – 1 PSI. Er kann bis zu 8 Duplikate von sich selbst erschaffen. - Die anderen Persönlichkeiten befinden sich dann augenblicklich an gewünschten Plätzen in einem Umfeld von 11 x 11 m. Die Plätze müssen allerdings frei sein und der Psinetiker muss sie sehen oder kennen. - Alle bilokativen Persönlichkeiten sind Originale und handeln wie der eigentliche Charakter es tun würde. Sie würden sich kaum auf Kosten einer anderen Persönlichkeit aufopfern. - Wird die Psinetik während eines Kampfes ausgespielt, werden die neuen Persönlichkeiten in der Kampfliste ans Ende platziert und können somit zum Ende der Kampfrunde noch aktiv werden. - Bei der Entstehung werden die LE und die PSI des Psinetikers auf ihn und alle neuen Persönlichkeiten aufgeteilt (dabei wird gerundet). - Leichte anliegende Bekleidung wird mitgewandelt, aber Gegenstände, Rüstung und dergleichen behält nur die ursprüngliche Persönlichkeit. - Einzelne oder alle bilokativen Persönlichkeiten können jederzeit wieder zu einer Persönlichkeit verschmelzen. Das funktioniert im sichtbaren Umfeld von 11 x 11 m. Dabei werden LE und PSI wieder addiert (gerundet), mögliche Talentwertverluste bleiben bestehen und mögliche Sachen bleiben an dem Ort zurück, wo sich die eine Persönlichkeit aufgelöst hat. - Nachdem sich die Persönlichkeiten verschmolzen haben, hat die übrige Persönlichkeit die Erinnerungen und Gefühle der anderen in sich integriert. - Immer nach einer Verschmelzung muss die Persönlichkeit, die danach übrigbleibt, einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Gerät eine bilokative Persönlichkeit 1 Km weit weg von den anderen, löst sie sich auf und ihre Talentwerte gehen verloren. Die Persönlichkeiten müssen sich vor Ablauf einer Stunde wieder miteinander verschmolzen haben, sonst lösen sie sich ebenso auf, bis auf eine Person, die vom Würfel ermittelt wird. - Sollte eine Persönlichkeit sterben, bleibt der Leichnam so lange zurück, bis die Zeit der Bilokation verstrichen ist oder sich die anderen Persönlichkeiten von ihm entfernt haben. Dann löst sich der Leichnam auf. - Erst wenn die letzte Persönlichkeit stirbt, gehen die Bionen auf einen möglichen anderen Psinetiker über. - Bei der Verschmelzung entsteht Ektoplasma an der Person. 		
Kosten:	1 PSI je Persönlichkeit	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

Biokinese			
Der Psinetiker kann durch Berührung mit seiner Hand Objekte verformen, seinen Körper und somit seine Umgebung erwärmen oder abkühlen, Temperaturen aushalten und einen Thermo-Schock auslösen.			
Creatiokinese:	Der Psinetiker verändert die Form eines Objektes oder einen Teil eines Objektes.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Die Form eines Objektes kann geformt werden, geschmolzen oder verkohlt oder verbrannt werden, gebrochen werden, verdorrt oder verfault werden, abgekühlt oder erhitzt werden, deformiert oder verhärtet oder verkeilt oder verdichtet werden, zerstörtes Material kann aus anliegendem Material wieder zusammengefügt werden, im Objekt kann ein Spalt oder Loch erzeugt werden ... In der Gestaltung ist vieles möglich. Es muss lediglich den physikalischen Eigenschaften des Objektes entsprechen. - Einige wichtige Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> o <i>Eis kann geschmolzen und geformt werden. Wasser kann ebenso erwärmt, erhitzt, gekocht oder abgekühlt werden.</i> o <i>Flammable Stoffe können entzündet werden.</i> o <i>Gestein kann gebrochen, gespalten, geformt werden oder zu Kies zerfallen. Ebenso kann Kies zu Gestein zusammengefügt werden.</i> o <i>Haut kann zum abfaulen gebracht werden. Eine Person würde dadurch 3 TP erleiden, wie durch einen guten TW durch eine leichte Klingenwaffe. Außerdem entsteht dadurch eine offene mittlere Wunde, die versorgt werden muss und die sich entzünden kann. Ebenso kann eine offene Wunde auch mit umliegenden Hautgewebe geschlossen werden. Es findet dadurch aber keine weitere Heilung statt und es das Gewebe ist vernarbt.</i> o <i>Holz kann ausgestrocknet und sogar zum Brennen gebracht werden.</i> o <i>Metall kann verformt werden.</i> o <i>Papier kann zu Asche verfallen.</i> o <i>Textil kann verrotten. Aber ebenso kann ein offenes Stoffstück gestopft werden.</i> - Der Psinetiker erleidet durch die Berührung keinen Schaden. - Bei der Verformung von Objekten können dabei kunstvolle Objekte entstehen. Allerdings muss dem Psinetiker hierfür auch der TW auf FM gelingen, sonst wird es eher ein grobaussehendes Kunstobjekt. - Der Psinetiker nimmt durch die Berührung mit dem Objekt keinen Schaden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Durch Berührung. Betroffene Fläche: Max. 10 x 10 cm Betroffener Körper: Max. 10 x 10 x 10 cm oder max. 1 Liter Flüssigkeit.

...



Thermokinese	Der Psinetiker kann Kälte oder Wärme ausstrahlen und kalte und warme Temperaturen aushalten. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Temperaturen aushalten:	Der Psinetiker kann Kälte von bis zu -100° oder Hitze von bis zu $+100^{\circ}$ aushalten. - Damit wäre es ihm möglich, barfuß durch verschneite Gebirge zu gehen oder im kochenden Wasser zu baden.		
	Kälte ausstrahlen:	Der Psinetiker strahlt Kälte in seiner Umgebung aus. - Für je 5° zahlt der Psinetiker -1 PSI. - Er kann die Umgebung um max. 20° abkühlen. - Das Zentrum, also bei ihm selbst, kann um 20° abgekühlt werden, das Umfeld von 3×3 Metern wird dann um 15° abgekühlt, das Umfeld von 5×5 Metern wird um 10° abgekühlt und das Umfeld von 7×7 Metern wird um 5° abgekühlt. - Setzt der Psinetiker weniger PSI ein, wirkt sich das entsprechend auf die Abkühlung des Umfelds und die Reichweite aus. - Die Kälte kann entsprechende Erfrierungen der Umgebung auslösen. - Der Psinetiker selbst fühlt sich schon bei nur -5° im Zentrum an wie eine Leiche und könnte auch als so eine erkannt werden, wenn der Psinetiker das beabsichtigt und ihm der TW auf Schauspielen gelingt.		
	Wärme ausstrahlen:	Der Psinetiker strahlt Wärme in seiner Umgebung aus. - Für je 5° zahlt der Psinetiker -1 PSI. - Er kann die Umgebung um max. 20° erwärmen. - Das Zentrum, also bei ihm selbst, kann um 20° erwärmt werden, das Umfeld von 3×3 Metern wird dann noch um 15° erwärmt, das Umfeld von 5×5 Metern wird noch um 10° erwärmt und das Umfeld von 7×7 Metern wird um 5° erwärmt. - Setzt der Psinetiker weniger PSI ein, wirkt sich das entsprechend auf die Erwärmung des Umfelds und die Reichweite aus. - Die Wärme kann sich entsprechend auf die Umgebung auswirken. - Der Psinetiker selbst fühlt sich schon bei nur $+5^{\circ}$ im Zentrum an als hätte er Fieber. Das empfindet er nicht so, aber es ermöglicht ihm dadurch, mögliche Pathogene zu besiegen. Der TW beim Ermitteln eines Krankheitswertes wird je 5° -Anstieg $+2$ WM.		
	Kosten:	Temperatur aushalten: 1 PSI Kälte oder Wärme ausstrahlen: 1 PSI je 5°	Entstehung:	Temperatur aushalten: Sofort. Kälte oder Wärme ausstrahlen: 1 Sek. je Grad.
	Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	Temperatur aushalten: Direkt. Kälte oder Wärme ausstrahlen: Max. 7×7 Meter.
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Bei dem Ausstrahlen von Kälte oder Wärme sind die natürlichen Faktoren der Umgebung zu berücksichtigen, z. B. ob es windig ist, ob es regnet usw. - Die Ausstrahlung von Kälte oder Wärme kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung wie gewünscht zum Einsatz. - Die meisten Menschen haben bei Wärme und Kälte eine Komfortzone von $15 - 25^{\circ}$. Wird es kälter oder wärmer muss ein Charakter, je nach Kälte, in zeitlichen Intervallen einen TW auf WS schaffen, sonst verliert er evtl. LE und VIT. Siehe dazu die Regeln zu „Hitze und Kälte“ bei den Gesundheit! 			
Thermo-Schock:	Der Psinetiker stößt eine extreme Kälte- oder Hitzewelle aus. Er hat folgende Optionen:			
	Hitzeschock:	Durch die Hitzewelle erleiden die Betroffenen einen Sonnenbrand. - Im Streufeld von 5×5 Meter erleiden alle Betroffenen -2 LE und -1 VIT und einen Schock (keinen weiteren VIT-Abzug mehr). - Mögliche kleine Pflanzen sind augenblicklich vertrocknet und mögliche flammable Brennstoffe entzünden sich.		
	Kälteschock:	Durch die Kälte- oder Hitzewelle erleiden die Betroffenen Erfrierungen. - Im Streufeld von 5×5 Meter erleiden alle Betroffenen -1 LE und -1 VIT und einen Schock (keinen weiteren VIT-Abzug mehr). - Außerdem muss ihnen der TW auf LE gelingen, sonst friert ihnen eine Extremität (Finger) ab. Welcher Finger das ist, wird mit dem W10 ermittelt. - Mögliche kleine Pflanzen sind erfroren und Reif hat sich in der Umgebung abgelegt.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	5×5 Meter	

Chlorokinese				
Der Psinetiker verändert die Pflanzenwelt seiner Umgebung und kann sie wehrhaft werden lassen.				
Hinweise:	- Chlorokinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung entsprechend um den Tabong zum Einsatz.			
Florakinese:	Der Psinetiker verändert die Vegetation einer bestimmten Pflanzengattung in unmittelbarer Umgebung. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich für eine Pflanzengattung und für ein Verhalten dieser Pflanzen. Er kann die Pflanzen wachsen lassen, sich entwickeln lassen, Pollen entwickeln lassen, sich verwurzeln lassen, sie verwelken lassen, sie absterben lassen usw. - Obwohl Pilze keine Pflanzen sind, fallen sie unter eine der Pflanzengattungen. Ebenso die Flechten. Auch Moos, Bäume, Blumen, Gräser, Hecken, Dornenranken sind Beispiele für Pflanzengattungen. - Nach der Wirkungszeit nehmen die Pflanzen wieder ihren ursprünglichen Zyklus an. - Der Psinetiker kann auch nur eine bestimmte Pflanze verändern. - Wenn der Psinetiker nur eine Pflanze psinetisch beeinflussen will und sie dabei berührt, wird der TW + 2 WM. 			
	Kosten:	1 PSI bei 3 x 3 m 3 PSI bei 1 Km ²	Entstehung:	Bei 3 x 3 m: In der 3. Sek. Bei 1 Km ² : In einer ¼ Std.
	Dauer:	Temporär	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Gebiet von max. 3 x 3 m oder 1 Km ²
Plantokinese:	Der Psinetiker lässt bestimmte Pflanzen in seiner Umgebung wehrhaft werden. <ul style="list-style-type: none"> - Er bestimmt eine Pflanzensorte, die alles und jeden angreift, außer den Psinetiker und dessen Vertraute. Die Pflanzen können auf diese Weise als Wächter oder Angreifer eingesetzt werden. - Der Psinetiker und die Personen, die er an die Hand nimmt, werden von den Pflanzen nicht angegriffen. - Für die Pflanzen gilt ein Talentwert von 10. Sie können angreifen, aber nicht parieren. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. - Einige Pflanzen können Vergiftungen verursachen. Der Psinetiker hat folgende Auswahl an Pflanzen:			
	Bäume:	Sie werden beweglich und schlagen mit ihren Ästen bis zu 3 m weit um sich. Die Äste verursachen Treffer wie eine schwere Schlagwaffe (5 / 6 / 6+W6 TP).		
	Brennnesseln, Disteln, Dornen:	Sie peitschen bis ins benachbarte Feld und verursachen bei Hautkontakt – 1 LE und – 1 VIT. Dornen schaffen es sogar durch einfache Bekleidung.		
	Kakteen:	Sie schlagen bis ins benachbarte Feld und verursachen Treffer wie eine leichte Klingenswaffe (2 / 3 / 3+W12 TP).		
	Schlingpflanzen:	Lianengewächse, Efeu u. ä. greifen vom Boden aus an und umschlingen den Körper des Opfers auf dem Feld, auf dem sie sich befinden. Sie halten einen fest und behindern die Talentwürfe der Betroffenen – 2 WM. Um sich von ihnen zu befreien, auch um das Feld verlassen zu können, muss man eine Bewegung opfern und es muss der TW auf ST gelingen. Dadurch kommt man ein Feld weiter.		
	Sträucher:	Sträucher peitschen bis ins benachbarte Feld und verursachen Treffer wie eine Peitsche (2 / 3 / 3+W12 TP).		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

Diachryso				
Der Psinetiker kann durch ein Objekt hindurchblicken, -greifen oder auch -laufen oder ein Objekt durchgreifbar machen.				
Hinweis:	- Diachryso wirkt nicht durch eiserne bzw. stählerne Gitter oder Wände hindurch.			
Durch Objekt sehen:	Der Psinetiker blickt durch Objekte hindurch; auch durch Personen und Wände. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann immer nur durch ein Hindernis hindurchsehen und nicht darüber hinaus. Auch kann er nichts hinter einem Hindernis erkennen, wenn es dort dunkel ist. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	Sichtweite von bis zu 10 Metern

...

Durch Objekt greifen:	Der Psinetiker blickt durch ein Objekt hindurch und kann hindurchgreifen. <ul style="list-style-type: none"> - Das Durchblicken funktioniert nach den o. g. Regeln. <ul style="list-style-type: none"> o Beispiel: <i>In der ersten Sek. greift die Hand durch ein Objekt, in der zweiten Sek. packt der Psinetiker sich einen Gegenstand und in der 3. Sek. zieht er die Hand mit dem Gegenstand zurück. Er kann ebenso einen Gegenstand hindurchbefördern. Anstelle mit der einen Hand hindurchzugreifen, könnte der Psinetiker auch seinen Kopf durch das Objekt stecken oder mit seinem Fuß durch das Objekt treten.</i> - Sollte die Körperpartie nicht in der 3. Sek. zurück sein, verbleibt sie im Objekt und verschmelzt mit diesem. - Es ist nicht möglich, aus dem Objekt, durch das man durchgreift, etwas herauszugreifen. - Beim Durchgreifen bleibt etwas Ektoplasma an dem Objekt zurück. 			
	Kosten:	2 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Sehen: max. 1 Min.; Greifen: max. 3 Sek.	Wirkungsbereich:	Sichtweite von bis zu 10 Metern; Hindurchgreifen: direkt
Durch Objekt gehen:	Der Psinetiker blickt durch ein Objekt hindurch und kann hindurchgehen. <ul style="list-style-type: none"> - Das Durchblicken funktioniert nach den o. g. Regeln. - Der Psinetiker kann tragbare Dinge mit hindurchnehmen, auch kleine Lebewesen. - Sollte der Psinetiker durch eine Person hindurchgehen, erleidet die betroffene Person einen Wahn, wenn ihm der TW auf WS misslingt. Ein Wahn verursacht – 1 VIT und – W4 WS. - Immer nachdem der Psinetiker ein Objekt durchquert hat, muss ihm danach der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Sollte der Psinetiker nicht sofort durch das Objekt gehen, sondern dort verbleiben, verschmelzt er mit diesem und wäre sofort tot. - Er kann beim Durchgehen nichts in dem Objekt hinterlassen. - In Kombination mit der Psinetik Superagilität kann der Psinetiker Schüsse durch sich hindurchziehen lassen, wenn ihm die TW auf REFL und MOT gelingen. - Beim Durchgehen bleibt etwas Ektoplasma an dem Objekt zurück. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Sehen: max. 1 Min.; Gehen: sofort	Wirkungsbereich:	Sichtweite von bis zu 10 Metern; Hindurchgehen: direkt
Objekt durchgreifbar machen	Der Psinetiker lässt ein Objekt durchgreifbar machen. <ul style="list-style-type: none"> - Es kann sich bei dem Objekt auch um Lebewesen handeln. - Der Psinetiker selbst ist in der Lage, das Objekt zu berühren und zu bewegen. Er hat folgende Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> o Möglichkeit 1: <i>Das Objekt ist durchgreifbar. Es löst sich von irgendwo und fällt zu Boden oder durch ein anderes Objekt hindurch. Dies ermöglicht es dem Psinetiker auch eine helfende Parade einzusetzen, um eine Person vor einem fliegenden Pfeil zu retten, indem der Psinetiker die Person durchgreifbar werden lässt. In dem Fall müssten dem Psinetiker die TW auf REFL und PSI gelingen. Eine Person, die durchgreifbar gemacht wurde, erleidet danach – 1 WS, wenn ihr der automatische TW auf WS misslingt.</i> o Möglichkeit 2: <i>Der Psinetiker schiebt das durchgreifbare Objekt in ein anderes hinein, wo es schließlich verbleibt. Evtl. ist ein TW auf ST nötig. Ein Lebewesen wäre dann tot.</i> o Möglichkeit 3: <i>Der Psinetiker wirft das durchgreifbare Objekt durch ein Hindernis hindurch. Beim nächsten Hindernis kommt es dann auf. Der Psinetiker schiebt oder schubst das durchgreifbare Objekt in oder durch ein Hindernis. Zum Schieben oder Schubsen könnte ein TW auf ST nötig sein. Handelt es sich um ein Lebewesen bzw. um einen Menschen, kann sich dieses oder dieser dagegen wehren, durch Ausweichen oder mit ST dagegenhalten oder mit Gewalt kontern. Handelt es sich um eine Person, muss ihr danach der TW auf WS gelingen, sonst erleidet sie – 1 WS.</i> - Beim Durch- oder Hineinschieben bleibt etwas Ektoplasma an dem Objekt zurück. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Sofort	Wirkungsbereich:	Sichtweite von bis zu 10 Metern; Hinein- oder Hindurchschieben: direkt



Chronokinese			
Der Psinetiker kann die Zeit beeinflussen.			
Situation widerrufen	Eine Situation, die gerade eben stattgefunden hat, wird vom Psinetiker widerrufen. Die Situation beginnt also wieder erneut und kann einen ganz anderen Verlauf nehmen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Auch Meisterwürfe oder Patzer verlieren dadurch nachträglich ihre Gültigkeit. - Der Psinetiker weiß als einziger, was die ursprüngliche Situation bewirkt hätte. Beteiligte Personen sind innerlich leicht verwirrt, wissen aber nicht, was geschehen ist oder geschehen wäre. - Die Psinetik kann auch als Parade eingesetzt werden. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	100 x 100 Meter
Zeit anhalten	Der Psinetiker stoppt für wenige Sekunden seine ganze Umgebung. Er ist der Einzige, der noch tätig sein darf.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der W4 bestimmt die Aktionen, die dem Psinetiker nun zur Verfügung stehen. Erst nach seiner letzten Aktion wird die Kampfreihenfolge wieder fortgesetzt. - Entsprechende Personen können die hohe Geschwindigkeit des Psinetikers wahrnehmen. - Nach dem Zauber muss dem Psinetiker der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Personen, die außerhalb des Wirkungsbereichs sind, bewegen sich zwischen den Aktionen des Psinetikers weiter normal fort. Für die Kampfliste bedeutet das, dass nur die betroffenen Personen entsprechend oft aussetzen müssen. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:
Dauer:	W4 Sekunden	Wirkungsbereich:	100 x 100 Meter
Zeit beschleunigen	Der Psinetiker beschleunigt die Zeit um sich oder um eine Person.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Von dieser Psinetik ist die jeweilige Person und ihr Umfeld betroffen. - Die betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (nicht der Psinetiker). - Die betroffenen Personen führen nach ihrer Aktion direkt noch eine weitere Aktion durch. Das gilt auch für Personen, die bereits zweimal in der Kampfliste geführt werden. - Betroffene Personen rennen doppelt so weit. - Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen + 4 WM. - Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Betroffenes Umfeld: 3 x 3 Meter.
Zeit verlangsamen	Der Psinetiker verlangsamt die Zeit um sich oder um eine Person.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Von dieser Psinetik ist die jeweilige Person und ihr Umfeld betroffen. - Die betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (nicht der Psinetiker). - Die betroffenen Personen können nur noch eine einzelne Tätigkeit in ihren Aktionen durchführen, also nur eine Kognition, Handlung oder Bewegung. Doppelaktionen sind nicht möglich. - Die betroffenen Personen müssen jede zweite Aktion aussetzen. - Betroffene Personen rennen nur noch 1 Feld weit. - Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen – 4 WM. - Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Betroffenes Umfeld: 3 x 3 Meter.

Dimensiokinese			
Der Psinetiker kann künstliche Räume und Portale erschaffen.			
Occultatum	<p>Der Psinetiker erschafft die Kopie eines Raumes oder einer Umgebung, die er hinter einer Öffnung verbirgt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker betritt zuerst einen gewünschten Raum oder eine gewünschte Umgebung, in der er den ersten Teil der Psinetik wirkt. Hier kopiert er gedanklich die Darstellung der Umgebung. Es kann sich dabei um einen Wald handeln, um den Innenbereich eines Wohnraums usw. - Innerhalb von 24 Std. sucht er sich nun einen Gegenstand, den man öffnen kann und die eine Person betreten könnte. Das kann eine Kellerluke sein, eine Truhe, eine Tür usw. Hier wirkt er zum zweiten Mal die Psinetik. - Künftig kann der Psinetiker, wenn er den Gegenstand öffnet, die Psinetik mit einem erneuten TW auf PSI aktivieren. Dadurch eröffnet sich hinter dem Eingang die Umgebung, die er einst kopiert hatte. Solange der Eingang geöffnet ist, können alle möglichen Leute diese magische Umgebung betreten und sich dort aufhalten. Der magische Raum bietet also Zuflucht oder dient dazu, Dinge dort zu verbergen. Hinter einer einfachen Tür zu einem Abstellraum könnte sich beispielsweise ein Wald befinden. Der magische Raum bietet viele Möglichkeiten. - Der Psinetiker weiß nicht, ob die Kopie und die Aktivierung des Gegenstandes gelungen sind, bis er den Portaleingang nutzt. - Dinge, die schon vorher im Original vom Psinetiker gesehen wurden, existieren auch in diesem Occultatum. Aber sie können nicht mit hinausgenommen werden. Sie lösen sich dann auf. - Mögliche Personen, die sich im Innern des Occultatum-Raumes befinden, können diesen jederzeit von innen heraus verlassen. Die Portaltür öffnet sich dadurch. - Der Psinetiker kann nur einen Occultatum-Raum erstellen. Er spürt es, wenn das Occultatum nicht mehr existiert und kann dann ein neues herstellen. - Der Psinetiker kann das Occultatum jederzeit auflösen, jedoch nur, wenn er sich außerhalb des Occultatums befindet, in einem sichtbaren Abstand von max. 10 Metern. - Ebenso kann der Gegenstand, also das Portal zum Occultatum zerstört werden, wodurch das Occultatum zerstört wird. - Wird das Portal zerstört bzw. der Occultatum-Zauber aufgelöst, entschwindet das Occultatum mit all seinem Inhalt in die Immaterielle Ebene. Wenn es sich um eine offene Umgebung handelt, ist diese Umgebung der Immateriellen Ebene ausgesetzt. Mögliche Personen, die noch in diesem Raum waren, befinden sich nun in der Immateriellen Ebene und sollten eine Lösung finden, um von dort zu fliehen. Nach 24 Std. würden die Personen dort sterben und zu Geistern werden. Sollte das Occultatum in sich geschlossen sein, weil es sich beispielsweise um ein Zimmer mit einer Tür handelt, sind mögliche Personen zunächst geschützt. Aber auch für sie wird sich die Frage stellen, wie sie von dort wieder wegkommen können. Verlassen sie den Raum durch die Tür, würden sie sich der Immateriellen Ebene aussetzen. - Mit der Psinetik Lock-Bann (Sanctukinese) kann ein Occultatum-Portal von außen geöffnet werden. 		
Kosten:	Kopie eines Umfeldes: - 1 PSI Kopie auf einen Gegenstand: - 3 PSI Portaleingang öffnen: - 1 PSI	Entstehung	Sofort
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich	Bis zu 100 x 100 Meter

...

Portal	Der Psinetiker erschafft ein Portal, durch das alles und jeder hindurchgehen oder gebracht werden kann.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Das Portal baut sich allmählich auf und ist in der 3. Sek. nutzbar und hat dann eine Größe von 3 x 3 x 3 Meter. - Wo das andere Ende des Portals ist, muss dem Psinetiker bekannt sein. Das andere Ende kann mehrere Km weit weg sein. Es öffnet sich dort zeitgleich. - Je nach Entfernung der beiden Enden kostet die Psinetik unterschiedlich PSI. - Nach der Wirkungsdauer schließen sich die Portale wieder oder wenn der Psinetiker es wünscht. - Das Durchgehen des Portals dauert nur 1 Sek., also kommt man in der nächsten Aktion am anderen Ende heraus. - Die Portalenden können während der Wirkungszeit immer wieder betreten werden. Sollten Personen gleichzeitig die Portalenden betreten, begegnen sie sich im Raumtunnel. - Jede Person, die durch den Raumtunnel gewandert ist, muss danach einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie - 1 WS. - Sollten sich die Portale schließen, während Personen noch im Raumtunnel sind, befinden sie sich dann in der Immateriellen Ebene. Sie sind dann der Immateriellen Ebene ausgesetzt und sollten eine Lösung finden, um von dort zu entkommen, denn binnen 24 Std. würden sie dort zu Geistern werden. 			
	Kosten:	3 PSI und je weiteren Km - 1 PSI	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter	
Scutum:	Der Psinetiker manipuliert eine Fläche in der Luft und errichtet einen schützenden Schild.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der psinetische Schild errichtet sich zu einer schützenden Fläche von 3 x 3 Metern vor der ausgestreckten Hand des Psinetikers. - Der psinetische Schild schützt mit + 20 RS vor (fast) allen eingehenden Attacken. - Der psinetische Schild kann nicht durchquert werden. Er ist wie eine Wand. - Der RS wird durch Attacken abgeschwächt. Überschüssige TP kommen durch. - Scutum schützt nicht vor psychischen Psinetiken, Gasen, Hacking-Angriffen u. ä. - Scutum kann über seine Dauer fortgeführt werden. Dafür muss der Psinetiker keinen TW auf PSI ablegen. Es kostet ihm aber erneut - 1 PSI. 			
	Kosten:	1 PSI je Kampfrunde	Entstehung	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	3 x 3 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der psinetische Schild ist durchsichtig, kann aber durch Aurenstich erkannt werden. Und man erkennt es durch die Auswirkungen. - Es ist theoretisch möglich, dass der Psinetiker mit seinen zwei Händen zwei Schutzschilde erstellt. 			

Exorzismus			
Der Psinetiker kann Para-Kreaturen austreiben, bannen und verbannen.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Anblick von erkennbaren Para-Kreaturen kann einen Schreck verursachen, weil viele von ihnen eine monströse und angstmachende Fratze besitzen. - Para-Kreaturen, die von einem Menschen Besitz ergriffen haben oder sich in der Immateriellen Ebene aufhalten, können nur durch Aurenstich erkannt werden. - Bestimmte Artefakte (Devotionalien), die mit Sanctukinese geweiht wurden, können die TW auf PSI positiv WM, was beim Exorzismus sinnvoll ist. Als Devotionalien gelten z. B. geweihte Kreuzfixe. - Neben dem psinetischen Exorzismus existiert auch ein profaner Exorzismus, der von geweihten priesterlichen Persönlichkeiten ausgeführt werden kann. Dieser muss mit Formeln gesprochen werden, was 2+W4 Aktionen lang dauert. Allerdings wird bei einer Apopompe die Para-Kreatur dadurch auch ins Totenreich befördert. 		
Aurenstich:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erkennt psinetische Quellen, wie psinetische Artefakte, Para-Kreaturen und Psinetiker anhand einer leuchtenden Silhouette. - Er erkennt die psinetischen Quellen auch schwach und schemenhaft, wenn sich diese in der Immateriellen Ebene befinden. Ebenso erkennt er, wenn eine Para-Kreatur Besitz von einem Menschen genommen hat. Bei Dämonen und einigen anderen Para-Kreaturen erblickt der Psinetiker dadurch die horrorhafte Fratze, die einen Schreck verursachen kann. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

...

Apopompe:	Der Psinetiker kann Para-Kreaturen austreiben und verbannen. <ul style="list-style-type: none"> - Um die Psinetik zu wirken, muss der Psinetiker die Para-Kreatur sehen bzw. den Menschen, von dem die Para-Kreatur Besitz ergriffen hat. - Der Psinetiker kann die Apopompe auch auf mehrere erkennbare Para-Kreaturen gleichzeitig einsetzen. Er zahlt dann jedoch jeweils + 1 PSI mehr pro Kreatur und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur - 1 WM. - Gegen die Apopompe wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. - Sollte der Psinetiker einen meisterhaften Exorzismus durchführen, entschwindet die Para-Kreatur ins Totenreich (in die Exmaterielle Ebene). - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der ausgetrieben und verbannt werden kann. - Nutzt der Psinetiker im Vorfeld eine Kognition, bei der er die Para-Kreatur namentlich anspricht und die Austreibung ausspricht, wird in der nächsten Aktion bei der Austreibung der TW auf PSI + 2 WM. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Austreibung:	Ein Besessener wird von einem Geist oder Dämon befreit. <ul style="list-style-type: none"> - Der ehemalige Besessene verliert nach dem Exorzismus - W4 WS und kann sich an die Zeit der Besessenheit nur bruchstückhaft erinnern. Außerdem bleibt ein wenig Ektoplasma an ihm zurück. - Der Geist oder Dämon kann sich nach der gelungenen Apopompe in der Immanenten Welt manifestieren und erscheint dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Besessenen auf einem freien Feld. Oder er entschwindet in die Immaterielle Ebene, wo er dann jedoch W100 Min. lang verbleiben muss. Oder er nutzt eine weitere Parade, die ihm mit den TW auf REFL und PSI gelingen müssen und versucht von einer anderen Person Besitz zu ergreifen. 		
	Verbannung:	Ein manifestierter Geist oder Dämon wird aus der Immanenten Welt verbannt. <ul style="list-style-type: none"> - Die Para-Kreatur entschwindet in die Immaterielle Ebene, wo sie dann jedoch W100 Min. lang verbleiben muss. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter.
Epipompe:	Der Psinetiker kann Para-Kreaturen und Psinetiken bannen. <ul style="list-style-type: none"> - Um die Psinetik zu wirken, muss sich die Para-Kreatur materialisiert haben, also erkennbar in der Immanenten Welt sein. Die Psinetik kann nicht auf Para-Kreaturen angewendet werden, die von Lebewesen Besitz ergriffen haben. - Der Psinetiker kann die Epipompe auch auf mehrere erkennbare Para-Kreaturen gleichzeitig einsetzen. Er zahlt dann jedoch jeweils + 1 PSI mehr pro Kreatur und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur - 1 WM. - Gegen die Epipompe wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der gebannt werden kann. - Nutzt der Psinetiker im Vorfeld eine Kognition, bei der er die Para-Kreatur namentlich anspricht und die Bannung ausspricht, wird in der nächsten Aktion bei der Bannung der TW auf PSI + 2 WM. - Materialisierte Para-Kreaturen können in Lebewesen, in Dämonenfallen oder in einen Tabong gebannt werden. - Ein Astralgeist kann auch in seinen Körper zurückgezwungen werden, wenn dieser in der Nähe ist. Er ist dann wieder mit ihm verschmolzen. - Psinetiken können in einen Tabong gebannt werden. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Psinetik bannen:	Der Psinetiker bannt eine Psinetik in einen Tabong, die danach, wenn der Tabong wieder geöffnet oder zerstört wird, automatisch ihre Wirkung freisetzt. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker wirkt dafür zuerst die Bannung und dann die Psinetik, die dann in den Tabong gebannt wird. Dabei besteht allerdings die Gefahr, dass er nicht weiß, ob die Psinetiken gelungen sind. - Der Psinetiker wirkt die Bannung und ein anderer Psinetiker wirkt einvernehmlich eine Psinetik, die nun in den offenen Tabong gebannt wird. - Der Psinetiker hat die Psinetik „Resistenz“ aktiviert und bannt eine Psinetik in den Tabong, die von einem anderen Psinetiker gewirkt wurde, anstelle sie selbst zu nutzen. 		
	Para-Kreatur in einen Tabong bannen:	Der Psinetiker bannt eine Para-Kreatur in einen Tabong, die nun im Tabong gefangen ist. <ul style="list-style-type: none"> - Namhafte Dämonen können den Tabong von innen heraus zerstören und haben sich in W100 Monaten befreit. Die Dauer wird vom SM geheim ermittelt. 		

Para-Kreatur in eine Dämonenfalle bannen:	Der Psinetiker bannt eine Para-Kreatur in eine Dämonenfalle, in der die Kreatur nun materialisiert gefangen ist und keine Psinetiken wirken kann. - Namhafte Dämonen können sich nach W100 Tagen aus der Dämonenfalle befreien. Die Dauer wird vom SM geheim ermittelt.		
Para-Kreatur in ein Lebewesen bannen:	Der Psinetiker bannt eine Para-Kreatur in einen Menschen oder in ein Tier hinein. - Als Tiere stehen keine Kleinstlebewesen wie Fische, Insekten, Spinnentiere, Vögel oder Wirbellose zur Verfügung. - Geister können nicht von einem Tier Besitz ergreifen. - Das Tier oder der Mensch kann sich gegen die Bannung wehren, denn diese wären dann von der Para-Kreatur besessen. Ein Mensch könnte die Bannung in sich selbst hinein aber auch zulassen.		
Kosten:	1 PSI (oder mehr)	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

Geokinese			
Der Psinetiker kann Gesteins- und Erdstrukturen verändern und Objekte versteinern.			
Lithokinese:	Der Psinetiker verändert Gesteinsstrukturen oder versteinert Objekte. - Berührt der Psinetiker das Gestein oder das Objekt, wird der TW auf PSI + 2 WM. Er hat folgende Optionen:		
Erde versteinern	Die Erde wird zu einem steinernen Boden. - Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter. - Wenn der Psinetiker es wünscht, kann der Steinboden sogar bizarr werden und spitze Kanten haben. Das Durchlaufen würde bei jedem Schritt – 2 TP verursachen.		
Gestein auftun	Gestein tut sich auf und es entsteht dadurch ein Pass oder eine Höhle. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter.		
Gestein zerfällt	Eine Gesteinsformation zerfällt zu Kiesel und Sand. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter. - Mit dieser Psinetik kann auch ein Golem vernichtet werden.		
Objekt versteinern	Der Psinetiker versteinert ein Objekt. - Das Objekt darf max. 20 x 20 cm groß sein. - Das Objekt darf kein Lebewesen sein, wohl aber eine Pflanze. - Durch die Versteinierung behält das Objekt seine ursprüngliche Form bei und wird dadurch zu einem Kunstobjekt.		
Wand erschaffen	Aus einem Boden mit steinigem Inhalt erschafft der Psinetiker eine Wand. - Der Boden muss ausreichend steinige Segmente besitzen. - Die Wand wird 3 Meter lang, 1 Meter breit und 3 Meter hoch.		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	In 3. Sek.
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite oder Berührung
Terrakinese:	Der Psinetiker verändert Erdstrukturen. - Berührt der Psinetiker die Erdstruktur, wird der TW auf PSI + 2 WM. Er hat folgende Optionen:		
Erde auftun	Die Erde tut sich auf und es entsteht ein Graben oder ein Loch. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter.		
Erde austrocknen	Die Erde wird hart und trocknet aus. - Ein Sumpf wird dadurch zu einem feuchten Erdboden. - Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter und 3 Meter Tiefe.		
Erde befeuchten	Die Erde zieht Flüssigkeit auf und wird dadurch zu einem Sumpf. - Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter und 3 Meter Tiefe.		
Erde erheben	Die Erde baut sich auf und formt sich zu einem Hügel. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter.		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	In der 3. Sek. wirksam
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite oder Berührung

Lygokinese				
Der Psinetiker kann elektromagnetische Quellen erkennen und manipulieren; er kann EMP auslösen und verschiedene Blitze ausschießen.				
Hinweis:	- Nebenwirkungen: Es kann gelegentlich geschehen, dass beim Psinetiker elektrische Geräte plötzlich ausfallen oder mal eine Sicherung durchbrennt, was in der postapokalyptischen Zeit aber ohnehin nur selten der Fall sein dürfte.			
Absorption:	Der Psinetiker kann Energie absorbieren und dadurch Blitze ableiten oder Geräte entladen.			
	Absorption als Parade:	Wenn der Psinetiker von einem Taser getroffen wird oder in seinem Umfeld ein Blitz ausgeschossen wird oder ein Blitz niederkommt, kann der Psinetiker eine Parade nutzen, um diesen Blitz zu absorbieren. Der Psinetiker erleidet dadurch keinen Schaden, sofern die TW auf REFL und PSI gelingen. Auf diese Weise kann der Psinetiker auch Personen in seinem Umfeld schützen. Der Psinetiker kann damit auch Kugelblitze absorbieren.		
	Direkte Absorption:	Der Psinetiker kann ein elektrisches Gerät berühren und ihm dadurch den kompletten Strom entziehen. Der Psinetiker erleidet dadurch keinen Schaden. - Als Geräte gelten Haushaltsgeräte, Autobatterien usw.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Durch Berührung oder bei Blitzableitung auf 11 x 11 Meter.
	Hinweis:	- Blitze sind im Grunde viel zu schnell um darauf zu reagieren, mit dieser Psinetik ist es dem Psinetiker jedoch möglich, darauf zu reagieren, wenn zuvor der TW auf REFL gelingt.		
Elektrokinese:	Der Psinetiker kann elektrische Quellen orten und manipulieren. Er hat dabei folgende Optionen:			
	Elektromagnetische Quellen orten	Der Psinetiker erkennt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern alle elektromagnetische Quellen und ihre Stärke. Das betrifft Höhenstrahlung, Gammastrahlung, Röntgenstrahlung, Ultraviolettstrahlung, Infrarotstrahlung, Terahertzstrahlung, Radarstrahlung, Mikrowellenstrahlung, Rundfunkwellen und Strom. Entsprechende Hindernisse, wie schwere oder ausgestattete Wände können viele der elektromagnetischen Quellen abschirmen. Der Psinetiker kann durch solche Wände die Quellen nicht erkennen. Ansonsten kann er durch diese Psinetik auch die Quelle von Radiowellen ausmachen, Stromquellen erkennen, ein verstrahltes Gebiet wahrnehmen usw.		
	Elektrische Geräte manipulieren:	Der Psinetiker kann auf Sichtweite von bis zu 10 Metern durch seine Gedankenkraft elektrische Geräte so manipulieren, dass sie eigenständig an und aus gehen. - Die Manipulation bezieht sich nicht auf komplette Systeme (z. B. die Stromversorgung einer Bank), sondern nur auf einzelne Geräte.		
	Strom schenken:	Der Psinetiker kann ein elektrisches Gerät berühren und auf diese Weise aufladen. - Das Aufladen funktioniert nur auf einzelne Geräte, z. B. bei einer Autobatterie.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Verschieden	Wirkungsbereich:	Verschieden

...

Fulgurkinese:	<p>Der Psinetiker kann verschiedene Formen von Blitzen und Energieentladungen entstehen lassen. Er hat folgende Optionen:</p> <p>Blitz:</p> <p>Der Psinetiker kann einen Blitz aus seiner Hand ausschließen. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stufe 1: Der Blitz verursacht – 1 LE und einen Schock, wenn dem Opfer der automatische TW auf WS misslingt. Es kostet dem Psinetiker – 1 PSI. - Stufe 2: Der Blitz verursacht – 5 LE und einen Schock. Es kostet dem Psinetiker – 2 PSI. - Stufe 3: Der Blitz verursacht – 10 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Es kostet dem Psinetiker – 3 PSI. - Stufe 4: Der Blitz verursacht – 15 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig. Es kostet dem Psinetiker – 4 PSI. <p>Zum Ausschließen des Blitzes, also zum Treffen des Ziels, muss dem Psinetiker der TW auf FK gelingen. Der Blitz hat eine Reichweite von bis zu 10 Metern. Werden elektrische Kleingeräte getroffen, sind diese danach defekt und entladen. Die Auswirkungen des Blitzes werden durch die Trefferliste ermittelt. Mögliche Rüstungen dezimieren die TP. Metallrüstungen leiten den Treffer auf die ganze Person um.</p> <p>Elektrobombe:</p> <p>Der Psinetiker kann seinen Körper elektrisch aufladen und dann eine Entladung freisetzen, die wie eine Explosion wirkt. Zum Aufladen benötigt der Psinetiker im Vorfeld eine Aktion und eine Kognition. In der nächsten Aktion kann er die Entladung freigeben. Er kann die aufgestaute Ladung aber auch bis zu 1 Min. bei sich halten. Wenn er eine Person berührt, entlädt sich die Spannung nur an dieser Person. Der oder die Betroffenen erleiden direkt oder im Zentrum von 3 x 3 Metern 15 TP, einen Schock und werden ohnmächtig; im Streufeld von 7 x 7 Metern erleiden sie 10 TP, einen Schock und werden ohnmächtig, wenn ihr TW auf WS misslingt; im Umfeld von 11 x 11 Metern erleiden sie 5 TP und einen Schock. Betroffene Kleingeräte werden dadurch entladen und sind defekt, sofern deren automatischer TW auf WS misslingt. Die Blitzbombe kostet – 3 PSI.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Blitzbombe kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung entlädt sich der Tabong durch elektrische Explosion. <p>EMP:</p> <p>Der Psinetiker erzeugt einen Elektromagnetischen Puls, der in einem Umfeld von 11 x 11 Metern wirkt. Er schadet keinen Lebewesen, aber sämtliche elektronische Gegenstände werden dadurch ausgelöscht. Die betroffenen Geräte sind defekt und entladen und mögliche Daten sind verloren. Der Einsatz der Psinetik kostet – 3 PSI.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die EMP-Psinetik kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung entfaltet sich der EMP entsprechend.
----------------------	---

...

	Kugelblitz:	<p>Der Psinetiker formt in seinen Händen einen Kugelblitz, den er danach auswerfen kann und der danach noch weiter freischwebend ein Ziel sucht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss für die Psinetik beide Hände frei haben. - Er formt den Kugelblitz 2 Sek. lang und kann in der 3. Sek. einsetzen und mit dem Talent WF fortwerfen. - Der Psinetiker wirft ihn bei einem normal gelungenen TW bis zu 10 Meter weit, bei einem gut gelungenen TW bis zu 15 Meter weit und bei einem meisterhaften TW 20 Meter weit. Bei einem misslungenen TW wird er nur bis zu 10 Meter weit geworfen und verfehlt dort sein Ziel. Bei einem gepatzten TW explodiert der Kugelblitz an Ort und Stelle. - Sofern der Kugelblitz geworfen wurde und nicht an einem Objekt explodiert, jagt er danach 5 Felder je Aktion schnell weiter und sucht einen Ableiter, der organisch, metallisch oder flüssig ist. - Während seines Fluges fliegt er zunächst geradeaus, aber in einem Umfeld von 5 x 5 Metern jagt er auf einen Ableiter zu. - Der Kugelblitz kann auch durch Gänge fliegen. An Weggabelungen entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wohin er weiterfliegt. - Der Kugelblitz hinterlässt auf seinem Weg eine geschmolzene Brandspur. - Stößt der Kugelblitz auf ein Objekt (auch wenn er an einen Gegenstand geworfen wird, der nicht ableitet) oder auf einen Ableiter, explodiert er und verursacht im Zentrum 15 TP, im Streufeld von 3 x 3 Metern 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 Metern 5 TP. Zu den Auswirkungen, siehe Trefferliste! - Der Psinetiker kann den Kugelblitz 1 Min. bei sich tragen, bevor er ihn wirft. Danach, oder würde er ihn ablegen, löst er sich auf. - Der Kugelblitz kostet - 3 PSI. - Der Kugelblitz kann vom Psinetiker jederzeit ausgelöscht werden, sofern er ihn noch sieht. 	
	Stromschock:	<p>Der Psinetiker kann eine Person berühren und ihr einen Stromschock verpassen. Die Person erleidet dadurch einen Schock (also auch - 1 VIT). Die Person ist so lange erstarrt und bewegungs- und handlungsunfähig, wie die Berührung anhält. Personen, die keine Schocks erleiden können, werden nicht erstarrt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Blitzschock kostet je Aktion - 1 PSI. Es ist aber nur ein TW auf PSI nötig. 	
Kosten:	Unterschiedlich	Entstehung:	Unterschiedlich
Dauer:	Unterschiedlich	Wirkungsbereich:	Unterschiedlich



Maluskinese				
Der Psinetiker kann eine Person mit seinen Blicken Schaden zufügen oder sie gedanklich im waffenlosen Nahkampf angreifen.				
Hinweise:	- Maluskinese gilt als Schwarze Magie.			
Böser Blick:	Der Psinetiker schadet durch seinen Blick einer Person. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker sieht die Person an (Auge in Auge). - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Bestimmte Apotropaions wirken gegen den Bösen Blick. - Der Psinetiker kann die Wirkung seines Bösen Blicks jederzeit wieder aufheben. - Der Böse Blick kann in einen Tabong gebannt werden und kommt dann bei der Freilassung gegen die Person zum Einsatz, die den Tabong geöffnet hat. 			
	Blindheit:	Der Betroffene ist W6 Std. lang blind.		
	Durchfall:	Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Durchfall. Er muss in W20 Sek. auf Toilette und künftig weitere jede ¼ Std. Beim ersten Klogang erleidet er - 1 LE und - 1 VIT.		
	Kopfschmerz:	Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Kopfschmerzen. Er erleidet - 2 LE, - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM. Der Betroffene erleidet dabei leichtes Nasenbluten.		
	Krampf:	Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Magenkrämpfen. Er erleidet - 3 LE und - 1 VIT und zu Beginn einen Schock.		
	Lähmung:	Der Betroffene leidet W6 x ¼ Std. lang an lokalen Lähmungen. Sofort und je ¼ Std. wird eine Körperpartie anhand der Trefferliste mit dem W100 ermittelt, die gelähmt ist. <ul style="list-style-type: none"> - Wird der Schädel ermittelt, ist der Betroffene ohnmächtig. - Wird die linke Brusthälfte (Herz) ermittelt, muss der Betroffene sofort und W10 Min. lang jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt der Betroffene an Herzversagen. - Wird der Hals ermittelt, erleidet der Betroffene eine Atemnot und somit einen Schock (und - 1 VIT) und er ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. 		
	Schock:	Der Betroffene erleidet sofort und W6 Min. lang je Min. einen Schock und somit auch immer - 1 VIT.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Unterschiedlich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtkontakt
Metaphysischer Kampf:	Der Psinetiker greift eine Person gedanklich im waffenlosen Nahkampf an. <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmte Apotropaia wirken metaphysischen Attacken entgegen. 			
	Nahkampf:	Durch reine Gedankenkraft schlägt der Psinetiker sein Opfer oder tritt ihn oder verpasst ihm eine Kopfnuss. <ul style="list-style-type: none"> - Neben dem TW auf PSI muss dem Psinetiker auch der TW auf NK gelingen. - Das Opfer erleidet den entsprechenden Schaden und kann sich dagegen nicht wehren. Rüstungen, NBS oder NRS wirken nicht gegen den Angriff. - Dieser metaphysische Kampf bezieht sich nur auf den waffenlosen Nahkampf und schließt die Verwendung handhabbaren Waffen und auch Kampftricks aus. Powerschläge kann der Magier nicht einbeziehen, ebenso keine Prothesen und auch Schubsen ist nicht möglich. - Bei einer Kopfnuss erleidet der Magier keinen Selbstschaden. - Wenn der Psinetiker vorher gezielt hat, kann er die Körperpartie bestimmen, sonst nur die Körperzone. 		

...

Würgen:	Durch reine Gedankenkraft kann der Psinetiker sein Opfer würgen. <ul style="list-style-type: none"> - Neben dem TW auf PSI muss dem Psinetiker auch der TW auf ST gelingen. - Das Opfer kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. <ul style="list-style-type: none"> o Bei einer normal gelungenen Attacke erleidet das Opfer – 1 LE. o Bei einer gut gelungenen Attacke erleidet das Opfer – 2 LE und einen Schock (auch – 1 VIT). o Bei einer meisterhaften Attacke erleidet das Opfer – 2 + W6 LE und zwei Schocks (auch – 2 VIT). o Ab einer guten Attacke muss dem Opfer je Aktion der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Würde der Psinetiker dann weiterwürgen, stirbt das Opfer. - Der Psinetiker kann das Würgen je Aktion fortsetzen, ohne dafür einen erneuten TW auf PSI zu machen. Ihm muss aber der TW auf ST gelingen und es kostet ihm erneut – 1 PSI. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

Mentizidikinese			
Der Psinetiker kann einer Person seinen Willen durch Gedankenkontrolle aufzwingen.			
Hinweise:	- Die Betroffenen können sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.		
Amnesia:	Der Psinetiker lässt einer Person Vergangenes oder Zukünftiges vergessen. Er hat folgende Optionen:		
Amnesia an vergangene Zeit:	Die betroffene Person vergisst, was in den letzten W6 Std. passiert ist. <ul style="list-style-type: none"> - Der SM ermittelt die Stunden geheim mit dem W6. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
Amnesia an zukünftige Zeit:	Die betroffene Person vergisst im Anschluss, was in den kommenden W6 Std. passieren wird. <ul style="list-style-type: none"> - Der SM ermittelt die Stunden geheim mit dem W6. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich:	Sichtweite auf max. 10 Metern
Hypnokinese:	Der Psinetiker zwingt eine Person durch Berührung zum Einschlafen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die betroffene Person dazu berühren. - Der Betroffene fällt für W6 Std. in einen sofortigen Schlaf. - Die Stunden werden vom SM geheim ermittelt. - Der Betroffene sackt in sich zusammen. Sofern er nicht sanft landet oder aufgefangen wird, erleidet er – 1 TP. - Nach dem Schlaf kann sich der Betroffene versuchen daran zu erinnern, was der Auslöser für seinen plötzlichen Schlaf war, jedoch nur, wenn das Einschlafen zu einer ungewöhnlichen Zeit oder an einem ungewöhnlichen Ort stattfand. Ihm muss dafür der TW auf INTEL gelingen. Gelingt ihm das, weiß er, dass das Einschlafen nach dem Kontakt mit dem Psinetiker stattfand. - Der Betroffene kann Hypnokinese auch zulassen, wenn er von der Psinetik weiß. Dann ist kein Gegen-TW auf WS nötig. - Hypnokinese kann in einen Tabong gebannt werden und lässt bei Freilassung die Person einschlafen, die den Tabong in den Händen hält. 		
Kosten:	2 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich:	Direkt, durch Berührung

...

Reversibel:	Der Psinetiker zwingt eine Person per Gedankenkraft zu einer Tat.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er kann ihr z. B. befehlen, nur noch die Wahrheit zu sagen, eine fürchterliche Tat zu begehen usw. - Wenn die Psinetik gelungen ist, muss der Spieler einen eindeutigen Satz formulieren, was der Betroffene tun soll. Und genau das tut er dann auch. - Der Betroffene führt keine Taten aus, die für ihn eindeutig existenziell tödlich wären. Nur bei einer meisterhaften PSI würde sich der Betroffene selbstmörderisch verhalten. - Reversibel ist eine kurze Impulshandlung. Es ist also nicht möglich, dem Opfer zu sagen, er solle jetzt alles für ihn tun oder erst dies tun und dann das tun. Es geht um einen klaren Befehl. Mit Reversibel kann man dem Opfer auch nicht befehlen ohnmächtig zu werden oder in Trance zu gehen. - Der Psinetiker muss in der Sprache des Betroffenen denken. - Berührt der Psinetiker die betroffene Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Der Betroffene erinnert sich danach nicht an die Zeit seiner Taten. - Der Psinetiker kann Reversibel vorzeitig beenden, wenn er den Betroffenen sieht. - Dem Betroffenen muss nach der Wirkung ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Std. oder bis die Tat ausgeführt wurde.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Veritas:	Der Psinetiker kann eine oder mehrere Personen kurz dazu zwingen, die Wahrheit zu sagen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Personen im Umfeld des Psinetikers betroffen sind, bestimmt der Psinetiker. Wählt der Psinetiker nur eine Person aus und er berührt sie dabei, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Der Psinetiker kann die Wirkung vorzeitig beenden, wenn er alle Betroffenen sieht. - Veritas kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt bei Freilassung auf alle im Umfeld. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. ¼ Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

Metamorphose			
Gestaltenwandlung: Der Psinetiker kann sich in eine andere Person wandeln oder sein Gesicht verändern.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Durch die Verwandlung bleibt beim Psinetiker Ektoplasma zurück. - Die Rückverwandlung benötigt keinen TW und kostet keine PSI. 		
Gesicht verändern:	Der Psinetiker kann seinen Kopf und somit auch sein Gesicht in das einer anderen Person verwandeln. Er kann es somit auch schöner, hässlicher, jünger oder älter gestalten oder zu einer horrorhaften Fratze wandeln.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Kopf kann verschiedene Erscheinungen annehmen. Sofern der Psinetiker ein bekanntes Gesicht wählt, muss er die Person schon mal gesehen haben. Um dessen Stimme nachahmen zu können, muss er die Person schon mal gehört haben. - Der Psinetiker kann auch nur die fremde Stimme nachahmen, ohne sein Gesicht zu verändern. - Wandelt er sein Gesicht in eine Fratze, kann das bei anderen Personen einen Schreck verursachen. 		
	Kosten:	1 PSI je Std.	Entstehung:
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt
Körper verändern:	Der Psinetiker kann seinen kompletten Körper in eine andere Person verwandeln.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Um sich in eine bestimmte Person zu verwandeln, muss er die Person schon mal gesehen haben. Will er auch die Stimme immitieren, muss er die Person schon mal gehört haben. Will er die körperlichen Eigenschaften, den Fingerabdruck und die DNA besitzen, muss er die Person schon mal echt erlebt haben. Psinetiken, Kampfkünste, Gedanken, Erinnerungen, Wissen usw. können nicht nachgeahmt werden. - Kleidungen, Gegenstände, eine Prothese usw. werden nicht mitverwandelt. - Auch in diesem Fall könnte der Psinetiker sein Gesicht in eine Fratze verwandeln, die einen Schreck verursachen kann. 		
	Kosten:	3 PSI + 1 PSI je weitere Std.	Entstehung:
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt

Nekromantie	
Der Psinetiker kann mit Para-Kreaturen Kontakt aufnehmen, sie herbeirufen und in etwas oder Jemanden hineinrufen und Widergänger erschaffen.	
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Nekromantie gilt als Schwarze Magie. - Nebenwirkung: Nach den psinetischen Einsätzen treten bei dem Psinetiker zunehmend dunkle Adern im Kopf- und Halsbereich hervor und seine Augenringe verfinstern sich allmählich. - Nekromantie kann nicht auf geweihtem Boden durchgeführt werden. Die meisten Friedhöfe sind allerdings nicht geweiht oder wurden entweiht. Unheilige Orte (z. B. Dämonenkreuzungen oder Spukplätze) begünstigen die Nekromantie. Dort werden die TW + 2 WM. - Der Anblick von erkennbaren Para-Kreaturen kann einen Schreck verursachen, weil viele von ihnen eine monströse und angstmachende Fratze besitzen.
Evokation:	<p>Die Evokation meint die Herausrufung bzw. das Herbeibeswören von Para-Kreaturen. Der Psinetiker ruft einen Abgott, Dämon oder Geist herbei, der sich daraufhin im Umfeld des Psinetikers manifestiert.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atmosphäre, Ort und Zeit sind dabei entscheidend: <ul style="list-style-type: none"> o Viele Abgötter müssen an Orten beschworen werden, die zuvor gereinigt wurden. Sie können in Tempeln oder in bestimmten Naturräumen herbeigerufen werden. Dazu könnte auch der richtige Jahrestag entscheidend sein. Räucherwerk und Gesang machen es dem Abgott angenehm, an den Ort zu kommen. Und das Wichtigste ist das Opfer. Das können wichtige Artefakte sein, meistens ist das aber ein Tieropfer; selten auch ein Menschenopfer. o Bei Dämonen wird ein düsterer Ort gewählt, der mit einem Pentakel mit entsprechenden Sigillen ausgestaltet wird. Am besten geeignet sind unheilige Orte, wie Dämonenkreuzungen und von der Uhrzeit die Geisterstunde 3 Uhr. Devotionalien wie Schwarze Kerzen und Räucherwerk machen es dem Dämon willkommener. Er erkennt dadurch die Ernsthaftigkeit des Okkultisten. Als Opfer muss bei Dämonen immer Blut fließen. Das Blut muss möglichst rein sein. o Geister werden an den Orten beschworen, die mit ihnen zu tun haben. Zur Geisterbeschwörung ist kein Opfer nötig, aber eine entsprechende Atmosphäre. Z. B. Schwarze Kerzen oder Räucherwerk. - Werden geweihte Devotionalien genutzt, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Eine Para-Kreatur kann aus den unterschiedlichen Ebenen herbeigerufen werden: <ul style="list-style-type: none"> o Immanente Welt: Die Para-Kreatur befindet sich bereits im Diesseit, z. B. wenn ein Dämon von einem Mensch Besitz ergriffen hat. Abgötter und Dämonen können in einem Umkreis von 100 x 100 Km herbeigerufen werden, Geister in einem Umkreis von 1 Km. o Immaterielle Ebene: Die Para-Kreatur bewegt sich bzw. spukt bereits als Geist in der Immateriellen Ebene und kann herbeigerufen werden. Dies funktioniert in einem Umkreis von 1 x 1 Km. o Exmaterielle Ebene: Die Para-Kreatur befindet sich im Totenreich. Abgötter und Dämonen können dann von überall herbeigerufen werden. Geister können nur an Orte, Gegenstände oder zu Personen herbeigerufen werden, zu denen sie eine Bindung hatten. - Die meisten Abgötter und namhafte Dämonen erkennen aus der Distanz heraus den Ort und die Situation und auch die Ernsthaftigkeit der Evokation und können die Anrufung ablehnen, wenn ihnen der Gegen-TW auf WS gelingt. - Nach erfolgreicher Herbeirufung erscheint die Para-Kreatur in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom Beschwörer, in der Gestalt, die es derzeit nutzt. <ul style="list-style-type: none"> o Ein Dämon, der also schon in der Immanenten Welt lebt und von einem Menschen Besitz ergriffen hat, wird mit diesem menschlichen Körper dort erscheinen. o Ansonsten erscheint die Para-Kreatur mit ihrem leibhaftigen Erscheinen, wobei die dämonische oder geisterhafte Fratze einen Schreck verursachen kann. - Das Auftreten kann außerdem von besonderen Omen begleitet werden. <ul style="list-style-type: none"> o Abgötter können spezielle Omen haben, die zu ihrem Wesen passen. Die Omen setzen dann ein, wenn sie aus dem Totenreich herbeigerufen werden. o Dämonisches Erscheinen wird stets von Omen begleitet. Allein schon ihr normales Auftreten löst Unbehaglichkeit aus, Alpträume, das Verstummen von Zikaden, das Aufkommen von Wind u. ä. Bei namhaften Dämonen sind die Omen stärker und besonders stark treten Omen dann auf, wenn Dämonen aus dem Totenreich gerufen werden. Dann können sogar Marienstatuen bluten, Geisterstimmen zu hören sein, Naturkatastrophen auftreten und auch Unfälle geschehen. o Geister, die aus dem Totenreich gerufen werden, können psychokinetische Schwingungen und Störungen und Kälte verursachen. <p style="text-align: center;">...</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Die Para-Kreaturen nehmen nach ihrem Erscheinen auf unterschiedliche Weise Kontakt zu Menschen auf und zeigen sich unterschiedlich dankbar oder auch nicht. <ul style="list-style-type: none"> o Wurde bei einem Abgott alles richtig rituell durchgeführt und das Opfer gefällt dem Abgott, zeigt sich dieser dafür erkenntlich und beschenkt den Menschen mit ewigen Geschenken. o Dämonen sind überaus launisch und gefährlich. Sie zeigen sich aber vor allem dann erkenntlich, wenn ihnen eine menschliche Hülle angeboten wird oder sie aus dem Totenreich befreit wurden. Sie gehen dafür mit den Menschen einen Deal ein. Wenn die Beschwörung den Dämon eher störte oder ihm die Menschen zu dumm erscheinen, kann er grausam mörderisch werden. o Geister sind darüber verärgert, wenn sie aus ihrer Totenruhe geweckt werden. Sie gehen auch keine Deals oder dergleichen ein, wenn sie herbeibeschworen wurden. - Um sich vor dem Einfluss einer Para-Kreatur zu schützen, kann der Beschwörer Sicherheitsvorkehrungen treffen. <ul style="list-style-type: none"> o Gegen Abgötter gibt es keine Sicherheiten. o Bei Dämonen kann sich der Beschwörer in einem schützenden Bannkreis aufhalten, die den Dämon davon abhalten soll, den Beschwörer anzugreifen. Ebenso kann der Beschwörer den Dämon in eine Dämonenfalle hineinbeschwören, in der er gefangen ist und keine Psinetiken wirken kann. o Bei niederen Dämonen und Geistern helfen Salzkreise. Wenn der Dämon oder Geist den Salzkreis überquert, erleidet er – 5 VIT und muss kurz in die Immaterielle Ebene entweichen. - Neben der psinetischen Evokation existiert auch eine profane Evokation, die in einer intensiven Seance von Menschen ausgeführt werden kann. In den meisten Fällen funktioniert diese Anrufung nicht, weil die wahre Intention oder geweihte Devotionalien fehlen. Sollte es dann doch funktionieren, kann das gefährliche Folgen haben. - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der beschworen werden kann, wenn er im Umkreis von 1 x 1 Km ist. Misslingt ihm der Gegen-TW auf WS, muss er sich dort als Geist materialisieren. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	In einigen Sek.
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Invokation:	<p>Die Invokation meint das Hineinrufen einer Para-Kreatur in ein Medium. Durch dieses Medium kann der Psinetiker nun Kontakt zu einem Abgott, Dämon oder Geist herstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Als Medium kann eine Person oder ein geweihtes Artefakt genutzt werden. Als Artefakte funktionieren Gegenstände, die durch die Psinetik Sanctukinese geweiht wurden. Das kann ein Spiegel sein, eine Kristallkugel, ein Ouija, ein Blutbecher, ein Radio usw. Wird eine Person genutzt, wird diese gewollt oder ungewollt in die Seance einbezogen. Im Moment der gelungenen Invokation geht diese Person in einen tranceartigen Zustand über, bei dem sich auch die Augen verdrehen oder verfärben. - Um einen Abgott oder einen Dämon anzurufen, benötigt man außerdem eine Opfergabe. <ul style="list-style-type: none"> o Bei einem Abgott hat diese Opfergabe etwas mit Hingabe oder dem Zeichen der Sühne zu tun, mit denen sich der Okkultist dem Abgott gegenüber gnädig zeigen will. Das können wichtige Dinge sein oder auch Tier- oder Menschenopfer. Die nötige Opfergabe ist von Abgott zu Abgott verschieden. o Bei einem Dämon ist die Opfergabe immer reines Opferblut. Außerdem findet die Invokation in einem Pentakel statt, also einem gereinigten Kreis, der mit den passenden Sigillen für den Dämon vorbereitet wurde. Alternativ kann ein Dämon auch an einem unheiligen Ort beschworen werden, z. B. an einer speziellen Dämonenkreuzung. - Werden geweihte Devotionalien genutzt wird der TW auf PSI + 2 WM. - Um einen Geist anzurufen, muss man sich an einem entsprechenden Ort befinden, der mit diesem Geist zu tun hat oder hatte. Dazu können auch Objekte ausgelegt werden, die den Geist an sein früheres Leben erinnern sollen. Es können auch unbestimmte Geister an vermuteten geisterhaften Orten angerufen werden. - Eine Para-Kreatur kann aus den unterschiedlichen Ebenen angerufen werden: <ul style="list-style-type: none"> o Immanente Welt: Ein Abgott oder Dämon wandelt bereits in der Immanenten Welt. Als Dämon hat er dann meist einen menschlichen Körper in Besitz. Abgötter und Dämonen können dann in einem Umkreis von 100 x 100 Km angerufen werden. o Immaterielle Ebene: Geister, manchmal auch Dämonen bewegen sich bzw. spuken in der Immateriellen Ebene umher und können angerufen werden. Dies funktioniert in einem Umkreis von 1 x 1 Km. o Exmaterielle Ebene: Die Para-Kreatur befindet sich im Totenreich. Abgötter und Dämonen können dann von überallher angerufen werden. Geister können nur an Orte, Gegenstände oder zu Personen herbeigerufen werden, zu denen sie eine Bindung hatten. <p style="text-align: center;">...</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Die meisten Abgötter und namhaften Dämonen erkennen aus der Distanz heraus den Ort und die Situation der Invokation und können die Anrufung ablehnen, wenn ihnen der Gegen-TW auf WS gelingt. - Durch die erfolgreiche Invokation tritt die Para-Kreatur durch das Medium in Kontakt. - In den meisten Fällen empfinden Para-Kreaturen es als störend, wenn sie von irgendwoher angerufen werden. Werden Abgötter oder Dämonen aus dem Totenreich heraus angerufen, bieten sie sich gerne an und hoffen, dass irgendwie die Möglichkeit entsteht, die Exmaterielle Ebene zu verlassen. Geister empfinden es hingegen als störend, wenn sie in ihrer Totenruhe gestört werden, also aus der Exmateriellen Ebene heraus angerufen werden. Dämonen könnten auch bewusst den Kontakt zu Menschen fordern und die Invokation als Kommunikationsweg nutzen. - Dämonen können die Invokation durch ein menschliches Medium auch nutzen, um von diesem Besitz zu ergreifen. - Vor Ablauf einer ¼ Std. sollte die Invokation beendet werden, sonst kann sich die Para-Kreatur vom Medium befreien und von dort in die Immateriellen Ebene einkehren oder sich in der Immanenten Welt manifestieren (in einem Umfeld von 11 x 11 m). - Ebenso sollte der Ort nach der Invokation gereinigt werden, damit Para-Kreaturen nicht angelockt werden. - Neben der psinetischen Invokation existiert auch eine profane Infokation, die durch eine intensive Seance von Menschen ausgeführt werden kann. In den meisten Fällen funktioniert diese Anrufung nicht, weil das geeignete geweihte Medium fehlt. Sollte es dann doch funktionieren, kann das gefährliche Folgen haben. - An einem menschlichen Medium bleibt Ektoplasma zurück. - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der angerufen werden kann, wenn er im Umkreis von 1 x 1 Km ist. Misslingt ihm der Gegen-TW auf WS, muss er mit dem Okkultisten das Gespräch eingehen. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Kosten:</td> <td style="width: 25%;">1 PSI</td> <td style="width: 25%;">Entstehung:</td> <td style="width: 25%;">In einigen Sek.</td> </tr> <tr> <td>Dauer:</td> <td>Max. ¼ Std. (oder länger)</td> <td>Wirkungsbereich:</td> <td>Durch ein Medium</td> </tr> </table>	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	In einigen Sek.	Dauer:	Max. ¼ Std. (oder länger)	Wirkungsbereich:	Durch ein Medium
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	In einigen Sek.						
Dauer:	Max. ¼ Std. (oder länger)	Wirkungsbereich:	Durch ein Medium						
<p>Nekyomantie:</p>	<p>Der Psinetiker kann einen Widergänger erschaffen. Ein Widergänger ist eine Para-Kreatur, die meist aus Leichen oder Leichenteilen verstorbener Menschen erschaffen wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Widergänger können nur Inplay, also während eines Abenteuers hergestellt werden. - Für die Psinetik benötigt der Psinetiker im Talent Parapsychologie mind. den Wert 15 und er muss sich mit der Kreatur auskennen, die er erschaffen will. - Um einen Widergänger zu erschaffen, muss der Psinetiker die Leichenteile oder das Objekt, das zum Widergänger werden soll, mit menschlichem Blut begießen. Danach wirkt er die Psinetik. - Ein Widergänger löst einen Schreck aus, dem auch der Psinetiker ausgesetzt ist, sofern er so einem Widergänger noch nie mutig begegnet ist. - Der Widergänger ist ein lebensfeindliches Wesen. Damit er dem Psinetiker gehorcht und dessen Willen erfüllt, muss dem Psinetiker nach der Auferstehung der TW auf CHAR gelingen, sonst ist der Widergänger eigenständig (außer bei Geisterstimmen!) - Wenn der Psinetiker den Widergänger kontrolliert, kann er ihm die entsprechenden Befehle erteilen, auch dass er wieder sterben bzw. sich auflösen soll. - Widergänger sind immun gegen psychische Psinetiken. Lediglich geisterhafte Widergänger können durch die Psinetiken des Exorzismus und der Nekromantie angegriffen werden. <p>Als Widergänger stehen dem Psinetiker folgende Kreaturen zur Auswahl (eine genauere Beschreibung findet sich in der Rubrik „Para-Welt“, bei den Para-Kreaturen!):</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Acephale:</td> <td> <p>Der Acephale ist ein Dämon, der aus den Leichenresten eines frischen Kriegsschauplatzes erschaffen wird. Frische Kriegsschauplätze gibt es in Deutschland natürlich nicht, aber auch der Ort eines größeren Mordes kann dazu dienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Acephale besitzt keinen Kopf, sondern trägt sein Gesicht im Torso. - Der Acephale beherrscht mächtige, auch dämonische Psinetiken. - Fordert man den Acephalen zum Zweikampf heraus, ist er gezwungen, diesen anzunehmen. - Ein Acephale kann in einen Tabong hinein gebannt werden. - Der Acephale kann durch silberne, stählerne oder Heilige Waffen eliminiert werden. - Der Psinetiker kann nur einen Acephalen aus einem Kriegsschauplatz hervorbringen. </td> </tr> </table>	Acephale:	<p>Der Acephale ist ein Dämon, der aus den Leichenresten eines frischen Kriegsschauplatzes erschaffen wird. Frische Kriegsschauplätze gibt es in Deutschland natürlich nicht, aber auch der Ort eines größeren Mordes kann dazu dienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Acephale besitzt keinen Kopf, sondern trägt sein Gesicht im Torso. - Der Acephale beherrscht mächtige, auch dämonische Psinetiken. - Fordert man den Acephalen zum Zweikampf heraus, ist er gezwungen, diesen anzunehmen. - Ein Acephale kann in einen Tabong hinein gebannt werden. - Der Acephale kann durch silberne, stählerne oder Heilige Waffen eliminiert werden. - Der Psinetiker kann nur einen Acephalen aus einem Kriegsschauplatz hervorbringen. 						
Acephale:	<p>Der Acephale ist ein Dämon, der aus den Leichenresten eines frischen Kriegsschauplatzes erschaffen wird. Frische Kriegsschauplätze gibt es in Deutschland natürlich nicht, aber auch der Ort eines größeren Mordes kann dazu dienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Acephale besitzt keinen Kopf, sondern trägt sein Gesicht im Torso. - Der Acephale beherrscht mächtige, auch dämonische Psinetiken. - Fordert man den Acephalen zum Zweikampf heraus, ist er gezwungen, diesen anzunehmen. - Ein Acephale kann in einen Tabong hinein gebannt werden. - Der Acephale kann durch silberne, stählerne oder Heilige Waffen eliminiert werden. - Der Psinetiker kann nur einen Acephalen aus einem Kriegsschauplatz hervorbringen. 								

...

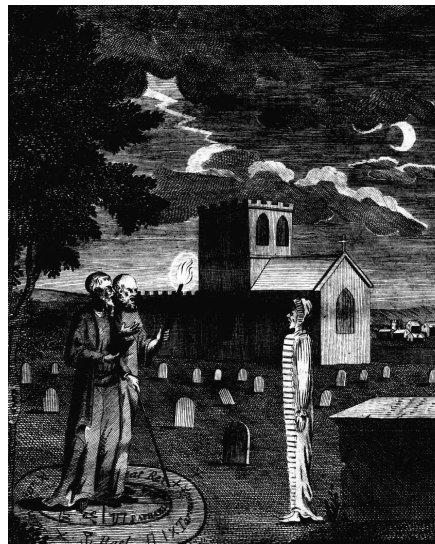
	<p>Draugr:</p>	<p>Der Draugr ist ein seelenloses Monster.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er wird aus einem Toten erweckt, der in einem Grab liegen muss. - Sein Aussehen stellt seine Todesursache dar: Ein Ertrunkener ist triefend nass, ein im Kampf Gefallener trägt die Wunden seines Todes usw. - Draugr besitzen keine Seele und reden nicht. Sie fressen Lebewesen, wie auch Menschen und brauchen täglich zu fressen, sonst greifen sie sogar ihren Meister an. - Der Draugr besitzt die Psinetiken Diachryso und Wahrsagen. Wahrsagen nutzt er, um die Pläne seiner Gegner vorherzusehen. - Der Draugr erleidet keinen Schaden und stirbt nur, wenn er geköpft oder verbrannt wird oder durch eine tödliche Explosion. - Der Draugr kann Nahkampfwaffen nutzen und er beherrscht den Powerschlag.
	<p>Geisterstimmen:</p>	<p>Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich in der immanenten Welt manifestieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dort wo Menschen zu Tode gekommen sind, kann der Psinetiker sie hervorrufen. - Die Geisterstimmen breiten sich in einem Umfeld von 50 x 50 Metern aus. Betroffene, die sich in diesem Gebiet aufhalten, hören die Stimmen und werden allmählich wahnsinnig. Je Min. muss der Betroffene einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er – 1 WS. Dem Psinetiker selbst schaden die Stimmen nicht. - Die Geisterstimmen existieren max. eine ¼ Std. - Geisterstimmen können in einen Tabong hinein gebannt werden.
	<p>Golem:</p>	<p>Erdkreatur, die aus Sand, Erde, Lehm und Gestein entsteht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Golem kann an jedem Ort hergestellt werden, wo solche Sedimente ausreichend vorhanden sind. Bei der Herstellung entzieht die Gestalt die Sedimente aus seiner Umgebung und es entsteht dieser 2,50 m große Unhold. - Der Golem besitzt keine detaillierten Körperpartien, keine Finger und kein Gesicht. Er kann nicht sprechen und ist relativ dumm. - Golems müssen Dinge tun. Wenn sie am Tag keine Arbeiten verrichten, werden sie zerstörerisch und greifen irgendwas an, jedoch nicht ihren Meister. - Der Meister kann dem Golem befehlen zu schlafen. - Der Psinetiker kann ihn jederzeit auch wieder zu Erde zerfallen lassen. - Solange der Golem existiert, kann der Psinetiker keinen weiteren Golem erschaffen. - Der Golem kann nicht durch Klingenswaffen oder Projektile getötet werden. Nur der Nahkampf, Schlagwaffen oder Explosionen können ihm was anhaben. Als Gigant fallen Treffer gegen ihn in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus. - Der Golem gilt als Gigant. - Golems können mit Gegenständen arbeiten und auch kämpfen. - Der Golem kann einen verstärkten Powerschlag einsetzen.
	<p>Homunkulus:</p>	<p>Ein Homunkulus ist ein künstlich erschaffener Mensch, der aus Leichenresten chirurgisch zusammengesetzt wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durch die Psinetik und indem ihm menschliches Blut und Sperma zu trinken gegeben wird, wird er dann lebendig. - Homunkuli ernähren sich fleischlich, auch von Menschen. Sie können aber auch tagelang ohne Nahrung auskommen. - Verliert der Homunkulus Körperteile, können ihm neue implantiert werden. Er regeneriert wie ein normaler Mensch, erleidet jedoch keine weiteren Abzüge durch Wunden. - Der Homunkulus kann durch profane Waffen getötet werden. - Der Homunkulus kann Powerschläge ausführen.

...

	Tokoloshe:	<p>Der Tokoloshe ist ein rachewirkender Todesgeist.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er entsteht psinetisch aus dem Leichnam eines Verstorbenen. Dabei muss der Psineter etwas vom Leichnam an sich nehmen. - Der Tokoloshe tritt als kleiner hässlicher Geist auf, der gerade mal 1 m groß ist. - Er befindet sich tagsüber in der Immateriellen Ebene an dunklen Orten, weil er das Tageslicht scheut. - Er kann auch Psinetik nutzen, um sich in ein kleines Amphibientier zu verwandeln. - Wenn der Meister ihm befiehlt Jemanden zu töten, begibt er sich zu dem Opfer. Oft versteckt er sich tagsüber dann dort unterm Bett oder an anderen Orten und nachts manifestiert er sich dort in geisterhafter Gestalt, um sein Opfer dann zu töten. Dabei ermordet er sein Opfer meistens im Schlaf. Er nutzt dazu mögliche Waffen, die er dort findet und erwürgt das Opfer. - Der Tokoloshe betritt kein Haus, das von einem Apotropaion geschützt ist. - Als immaterieller Geist kann er von Kindern gesehen werden. Er tut Kindern nichts und baut zu ihnen gelegentlich sogar eine freundschaftliche Bindung auf. - Um den Tokoloshe endgültig zu töten, muss das Artefakt zerstört werden, dass der Beschwörer vom Leichnam genommen hat oder der Beschwörer übergibt das Artefakt zurück an den Leichnam. - Ein Tokoloshe kann in ein Tabong hinein gebannt werden.
	Tropaion:	<p>Schutz- und Fluchgeist</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er wird aus den Überresten einer Schlacht erstellt. Nach einer Schlacht sammelt der Psinetiker Bekleidung und Waffen zusammen und montiert sie an einem Pfahl so zu einer Personengestalt, zu einem Mahnmal, dann tränkt er das Gebilde mit dem Blut der Opfer des Kampfes und übt dann die Psinetik aus. - Der Tropaion kann auch die Form einer Vogelscheuche erhalten. Bei einer Vogelscheuche reicht es aus, das Blut einer Todgeburt eines Tieres oder Menschen zu nutzen. - Durch die Psinetik wird der Tropaion zu einem furchteinflößenden, geisterhaften Wesen, das die Gesichter der Toten widerspiegelt. - Der Tropaion schützt ein Gebiet von 1 x 1 Km und tritt dann in Erscheinung, wenn das Gebiet von Unbefugten betreten wird. Dieses Gebiet wird künftig immer leicht nebelig sein. Das ist sein Omen. - Wird der Tropaion aktiv, tritt er in geisterhafter Gestalt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern zum Mahnmal auf. - Er trägt die Waffen, die ihm am Mahnmal angelegt wurden. - Der Tropaion beherrscht einige mächtige Psinetiken. - Der Tropaion ist immun gegen psychische Psinetiken, außer gegen Exorzismus und Nekromantie. Er kann jedoch nicht in einen Tabong gebannt werden, weil er am Mahnmal gebunden ist. - Der Tropaion kann nur durch eine Heilige Waffen vernichten oder wenn man das Mahnmahl verbrennt. Salz schadet ihm jedoch. - Der Psinetiker kann nur einen Tropaion herstellen.
	Skelettkrieger:	<p>Sklettierten Leichnam, der als Krieger dient.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker wirkt seine Psinetik auf einen skelettierten Leichnam. - Skelettkrieger sind gehorsame Wesen, die für ihren Psinetiker in den Kampf ziehen. - Wenn der Skelettkrieger keine Gegner sieht, verharret es einfach stehend vor Ort. - Der Skelettkrieger kann mit allen Waffen und Rüstungen bestückt werden. ER erhält dabei auch keine negativen WM. - Skelettkrieger sterben bei Sonnenlicht und zerfallen. Darum suchen sie vor Tagesanbruch dunkle Gegenden auf und verbergen sich dort. - Auch der Lichtblitz aus der Photokinese wirkt auf den Skelettkrieger tödlich. - Skelettkrieger können durch profane Waffen getötet werden, wenn sie enthauptet werden. Sie erleiden jedoch keine Abzüge durch Wunden und erhalten keine Schocks.

...

	Zombie	<p>Seelenloser und willenloser Widergänger eines ehemaligen Leichnams.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker flöst einer Leiche menschliches Blut in den Mund und wirkt dann seine Psinetik. - Wenn der Zombie dem Psinetiker nicht gehorcht, irrt er als rächendes Wesen durch die Gegend, auf der Jagd nach Lebewesen, die er fressen will. - Junge Zombies haben außerdem noch Resterinnerungen und suchen ihr altes Zuhause auf, wo sie dann die Verwandten fressen wollen. - Zombies riechen und hören ihre Opfer auf 10 Meter Entfernung. - Wenn der Zombie keine Nahrung findet, wandert er einfach weiter oder wartet irgendwo auf einen neuen Impuls. - Der Zombie schläft nicht und erleidet keinen Schock oder Schreck. - Der Zombie kämpft nur mit seinen krallenartigen Händen oder beißt. Der Biss eines Zombies verursacht Fieber und der Gebissene verwandelt sich bald selbst zu einem Zombie. - Zombies besitzen ein kollektives Schwarmverhalten und jagen gemeinsam. <p>Man kann einem Zombie zwar mit profanen Waffen schaden, aber er stirbt dadurch nicht. Seine Körperteile regenerieren nicht, aber er lebt einfach weiter. Um ihn zu eliminieren, muss sein zentrales Nervensystem im Gehirn zerstört werden.</p>		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	In der 3. Sek.
	Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite



Optikinese				
Der Psinetiker kann Illusionen erschaffen.				
Beschreibung:	<ul style="list-style-type: none"> - Die Illusion kann jede beliebige Gestalt haben, sie kann beweglich sein und auch Laute, Geräusche und Gerüche von sich geben. - Die Illusion kann max. 3 x 3 x 3 Meter groß sein und sich in einem vorgegebenen Umfeld frei bewegen. Der Psinetiker kann die Illusion auch mit sich führen, in max. Sichtweite von 10 Metern. - Die Illusion wird als echte Sache gesehen, so könnte der Psinetiker beispielsweise eine Wand erschaffen, die nicht real ist oder in einem Beutel Geld zeigen, das auch beim Schütteln erklingt. Ebenso kann die Illusion einen Schreck verursachen. Außer für diejenigen, die wissen, dass es sich um eine Illusion handelt. - Würde man in die Illusion hineingreifen, würde man sie als Illusion erkennen. - Mit Wärmebildkameras würde man die Illusion als solche erkennen. - Der Psinetiker kann die Illusion über die Dauer aufrechterhalten und sie auch jederzeit verändern, was ihm lediglich – 1 PSI kostet. Ein TW ist nicht nötig. - Optikinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz. 			
	Kosten:	1 PSI je ¼ Std.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; die Illusion kann sich in einem Umfeld von 11 x 11 Metern bewegen

Pathokinese			
Der Psinetiker kann Gefühle wahrnehmen, sie entziehen und Gefühle bei einer oder mehrerer Personen beeinflussen.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Pathokinese ist keine Gedankenkontrolle, sondern eine emotionale Beeinflussung, die durch Psinetik gewirkt wird und sich im Körper der Betroffenen abspielt. - Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sollte der Betroffene vom psinetischen Einfluss auf sich selbst wissen und es zulassen wollen, ist kein automatischer Gegen-TW nötig. Er lässt sich auf die emotionale Veränderung ein. Der Psinetiker kann die Psinetik auch auf sich selbst anwenden. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden, wenn er den oder die Betroffenen oder die psinetisch gewirkte Umgebung sieht. - Aufgrund der hormonellen Veränderung, haben die Betroffenen nach der Wirkung Hunger. - Pathokinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz. 		
Suggestion:	Der Psinetiker beeinflusst die Gefühle und Emotionen einer Person. <ul style="list-style-type: none"> - Berührt der Psinetiker die betroffene Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Wird Suggestion in einen Tabong gebannt, trifft das bei Freilassung die Person, die den Tabong geöffnet oder ihr am nächsten steht. Der Psinetiker hat folgende Optionen:		
Amor:	Die Person unterwirft sich liebeswillig einer anderen Person. <ul style="list-style-type: none"> - Die andere Person wird gedanklich vom Psinetiker bestimmt. Die andere Person muss dem Betroffenen persönlich bekannt oder in Sichtweite sein. Dabei kann es sich auch um den Psinetiker selbst handeln. - Der Betroffene würde alles für die andere Person tun, außer selbstmörderische Taten, sofern es kein meisterhafter TW war. - Die Psinetik hält W6 Std. lang an. Die Stunden werden vom SM geheim ermittelt. - Der Gegen-TW auf WS wird nur vom eigentlichen Opfer der Psinetik durchgeführt. - Wird Amor durch einen Tabong freigesetzt, verliebt sich die Person in die Person, die ihr am nächsten steht. 		
Berserker:	Die Person verfällt sofort in einen Kampfrausch. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene greift sofort alle an, die keine Freunde oder Liebenden von ihm sind. - Er richtet im Nahkampf + W6 TP mehr an und erleidet für die Zeit des Kampfes keinen Schock und keinen Schreck. - Der psinetische Kampfrausch dauert 1 Min. oder bis alle Gegner zu Boden gegangen sind. - Wenn der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 15 hat, will er die Gegner auch alle umbringen. - Hat der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 18, geht er im Kampfrausch auch gegen Freunde und Liebende vor. 		
Courage:	Die Person wird sofort mutiger. <ul style="list-style-type: none"> - MUT steigt bei dem Betroffenen sofort + W6. 		
Pax:	Die Person wird sofort friedfertig und ehrlich. <ul style="list-style-type: none"> - Bei dem Betroffenen sinkt die SKR sofort auf 7. - Mit dieser Psinetik kann man auch den Kampfrausch einer Person augenblicklich aufheben. 		
Phobos:	Die Person erleidet einen Schreck. <ul style="list-style-type: none"> - Gelingt die Psinetik, erleidet der Betroffene - W4 MUT und - 1 VIT und der W6 entscheidet, ob die Person schreiend flüchtet (1 - 4) oder vor Angst erstarrt (5) oder ohnmächtig wird (6). 		
Schizo:	Die Person erleidet einen Wahn. <ul style="list-style-type: none"> - Gelingt die Psinetik, erleidet der Betroffene - W4 WS und - 1 VIT. - Sinkt der Wert in WS unter 10, wird der Betroffene unkonzentriert und bildet sich zwischendurch ein, etwas gehört oder gesehen zu haben und hat das Gefühl beobachtet zu werden. - Gerät der Wert unter 7, erleidet er wahnhaftige Paranoia. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Unterschiedlich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

...

Massen-Suggestion:	<p>Der Psinetiker beeinflusst ein Gebiet oder ein Umfeld, dass eine emotionale Veränderung bei den Betroffenen auslöst, die sich dort befinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann ein Gebiet bestimmen, in dem der emotionale Einfluss stattfindet. Er kann aber auch das Umfeld um eine Person oder um sich selbst bestimmen und somit den emotionalen Einfluss beweglich halten. - Wenn der Psinetiker es wünscht, ist er von der emotionalen Veränderung ebenso betroffen. - Wenn die Betroffenen den Wirkungsbereich der Massen-Suggestion verlassen, werden sie in wenigen Sek. wieder normal. - Die veränderten Talentwerte regenerieren nach der Wirkung je Std. um einen Punkt. - Um die Masse an Personen einfacher zu handhaben, kann der SM den Gegen-TW auf WS in Gruppen durchführen, z. B. in 5er- oder 10er-Gruppen. - Die Massen-Suggestion kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt bei Freilassung auf das Umfeld des Tabongs. Sollte der Tabong zerstört werden, findet die emotionale Veränderung in dem Gebiet des zerstörten Tabongs statt. <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p>
Depressiv:	<p>Die Betroffenen werden depressiv-traurig und unglücklich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen depressiv und unmotiviert. Nach 5 Min. fühlen sie sich unglücklich-depressiv und trauern und weinen. Nach weiteren 5 Min. bleiben sie an ihrem Ort zurück und verfallen ihrem depressiven Schicksal. In diesem Zustand können Betroffene Suizid durchführen, wenn ihr GL-Wert unter 10 liegt. Um ein Suizid durchzuführen, muss ihnen der TW auf MUT gelingen. - GL sinkt bei allen Betroffenen außerdem - W6.
Ekstase:	<p>Die Betroffenen fallen in einen tranceartigen ekstatischen Zustand.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je nach Situation kann das z. B. ein extremes Tanzen oder ein berauschter Zustand sein. - Besitzt der Psinetiker einen CHAR-Wert von 15, kann er die Gruppe zu extremen Taten verleiten, wenn ihm dann der TW auf CHAR gelingt. Suizidale Zustände sind möglich, wenn der TW auf CHAR meisterhaft gelingt. - WS sinkt bei allen Betroffenen außerdem - W6.
Euphoria:	<p>Die Betroffenen werden heiter bis rauschartig glücklich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GL steigt bei allen Betroffenen + W6. - Die künstliche Anhebung auf 18 bewirkt keinen Meisterwurf bei einer gewürfelten 2.
Fortis:	<p>Die Betroffenen werden mutig.</p> <ul style="list-style-type: none"> - MUT steigt bei allen Betroffenen + W6.
Furios:	<p>Die Betroffenen werden zornig und wütend.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs reagieren die Betroffenen gereizt. Nach 5 Min. wird die Stimmung zunehmend aggressiv und auch bedrohlich. Nach weiteren 5 Min. greifen sich die Betroffenen gegenseitig an. - Sollten die Betroffenen in SKR den Wert 15 haben, sind sie bereit, brutal aufeinander loszugehen. Mit einem Wert von 18, streben sie beim Angriff auch den Mord an. - SKR steigt bei allen Betroffenen außerdem + W6.
Libido:	<p>Die Betroffenen werden sexuell lustvoll.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen lüstern und wollüstig. Nach 5 Min. steigt ihre Erregung in gegenseitige Liebes- und Sexlust. Nach weiteren 5 Min. gehen alle Betroffenen eine sexuelle Orgie ein. - Das PM Hypersexualität steigt außerdem + W6. - Bei Personen mit einem SKR-Wert von 15, werden die Betroffenen sexuell übergriffig und es kann zu Vergewaltigungen kommen.
Paranoia:	<p>Die Betroffenen erleiden Halluzinationen und leichten Verfolgungswahn.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sollte ein Betroffener in MUT einen Wert von unter 10 haben, handelt es sich um angstmachende Halluzinationen (Horrortrip). - WS sinkt dabei bei allen Betroffenen außerdem - W6.
Pazius:	<p>Die Betroffenen werden ruhig und friedlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen angenehm ruhig und friedlich. Nach 5 Min. werden sie auch ehrlich und zugewandt freundlich. Nach weiteren 5 Min. sind sie überaus harmonisch. In diesem letzten Stadium würden sie sich auch nicht wehren, wenn sie angegriffen werden. Notfalls würden sie flüchten. - SKR sinkt bei den allen Betroffenen außerdem - W6.

...

	Terribel:	Die Betroffenen werden ängstlich. <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen sich nicht in beängstigende oder unbekannte Situationen trauen und sie würden einem Kampf aus dem Weg gehen. Nach 5 Min. flüchten sie auch vor solchen Gefahren. Nach weiteren 5 Min. flüchten sie generell vor allen möglichen Gefahren, sogar vor Personen, die sie nicht kennen. Sie verstecken sich und versuchen die Angst alleine oder mit ihren Vertrauten auszuhalten. - MUT sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Einflussgebiet: 11 x 11 Meter
Sensing:	Der Psinetiker spürt die Gesinnung einer oder mehrerer Personen und kann einer Person ihre Gefühle entziehen. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Sensing auf eine Person:	Der Psinetiker erkennt die Gesinnung und Gefühle einer Person. <ul style="list-style-type: none"> - Er erkennt, ob die Person freundlich oder feindlich gesonnen ist. - Er erkennt auch, ob die Person gerade lügt. - Er erkennt, welches Gefühl bei der Person derzeit dominiert. - Das Sensing beeinflusst den Psinetiker. Durch die Wahrnehmung eines starken Gefühls erhält der Psinetiker einen Anteil von diesem Gefühl. Dadurch kann beispielsweise ein Talent oder ein PM um ein Punkt ansteigen oder sinken. - Ebenso ist der Psinetiker von dem dominierenden Gefühl leicht überwältigt und erleidet einen Schock; jedoch ohne VIT-Abzug. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
	Gefühlsraub:	Wenn dem Psinetiker das Sensing auf eine Person gelungen ist, kann er daraufhin den Gefühlsraub vornehmen und der Person dieses Gefühl entziehen. <ul style="list-style-type: none"> - Durch den Gefühlsraub verliert die betroffene Person ihr dominierendes Gefühl. Dabei kann es sich um Grundgefühle wie Ärger, Angst, Ekel, Freude, Trauer, Überraschung, Verachtung oder Wut handeln. - Entsprechende Talentwerte werden dadurch bei der betroffenen Person sofort regeneriert bzw. normalisiert. PM werden nur dann regeneriert, wenn das PM künstlich angestiegen war. - Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen TW auf WS gegen den Gefühlsraub, außer sie weiß von der Fähigkeit des Psinetikers und will das zulassen. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
	Sensing auf eine Gruppe:	Der Psinetiker erkennt die Gesinnung und Gefühle der Personen um sich herum. <ul style="list-style-type: none"> - Er erkennt, ob die Personen freundlich oder feindlich gesonnen sind. - Er erkennt, welche Gefühle bei den Personen derzeit dominieren. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Sensing auf eine Person: 10 Meter Sichtweite oder Berührung Sensing auf eine Gruppe: 11 x 11 Meter

Photokinese			
Der Psinetiker kann Licht in verschiedenen Formen erzeugen, auch als Waffe einsetzen, Dunkelheit erzeugen und im Dunkeln sehen.			
Hinweise:	- Der Psinetiker ist immun gegen sämtliche Lichtreize und erhält dadurch keinen Schock oder weitere Abzüge.		
Lichtblitz:	<p>Der Psinetiker lässt einen kurzen Lichtblitz erstrahlen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle betroffenen Personen müssen einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock. Der Psinetiker ist davon nicht betroffen. - Hinter betroffenen Objekten und Personen brennen sich schemenhafte Schatten in dahinterliegende Objekte. - Die Betroffenen müssen außerdem einen TW auf VIT schaffen, sonst erleiden sie eine leichte Verstrahlung. In den nächsten 2 Tagen erleiden sie Übelkeit und Erbrechen und verlieren ab dem nächsten Abenteuer kontinuierlich monatlich endgültig – 1 LE und – 1 VIT. Allmählich verlieren sie dann ihre Haare und es entstehen offene Wunden. Die Betroffenen können daran sterben, sofern sie nicht geheilt werden (siehe Strahlenkrankheit!) - Viele Para-Kreaturen müssen einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst verschwinden sie in die Immaterielle Ebene, wo sie W100 Min. lang verbleiben müssen. Para-Kreaturen, die sich dagegen wehren konnten, müssen einen zweiten automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock. Namhaften Dämonen schadet der Lichtblitz nicht. - Der Lichtblitz kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung zum Einsatz. 		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Lichteffekte:	<p>Der Psinetiker erschafft Lichteffekte an einem Ort, wodurch die Umgebung mit schönen Effekten erhellt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es entstehen viele kleine Leuchtphänomene, ähnlich wie Glühwürmchen. - Das Phänomen wirkt beeindruckend. Wer so etwas noch nie gesehen hat, erhält + 1 VIT. - Der Psinetiker kann die Psinetik vorzeitig beenden. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Auswirkung: 11 x 11 Meter
Lichtstrahl:	<p>Der Psinetiker strahlt aus seiner Hand Licht aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Licht leuchtet wie ein Strahl und kann dunkle Umgebungen auf bis zu 5 m gut ausleuchten. Dunkle Räume sind dann nur noch düster. - Das Licht leuchtet aber auch weit in die Dunkelheit und ist darum erkennbar. - Der Psinetiker könnte seine Hand zu einer Faust ballen, um das Licht vorübergehend zu unterbinden. - Der Lichtstrahl kann vom Psinetiker jederzeit vorzeitig beendet werden. 		
Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt; 5 m gutes Ausleuchten
Lumakinese:	<p>Der Psinetiker erhellt seine Umgebung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Zentrum von 3 x 3 Metern ist es strahlend hell. <ul style="list-style-type: none"> o Andere Personen werden so geblendet, dass ihre visuellen und kämpferischen TW – 2 WM werden. o Das strahlende Licht wirkt auf alle wärmend (+ 10 °), auch auf den Psinetiker. o Sind Personen dem strahlenden Licht länger als 1 Min. ausgesetzt, erhalten sie einen Sonnenbrand. o Im strahlend-hellen Zentrum erleiden viele Para-Kreaturen je Aktion – 5 VIT. - Im Streufeld von 9 x 9 Metern ist es für alle erträglich hell. - Im Umfeld von 11 x 11 Metern ist es nur noch düster. <ul style="list-style-type: none"> o Dahinter liegt der Ereignishorizont, hinter dem es dann dunkel ist. Sollte es dahinter jedoch ohnehin nur düster sein, sind Umfeld und Streufeld hell. - Der Psinetiker kann die Helligkeit auch abschwächen, so dass es im Zentrum nur erträglich hell ist. Dementsprechend gibt es kein Umfeld mehr und das Streufeld wäre hell oder düster. - Lumakinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz und scheint dann 1 Min. lang um den Tabong. 		
Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	In 3. Sek.
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Bis zu 11 x 11 Meter

...

Umbrakinese:	Der Psinetiker verdunkelt die Umgebung und er kann im Düstern und im Dunkeln sehen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Im Zentrum von 7 x 7 Metern ist es dunkel. - Im Streufeld von 11 x 11 Metern ist es düster. - Dahinter liegt der Ereignishorizont, hinter dem es dann je nachdem düster oder hell ist. - Der Psinetiker kann die Dunkelheit auch abschwächen, so dass es im Wirkungsbereich überall nur düster ist. - Der Psinetiker kann auch gänzlich darauf verzichten, die Umgebung zu verdunkeln und nutzt einfach nur die Fähigkeit, dass er im Dunkeln sehen kann. - Der Psinetiker kann die Psinetik vorzeitig beenden. - Umbrakinese kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung entfaltet es die Verdunklung 1 Min. lang um den Tabong. 		
Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	In 3. Sek.
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Bis zu 11 x 11 Meter

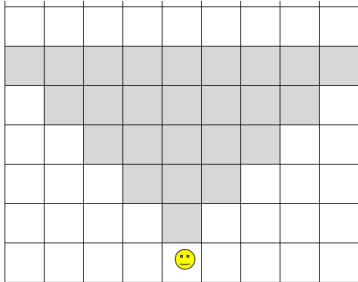


Psychokinese			
Der Psinetiker kann Objekte schweben und bewegen lassen, sie fortstoßen oder sie fortentreißen und er kann in einem Umfeld Bewegung entstehen lassen, die in eine Schockwelle enden kann.			
Hinweis:	<ul style="list-style-type: none"> - Psychokinese kann nicht gegen Geister gewirkt werden. - Objekte, die mit Psychokinese bewegt wurden, haben danach etwas Ektoplasma an sich. - Stürzt eine Person aus 1 m Höhe zu Boden, liegt sie dann am Boden, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Bei 2 m Höhe liegt die Person dann am Boden und erleidet – 1 TP. Ab 3 m Höhe erleidet die Person W6 TP, wie bei einer leichten Schlagwaffe. Ab 5 m Höhe W6 TP, wie bei einer mittleren Schlagwaffe. Ab 7 m Höhe 2W6 TP, wie bei einer schweren Schlagwaffe. Ab 9 m Höhe 3W6 TP usw. - Stürzt eine Person zu Boden, entscheidet ein TW auf FM, ob die Person die Dinge fallen lässt, die sie in der Hand trägt. 		
Levitation:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker lässt ein Objekt durch die Luft schweben. - Als Objekte gelten Dinge, Lebewesen und Personen, auch der Psinetiker selbst. - Das Objekt schwebt je Aktion 1 Meter weit, wohin der Psinetiker will, innerhalb seiner sichtbaren Reichweite. - Der Psinetiker kann die Psinetik auch einsetzen, um eine fremde Levitation aufzulösen. - Wenn der Psinetiker die Psinetik beendet, könnte das Objekt aus großer Höhe herabfallen. - Der Aufwand an PSI misst sich an der Größe des Objekts: <ul style="list-style-type: none"> o 1 PSI für das Auflösen einer fremden Levitation (egal welcher Größe). o 1 PSI je Min. für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 kg. o 2 PSI je Min. für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 kg. o 3 PSI je Min. für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 kg. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden und er kann sie über die Dauer fortführen, ohne erneuten TW auf PSI zu machen. Er zahlt dafür aber – 1 PSI. - Am levitierten Objekt findet sich ein wenig Ektoplasma. 		
Kosten:	Je nach Größe	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

...

Nixukinese:	Der Psinetiker setzt seine Umgebung in Schwingung, bis hin zu einer Schockwelle.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Er selbst stellt das Zentrum der Schwingungen dar und ist davon nicht betroffen. - Die Psinetik entwickelt sich in 3 Sek. Der Psinetiker kann sie aber auch vor der 3. Sek. beenden. - In der 1. Sek. kommen ein leichter Wind und ein leichtes Erdbeben auf. Dinge fallen um, kleine Flammen erlöschen, elektrisches Licht fängt an zu flackern, hängende Stoffe bewegen sich, Wasser fängt an zu blubbern, fliegende Insekten bewegen sich konfus, Tiere werden nervös ... - In der 2. Sek. wird es schlimmer und größere Gegenstände kippen um, Tiere flüchten, Insekten fallen zu Boden, Türen schlagen auf und zu, Glühlampen zerplatzen, elektisches Licht erlischt, Feuer erlischt, Gläser zerspringen, Fensterscheiben kriegen Risse ... <ul style="list-style-type: none"> o Wer so etwas noch nie erlebt hat, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - In der 3. Sek. findet eine Druckwelle statt, bei der auch Fensterscheiben platzen und Objekte durch die Gegend gestoßen werden. <ul style="list-style-type: none"> o Nicht festgebundene oder verankerte Objekte, die max. 10 Kg wiegen, werden W6 Meter weit vom Psinetiker durch die Luft fortgestoßen und können wie Schrapnelle wirken. Sie lösen TP an wie ein Stein. o Andere schwerere Objekte, unter 200 Kg, fallen um. o Personen fallen zu Boden und erleiden – 1 TP. Ebenso entscheidet ein TW auf FM darüber, ob den Personen ihre Gegenstände aus den Händen fallen. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. - Die Nixukinese kann in einen Tabong gebannt werden und entfaltet sich dann bei Freilassung vom Tabong ausgehend, bis zur 3. Sek. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort und 3 Sek.
	Dauer:	Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Telekinese:	Der Psinetiker stößt Objekte durch die Gegend und kann diese auch fixieren. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Objekt bewegen:	Der Psinetiker bewegt ein kleines Objekt. Er kann z. B. einen Gegenstand umfallen lassen, einen Ast bewegen, eine kleine Flamme auslöschen, ein Bild von der Wand fallen lassen, eine Tür zufallen lassen, ein Schloss zuschließen lassen, eine Ladehemmung an einer Waffe verursachen, einen Auslöser betätigen usw.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
	Objekt fortstoßen:	Der Psinetiker stößt ein Objekt ab, so dass es durch die Luft jagt. <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt rast von seinem Standort bis zu 10 Meter weit in die Richtung, die der Psinetiker wünscht. - Das Objekt kostet dem Psinetiker unterschiedlich PSI, entsprechend der Größe: <ul style="list-style-type: none"> o 1 PSI für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg o 2 PSI für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg o 3 PSI für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg - Sollte jemand in der Flugbahn des Objektes stehen, kann er von diesem umgerammt werden oder es abkriegen. Ein kleines Objekt kann wie ein geworfener Stein wirken. - Der Psinetiker kann das Objekt zu sich heranholen und wenn es klein genug ist, kann er es noch in der gleichen Aktion fangen oder auf andere Weise anhalten. Zum Fangen müssten ihm die TW auf REFL und „Werfen / Fangen“ gelingen. Die Maßnahme wäre eine Kognition für die Psinetik und eine Handlung für das Fangen. - Der Psinetiker kann einer Person auch ein kleines Objekt aus der Hand entreißen. Die Person kann sich jedoch mit einer Parade dagegen wehren, nämlich mit den Talenten REFL und ST. - Das Objekt kann auch eine Person sein, die vom Psinetiker fortgestoßen wird. Die Person fällt danach zu Boden und erleidet – 1 TP oder sie fällt irgendwo gegen und erleidet – W6 TP. Oder sie wird in die Luft geworfen und fällt dann aus entsprechender Höhe wieder herab. 		
Kosten:	Je nach Größe	Entstehung:	Sofort	
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite	

...

	<p>Objekte fortstoßen:</p>	<p>Der Psinetiker stößt mehrere Objekte fort, so dass diese nach hinten weg zu Boden fallen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Objekte fallen alle sofort gleichzeitig einen Meter weit nach hinten. Personen fallen dadurch zu Boden und erleiden – 1 TP oder wenn sie gegen eine Wand o. ä. gegenfallen – W6 TP. Mögliche Gegenstände fallen ihnen aus den Händen, wenn ihnen der TW auf FM misslingt. - Die Objekte dürfen eine Größe von max. 2 x 2 x 2 m haben und max. 200 Kg wiegen. - Die Telekinese wirkt konisch vom Psinetiker (siehe Skizze!) <div style="text-align: center;">  </div>	
<p>Kosten:</p>	<p>3 PSI</p>	<p>Entstehung:</p>	<p>Sofort</p>
<p>Dauer:</p>	<p>Augenblicklich</p>	<p>Wirkungsbereich:</p>	<p>5 Meter; konisch horizontal 9 Meter</p>
	<p>Objekt fixieren:</p>	<p>Der Psinetiker presst ein Objekt gegen einen festen Hintergrund und fixiert es auf diese Weise.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt wird 1 Meter weit fortgestoßen oder zu Boden gedrückt und dann am Hintergrund fixiert. - Als fester Hintergrund kann eine Wand, die Decke eines Raumes, ein massives Mobiliar, ein Gestein, ein Baum, der Boden o. ä. dienen. - Der Stoß gegen einen Hintergrund verursacht – 1 TP. - Der Einsatz kostet dem Psinetiker unterschiedlich PSI, entsprechend der Größe des Objektes: <ul style="list-style-type: none"> o 1 PSI für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg o 2 PSI für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg o 3 PSI für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg - Das Objekt bleibt bis zu 1 Min. fixiert oder bis der Psinetiker die Fixierung beendet. - Das Objekt kann aber auch befreit werden oder wenn das Objekt ein Lebewesen bzw. eine Person ist, kann es sich auch selbst versuchen zu befreien. Möglich wären ein Gegen-TW auf ST, der Zauber Lock-Bann, Superagilität „Erhöhte Stärke“ oder der Einsatz von technischen Hilfsmitteln. - Wenn eine Person an einen Hintergrund fixiert wurde, kann sich diese kaum noch bewegen. Sprechen, den Kopf oder die Hände bewegen sind noch möglich. 	
<p>Kosten:</p>	<p>Je nach Größe</p>	<p>Entstehung:</p>	<p>Sofort</p>
<p>Dauer:</p>	<p>Wie gewünscht; Fixierung: Max. 1 Min.</p>	<p>Wirkungsbereich:</p>	<p>10 Meter Sichtweite</p>

Pyrokinese											
Der Psinetiker kann Flammen verändern, durch Feuer und Rauch gehen und Flammen und Feuerbälle entstehen lassen.											
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Zum Umgang mit Flammen: Wird eine Person von einer Flamme getroffen, entscheidet die Trefferliste, welche Körperpartie brennt, sofern der Psinetiker zuvor nicht gezielt hatte. Sollte eine Person brennen, muss ihr einmalig der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet sie einen Schreck und rennt brennend davon. Wenn die Flamme der Person schadet, muss ihr außerdem in jeder KR ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet sie einen Schock. Die Flamme kann einfach gelöscht werden, indem man dafür eine Aktion opfert und sie ausklopft, mit dem Talent MOT. Dabei handelt es sich um eine Handlung. Offene Flammen brennen an entsprechenden Objekten weiter und breiten sich aus. In jeder neuen KR breitet sich eine Flamme auf eine Körperpartie aus. Der Würfel bestimmt die nächste Körperpartie. Jede weitere Flamme erschwert alle TW jeweils um - 1 WM. Eine Flamme frisst sich auch durch NRS und rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen. Metallische Rüstungen werden vom Feuer nicht verzerrt. Schwere Verbrennungen können lange gesundheitliche Schäden zur Folge haben. Offene Flammen an brennbaren Untergründen breiten sich ebenfalls je KR weiter aus (siehe Sonderregeln!) 										
Feuerball:	<p>Der Psinetiker formt einen Feuerball in seiner Hand, den er danach werfen kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Feuerball entsteht in der einen Hand und wird mit der anderen Hand zur Hilfe in kreisender Bewegung geformt. - Der Psinetiker kann einen kleinen oder großen Feuerball herstellen. - Für die Herstellung des kleinen Feuerballs ist nur 1 Sek. nötig, der große Feuerball ist in der 3. Sek. hergestellt. - Der Feuerball existiert max. 1 Min. lang und kann vom Psinetiker so lange transportiert werden, ohne dass es ihm schadet. - Der Feuerball kann mit dem Talent „Werfen / Fangen“ bis zu 10 Meter weit geworfen werden. - Der kleine Feuerball richtet 5 TP an und der große 10 TP im Zentrum und 5 TP im Streufeld von 3 x 3 Meter. - Der kleine Feuerball kostet - 1 PSI und der große Feuerball - 2 PSI. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Kosten:</td> <td style="width: 25%;">1 oder 2 PSI</td> <td style="width: 25%;">Entstehung:</td> <td style="width: 25%;">In einer oder in 3. Sek.</td> </tr> <tr> <td>Dauer:</td> <td>Bis zu 1 Min.</td> <td>Wirkungsbereich:</td> <td>Direkt</td> </tr> </table>			Kosten:	1 oder 2 PSI	Entstehung:	In einer oder in 3. Sek.	Dauer:	Bis zu 1 Min.	Wirkungsbereich:	Direkt
Kosten:	1 oder 2 PSI	Entstehung:	In einer oder in 3. Sek.								
Dauer:	Bis zu 1 Min.	Wirkungsbereich:	Direkt								
Feuerwiderstand:	<p>Der Psinetiker kann in Flammen greifen und durch Feuer und Rauch gehen, ohne dass es ihm schadet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kleidungen und evtl. Gegenstände verbrennen im Feuer und manche Dinge brennen danach weiter oder haben sich aufgeheizt. Nach der Wirkung muss der Psinetiker also darauf achten, dass ihm diese Dinge nichts mehr anhaben können. - Der Psinetiker kann die Psinetik aufrechterhalten, ohne einen erneuten TW auf PSI durchzuführen. Er zahlt dafür lediglich erneut - 1 PSI <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Kosten:</td> <td style="width: 25%;">1 PSI je Min.</td> <td style="width: 25%;">Entstehung:</td> <td style="width: 25%;">Sofort</td> </tr> <tr> <td>Dauer:</td> <td>Wie gewünscht</td> <td>Wirkungsbereich:</td> <td>Direkt</td> </tr> </table>			Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt
Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort								
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt								
Flamme:	<p>Der Psinetiker lässt eine Flamme an einem Ort entstehen oder löschen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann eine Flamme entstehen lassen. Eine Flamme verursacht je Aktion - 1 TP, breitet sich je Aktion aus und frisst sich allmählich auch durch mögliche Rüstungen hindurch. - Der Psinetiker kann eine Flamme erlöschen lassen. Es handelt sich dabei jedoch nur um eine Flamme (1 TP) und nicht um ein Feuer. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Kosten:</td> <td style="width: 25%;">1 PSI</td> <td style="width: 25%;">Entstehung:</td> <td style="width: 25%;">Sofort</td> </tr> <tr> <td>Dauer:</td> <td>Augenblicklich</td> <td>Wirkungsbereich:</td> <td>10 Meter Sichtweite</td> </tr> </table>			Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort								
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite								
Flammende Hand:	<p>Die Hand des Psinetikers wird zu einer brennenden Flamme.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Flamme schadet dem Psinetiker selbst nicht. - Die flammende Hand spendet Licht und Wärme - Die Flamme verursacht im Nahkampf mit der Hand + 1 TP mehr. Außerdem erhält der Gegner dadurch eine Flamme an der getroffenen Körperpartie. Ebenso kann der Psinetiker mit der flammenden Hand Dinge in Brand setzen. - Der Psinetiker kann die Psinetik fortsetzen, ohne erneuten TW auf PSI. Es kostet ihm jedoch jeweils - 1 PSI. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Kosten:</td> <td style="width: 25%;">1 PSI je Min.</td> <td style="width: 25%;">Entstehung:</td> <td style="width: 25%;">Sofort</td> </tr> <tr> <td>Dauer:</td> <td>Wie gewünscht</td> <td>Wirkungsbereich:</td> <td>Direkt</td> </tr> </table>			Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt
Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort								
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt								

...

Igniskinese:	Der Psinetiker kann Feuer in seiner Form und Stärke verändern. Er hat folgende Optionen:			
	Feuer ausbreiten lassen:	Der Psinetiker lässt ein bestehendes Feuer sich ausbreiten. <ul style="list-style-type: none"> - Die Fläche des Feuers nimmt in alle Richtungen um je 1 Meter zu. - Eine kleine Flamme (1 TP) wird zu einem Feuer (1 m²) und verursacht 5 TP. 1 m² großes Feuer wird 3 x 3 Meter groß (9 m²). Ein 9 m² großes Feuer wird 5 x 5 Meter groß usw. 		
	Feuer eindämmen lassen:	Der Psinetiker kann ein bestehendes Feuer schrumpfen lassen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Fläche des Feuers nimmt aus allen Richtungen um je 1 Meter ab. - Gegenteiliger Effekt wie beim „Feuer ausbreiten lassen“. 		
	Feuer verdrängen:	Der Psinetiker kann ein bestehendes Feuer so verdrängen, dass eine begehbare Passage entsteht. <ul style="list-style-type: none"> - Inmitten des Feuers entsteht für den Psinetiker ein 9 m² breiter Gang. - Wohin der Psinetiker auch geht, werden die Flammen auf diese Weise verdrängt. Auch Hitze und Rauch werden verdrängt. Gelöscht wird das Feuer jedoch nicht. Bewegt sich der Psinetiker, schnellen die Flammen danach hinter ihm zurück. - Sollte sich eine Person auf einem der freien Felder neben dem Psinetiker aufhalten, erleiden die bei einem großen Feuer – 1 TP durch die Hitze. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	1 Min.	Wirkungsbereich:	3 x 3 Meter	
Kaltes Feuer:	Der Psinetiker lässt „Kaltes Feuer“ um sich herum entstehen oder verwandelt Feuer in Kaltes Feuer. <ul style="list-style-type: none"> - Kaltes Feuer löst keinen Schaden aus, breitet sich nicht weiter aus und erlischt nach 1 Std. von selbst. Es hat eine bläuliche Farbe, spendet Licht, aber keine Wärme. - Der Psinetiker bestimmt einen Ort, in dem Kaltes Feuer entsteht oder in dem Feuer zu Kaltem Feuer verwandelt wird. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	1 Std.	Wirkungsbereich:	5 x 5 Meter

Resistenz				
Der Psinetiker kann seine Psinetik verbergen, Psinetiken in seinem Umfeld erschweren und abwehren, eine fremd gewirkte Psinetik selbst nutzen, sich und sein Umfeld vor Psinetiken schützen und fremde Psinetiken vorübergehend stehlen.				
PSI-Abwehr:	Der Psinetiker nimmt Psinetiken wahr und kann sie wirkungslos machen oder selbst nutzen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Psinetik muss zuvor vom Psinetiker aktiviert worden sein. - Wenn dann eine gelungene Psinetik gewirkt wird, erfährt der Psinetiker dies und kann die Psinetik erlöschen lassen oder aber selbst nutzen. Da es sich um eine Parade handelt, müssen dem Psinetiker dann die TW auf REFL und PSI gelingen. - Der Psinetiker erfährt dabei jedoch nicht, wer die Psinetik eingesetzt hat oder auf was oder wen sie gewirkt werden sollte. - Möchte der Psinetiker die Psinetik stehlen und selbst einsetzen, zahlt er zusätzlich die nötigen PSI-Punkte, die diese Psinetik gekostet hätte. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte der Psinetiker bei seiner Parade der TW auf PSI meisterhaft gelingen, wird die gestohlene Psinetik keine PSI-Punkte kosten. o Sollte der Psinetiker bei seiner Parade der TW auf PSI verpatzen, bezieht sich der Patzer nur auf die Parade der Psinetik PSI-Abwehr. o Der Psinetiker, der die Psinetik ursprünglich gewirkt hatte, verliert nur – 1 PSI und wird vermutlich nur bemerken, dass seine Psinetik nicht nach seinen Vorstellungen oder gar nicht gewirkt hat. - Psinetiken, die außerhalb des Wirkungsbereichs entstanden sind und in den Wirkungsbereich hineinwirken oder schon vor der Aktivierung der PSI-Abwehr entstanden sind, kann der Psinetiker nicht erfassen oder nutzen. - Der Psinetiker kann die PSI-Abwehr jederzeit vorzeitig beenden. 			
	Kosten:	1 PSI oder mehr	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

...

PSI-Raub:	Der Psinetiker raubt einem anderen Psinetiker oder einer Para-Kreatur durch Berührung vorübergehend eine Psinetik.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss sein Opfer dafür mit seiner Hand berühren. - Er erfährt dann, welche Psinetiken der andere Psinetiker oder die Para-Kreatur besitzt und darf sich eine auswählen. - PSI-Raub funktioniert nicht bei namhaften Dämonen oder Engeln. - Das Opfer wehrt sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. Das Opfer weiß jedoch nicht, dass es bestohlen wird oder bestohlen worden wäre. - Wie lange der Psinetiker die Psinetik nutzen kann, wird vom SM geheim ermittelt: W6 Std. - Für diesen Zeitraum hat das Opfer die Psinetik verloren. Danach kehrt die Psinetik beim Opfer zurück und der Psinetiker hat die Psinetik nicht mehr. - Sollte dem Psinetiker der Raub meisterhaft gelungen sein, erhält er die Psinetik endgültig. Das Opfer erhält seine Psinetik jedoch nach der Wirkungsdauer zurück. - An der Stelle, wo das Opfer berührt und beraubt wurde, bleibt etwas Ektoplasma zurück. - Der Psinetiker kann den PSI-Raub jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich:	Berührung
PSI-Schutz:	Der Psinetiker schützt sich und sein Umfeld vor eingehenden psychischen Psinetiken.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Psinetiker, die sich in dem schützenden Umfeld befinden, können keine Psinetiken wirken. - Der Psinetiker selbst kann noch Psinetiken wirken, die allerdings – 2 WM werden. - Der PSI-Schutz ist visuell nicht erkennbar, außer durch die Aurenansicht. - Der Psinetiker kann den PSI-Schutz jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich:	5 x 5 Meter
PSI-Tarnung:	Der Psinetiker verbirgt seine Psinetik.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er und seine Psinetiken können nicht durch die Aurenansicht erkannt werden. - Auch die Erkrankung Ektomanie offenbart keine Aurenansicht. Der Psinetiker kann sie damit jederzeit unterdrücken. - Er wird nicht von Para-Kreaturen als Psinetiker erkannt. - Seine Psinetiken sind gegen feindliche Psinetiken der Psinetik Resistenz immun. - Der Psinetiker kann die PSI-Tarnung jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt

Sanctukinese			
Der Psinetiker kann Flüche auf oder durch Objekte wirken und Objekte weihen und er kann Objekte psinetisch verschließen und öffnen.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Sanctukinese soll nur während den Abenteuern, also Inplay ausgeführt werden. - Auch wenn man Outplay weiß, wie gut der TW ausgefallen ist, so weiß der Psinetiker das jedoch nicht Inplay. Der Charakter weiß also letztlich nicht, ob sein Fluch oder seine Weihung erfolgreich sein wird. - Mit der Aurenansicht aus der Psinetik Exorzismus lassen sich verfluchte, geweihte und psinetisch verschlossene Objekte erkennen. 		
Lock-Bann:	<p>Der Psinetiker kann Objekte, die sich öffnen oder schließen lassen (Tür, Schloss, Truhe, Safe usw.) psinetisch verschließen und öffnen.</p> <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Objekt psinetisch verschließen:</td> <td> <p>Der Psinetiker verschließt einen Gegenstand oder verstärkt ein Schloss.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie stark das Objekt verschlossen sein soll. <ul style="list-style-type: none"> o Gibt der Psinetiker 1 PSI dafür aus, erhält das Objekt + 10 RS und einen Barrierschutz in Höhe von 10 %, bezogen auf den aktuellen RS. Gibt der Psinetiker 2 PSI aus, erhält das Objekt + 20 RS usw. - Um das Objekt gewaltsam zu öffnen, benötigt man einen ST-Wert, der mind. so hoch sein muss, wie der aktuelle psinetische RS des Objekts. Außerdem muss dann der TW auf ST gelingen. - Will man das Objekt zerstören, gilt der eigentliche RS des Objekts, plus des aktuellen psinetischen RS. Eingehende TP reduzieren den RS. Dabei ist darauf zu achten, dass nur Attacken einen Schaden bewirken, die den Barrierschutz schaffen (10 % des aktuellen RS). - Das Objekt kann von einem Psinetiker per Lock-Bann geöffnet werden (siehe „Objekt psinetisch öffnen“!). - Der Psinetiker kann seinen eigenen erschaffenen Lock-Bann jederzeit durch seinen Willen aufheben. </td> </tr> </table>	Objekt psinetisch verschließen:	<p>Der Psinetiker verschließt einen Gegenstand oder verstärkt ein Schloss.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie stark das Objekt verschlossen sein soll. <ul style="list-style-type: none"> o Gibt der Psinetiker 1 PSI dafür aus, erhält das Objekt + 10 RS und einen Barrierschutz in Höhe von 10 %, bezogen auf den aktuellen RS. Gibt der Psinetiker 2 PSI aus, erhält das Objekt + 20 RS usw. - Um das Objekt gewaltsam zu öffnen, benötigt man einen ST-Wert, der mind. so hoch sein muss, wie der aktuelle psinetische RS des Objekts. Außerdem muss dann der TW auf ST gelingen. - Will man das Objekt zerstören, gilt der eigentliche RS des Objekts, plus des aktuellen psinetischen RS. Eingehende TP reduzieren den RS. Dabei ist darauf zu achten, dass nur Attacken einen Schaden bewirken, die den Barrierschutz schaffen (10 % des aktuellen RS). - Das Objekt kann von einem Psinetiker per Lock-Bann geöffnet werden (siehe „Objekt psinetisch öffnen“!). - Der Psinetiker kann seinen eigenen erschaffenen Lock-Bann jederzeit durch seinen Willen aufheben.
Objekt psinetisch verschließen:	<p>Der Psinetiker verschließt einen Gegenstand oder verstärkt ein Schloss.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie stark das Objekt verschlossen sein soll. <ul style="list-style-type: none"> o Gibt der Psinetiker 1 PSI dafür aus, erhält das Objekt + 10 RS und einen Barrierschutz in Höhe von 10 %, bezogen auf den aktuellen RS. Gibt der Psinetiker 2 PSI aus, erhält das Objekt + 20 RS usw. - Um das Objekt gewaltsam zu öffnen, benötigt man einen ST-Wert, der mind. so hoch sein muss, wie der aktuelle psinetische RS des Objekts. Außerdem muss dann der TW auf ST gelingen. - Will man das Objekt zerstören, gilt der eigentliche RS des Objekts, plus des aktuellen psinetischen RS. Eingehende TP reduzieren den RS. Dabei ist darauf zu achten, dass nur Attacken einen Schaden bewirken, die den Barrierschutz schaffen (10 % des aktuellen RS). - Das Objekt kann von einem Psinetiker per Lock-Bann geöffnet werden (siehe „Objekt psinetisch öffnen“!). - Der Psinetiker kann seinen eigenen erschaffenen Lock-Bann jederzeit durch seinen Willen aufheben. 		

Objekt psinetisch öffnen:	Der Psinetiker öffnet ein Objekt. <ul style="list-style-type: none"> - Als Gegenstand gelten auch magisch verschlossene Objekte. - Die Stärke des Verschlusses kostet entsprechend PSI. <ul style="list-style-type: none"> o Um einen Knoten, eine Fessel, ein Türschloss, eine Occultatum-Tür usw. zu öffnen, reicht 1 PSI aus. o Ein massives Schloss würde 2 PSI kosten. o Um ein psinetisch verschlossenes Objekt zu öffnen muss man entsprechend PSI je 10 RS ausgeben. - Der Psinetiker weiß im Vorfeld jedoch nicht, wie stark ein Objekt verschlossen ist. Wenn der Psinetiker zu wenig PSI einsetzt, reduziert er lediglich den RS. 		
Kosten:	1 PSI je 10 RS	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Durch Berührung
Maleficium:	Der Psinetiker wirkt Flüche auf und durch Objekte. <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt wird zuvor auf besondere Weise hergestellt oder mit dem Symbol des Psinetikers versehen. Danach wird der TW auf PSI ausgeführt. Ob der Fluch gelungen ist, weiß der Psinetiker zunächst nicht. - Sollte ein Objekt durch ein Apotropaion geschützt sein, kann dieses nicht verflucht werden. - Ein Objekt kann nur einen Fluch erhalten. - Der Psinetiker kann sein eigen geschaffenes Maleficium jederzeit auflösen. - Mehrere verfluchte Objekte der gleichen Art potenzieren nicht deren Wirkung. - Maleficium gilt als Schwarze Magie. Der Psinetiker hat folgende Optionen:		
Buchfluch:	Ein verfluchter Gegenstand setzt einen Fluch frei, wenn er geöffnet wird. <ul style="list-style-type: none"> - Es wird zwar Buchfluch genannt, kann sich aber auch um eine Tür, eine Schublade, ein Laptop oder ähnliches handeln, was man öffnen kann. - Das Objekt muss irgendwo das Symbol des Psinetikers enthalten. Dieses kann handschriftlich, graviert, eingeritzt, aufgemalt oder anders angebracht werden. - Die Person, die das Objekt öffnet, erleidet je Min. die Lähmung einer Körperpartie. Betrifft das den Schädel, wird die Person ohnmächtig. Bei der linken Brusthälfte muss sofort und je Min. ein automatischer TW auf LE gelingen, sonst stirbt die Person an Herzversagen. Beim Hals erleidet die Person Atemnot und einen Schock und sie ist eine Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. - Um den Fluch aufzuheben, muss das Sybmol am Objekt vernichtet werden. - Der Psinetiker kann max. einen Buchfluch herstellen. Er spürt es, wenn der Fluch gebrochen wurde und kann dann ein neues Objekt verfluchen. - Hexen können mit dem Buchfluch noch weitere Flüche erstellen, die mehr als nur eine Lähmung bewirken. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Symbol und PSI
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Auf das geöffnete Objekt
Damnido:	Der Psinetiker erstellt ein Pechnest, das Pech auf die Personen bewirkt, die sich häufig in der Nähe des Nestes aufhalten. <ul style="list-style-type: none"> - Das Pechnest ist ein kleines Vogelnest, das mit Ästen, Vogelkot, und Vogelfedern bestückt ist. - Der Psinetiker muss das Pechnest mit diesen Materialien selbst erstellen und ihm muss dafür der TW auf FM gelingen. Danach wirkt er die Psinetik. - Nach dem Fluch muss das Nest recht bald an einen gewünschten Ort abgelegt bzw. versteckt werden. - Personen, die sich dort länger oder regelmäßig aufhalten, erleiden täglich – 1 GL. - Wird das Nest zerstört, ist die Wirkung aufgehoben. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Erstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

...

	Damnum-Artefakt:	<p>Der Psinetiker verflucht einen Gegenstand, der bei Nutzung entsprechend wirkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damnum-Artefakte sind relativ individuelle Flüche, die auf bestimmte Objekte gewirkt werden, z. B. wird eine Jacke verflucht, die den Träger täglich stürzen lässt, wenn ihm der TW auf GL misslingt oder ein Becher verursacht beim Trinken – W4 LE, wenn dem Trinkenden der TW auf GL misslingt oder eine Münze, die verursacht, dass der Besitzer zunehmend alles dem Schicksal des Münzwurfs entscheiden lässt oder eine Schusswaffe, mit der man stets danebenschießt. <p>Der Psinetiker kann hier seinen Ideen freien Lauf lassen. Die Ideen müssen mit dem SM abgestimmt werden. Es soll sich dabei um einfache Flüche handeln, die auch höchstens – W4 Talentabzüge verursachen können.</p> <ul style="list-style-type: none"> - In das Artefakt muss das Symbol des Psinetikers eingesetzt werden. - Der Psinetiker kann nur ein Damnum-Artefakt verfluchen. Er spürt es, wenn das Artefakt zerstört wurde und kann dann ein neues Damnum-Artefakt verfluchen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Symbol und PSI
	Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Direkt
	Defixion	<p>Der Psinetiker erstellt eine Fluchtafel, die gegen eine Person Pech bewirkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es handelt sich um eine Tafel aus Holz, Metall o. ä., auf die der Fluch und die verfluchte Person beschrieben und in dem das Symbol des Psinetikers eingesetzt wird. Diese Platte muss nach der Verfluchung in ein Grab abgelegt werden, das etwas mit der verfluchten Person zu tun haben muss. - Der Verfluchte erleidet sofort und zu Beginn eines Abenteuers – W4 GL. - Wird die Fluchtafel zerstört oder ist der Verfluchte verstorben, ist der Fluch aufgehoben. - Der Psinetiker kann nur eine Fluchtafel einsetzen. Er spürt es, wenn die Fluchtafel ihre Wirkung verloren hat und kann dann eine neue Fluchtafel erstellen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Symbol und PSI
	Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Auf eine Person, jedoch nur im Umkreis von 10 x 10 Km
	Fluchstein:	<p>Der Psinetiker belegt einen großen Stein mit einem Fluch, der auf ein Gebiet wirkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Fluchstein kann ein Stein, aber auch eine Steele, eine Statue o. ä. sein, der aber aus Gestein bestehen muss. Er muss mind. 1 Meter groß sein und in dem verfluchten Gebiet stehen. Der Magier beschreibt den Fluch auf oder in den Stein, setzt sein Symbol ein und wirkt dann den Fluch. - Der Fluch wirkt dann über das Gebiet. Er bezieht sich auf Missernten oder auf Krankheiten oder auf Unfruchtbarkeit oder auf Unfälle oder beeinflusst das Wetter usw. - Der Fluch wird dadurch gebrochen, indem das Symbol zerstört wird. - Der Psinetiker kann nur einen Fluchstein einsetzen. Er spürt es, wenn der Fluchstein seine Wirkung verloren hat und kann dann einen neuen Fluchstein erstellen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Symbol und PSI
	Dauer:	1 Monat	Wirkungsbereich:	10 x 10 Km

...

	<p>Voodoo-Puppe:</p>	<p>Der Psinetiker erstellt eine Effigy in Form einer Puppe, mit der einer Person Schaden zugefügt werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erstellt die Puppe aus Holz, Wachs, Schilf oder Draht und bestückt sie mit Stoff oder anderen Utensilien. Die Puppe soll das Opfer darstellen. Die Herstellung wird mit dem Talent FM und evtl. weiteren Talenten hergestellt. An der Puppe muss etwas von der Person angebracht werden, z. B. ein Kleidungsstück, eine Haarsträhne, ein Fingernagel, ein Zahn oder das Foto der Person. Dann wird der Puppe eine Nadel eingestochen, woraufhin der Zauber wirkt, wenn der TW auf PSI gelingt. - Der Psinetiker kann der Person nun Leid zufügen, wenn er mit der Puppe entsprechend umgeht. Dabei muss dem Psinetiker jedes Mal wieder der TW auf PSI gelingen, der auch – 1 PSI kostet. Er kann in ihr einstechen, woraufhin das Opfer – 1 LE verliert. Er kann mit der Puppe auch eine Unglücksszenerie darstellen, wodurch das Opfer selbst in einen entsprechenden Unfall verwickelt wird. Usw. - Bei allen Angriffen wehrt sich das Opfer mit einem automatischen und passenden Gegen-TW dagegen. Bei direktem Schaden wäre es beispielsweise ein Gegen-TW auf LE. - Der Psinetiker kann max. eine Voodoo-Puppe herstellen. Wenn die Voodoo-Puppe vernichtet ist, spürt der Psinetiker das und kann eine neue herstellen. - Eine Voodoo-Puppe zu vernichten, könnte den Tod des Opfers bedeuten. Um den Fluch unwirksam zu machen, muss die Nadel, die den Voodoo-Zauber aktiviert hat, entfernt werden. Danach kann die Puppe sorglos zerstört werden. 		
	Kosten:	Herstellung und jedes Leid: 1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
	Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Km
<p>Weihung:</p>	<p>Der Psinetiker wirkt schützende Weihungen auf Objekte (Apotropaia), Personen und Umgebungen und kann eine Heilige Waffen herstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geweihte Apotropaia wirken Flüchen entgegen. - Mehrere geweihte Objekte der gleichen Art potenzieren nicht deren Wirkung. <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p>			
	<p>Baschlik:</p>	<p>Der Psinetiker erstellt eine kapuzenartige Haube, die vor Besessenheit und Geisterattacken schützt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Haube besteht aus Wolle und besitzt zwei lange Zipfel, die wie ein Schal auch um den Hals geschlungen werden können. Der Psinetiker muss sie selbst herstellen und verwendet dafür das Talent Hauswirtschaft. Nach der Herstellung wird der Baschlik geweiht. - Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist direkt vor dem Träger auf, ohne dass dem Träger etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Immaterielle Ebene. Geister meiden darum Angriffe auf Träger mit Baschliks. - Bei dem Versuch einer Besessenheit, erhält der Träger + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS. - Wird der Baschlik alt oder reißt er ein, verliert er seine Wirkung. - Der Psinetiker kann max. 3 Baschliks weihen. Der Psinetiker spürt es, wenn die Wirkung eines der Baschliks verloren gegangen ist und kann dann einen neuen herstellen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
	Dauer:	Dauerhaft, bzw. bis zerstört	Wirkungsbereich:	Direkt auf den Träger

...

Devotionalien:	<p>Devotionalien sind Andachts- und Ritualutensilien, die nach einer Weihung den Einsatz bestimmter Psinetiken unterstützen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Als Devotionalie gelten z. B. Athame-Ritualdolche, Blutbecher, Schwarze Kerzen, Kristallkugeln, Ouija-Bretter, Schamanen-Trommeln, Spiegel, Tarot-Karten. - Die Devotionalien müssen im Vorfeld vom Psinetiker selbst hergestellt worden sein, bevor sie geweiht werden. - Die Devotionalien werden zu ihrem Zweck eingesetzt, z. B. bei einer Beschwörung, bei der Herstellung von Ho'oponopono oder bei der Wahrsagerei. Dadurch wird der Einsatz von Psinetik + 2 WM. - Der Psinetiker kann max. 3 Devotionalien weihen. Der Psinetiker spürt es, wenn die Wirkung einer Devotionalie verlorengegangen ist und kann dann eine neue herstellen. - Einige Devotionalien müssen auf besondere Weise geweiht werden. Sie dazu unter „Para-Welt“, „Mystische Artefakte“! 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis es zerstört ist.	Wirkungsbereich:	Direkt auf das Objekt
Hasenpfote:	<p>Abgetrennte Pfote eines Hasen, die dem Träger zu Glück verhilft.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damit die Hasenpfote eine aptropäische und glückbringende Wirkung hat, muss es sich um die linke hintere Pfote eines Hasen handeln, der bei Vollmond an einem möglichst regnerischen Freitag, am besten am 13. Tag des Monats, auf einem Friedhof mit einer silbernen Kugel getötet wurde. Der Psinetiker weiht diese Hasenpfote dann. - Steckt man sich die geweihte Hasenpfote ein oder hängt sie sich um, erhält der Träger + W4 GL. Nimmt sie eine andere Person an sich, wird der Wert neu ausgewürfelt. Bei der ursprünglichen Person bleibt es aber immer der gleiche ermittelte Wert, wenn er den Talisman wieder an sich nimmt. - Der Psinetiker kann max. eine Hasenpfote weihen. Er spürt es, wenn die Wirkung verloren gegangen ist und kann dann eine neue herstellen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis sie zerstört ist.	Wirkungsbereich:	Direkt auf das Objekt
Heilige Waffe:	<p>Der Psinetiker stellt eine Waffe her, mit der Para-Kreaturen getötet und Para-Artefakte zerstört werden können und die eine Fähigkeit besitzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die Waffe selbst herstellen. Hierfür könnte er Talente wie Mechanik einsetzen. Danach weiht er die Waffe. - Durch eine Heilige Waffe kann eine Para-Kreatur (auch ein einfacher Engel) endgültig eliminiert werden. Die Para-Kreatur regeneriert Schäden, die sie durch diese Waffe erlitten hat, nur täglich um je einen Punkt. - Die Waffe besitzt eine kleine Fähigkeit, die zur Waffe passt. Die Idee ist mit dem SM abzustimmen. Beispielsweise fällt der Treffer der Waffe stets um eine Schadenskategorie höher aus. - Heilige Waffen können nur durch andere Heilige Waffen zerstört werden oder bei hohen Temperaturen eingeschmolzen oder verbrannt werden. - Der Psinetiker kann nur eine Heilige Waffe weihen. Wenn die Waffe zerstört ist, spürt der Psinetiker dies und kann eine neue herstellen. 		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis sie zerstört ist.	Wirkungsbereich:	Direkt auf das Objekt

...

Ho'oponopono:	<p>Ho'oponopono ist ein apotropäischer Schutzzauber, ein Versöhnungs- und Vergebungsritual, dass die Person, auf die es gewirkt wird, einen Tag lang vor Unheil bewahren soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die schamanistisch geprägte Psinetik kann auch auf den Psinetiker selbst angewendet werden. - Der Person wird ein Kranz aus Früchten und Blüten umgelegt, die vom Psinetiker zuvor gesammelt wurden und mit FM zu einem Kranz zusammengestellt wurden. Die Person muss sich dann auf eine innere Reinigung einlassen, bei der ihr auch der TW auf WS gelingen muss. Die Zeremonie kann durch Musik und Tanz begleitet werden oder durch stille Meditation mit Räucherwerk. Die Zeremonie dauert 1 Std. Am Ende der Zeremonie weicht der Psinetiker die Person oder sich selbst. - Nach der Zeremonie kann die Person den Blütenkranz abnehmen. - Die Person ist nun geschützt, vor dem Bösen Blick, vor Geisterattacken, vor Besessenheit, vor Geisterstimmen und vor psychischen Zaubern. Außerdem erhält sie für den Zeitraum + W4 GL. <ul style="list-style-type: none"> o Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist direkt vor dem Geweihten auf, ohne dass dem Geweihten etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Immaterielle Ebene. o Bei dem Versuch einer Besessenheit, eines Bösen Blickes oder bei Angriffen durch psychische Psinetiken, erhält der Geweihte + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung, Zeremonie und PSI
Dauer:	24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt auf eine Person
Hühnergötter:	<p>Der Magier weicht einen Strick, an dem Lochsteine (Paramoudra) aufgehängt sind. Diese schützen vor Unglück und Geistern.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psinetisch-psychische Einflüsse von Hexen und anderen Psinetikern werden – 2 WM. - Geister meiden das Anwesen, auf dem Hühnergöttern hängen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach PSI
Dauer:	Dauerhaft; solange wie die Kette hängt.	Wirkungsbereich:	20 x 20 Meter
Kruzifix:	<p>Das geweihte Artefakt mit der Darstellung des ans Kreuz genagelten Christus dient als Devotionalie beim Exorzismus und kann Vampire vertreiben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exorzisten erhalten beim Exorzismus + 2 WM. - Vampire erleiden beim Anblick des geweihten Kruzifixes auf 1 Meter Distanz einen Schock und somit – 1 VIT (jedoch nicht bei Nosferatus). - Der Psinetiker kann max. 3 Kruzifixe weihen. Er spürt es, wenn eines der Kruzifixe seine Wirkung verloren hat und kann dann ein neues weihen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis es zerstört ist.	Wirkungsbereich:	Direkt und 1 Meter
Mojo:	<p>Der Mojo ist ein Stoffbeutel, der mit Kräutern und Pulvern gefüllt ist und der als Talisman getragen wird und Glück und Willensstärke fördert.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss den Mojo selbst befüllen. Er besteht beispielsweise aus Aland, Asche, Knoblauch, Tierknochen, Salz und Wermut. Anschließend wird er vom Psinetiker geweiht. - Nach der Weihung wirkt der Mojo, wenn man ihn bei sich trägt. - Der Mojo schenkt seinem Träger + 4 WM auf WS und + W4 GL. Täglich muss die Wirkung neu ermittelt werden. Die Werte sind sofort aufgehoben, wenn der Mojo abgelegt wird. Die Werte bleiben für den Tag konstant, auch wenn man den Mojo ablegt und wieder anlegt. - Der Psinetiker kann max. 3 Mojos weihen. Er spürt es, wenn ein Mojo seine Wirkung verloren hat und kann dann einen neuen herstellen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Auffüllung und PSI
Dauer:	100 Tage oder bis er zerstört ist	Wirkungsbereich:	Direkt

Nazar:	<p>Es handelt sich um ein apotropäisches schützendes Amulett oder Bild, in dessen Mitte ein blaues Auge eingearbeitet ist. Der Ursprung des Nazar's stammt aus dem orientalischen Lebensraum. Nazar bedeutet „Sehen, Blick, Einsicht“. Es schützt vor Besessenheit, Geisterattacken, Bösen Blicken und Maleficium.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss das Amulett oder das Bild selbst herstellen und dann weihen. Zur Herstellung müssen entsprechende Talente eingesetzt werden, z. B. Feinmotorik. - Der Träger eines Nazar-Amuletts ist entsprechend geschützt: <ul style="list-style-type: none"> o Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist vor dem Geschützten auf, ohne dass dem Geschützten etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Immaterielle Ebene. o Bei dem Versuch einer Besessenheit, eines Bösen Blickes oder bei einem Fluch, erhält der Geschützte + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS. - Das Nazar-Amulett schützt nur, wenn es getragen wird. - Ein Nazar-Bild in einem Haus schützt alle Personen in diesem Raum nach den gleichen Regeln. - Der Psinetiker kann ein Nazar-Apotropaion weihen. Er spürt es, wenn es seine Wirkung verloren hat, wenn es z. B. zerstört wurde, und kann dann ein neues erstellen. Zerstört wäre ein Amulett auch schon dann, wenn die Kette gerissen ist. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis es zerstört ist	Wirkungsbereich:	Amulett: Direkt auf den Träger. Bild: Auf den Raum.
Neidkopf:	<p>Ein Neidkopf ist ein fratzentartiges Gebilde an Häusern, Mauern, Türen und Giebeln. Der geweihte Neidkopf wehrt Böses und Unheil ab.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss den Neidkopf selbst herstellen und dann weihen. Zur Herstellung müssen entsprechende Talente eingesetzt werden, z. B. Holzbearbeitung. - Das Haus, an dem der Neidkopf aufgehängt wurde, schützt nun das Haus: <ul style="list-style-type: none"> o Geister meiden das Haus. o Maleficia-Flüche lassen sich nicht auf das Haus und deren Bewohner im Haus bzw. auf dem Grundstück anwenden. o Fremde Personen mit einem SKR-Wert von mind. 15 erleiden – W4 VIT, wenn sie so ein Haus betreten. - Der Psinetiker kann einen Neidkopf weihen. Er spürt es, wenn es seine Wirkung verloren hat, wenn es z. B. zerstört wurde, und kann dann einen neuen erstellen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis es zerstört ist	Wirkungsbereich:	Direkt auf das Haus
Segen:	<p>Der Psinetiker segnet ein Gebiet. Es bewirkt Erfolg, Schutz, Fruchtbarkeit und andere gute Gaben auf die Erträge und die dortigen Bewohner.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Segnung wird in einem öffentlichen Ritual hergestellt, an dem andere Menschen teilnehmen müssen. Eine Std. lang singt, tanzt und murmelt der Psinetiker wie ein Schamane und nutzt dabei Feuer, Räucherwerk und evtl. Musik. Anschließend wirkt er die Weihung. - In der Zeit steigt die Wahrscheinlichkeit durch Geburten, die Ernte und die Arbeiten fallen besser aus (die Arbeiter erhalten + 2 WM auf ihre Tätigkeiten). Die Bewohner erhalten für diesen Monat + 1 GL und mögliche Kampftalente werden + 2 WM. Eine mögliche Bedrohung von Fremden wird von den Bewohnern frühzeitig erahnt. Außerdem bleiben mögliche Katastrophen aus und schwere Entscheidungen werden positiv WM. - Das Gebiet kann sich auf eine Kommune, eine Siedlung oder ein Stadtviertel beziehen. Der Psinetiker kann es aber auch kleiner halten, z. B. nur auf eine Straße oder auch nur auf ein Haus. - Der Psinetiker kann in einem Monat nur ein Gebiet segnen. 		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Nach Ritual und PSI
Dauer:	1 Monat	Wirkungsbereich:	10 x 10 Km oder weniger

...

Tabong:	<p>Der Tabong ist ein Gefäß mit einem Verschluss, in dem bestimmte Psinetiken und Dämonen und Geister mit Hilfe der Bannung aus der Psinetik Exorzismus hineingebannt werden können. Der Psinetiker muss ein entsprechendes Gefäß weihen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zum Bannen wird der Tabong geöffnet und dann wird eine Psinetik oder ein materialisierter Dämon oder Geist mit Exorzismus gebannt. Die Bannung muss sich im Umfeld von 11 x 11 Meter vom Tabong abspielen. Anschließend muss der Tabong zügig wieder verschlossen werden. Wird der Tabong irgendwann wieder geöffnet oder wird er zerstört, wird die Psinetik freigesetzt oder der gebannte Dämon oder Geist ist wieder frei. - Gegen die Bannung kann sich ein Dämon oder Geist mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Auch der Astralgeist eines Psinetikers gilt als Geist. - Namhafte Dämonen können den Tabong von innen heraus zerstören und haben sich in W100 Monaten befreit. Die Dauer wird vom SM geheim ermittelt. - Der Psinetiker kann max. 3 Tabongs weihen. Wenn ein Tabong wieder geöffnet oder zerstört wurde, ist er unbrauchbar. Der Psinetiker spürt das und kann einen neuen herstellen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis er geöffnet oder zerstört wurde.	Wirkungsbereich:	Direkt auf das Objekt
Totenhand:	<p>Bei der Totenhand handelt es sich um eine Hand einer hingerichteten Person, die vom Psinetiker zum Talisman geweiht und gewandelt wurde. Mit der Totenhand können Türen und Schlösser geöffnet werden und sie schützt vor Diebstahl.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann die Hand nicht selbst herstellen und muss sie auch nicht einem Hingerichteten eigenständig abtrennen. Es ist ohnehin schwer, in der heutigen Zeit, an eine abgetrennte Hand eines Hingerichteten zu kommen. Wird eine Totenhand geweiht, erhält sie eine feste Form und fault nicht mehr. - Hält man die Totenhand an eine verschlossene Tür, an ein verschlossenes Schloss, an einen Occultatum-Eingang oder dergleichen, wird das Objekt sofort geöffnet, selbst wenn er durch einen Lock-Bann geschützt ist. - Wer eine Totenhand bei sich trägt, kann nicht heimlich geklaut werden. Der Besitzer der Totenhand bemerkt den versuchten Diebstahl rechtzeitig, selbst wenn er schläft. - Der Psinetiker kann max. eine Totenhand weihen. Wenn diese zerstört wird, ist sie unbrauchbar. Der Psinetiker spürt das und kann dann eine neue weihen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis sie zerstört wurde.	Wirkungsbereich:	Direkt auf den Träger
Traumfänger:	<p>Kunstvoll erstelltes Objekt aus einem Netz in einem Weidenreifen, der mit verschiedenen Dingen dekoriert ist. Er schützt den Schlaf vor bösen Geistern und weckt den Schlafenden rechtzeitig vor bösen Angreifern, die sich real dem Schlafenden nähern.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss den Traumfänger selbst herstellen und anschließend weihen. Er verwendet zur Herstellung das Talent FM. - Der geweihte Traumfänger schützt den Schlafenden vor Para-Kreaturen und Psinetikern, die in den Schlaf eindringen wollen, indem der Gegen-TW des Schlafenden + 4 WM wird. - Der Traumfänger lässt eine Person auch erwachen, wenn sich jemand nähert, der etwas Böses vorhat. - Der Psinetiker kann max. drei Traumfänger weihen. Wird ein Traumfänger zerstört, spürt der Psinetiker das und kann einen neuen herstellen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Dauerhaft; bis er zerstört wurde.	Wirkungsbereich:	Direkt um das Objekt

Sonokinese				
Der Psinetiker kann Schallwellen und Geräusche und Laute manipulieren und Echoloto und Sonar erzeugen und dadurch orten.				
Akustik-Schock:	Der Psinetiker verursacht einen akustischen Hochfrequenzton, der einen Schock verursacht. <ul style="list-style-type: none"> - Er breitet sich konisch aus (siehe Skizze!) - Gegen den Schock können sich Betroffene mit einem automatischen Gegen-TW auf WS wehren. - Wer vom Akustik-Schock betroffen ist, erleidet einen Schock und somit auch – 1 VIT und für eine ¼ Std. lang ein Tinnitusgeräusch, wodurch auditive TW auf SINN – 2 WM werden. - Der Akustik-Schock kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung sofort zum Einsatz, in die Richtung, wohin der Öffnende blickt. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Konisch: 5 Meter frontal und bis zu 9 Meter horizontal.
Audiokinese:	Der Psinetiker kann Schallwellen manipulieren, indem er bestimmte Stimmen oder Geräusche dämpft oder sie anhebt. Er hat folgende Optionen:			
	Laut dämpfen:	Der Psinetiker hebt seine Stimme oder die einer anderen Person oder die einer Personengruppe oder andere Geräusche in der Umgebung stark an. Auf diese Weise kann er z. B. seine eigene Stimme bis zur Stadionlautstärke anheben.		
	Laut verstärken:	Der Psinetiker drosselt die Stimme einer Person oder einer Personengruppe oder die Geräusche in der Umgebung. Er kann sie sogar völlig verstummen lassen.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Echokinese:	Der Psinetiker kann Sonarwellen und Echolot erzeugen, wodurch er Bewegungen und Hindernisse wahrnimmt und er kann sich und seine unmittelbare Umgebung von Ortungen ausschließen. Er hat folgende Optionen:			
	Ortung:	Der Psinetiker erkennt alle Bewegungen und Hindernisse im offenen Gelände, in Räumen, im Dunkeln, ins Wasser hinein und unter Wasser. <ul style="list-style-type: none"> - Die Ortung geht vom Psinetiker konisch aus. Sie breitet sich von seiner Blickrichtung aus. 		
	Stealth:	Der Psinetiker kann sich und sein Umfeld im Wirkungsbereich vom Radar verschwinden lassen, auch wenn sie sich bewegen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann Personen und Mobile tarnen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	1 Min.	Wirkungsbereich:	Ortung: Konisch bis zu 1 Km weit und im Wasser bis zu 100 Meter. Stealth: 11 x 11 Meter.

Superagilität			
Der Psinetiker entwickelt übernatürliche Talente, Kräfte und Reflexe.			
Beschreibung:	Der Psinetiker beherrscht jeweils eine der folgenden Fähigkeiten. Er kann die Fähigkeiten auch gleichzeitig nutzen, muss sie aber einzeln aktivieren. - Die Dauer der Psinetik kann ohne TW fortgesetzt werden, kostet aber jeweils – 1 PSI. Er hat folgenden Optionen:		
	Erhöhte Mobilität:	Der Psinetiker ist außerordentlich beweglich. - Der TW auf Klettern wird + 4 WM. Der Psinetiker kann außerdem an Wänden und Decken klettern; allerdings wird der TW auf Klettern dann nicht WM. - Der Psinetiker springt doppelt so hoch und weit. - Der Psinetiker kann Sprünge aus bis zu 5 Metern Höhe abfedern. - Der Psinetiker kann akrobatische Fähigkeiten ausführen (Seiltanzen, Salto-Rollen u. ä.) Sein TW auf Akrobatik wird + 4 WM. - Der Psinetiker erhält auf das Talent Schleichen + 4 WM. - Der Psinetiker erhält auf seine Attacken und Paraden + 2 WM.	
	Erhöhte Resilienz:	Der Psinetiker ist außerordentlich unempfindlich. - Der Psinetiker erleidet keine Schocks, keinen Wahn und keinen Schreck. - Der Psinetiker hält Kälte von bis zu – 50 ° und Wärme und Hitze von bis zu + 100 ° aus. o Er kann darum barfuß durch Eis und Schnee gehen, Wüsten begehen und sogar ein Bad im kochenden Wasser aushalten. - Der Psinetiker kann einmalig in dieser Zeit ein Regeneratives Talent + W4 Punkte regenerieren, wenn dieses in den kritischen Bereich gesunken ist.	
	Erhöhte Sinne:	Der Psinetiker hat außerordentliche Sinne. - Der Psinetiker hört, riecht und sieht besser. - Der TW auf SINN wird + 4 WM. - Der Psinetiker kann Personen und Dinge am Geruch erkennen. Er kann eine Witterung auf bis zu 1 Km weit aufnehmen. - Der Psinetiker kann Geräusche und Gespräche 100 Meter weit wahrnehmen. Flüsternde Gespräche kann er in einem Umfeld von 11 x 11 Metern verstehen. - An dem Psinetiker kann man sich nicht heimlich anschleichen.	
	Erhöhte Stärke:	Der Psinetiker ist außerordentlich kräftig und gerüstet. - Der Psinetiker kann bis zu 500 Kg stämmen und befestigte Dinge entreißen. Das Tragen schwerer Dinge auf weiten Strecken strengt ihn jedoch weiterhin an. - Der Psinetiker beherrscht einen Powerschlag, der + W6 TP anrichtet. - Der Psinetiker besitzt + 2 NRS und einen NBS (10 % seiner aktuellen LE). - Der Psinetiker kann Dinge werfen, die mit fast 100 Km/h schnell durch die Gegend fliegen. Man kann diesen Dingen nur noch parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat oder mit Superagilität (Erhöhte Reflexe).	
	Erhöhte Reflexe:	Der Psinetiker ist außerordentlich schnell und hat gute Reflexe. - Der Psinetiker kann allen Arten von sichtbaren Dingen ausweichen, wie Schusswaffen und Explosionen. Zum Ausweichen müssen ihm die TW auf REFL und MOT gelingen (oder auf ein anderes Parade-Talent). - Der Psinetiker wird in der Kampfliste 2 x geführt. (Sollte er die Kampfkunst Keikai besitzen und aktiviert haben, wird er sogar 3 x geführt). - Der Psinetiker erhält außerdem bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge + W6 Punkte. - Der Psinetiker rennt doppelt so weit.	
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich: Direkt

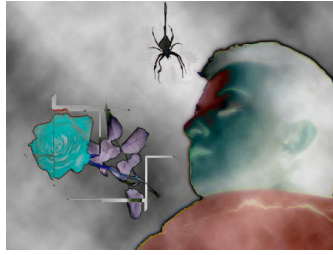
Telepathie				
Der Psinetiker kann in die Gedanken anderer Personen eindringen, Gedanken lesen und übertragen, Personen gedanklich verbinden und er kann gedanklich in Träume und Computersysteme eindringen.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Betroffene Personen, auf die telepathisch Einfluss gewirkt wird, wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Bei der Telepathie (außer bei Neuralinkinese) ist darauf zu achten, dass der Betroffene in seiner eigenen Sprache denkt. - Bestimmte apotropäische Artefakte und Psinetiken schützen Personen vor telepathischen Angriffen. 			
Gedanken-einbruch:	Der Psinetiker liest oder erkennt die Gedanken von Personen und kann gedanklich Kontakt herstellen. Er hat folgende Optionen:			
	Gedankenlesen:	Der Psinetiker dringt in die Gedanken einer Person ein und erfährt, was sie denkt. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Er weiß nicht, dass er gedanklich angegriffen wurde. 		
	Gedankenkontakt:	Der Psinetiker tritt gedanklich mit einer Person in Kontakt. Ein gedankliches Gespräch ist dadurch möglich. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene bemerkt den Versuch des Gedankenkontakts und kann eine normale Parade mit einem TW auf WS nutzen, um sich dagegen zu wehren oder er lässt es zu. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite (zunächst)
	Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Die Telepathie wirkt auch außerhalb des Wirkungsbereichs weiter, wenn die betroffene Person und der Psinetiker sich voneinander entfernen. - Wenn der Psinetiker die betroffene Person berührt, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Nach dem Gedankenkontakt erleidet die betroffene Person danach – 1 WS, wenn ihr der TW auf WS misslingt. 		
Gedanken-splitter:	Der Psinetiker nimmt einzelne Gedankenketten und Gefühle von allen Personen in der Umgebung wahr. <ul style="list-style-type: none"> - Gegen die Gedankensplitter können sich die Betroffenen nicht wehren. Sie bemerken die Gedankenaufnahme auch nicht. - Der Psinetiker kann einen Gedanken herausgreifen, wenn ihm hierfür der TW auf WS gelingt. Er weiß dann, von woher ungefähr der Gedanke kam. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich:	20 x 20 Meter
Neuralinkinese:	Der Psinetiker kann sich per Gedanken in ein Computersystem hacken und dort Informationen lesen und hinschreiben. <ul style="list-style-type: none"> - Für den Zugriff auf Computer benötigt der Psinetiker in Informatik mind. den Wert 12. - Wenn der Psinetiker das Passwort nicht weiß, wird das System versuchen das Eindringen durch eine Firewall abzuwehren. Es kommt dabei zum virtuellen Kampf (siehe dazu auch „Virtueller Kampf“ bei den Sonderregeln): <ul style="list-style-type: none"> o Wie bei einem Personenkampf startet der Psinetiker seine Attacke mit einem TW auf PSI. Bei einem misslungenen Angriff geschieht weiter nichts. Für einen erneuten Versuch muss dem Psinetiker wieder der TW auf PSI gelingen und er zahlt erneut – 1 PSI, aber der TW wird dann – 2 WM. Der Psinetiker kann aber auch eine ¼ Std. warten und den psinetischen Angriff erneut starten, ohne WM. o Wenn die Attacke geglückt ist, wehrt sich das System mit ihrer Firewall. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einfache Computersysteme, wie z. B. sprachgesteuerte und internet-basierende Assistenztechniken haben einen 10er-Wert; ▪ Smartphones und Registrier-Interkom-Geräte haben einen 12er-Wert; ▪ Heimcomputer und Laptops haben einen 15er-Wert; ▪ Firmencomputer, staatliche und wirtschaftliche Hight-Tech-Computer oder Banken haben einen 18er-Wert; ▪ Militärische Hight-Tech-Computer haben einen 20er-Wert. ▪ Bank-Terminals sind mit ihrem System verbunden und haben einen 18er-Wert und oftmals mehrere Firewalls hintereinandergeschaltet. o Wenn die Parade der Firewall geglückt ist, ist der Angriff misslungen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Computerersysteme ab dem Wert 15 geben ihrem Besitzer eine Nachricht, dass ein unerlaubter Zugriff abgewehrt wurde. Lokalisation oder einen Gegenangriff kann von den Systemen gegen den Psinetiker nicht ausgeführt werden. <p style="text-align: center;">...</p>			

	<ul style="list-style-type: none"> o Ist die Attacke gelungen und die Parade des Computersystems misslungen, hat der Psinetiker gedanklich 5 Min. lang freien Zugriff auf den Computer. Nach 5 Min. würde sich das System erneut gegen den Angriff wehren. o Wenn der Psinetiker Zugriff auf den Computer erhalten hat, kann er dem Computer im Grunde alles befehlen, sogar die Firewall zu deaktivieren. Jeder Befehl, den der Psinetiker dem Computer einpflanzt, kostet eine Aktion (bzw. eine Kognition). - Die Attacken (und Paraden) dauern, wie beim Personenkampf, jeweils eine Aktion. - Da es sich um eine Kognition handelt, könnte der Psinetiker nebenher noch andere Dinge tun. - Berührt der Psinetiker den Computer, wird sein TW auf PSI + 2 WM. Es bleibt dann Ektoplasma zurück. 		
Kosten:	1 PSI je ¼ Std.	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Omni-lingualismus:	Der Psinetiker kann eine gesprochene, gedachte oder geträumte Sprache einer Person verstehen und kann Sprachen verwirren oder vorübergehend schenken. Er hat folgende Optionen:		
Sprache verstehen:	Wenn der Psinetiker eine fremde Sprache hört oder durch Telepathie wahrnimmt, kann er diese Sprache verstehen und sprechen, wenn ihm der TW auf PSI gelingt.		
Sprache schenken:	Der Psinetiker schenkt einer Person vorübergehend eine Sprache. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker stiftet einer Person eine Sprache aus seinem eigenen Sprachschatz. - Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sie kann die Psinetik aber auch zulassen, wenn sie davon weiß. - Die betroffene Person versteht und spricht plötzlich diese fremde Sprache. 		
Sprache verwirren:	Der Psinetiker lässt Personen in seinem Umfeld in unterschiedlichen Sprachen sprechen. <ul style="list-style-type: none"> - Er kann eine oder mehrere gewünschte Personen oder alle Personen in seinem Umfeld bestimmen, die für den vorgegebenen Zeitraum unterschiedlich nur noch eine Sprache sprechen und verstehen. - Die Betroffenen können sich gegen die Psinetik nicht wehren. - Die Sprache kann für jede Person einzeln mit dem W100 ermittelt werden.¹ 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

...

¹ W100: 1 = Dari (Afghanistan); 2 = Paschtu (Afghanistan); 3 = Arabisch (Ägypten, Algerien, Bahrain, Dschibuti, Eritrea, Irak, Israel, Jemen, Jordanien, Katar, Komoren, Kuwait, Libanon, Libyen, Marokko, Mauretanien, Oman, Saudi-Arabien, Sudan, Syrien, Tschad, Tunesien, Vereinigte Arabische Emirate); 4 = Albanisch (Albanien, Kosovo, Somalia); 5 = Französisch (Algerien, Benin, Burkina Faso, Burundi, Côte D'Ivoire, Dschibuti, Elfenbeinküste, Frankreich, Gabun, Guinea, Haiti, Kamerun, Kanada, Kongo (Demokr. Rep.), Kongo (Rep.), Luxemburg, Madagaskar, Mali, Mauretanien, Mauritius, Monaco, Niger, Schweiz, Senegal, Togo, Tschad, Zentralafrikanische Republik); 6 = Katalanisch (Andorra); 7 = Portugiesisch (Angola, Brasilien, Guinea-Bissau, Kap Verde, Mosambik, Portugal, São Tomé / Príncipe, Timor-Leste); 8 = Englisch (Äthiopien, Antigua, Australien, Bahamas, Bangladesch, Barbados, Barbuda, Belize, Botswana, Brunei Darussalam, Cookinseln, Dominica, Eritrea, Fidschi, Gambia, Ghana, Grenada, Guyana, Indien, Irland, Jamaika, Kamerun, Kanada, Kenia, Kiribati, Lesotho, Liberia, Malawi, Malta, Marshallinseln, Mauritius, Mikronesien, Namibia, Nauru, Neuseeland, Nigeria, Niue, Pakistan, Palau, Papua-Neuguinea, Philippinen, Ruanda, Salomonen, Samoa, Seychellen, Sierra Leone, Simbabwe, Singapur, Sri Lanka, St. Kitts / Nevis, St. Lucia, St. Vincent / Grenadinen, Südafrika, Sudan, Südsudan, Swasiland, Tansania, Tonga, Trinidad / Tobago, Tuvalu, Uganda, Vereinigte Staaten von Amerika, Vereinigtes Königreich Großbritannien); 9 = Spanisch (Äquatorialguinea, Argentinien, Bolivien, Chile, Costa Rica, Dominikanische Republik, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, Kolumbien, Kuba, Mexiko, Nicaragua, Panama, Paraguay, Peru, Spanien, Uruguay, Venezuela); 10 = Armenisch (Armenien); 11 = Russisch (Armenien, Belarus, Georgien, Kasachstan, Kirgisistan, Moldau, Russische Föderation, Tadschikistan, Turkmenistan, Ukraine, Usbekistan); 12 = Aserbaidshanisch (Aserbaidshan); 13 = Amharisch (Äthiopien); 14 = Bengalisch (Bangladesch); 15 = Niederländisch (Belgien, Niederlande, Suriname); 16 = Bhutanisch (Bhutan); 17 = Bosnisch (Bosnien / Herzegowina); 18 = Tsuana (Botsuana, Südafrika); 19 = Malaiisch (Brunei Darussalam, Singapur); 20 = Bulgarisch (Bulgarien); 21 = Kirundi (Burundi); 22 = Chinesisch (China, Singapur); 23 = Dänisch (Dänemark); 24 = Deutsch (Deutschland, Liechtenstein, Österreich, Schweiz); 25 = Tigrinja (Eritrea); 26 = Estnisch (Estland); 27 = Fidschianisch (Fidschi); 28 = Finnisch (Finnland); 29 = Schwedisch (Finnland, Schweden); 30 = Georgisch (Georgien); 31 = Griechisch (Griechenland, Zypern); 32 = Haitianisch (Haiti); 33 = Hindi (Indien); 34 = Indonesisch (Indonesien); 35 = Rumänisch (Moldau, Rumänien); 36 = Persisch (Iran); 37 = Irisch (Irland); Isländisch (Island); 38 = Laotisch (Laos); 39 = Italienisch (Italien, San Marino, Schweiz, Vatikanstadt); 40 = Japanisch (Japan); 41 = Kombadschanisch (Kambodscha); 42 = Kasachisch (Kasachstan); 43 = Suaheli (Kenia, Tansania); 44 = Kirgisisch (Kirgisistan); 45 = Gilbertesisch (Kiribati); 46 = Koreanisch (Korea (Demokr. Rep.), Korea (Rep.)); 47 = Serbisch (Kosovo, Serbien); 48 = Kroatisch (Kroatien); 49 = Laotisch (Laos); 50 = Sotho (Lesotho); 51 = Lettisch (Lettland); 52 = Litauisch (Litauen); 53 = Madagassisch (Madagaskar); 54 = Chichewa (Malawi); 55 = Malaiisch (Malaysia); 56 = Maledivisch (Malediven); 57 = Maltesisch (Malta); 58 = Marshallesisch (Marshallinseln); 59 = Mazedonisch (Mazedonien); 60 = Rumänisch (Moldau, Rumänien); 61 = Mongolisch (Mongolei); 62 = Montenegrinisch (Montenegro); 63 = Birmanisch (Myanmar); 64 = Nauruisch (Nauru); 65 = Nepalesisch (Nepal); 66 = Maori (Neuseeland); 67 = Norwegisch (Norwegen); 68 = Urdu (Pakistan); 69 = Palauisch (Palau); 70 = Tok Pisin (Papua-Neuguinea); 71 = Guaraní (Paraguay); 72 = Filipino (Philippinen); 73 = Polnisch (Polen); 74 = Samoanisch (Samoa); 75 = Tamilisch (Singapur, Sri Lanka); 76 = Slowakisch (Slowakei); 77 = Slowenisch (Slowenien); 78 = Somali (Somalia); 79 = Singhalesisch (Sri Lanka); 80 = Afrikaans (Südafrika); 81 = Sotho-Tswana (Südafrika); 82 = Xhosa (Südafrika); 83 = Zulu (Südafrika); 84 = Swasi (Swasiland); 85 = Taschikisch (Tadschikistan); 86 = Thailändisch (Thailand); 87 = Tetum (Timor-Leste); 88 = Tongaisch (Tonga); 89 = Tschechisch (Tschechische Republik); 90 = Türkisch (Türkei); 91 = Turkmenisch (Turkmenistan); 92 = Tuvaluisch (Tuvalu); 93 = Ukrainisch (Ukraine); 94 = Ungarisch (Ungarn); 95 = Usbekisch (Usbekistan); 96 = Bislama (Vanuatu); 97 = Lateinisch (Vatikanstadt); 98 = Vietnamesisch (Vietnam); 99 = Weißrussisch (Belarus); 100 = Sango (Zentralafrikanische Republik)

	Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Personen, auch der Psinetiker, die vorübergehend eine fremde Sprache verstehen, verlieren nach der Wirkung die Erinnerungen an diese Sprache und wissen nur noch ein paar Aussprüche. - Der Psinetiker kann die Psinetiken vorzeitig beenden. 	
Somnakinese:	<p>Der Psinetiker kann in den Traum einer Person eindringen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Sinn, in den Traum einer Person einzudringen, kann z. B. darin liegen, einer Person Geheimnisse zu entlocken, einen Kompatienten zu befreien oder einfach nur um Spaß zu haben. - Somnakinese kostet dem Psinetiker PSI entsprechend der Entfernung zum Schlafenden. - Um in den Traum einer Person einzudringen, muss der Psinetiker ungefähr wissen, wo sich die träumende Person (Somnist) befindet. Die Psinetik funktioniert auch durch Wände hindurch, jedoch nicht durch eiserne bzw. stählerne Gitter und Wände. - Wenn der Psinetiker mit anderen Personen durch Gedankenkontakt verbunden ist, kann er diese Personen auch mit in den Traum des Somnisten hineinnehmen, sofern es von diesen Personen gewollt ist. In dem Fall bleibt der Gedankenkontakt so lange bestehen, wie gewünscht und endet nicht schon nach einer ¼ Std. - Die Personen, die in den Traum eines Somnisten eindringen, auch der Psinetiker selbst, befinden sich während der Zeit in einer Art Trance-Zustand. - Die Traumwelt des Somnisten orientiert sich an dessen INST-Wert: <ul style="list-style-type: none"> o Bis 11 spielt der Traum nur in wenigen Räumen und begrenzten Gebieten, o ab 12 spielt er in komplexen Gegenden, o ab 15 in einem komplexen Areal, z. B. in einer Stadt, o ab 18 in einer komplexen Welt. o Umso höher die SKR des Somnisten ist, desto grausamer und gruseliger ist die Traumwelt. o Besondere Phobien und Vorlieben tauchen in dem Traum immer wieder auf. - Traumwelten sind immer ein wenig farblos, dafür aber sehr fantasievoll. In diesen Welten kann man unterschiedlichen Personen, Ereignissen, Kreaturen und Dingen begegnen. - Die Zeit im Traum vergeht 10 x schneller als in der realen Welt. Eine ¼ Std. in der Traumwelt vergeht in echt in 2 ½ Std. - Die Eindringlinge können sich an einem Ort im Traum treffen. - Während die Eindringlinge wissen, dass es sich um einen Traum handelt, weiß der Somnist das nicht. Erst wenn er bemerkt und es glaubt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, dann kann er seine Traumwelt nach eigenen Vorstellungen verändern oder versuchen sie zu verlassen. - Die Eindringlinge und der Somnist können die Traumwelt verändern. Hierfür ist immer ein TW auf WS erforderlich. <ul style="list-style-type: none"> o Einfache Dinge zu verändern kostet – 1 VIT, o komplexe Veränderungen kosten – 2 VIT und o extreme Veränderungen kosten – 3 VIT. o Ab einem WS-Wert von 12 kann man gewünschte Gegenstände hervorbringen, o ab 15 kann man Darstellungen im Traum verändern, wie auch Kreaturen herbeirufen, o ab 18 kann man die Naturgesetze außer Kraft setzen. - Umso radikaler man die Traumwelt verändert, desto extremer reagiert die Traumwelt darauf und verändert sich. - Psinetiken können im Traum nur vom Somnisten eingesetzt werden und niemand im Traum kann Personen oder besondere Kreaturen lenken oder beeinflussen. Der Somnist hat einen leichten Wissensvorsprung und ahnt oft, was sich hinter einer Fassade oder Tür befinden könnte. - Verliert der Somnist oder ein Eindringling LE oder VIT im Traum, verliert er sie nicht in der echten Welt. Sinkt die LE aber auf 0, stirbt der Träumende auch in echt an einem tödlichen Krampf. Sinkt die VIT auf 0, fällt der Träumende in der echten Welt ins Koma. Im Traum regenerieren die Werte nach den üblichen Regeln. Die Träumenden können durch ihre Fantasie mögliche Wunden aber auch auf irgendeine Art heilen, wofür ihnen der TW auf WS gelingen muss und was VIT kostet. - Wurde der Somnist im Traum getötet oder entscheidet sich der Somnist den Traum zu beenden, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen. Die Eindringlinge müssen aus dem Traum dann rechtzeitig flüchten und haben dafür in Echt W100 Aktionen lang Zeit. In der Traumwelt haben sie 10 x soviel Zeit. Wer es nicht rechtzeitig aus dem zerstörten Traum schafft, stirbt. - Um aus dem Traum zu kommen, ist ein TW auf WS nötig. Wenn der TW misslingt, wird ein erneuter Versuch immer um – 2 WM. Alternativ kann man in der echten Welt aus dem Traum heraus geweckt werden. - Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL schaffen, sonst können sie sich an die Zeit in der Traumwelt nicht mehr erinnern. 		
Kosten:	1 PSI (je 10 m Entfernung)	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Wie gewünscht



Zwillings-Telepathie:	Der Psinetiker verbindet zwei Personen telepathisch, empathisch und mit ihren Sinnen miteinander.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker bestimmt zwei Personen, die nun miteinander verbunden sind. Eine der beiden Personen kann auch er selbst sein. - Die beiden Personen sehen, hören und fühlen nun, was die andere Person erlebt. - Die beiden Personen halten telepathisch Kontakt miteinander und können per Gedankenkraft miteinander kommunizieren. - Die beiden Personen fühlen, wie es dem anderen geht und erkennen dadurch auch die Physe und Psyche des Anderen. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte eine Person physisch verletzt werden, erleidet die andere Person – 1 LE und evtl. einen Schock, wenn die andere Person auch einen Schock erleidet. o Sollte eine Person psychisch beeinträchtigt werden, erleidet die andere Person – 1 VIT. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	W20 Std. (SM)	Wirkungsbereich: 10 Meter Sichtweite; die Verbindung funktioniert nur max. 100 Km weit.
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn die betroffenen Personen nichts von der möglichen Vereinigung wissen und dem nicht gedanklich zustimmen, wehren sie sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Die Psinetik kann nur vom Psinetiker vorzeitig beendet werden. - Der Zeitraum wird vom SM geheim ausgewürfelt. - Nach dem Gedankenkontakt der beiden Personen muss beiden der TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie – 1 WS. 		

Teleport			
Der Psinetiker kann sich oder andere Dinge augenblicklich an einen anderen Ort versetzen und hat dabei unterschiedliche Möglichkeiten.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Ein teleportiertes Objekt oder eine Person verschwindet in der Aktion und erscheint sofort, noch in dieser Aktion am gewünschten Ort. Ein teleportierter Psinetiker oder ein teleportiertes Wesen könnten somit noch handeln. - Der Ort, wo das Objekt neu erscheinen soll, sollte für dem Psinetiker bekannt sein, sonst besteht die Gefahr, dass das Objekt in ein anderes Objekt hineingerät und diese augenblicklich miteinander verschmelzen. Das wäre für Personen sofort tödlich. Um so eine Situation bewusst zu wollen, muss der Psinetiker in SKR mind. den Wert 15 haben. Würde man sich versehentlich oder absichtlich in einen Gegenstand oder in eine andere Person hineinteleportieren, stirbt man ebenso, weil die Organismen miteinander verschmelzen. Als suizidaler Ausweg wäre das denkbar, wenn der TW auf MUT gelingt. Auch bestimmte Para-Kreaturen können so angreifen, weil sie durch ihren Tod nur in die Immaterielle Ebene entschwinden, wo sie wieder regenerieren. - Personen, die davon betroffen sind, dass sich etwas oder jemand in sie hineinteleportiert, können eine Parade nutzen, um auszuweichen. - Wenn der Zielort vom Psinetiker nicht gesehen werden kann, wird der TW – 2 WM. - Jede Person, die einem Teleport ausgesetzt war, auch der Psinetiker, muss anschließend einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Werden die Objekte, die teleportiert werden sollen, berührt (außer es geht um einen selbst), wird der TW + 2 WM. - Sind Objekte von stählernen Metallwänden oder -gittern umgeben, können sie nicht teleportiert werden. - Bei der Teleportation erscheint kurz ein hellblaues Licht. - Das teleportierte Objekt trägt danach ein wenig Ektoplasma an sich. 		
Objekt teleportieren:	Der Psinetiker kann ein Objekt an einen anderen Ort hin teleportieren.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann Dinge und Pflanzen, jedoch keine Lebewesen teleportieren. - Das Objekt darf max. 1 m³ groß sein und max. 100 Kg wiegen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: 10 Meter Sichtweite; Teleportation: Bis zu 10 Meter.	

...

Sich selbst teleportieren:	Der Psinetiker teleportiert sich selbst an einen anderen Ort.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker teleportiert sich samt den Dingen, die er bei sich trägt. - Der Psinetiker kann auch Dinge, auch Personen, mit sich teleportieren, wenn er diese dabei berührt. - Der Psinetiker entscheidet auch, in welche Richtung er nach der Teleportation gucken möchte. 		
	Kosten:	3 PSI mit kleinem Objekt: + 1 PSI; mit mittelgroßem Objekt: + 2 PSI.	Entstehung: Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: Direkt und Berührung; Teleportation: Bis zu 100 Meter.	
Chaos:	Der Psinetiker verursacht einen willkürlichen Teleport von Objekten und Personen in seinem Umfeld.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Betroffen sind alle beweglichen mittelgroßen Gegenstände und alle mittelgroßen Lebewesen und Personen mit einer Größe von max. 3 Metern. - Der SM würfelt für alle Objekte aus, wohin diese teleport werden. - Sie blicken dann in die Richtung, in die sie auch zuvor geblickt haben. - Personen und Kreaturen können sich dagegen mit einer Parade wehren. Ihnen müssen dafür die TW auf REFL und auf eine mögliche Bewegung gelingen, mit der sie den Ort verlassen. - Der Psinetiker selbst ist vom Teleport-Chaos nicht betroffen. - Teleport-Chaos kann in einen Tabong gebannt werden und verursacht die Wirkung bei Freilassung. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung: Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: 11 x 11 Meter	
Rochade:	Der Psinetiker tauscht per Teleportation mit einer anderen Person (oder Kreatur) den Platz.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Beide Personen verschwinden sofort und tauchen an den neuen Plätzen auf. - Sie blicken nach der Teleportation in die Richtungen, die sie vor ihrer Versetzung innehatten. Das kann dazu führen, dass sie vom Geschehen wegblicken. - Die betroffene Person (oder Kreatur) spürt den Zugriff auf ihren Körper und kann sich mit einer Parade dagegen wehren. Ihr müssen dafür die TW auf REFL und auf eine mögliche Bewegung gelingen, mit dem sie den Ort verlässt. Sollte die Parade gelingen, wird auch der Psinetiker nicht fortteleportiert. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung: Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: 100 Meter Sichtweite	
Wandeln:	Der Psinetiker bewegt sich, wie beim Rennen, bis zu 5 Meter weit vorwärts und durchdringt dabei Personen und Gegenstände (jedoch keine Wände).		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er ist dabei erkennbar, aber nicht greifbar oder angreifbar. - Wer so eine geisterhafte Bewegung noch nie gesehen hat, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - Gleitet der Psinetiker dabei durch eine Person, erleiden beide - 1 WS, wenn ihnen die automatischen TW auf WS misslingen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: Direkt; 5 Meter Reichweite	

Transzendenzreisen

Der Psinetiker kann geisterhaft an einem anderen Ort in Erscheinung treten
oder vorübergehend selbst zu einem Geist werden.
Als Geist hat er entsprechende Fähigkeiten.

Astralgeist:

Der Psinetiker verlässt seinen Körper, der in einem trancartigen Zustand zurückbleibt und der Psinetiker bewegt sich als Geist fort, zunächst in der Immateriellen Ebene.

Grundsätzliches:

- Der Körper des Psinetikers bleibt an seinem Ort stehen, sitzen oder liegen und die Augen können geschlossen oder geöffnet sein. Der Körper des Psinetikers ist nicht mehr ansprechbar.
- Der Psinetiker selbst tritt als Geist auf dem gleichen Feld seines Körpers in der Immateriellen Ebene auf.
- Innerhalb der Immateriellen Ebene bewegt sich der Geist in den Grenzen der Immanenten Welt und nimmt alles wahr, was in der Immanenten Welt geschieht. Umgekehrt kann man ihn als Geist in der Immateriellen Ebene zunächst nicht wahrnehmen. In der Immateriellen Ebene kann der Geist durch Personen, Tiere, Pflanzen und dergleichen, was sich in der Immanenten Welt befindet, einfach hindurchschreiten. Er kann jedoch nicht durch Gesteins- oder Metallwände oder Bäume hindurchgehen.
- Dinge, Personen und Gestalten, die in der Immateriellen Ebene existieren, begegnen ihm real und stellen Hindernisse, vielleicht sogar Gefahren dar.
- Verliert der Psinetiker Talentpunkte, betrifft das den Körper und den Geist. Er kann als Geist jedoch keine LE verlieren, sondern verliert stattdessen VIT. Sollte seine VIT auf 0 sinken, ist der Geist bzw. der Psinetiker tot. Der Körper des Psinetikers fällt dann ins Koma.
- Solange der Psinetiker als Astralgeist unterwegs ist, können seine Talente nicht regenerieren.
- Der Geist des Psinetikers muss vor Ablauf der psinetischen Wirkungsdauer wieder mit seinem Körper verschmolzen sein, sonst stirbt der Psinetiker. Sein Geist wird dann zu einem echten Geist und der Körper fällt ins Koma und ist nach weiteren 48 Std. endgültig tot.
- Damit der Geist mit seinem Körper wieder verschmelzen kann, muss sein Geist das gleiche Feld betreten, auf dem sich der Körper befindet. Ihm muss dann der TW auf WS gelingen, damit Geist und Körper wieder miteinander verschmelzen.
- Nachdem Geist und Körper verschmolzen sind, muss dem Psinetiker erneut ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS.
- Nach der Verschmelzung befindet sich Ektoplasma am Körper des Psinetikers.

Einflüsse und Gefahren:

- Der zurückgebliebene Körper kann angegriffen werden. Ebenso können auch Geister oder Dämonen versuchen von dem Körper Besitz zu ergreifen. Der Astralgeist kann dann nicht in seinen Körper zurückkehren.
- Der Astralgeist kann in der Immateriellen Ebene von Geschöpfen angegriffen werden.
- Wenn sich der Astralgeist materialisiert und in die Immanente Welt als Geist eingreift, kann er auch hier angegriffen werden. Allerdings schaden ihm in der Immanenten Welt nur stählerne und Heilige Waffen. Mögliche Treffer gehen zu Lasten der VIT.
- Kratyl: Wände aus Kratyl kann der Astralgeist nicht durchqueren. Ebenso kann er keine Psinetiken in Kratyl- bzw. Protectarea-Räumen wirken.
- Kratyl in aerosoler, flüssiger oder in Pulverform schadet dem Astralgeist mit – 5 VIT.
- Der Astralgeist ist gegen psychische Psinetiken immun, aber folgende Psinetiken können ihm was anhaben:
 - o Apotropaia: Einige Schutzzauber verhindern, dass der Astralgeist einen Ort aufsuchen kann oder dass der Astralgeist eine erfolgreiche Besessenheit oder Geisterattacke ausführen kann.
 - o Aurensicht: Damit kann der Astralgeist erkannt werden.
 - o Lichtblitz: Damit wird der Astralgeist in die Immaterielle Ebene gezwungen.
 - o Exorzismus / Nekromantie: Damit kann der Astralgeist gebannt, verbannt, ausgetrieben und auch beschworen und kontrolliert werden.

...

Fähigkeiten des Astralgeistes:

- Der Psinetiker kann als Astralgeist seine üblichen Psinetiken einsetzen und diese auch aus der Immateriellen Ebene in die Immanente Welt hineinwirken.
- Materialisation: Um zwischen der Immateriellen Ebene und der Immanenten Welt zu wechseln, kann der Astralgeist diese Psinetik einsetzen, die ihm – 1 PSI kostet. In der Immanenten Welt erscheint er dann als feinstofflicher Geist und kann einen Schreck verursachen. Er kann in der Immanenten Welt alles berühren, greifen usw. Ihn selbst kann man jedoch nicht berühren oder ergreifen.
- Materielles Wirken: Der Astralgeist kann von der Immateriellen Ebene aus in die Immanente Welt hineinwirken. Es handelt sich nicht um eine Psinetik, sondern um eine Fähigkeit. Der Astralgeist muss sich dafür konzentrieren (Kognition) und ihm muss dafür der TW auf WS gelingen. Bei einem materiellen Eingriff in die Immanente Welt handelt es sich nur um eine Aktion, die eine Sek. dauert und es kostet ihm – 1 VIT. Er kann z. B. einen Gegenstand fortstoßen; etwas in die Immanente Welt hineinsprechen; eine Psinetik wirken, einen Abdruck hinterlassen; jemanden schlagen ... Der Vorteil des Materiellen Wirkens liegt darin, dass der Astralgeist nicht gesehen oder ergriffen werden kann.
- Besessenheit: Der Astralgeist kann von einem Menschen Besitz ergreifen. Er muss sein Opfer sehen, in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kann die Psinetik auch aus der Immateriellen Ebene heraus wirken. Die Psinetik kostet – 1 PSI. Das mögliche Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Wenn die Besessenheit funktioniert, verliert das Opfer – 1 WS und wird von nun an vom Astralgeist fremdbestimmt. Er führt seinen Wirt mit seinen eigenen Talenten. Stündlich kann sich das Opfer erneut mit einem TW auf WS versuchen zu befreien. Der Astralgeist kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Könnte der Besessene den Astralgeist nicht loswerden, verliert er wieder – 1 WS. Ein Betroffener kann in der Zeit seiner Besessenheit keine Regenerativen Talente regenerieren. War die Befreiung erfolgreich, kann der Astralgeist eine Parade nutzen und mit den TW auf REFL und PSI versuchen, von einem anderen Opfer Besitz zu ergreifen. Ansonsten kann er in die Immaterielle Ebene flüchten oder materiell in der Immanenten Welt erscheinen, in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Wirt. Der Astralgeist kann sein Opfer auch jederzeit gewollt verlassen. Nachdem das Opfer vom Astralgeist befreit ist, erleidet es sofort – W4 WS. Außerdem trägt er etwas Ektoplasma an sich. Das Opfer kann sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Ein Besessener kann auch durch einen geliebten Menschen aufgefordert werden, sich sofort zu befreien, wenn dieser ihm zuredet und der TW auf CHAR gelingt. Würde der Körper des Besessenen getötet werden, kann der Astralgeist den Körper weiterhin führen. Sollte der Körper des Astralgeistes getötet werden, kann der Astralgeist im Körper des Besessenen weiter existieren. Besessenheit funktioniert nicht bei Androiden und Trafonen.
- Geisterattacke: Dies ist keine Psinetik, sondern eine Fähigkeit. Wenn sich der Astralgeist materialisiert hat, kann er auf eine Person zurennen und in sie hineinrennen. Der Einsatz kostet dem Astralgeist – 1 VIT und er löst sich dadurch sofort auf und entschwindet in die Immaterielle Ebene. Das Opfer erleidet dadurch einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS. Das Opfer einer Geisterattacke hat danach Ektoplasma an sich. Die Geisterattacke funktioniert nicht bei Androiden.

Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. 24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt; in der Immateriellen Ebene

...

Krisengeist:	Als Krisengeist wird eine Form von Erscheinung bezeichnet, mit der ein Psinetiker in feinstofflicher Gestalt an einem anderen Ort auftaucht. In dieser geisterhaften Erscheinung ist es dem Psinetiker möglich, mit Menschen vor Ort in Kontakt zu treten.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Um an den gewünschten Ort zu erscheinen, muss der Psinetiker an eine bekannte Person denken, die er dort antreffen will. Sogleich erscheint der Psinetiker in geisterhafter Gestalt im Umfeld dieser Person und kann mit den dortigen Personen auditiv und visuell in Kontakt treten. - Die gewünschte Kontaktperson spürt, dass sich ihr eine Person in geisterhafter Gestalt nähern will, ohne unbedingt zu wissen, mit was sie es dabei zu tun haben könnte. Sie kann sich durch diese Vorahnung mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren, wenn sie die Kontaktaufnahme verweigern will. - Wer erstmals einen Krisengeist erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - Der Krisengeist ist feinstofflich und man würde durch ihn hindurchgreifen. Der Krisengeist kann nichts berühren oder auf andere Weise vor Ort wirken. - Der Krisengeist kann sich frei bewegen, jedoch nur im Umfeld der Kontaktperson. - In der Zeit der Kontaktaufnahme verfällt der Körper des Psinetikers in einen tranceartigen Zustand. Der Geist des Psinetikers, der sich in der Ferne aufhält, bekommt von seinem Körper nichts mehr mit. Er spürt es aber, wenn etwas auf den Körper einwirkt oder geschieht und kann die Psinetiker jederzeit vorzeitig beenden. - Krisengeister können nicht in metallgeschützten Räumen erscheinen und das Überqueren von Salzzlinien verursacht – 5 VIT. - Der Psinetiker kann seine Erscheinung jederzeit vorzeitig beenden. - Nach der Erscheinung muss dem Psinetiker ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Der Krisengeist kann durch die Psinetik Nekromantie gebannt und verbannt werden. Bei einer Verbannung kehrt der Krisengeist automatisch zurück zum Psinetiker. 			
	Kosten:	1 PSI je 100 Km	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	5 Min.	Wirkungsbereich:	Umfeld zur Kontaktperson: 11 x 11 Meter

Vitakinese				
Der Psinetiker kann Erkrankungen erkennen, heilen, aber auch Kräfte übertragen oder stehlen und Krankheiten verursachen.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erhält grundsätzlich keine Abzüge durch ausgewürfeltes hohes Alter. - Vitakinese lässt sich auch auf Tiere und Para-Kreaturen anwenden. - Bei der Berührung bleibt nach der psinetischen Wirkung an der Körperpartie Ektoplasma zurück. 			
Immunisierung:	Der Psinetiker immunisiert sich gegen Krankheiten. <ul style="list-style-type: none"> - Er ist immun gegen Krankheiten und kann sich problemlos unter Kranken aufhalten. - Der Psinetiker spürt seine Immunität, wenn ihm die Psinetik gelungen ist. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt
Kraftraub:	Der Psinetiker entzieht einer Person ihre Kräfte und bereichert sich dadurch selbst. <ul style="list-style-type: none"> - Das Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Gelingt die Psinetik, entzieht der Psinetiker seinem Opfer W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talentes. Mit den Punkten stockt der Psinetiker seinen Wert auf. - Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. - Bei einer meisterhaft gelungenen Psinetik bleiben die gestohlenen Werte beim Psinetiker endgültig als Talenzuwachs bestehen. Beim Opfer regenerieren sie entsprechend. - An der entsprechenden Körperpartie bleibt ein blauer Fleck zurück. - Kraftraub gilt als Schwarze Magie. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Direkt; durch Berührung

...

Kraftspende:	Der Psinetiker verleiht einer Person seine Kräfte. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an das Kraftwunder, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. - Gelingt die Psinetik, schenkt der Psinetiker der Person W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talentes. Die Talentpunkte fehlen dem Psinetiker dann vorübergehend. - Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. - Bei einer meisterhaft gelungenen Psinetik bleiben die verschenkten Werte beim Psinetiker bestehen und die beschenkte Person hat die Talentpunkte dennoch erhalten. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Direkt; durch Berührung
Pathogenikinese:	Der Psinetiker kann einer Person oder einem Tier eine Krankheit auferlegen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die gewünschte Krankheit kennen, indem er ihre Auswirkungen schon selbst gesehen oder erlebt hat. - Anders als bei einer herkömmlichen Infektion, wehrt sich der Betroffene mit einem Gegen-TW auf WS gegen die Psinetik. Wenn der Gegen-TW misslungen ist, entscheidet der W6: 1 - 3 = Leichte Erkrankung (Wert 12); 4 - 5 = Mittlere Erkrankung (Wert 15); 6 = Schwere Erkrankung (Wert 18). - Krankheiten haben entsprechende Inkubationszeiten. Die Erkrankung bricht also nicht unbedingt sofort aus. - Berührt der Psinetiker sein Opfer, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Pathogenikinese gilt als Schwarze Magie. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort; aber Inkubationszeit
	Dauer:	Entsprechend des Krankheitsverlaufs	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Wunderdiagnose:	Der Psinetiker erkennt an einer Person Erkrankungen und Verletzungen und körperliche Besonderheiten. <ul style="list-style-type: none"> - Zu den körperlichen Besonderheiten können auch Unsterblichkeit, speziessartige Besonderheiten und psychische Erkrankungen gehören, wenn diese einen körperlichen Effekt haben. - Um zu verstehen, was der Psinetiker dort erkennt, muss er auch einen entsprechenden Wert in Medizin haben, sonst bekommt er nur eine ungefähre Vorstellung der Diagnose. - Die Person, die der Psinetiker diagnostizieren will, kann sich dagegen nicht wehren. - Der Psinetiker kann sich auch selbst diagnostizieren. - Wenn der Psinetiker die Person berührt, wird der TW auf PSI + 2 WM. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Wunderheilung:	Der Psinetiker heilt ein Lebewesen. Der Psinetiker erhält außerdem niemals WM durch hohes Alter. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an die Wunderheilung, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. - Der Psinetiker kann sich auch selbst heilen. - Das Ergebnis der Heilung ist abhängig vom Gelingen des TW: <ul style="list-style-type: none"> o Normal gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 1 LE und + 1 VIT und eine offene Wunde ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt - 1 Punkt. o Gut gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 2 LE und + 2 VIT und auch eine innere Verletzung oder ein Bruch ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt - 2 Punkt. o Meisterhaft gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 3 LE und + 3 VIT und ein schwerer körperlicher Defekt, wie eine Herz-, Gehirn- oder Krebserkrankung, Koma oder eine Erkrankung, ist vollständig geheilt. - Eine Person kann durch die Wunderheilung am Tag max. 3 LE und max. 3 VIT regeneriert bekommen, auch wenn mehrere Psinetiker versuchen zu heilen. - Mit der Wunderheilung können Personen auch wiederbelebt werden, sofern die LE-Regeneration ausreicht. Ebenso können sie dadurch aus Ohnmacht aufgeweckt werden. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Direkt; durch Berührung

Wahrsagen				
Der Psinetiker kann übersinnliche Blicke in die Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft erhalten.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Zum Wahrsagen kann der Psinetiker geweihte Devotionalien nutzen, die den TW auf PSI + 2 WM. Das kann z. B. eine Kristallkugel sein, ein Spiegel oder ein Blutbecher. Mehrere geweihte Devotionalien potenzieren die Wirkung jedoch nicht. Durch Devotionalien verlängert sich der übersinnliche Blick um einige Minuten. - Zur Wahrsagerei wird stets ein Objekt benötigt (außer bei der Vision), um den übersinnlichen Blick zum Ereignis aufzubauen. Dieses Objekt kann ein Kleidungsstück sein, oder eine Tür, ein Zimmer, eine Haarsträhne. Das Objekt muss mit dem Objekt in Verbindung stehen. Es kann aber auch die Person selbst sein. - Die Ereignisse erkennt der Psinetiker schemenhaft, aber er hört auch Gesprächsfetzen, nimmt Geräusche, Gerüche und Empfindungen usw. wahr. 			
Hellsehen:	Durch die Berührung eines Objektes sieht der Psinetiker Ereignisse, die irgendwoanders gerade stattfinden und mit diesem Objekt mal zu tun hatten. Umso weiter es entfernt ist, desto undeutlicher wird die Sicht.			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich:	Max. 100 Km (zwischen Objekt und Ereignis)
Postkognition:	Durch die Berührung eines Objektes sieht der Psinetiker vergangene Ereignisse, die mit diesem Objekt zu tun hatten.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Blick in die Vergangenheit bezieht sich vorrangig auf die Situation, die der Psinetiker in Erfahrung bringen möchte, aber umso weiter das Ereignis zurückliegt, desto undeutlich wird die Sicht und desto mehr weitere vergangene Ereignisse tauchen bei der Sicht auf und vermischen sich mit ihr. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich:	Vergangenheit
Präkognition:	Durch die Berührung eines Objektes sieht der Psinetiker baldige Ereignisse voraus, die mit diesem Objekt zu tun haben werden. Die Blicke in die Zukunft beziehen sich vorrangig auf Situationen, die der Psinetiker in Erfahrung bringen möchte.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Die Zukunft ist immer Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich:	Zukunft
Hieromantie:	Der Psinetiker erkennt anhand von Zeichendeutung zukünftige Ereignisse, die ihn, seine Gruppe oder auch eine Gemeinschaft betreffen. Er führt die Mantik eigenmächtig herbei, die sich ihm in Gefühlen und Vorstellungen als Deutungen offenbaren.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann die Leber eines Tieres oder eines Menschen betrachten, Rauch beobachten, Vogelflug beobachten, Blitze beobachten, Feuer beobachten, in einen Blutbecher starren, automatisches Schreiben ausführen o. ä. - Die Zukunft ist immer Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich:	Direkt am Objekt; Zukunft (Vorahnung)
Visionen:	Der Psinetiker erhält eine spontane Vision, die ihm etwas aus der Zukunft offenbart und warnende Ereignisse ankündigt.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Solche Visionen können am Tag wie ein Flashback auftreten, wodurch der Psinetiker für einen kurzen Moment abwesend ist. Meistens treten die Visionen jedoch im Schlaf auf. - Die spontanen Visionen kommen überraschend und verlangen keinen TW. 			
	Kosten:	/	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich:	Direkt

