SONDERREGELN

Inhalt	Seite
Para-Welten	1
Feuer	7
Kämpfe im Dunkeln	8
Scharfschützenkampf	9
Schusswaffen und Kaliber	9
Wettrennen	11
Wettsaufen	12
Training	14

1. Para-Welten

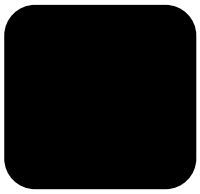
In diesem Abschnitt werden die Regeln erklärt, die sich rund um die Immaterielle Ebene, um Geister und Dämonen, um Exorzismus und ähnlichen Themen drehen.

1.1. Die Para-Welten

Unter dem Begriff Para-Welt werden die parallelen Welten neben der Immanenten Welt verstanden.

Immanente Welt
(Diesseits)

Immaterielle Ebene
(Astralebene / Geisterwelt)



Exmaterielle Ebene
(Totenreich / Hölle)

- Die Immanente Welt ist die diesseitige materielle Welt, in der Pflanzen, Menschen und Tiere leben, in der Bauwerke und Gegenstände existieren und in der sich auch Para-Kreaturen manifestiert aufhalten können. Die Immanente Welt ist den Gesetzen der Wechselwirkungen und der Schwerkraft unterworfen.

- Die Immaterielle Ebene ist auch als Astralebene oder Geisterwelt bekannt. Sie ist eine feinstoffliche Welt und der Übergang zwischen der Immanenten Welt und der Totenwelt. Sie ist ein Spiegelbild der Immanenten Welt. Die Immanente Welt wirkt in sie hinein. Alles was sich in der Immanenten Welt befindet, ist auch in der Immateriellen Ebene vorhanden, jedoch nur noch feinstofflich. Man kann durch fast alles hindurchblicken. Die Immaterielle Ebene ist der Lebensraum von Geistern, die keine Ruhe finden konnten. Dies ist z. B. dann der Fall, wenn ein Geist aus dem Totenreich herbeigerufen wurde oder wenn ein Mensch während seines Todes noch zu sehr an seinem Leben verfangen war und der Fortgang ins Totenreich nicht gelungen ist. Auch viele andere Para-Kreaturen, vor allem die Dämonen können vorübergehend in die Immaterielle Ebene wechseln. Die Immaterielle Welt ist vernebelt und farblich leicht düsterer als die Immanente Welt und die Farben der Gegenstände und Personen sind verblasst.

    - Bauwerke, Gegenstände und auch Bäume, die in der Immanenten Welt existieren, existieren auch in der Immateriellen Ebene. Man kann dort jedoch durch sie hindurch sehen. Um durch sie hindurch zu gehen oder greifen, müsste man die Psinetik Diachryso nutzen.
    - Pflanzen (außer Bäume), Tiere und Menschen der Immanenten Welt kann man in der Immateriellen Ebene sehen, sie stellen aber keine Hindernisse dar. Man kann dort durch sie hindurchsehen, -greifen und -gehen.
    - Dinge, die in der Immateriellen Ebene erschaffen wurden und auch Personen oder Kreaturen, die sich dort aufhalten, sind in der Immateriellen Ebene real. In der Immanenten Welt kann man sie jedoch nicht wahrnehmen.
    - In der Immateriellen Ebene altert man nicht, man braucht keinen Schlaf, keine Nahrung und kein Trinken. Aber bei Menschen, die sich dort aufhalten würden, heilen auch Wunden nicht und Werte regenerieren nicht.

- Dämonen und Geister können unterschiedlich schnell in der Immateriellen Ebene Talentwerte regenerieren. Geister können nur in der Immateriellen Ebene regenerieren.
- Psinetiker können mit den Psinetiken Exorzismus, Nekromantie und Transzendenzreisen in die Immaterielle Ebene hinein wirken und auf Para-Kreaturen Einfluss nehmen (siehe nächster Abschnitt!)

- Die Exmaterielle Ebene ist das sogenannte Totenreich; in der Kirche ist sie auch als Hölle bekannt. In der Theologie wird der Begriff Totenreich (hebr. „scheol"; griech. „thanatos") oft als Synonym für die Hölle benutzt. Hier verschmelzen in einigen Textstellen auch der Gedanke von ewiger Qual und Höllenfeuer, was als tödliche Distanz zu Gott dargestellt wird. In der Exmateriellen Ebene existieren keine Gesetze der Raumzeit und es existiert auch sonst nichts. Hier ist man tatsächlich nur tot. Es ist der Ort der verstorbenen Menschen und Kreaturen. Auch die Dämonen sind dort tot. In biblisch-apokalyptischen Texten wird beschrieben, dass der Teufel und seine Dämonen nach dem Sturz aus dem Himmel auf Erden wandeln. Sie erwartet schließlich durch das kommende Gericht Gottes der ewige Tod.

1.2. Der Exorzismus

Bei einem Exorzismus wird ein Dämon oder ein Geist verbannt oder gebannt. Auf diese Weise können manifestierte Dämonen und Geister aus der Immanenten Welt verbannt werden, besessene Menschen können von ihnen befreit werden oder sie können in einen Tabong hinein oder woanders hin gebannt werden.

- Der formelhafte Exorzismus: Glaubende priesterliche Personen können formelhafte Exorzismen aussprechen, um Dämonen und Geister auszutreiben. Viele der Formeln sind alt und auf Latein verfasst. Wichtig ist bei diesen Formeln allerdings nur, dass sie folgende Elemente enthalten:
  a) Anrufung bzw. Anbetung der eigenen Gottheit;
  b) Bitte um Schutz und Unterstützung, evtl. auch durch Heilige oder Engel oder durch die Gottheit selbst;
  c) Befehl der Austreibung, konkret also der Exorzismus der Kreatur;
  d) Danksagung an die eigene Gottheit, das auch zur nachhaltigen Reinigung des Ortes und der Personen dient.
  Der formelhafte Exorzismus dauert 2 + W4 Aktionen (Kognitionen) und der TW auf WS muss gelingen. Ein TW auf „Lesen / Schreiben" ist dann nötig, wenn der Text in einer fremden Sprache rezitiert wird. Geweihte Devotionalien verstärken den Exorzismus + 2 WM.

- Apopompe (Austreibung): Der Psinetiker vertreibt einen Dämon oder Geist aus einem besessenen Menschen oder Tier oder er vertreibt einen manifestierten Dämon oder Geist aus der Immanenten Welt hinaus in die Immaterielle Ebene. Der Psinetiker muss die Para-Kreatur erkennen. Hierfür kann er die Aurensicht nutzen oder die Para-Kreatur hat sich manifestiert. Manifestierte Dämonen oder Geister können einen Schreck verursachen. Die Para-Kreatur wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sollte der Apopompe-Exorzismus erfolgreich sein, kann die Para-Kreatur direkt darauf eine Parade nutzen und sich mit einem TW auf PSI versuchen in die Immanente Welt zu materialisieren (sofern sie noch nicht manifestiert ist) oder von einem (anderen) Lebewesen Besitz zu ergreifen. Bei einer Materialisation erscheint die Kreatur in einem Umfeld von 11 x 11 m. Zur Besessenheit, siehe unten! Wenn der Para-Kreatur die Parade misslingt oder keine stattfinden kann oder soll, entschwindet die Kreatur in die Immaterielle Ebene, wo sie W100 Min. lang verbleiben muss. Bei einer meisterhaften Apopompe entschwindet die Para-Kreatur sofort ins Totenreich. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden kann in die Immaterielle Ebene verband werden, wenn er sich zuvor manifestiert hatte und wenn er von einem Lebewesen Besitz ergriffen hatte, kann er damit auch ausgetrieben werden. Nutzt der Psinetiker im Vorfeld eine Kognition, bei der er die Para-Kreatur direkt und namentlich anspricht und die Austreibung ausspricht, wird in der nächsten Aktion bei der Austreibung der TW auf PSI + 2 WM.

- Epipompe (Bannung): Der Psinetikerr bannt eine Psinetik oder eine Para-Kreatur in einen Tabong oder bannt eine Para-Kreatur an einen Ort in der Immanenten Welt oder in ein Lebewesen hinein. Bei dem Tabong handelt es sich um ein Gefäß, das per Sanctukinese geweiht wurde, das geöffnet und geschlossen werden kann und in dem Psinetiken und bestimmte Para-Kreaturen hinein gebannt werden können. Bei einer Psinetik, wird die entsprechende Psinetik danach gewirkt und durch die noch wirksame Epipompe in den Tabong gebannt. Der Tabong muss dann zügig geschlossen werden. Wird der Tabong dann irgendwann wieder geöffnet oder zerstört, wird die Psinetik sofort freigesetzt. Wird eine Para-Kreatur in einen Tabong gebannt, bleibt diese ebenso lange in dem Gefäß, bis es wieder geöffnet oder zerstört wird. Namhafte Dämonen zerstören innerhalb von W100 Monaten den Tabong von innen heraus. Mit Epipompe kann eine Para-Kreatur, die sich in der Immateriellen Ebene befindet, in die Immanente Welt hinein gebannt werden. Der Psinetiker muss die Para-Kreatur dafür erkennen, was mit der Aurensicht möglich ist. Die Para-Kreatur erscheint dann im Umfeld von 11 x 11 m und ist in ihrer Gestalt erkennbar. Sollte ein Dämon also keine menschliche Hülle nutzen, würde man nun seine monströse Gestalt erkennen, die einen Schock verursachen kann. Ebenso würde ein Geist einen Schreck verursachen können. Mit dieser Form der Epipompe ließe sich ein Dämon in eine Dämonenfalle hinein bannen. Mit Epipompe lässt sich eine Para-Kreatur, die von Lebewesen Besitz ergreifen kann, aber auch vom Psinetiker bewusst in ein Lebewesen bannenn. So tat es z. B. Jesus, als er den Dämon Legion in die Schweinherde trieb. Würde man z. B. ein geeignetes Tier dafür nutzen, könnte man auf diese Weise schnell kurzen Prozess mit der Para-Kreatur machen. Gegen die Formen der Epipompe wehren sich die Para-Kreaturen stets mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Danach hätten sie die Möglichkeit eine Parade einzusetzen, um sich mit der entsprechenden Psinetik zu materialisieren oder Besessenheit auszuüben. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden ließe sich in einen Tabong hinein bannen oder in ein Lebewesen oder aus der Immateriellen Ebene in die Immanente Welt hinein holen. Für den Transzendenzreisenden kann das gefährlich sein, wenn er irgendwo gebannt ist und dadurch nicht rechtzeitig wieder zurück zu seinem Körper kommen kann. Nutzt der Psinetiker im Vorfeld eine Kognition, bei der er die Para-Kreatur direkt und namentlich anspricht und die Bannung ausspricht, wird in der nächsten Aktion bei der Austreibung der TW auf PSI + 2 WM.

- Aurensicht: Mit der aktivierten Aurensicht kann ein Psinetiker 1 Min. lang psinetische Quellen erkennen und somit auch Psinetiker und psinetische Para-Kreaturen erkennen. Er erkennt die Para-Kreaturen auch in der Immateriellen Ebene oder wenn sie von einem Menschen Besitz ergriffen haben. Er erkennt dadurch aber auch das wahre monströse Aussehen einiger Para-Kreaturen, das einen Schreck verursachen kann. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden kann durch die Aurensicht erkannt werden.

1.3. Die Nekromantie

Die Nekromantie ist eine Art der Beschwörung, mit der Para-Kreaturen angerufen oder herbeigerufen werden können und Psinetiker auch Widergänger erschaffen können. Der Zweck einer Anrufung von Dämonen oder Geistern besteht darin, von ihnen geheime Informationen zu erhalten. Viele Seancén werden allerdings auch nur aus Neugier am Okkulten heraus unternommen und können verheerende Folgen nach sich ziehen. Das Herbeibeschwören von Abgöttern, Dämonen und Geistern ist hingegen der bewusste Versuch, diese Wesen in der Immanenten Welt manifestieren zu lassen. Nekromantie gilt als Schwarze Magie. Psinetiker, die diese Psinetik häufig anwenden, verändern im Laufe der Zeit ihr Aussehen. Die Adern im Kopf- und Halbereich werden dunkler und die Augenringe verfinstern sich allmählich.

- Die okkulte Seancé: In den meisten Fällen treffen sich die Okkultisten gemeinsam zu einer Beschwörung. Aber auch viele Wahrsager fragen Dämonen oder Geister um Rat. Der Ort der Beschwörung wird mit Devotionalien versehen, wie z. B. mit Schwarzen Kerzen, Räucherwerk, einem Pentakel mit Sigillen oder einem Pentagramm und es wird ein Medium zur Beschwörung genutzt und oftmals ist ein Opfer notwendig. Als Medium kann ein Spiegel dienen, eine Kristallkugel, ein Ouija, ein Blutbecher, ein Radio, aber auch ein Mensch, der sich dafür bereit erklärt. Ein menschliches Medium würde in eine Art Trance verfallen, bei dem sich auch die Augen verfärben oder verdrehen. Die Kreatur spricht dann durch das Medium. Mit dem richtigen Opfer und dem gelungenen TW auf WS beschwört der Verantwortliche den Abgott, Dämon oder Geist. Für einen Abgott benötigt man Opfergaben als Sühneopfer. Das können auch Tier- oder Menschenopfer sein. Für einen Dämon benötigt man reines Blut. Außerdem müssen im Pentakel die richtigen Sigillen für den entsprechenden Dämon eingesetzt werden. Bei niederen Dämonen reichen die Sigillen für das Wort „Dämon". Bei einem Geist benötigt man kein Opfer, aber ein Artefakt, einen Gegend oder den Ort, an dem der Geist interessiert ist und an dem er sich gebunden fühlt. Echte geweihte Devotionalien verbessern den TW + 2 WM. Abgötter werden meist in geeigneten lokalen Lebensräumen oder an entsprechenden Jahrestagen herbeigerufen. Dämonen lassen sich überall anrufen, am besten geeignet sind dafür aber entweihte Orte wie Dämonenkreuzungen und die nächtliche 3-Uhr-Stunde. Geister werden meist an den Ort ihres früheren Lebensraumes herbeigerufen. Wird einem Dämon zur Anrufung ein menschliches Medium angeboten, kann der Dämon dieses Opfer nutzen, um endgültig von ihm Besitz zu ergreifen. Auch ein Geist könnte von einem menschlichen Medium Besitz ergreifen, wenn er mächtig genug ist. Wird die Anrufung nicht vor Ende einer ¼ Std. beendet und der Ort der Beschwörung danach nicht ordnungsgemäß gereinigt, kann ein Geist danach dort spuken oder ein Dämon sich dort manifestieren.

- Manifestierte Para-Kreaturen: Beim Herbeibeschwören eines Abgottes, eines Dämons oder eines Geistes manifestiert sich dieses Wesen in der Immanenten Welt und in den meisten Fällen erkennt man dadurch die monströse Gestalt solch eines Wesens, die einen Schreck verursachen kann. Abgötter erscheinen oft in menschlicher Gestalt. Geister hingegen erscheinen immer in geisterhafter Gestalt. Bei Dämonen ist das unterschiedlich: Wenn sich der Dämon auf der Erde, also in der Immanenten Welt befindet, wird er meistens von einem Menschen Besitz ergriffen haben. Wenn man ihn dann herbei beschwört, nimmt er seinen Wirtskörper mit. Wird er aber aus dem Totenreich herausgerufen, erscheint er in seiner dämonisch wahren Gestalt. Um diese Gefahr zu umgehen, kann ihm schon während der Beschwörung ein Wirtskörper angeboten werden, von dem er sofort Besitz ergreifen kann. Das Herbeibeschwören funktioniert auf unterschiedliche Distanz. Ein Geist, der schon existiert und spukt, kann in einem Umfeld von 1 x 1 Km herbei gerufen werden. Ein Abgott oder Dämon, der schon in der Immateriellen Ebene existiert, kann in einem Umfeld von 100 x 100 Km herbei gerufen werden. Für das Totenreich gibt es keine Beschränkung. Abgötter und namhafte Dämonen können den Ort der Beschwörung erkennen und wenn ihnen der Gegen-TW auf WS gelingt, können sie die Anrufung oder das Herbeirufen einfach ablehnen. Wenn die Para-Kreaturen herbei gerufen werden, erscheinen sie entweder manifestiert in einem Umfeld von 11 x 11 Metern oder sie erhalten die Möglichkeit, von einem Lebewesen Besitz zu ergreifen.

- Omen: Werden Para-Kreaturen aus dem Totenreich heraufbeschworen, können Omen entstehen. Einige Abgötter haben spezielle Omen, die zu ihrem Wesen passen. Dämonen haben mächtige Omen. 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. Geister, die aus dem Totenreich gerufen werden, können evtl. psyochokinetische Schwingungen und Störungen verursachen.

- Der Pakt: Abgötter zeigen sich besonders dankbar, wenn man sie aus dem Totenreich befreit hat. Sie bieten den Menschen dafür ewige Geschenke, wie Reichtum, Fruchtbarkeit oder Erfolg an. Im Gegenzug verlangen sie aber auch Untergebenheit und Anbetung. Dämonen wollen nicht angebetet werden, aber sie gehen gerne Pakte ein, bei denen sie auch ewige Geschenke machen können. Im Gegenzug verlangen sie oft die vertragliche Vereinbarung, dass der Mensch nach Ablauf einer bestimmten Zeit seine Seele abgibt. Dämonen sind überaus dankbar, wenn sie aus dem Totenreich befreit werden. Ruft man sie irgendwo aus der Immateriellen Ebene herbei, können sie aber auch launisch und feindselig reagieren, weil sie vielleicht irgendwo gestört wurden. Werden Geister aus dem Totenreich gerufen, empfinden sie dies immer als eine Störung ihrer Totenruhe.

- Invokation (Anrufung): Der Psinetiker nimmt durch ein Medium Kontakt mit einem Abgott, einem Dämon oder einem Geist auf. Die Para-Kreatur spricht durch das Medium und auf diese Weise kann der Psinetiker mit der Para-Kreatur eine Kommunikation eingehen. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden, der sich in der Nähe befindet, kann durch die Invokation dazu gezwungen werden, durch das Medium in Kontakt zu treten. Auch wenn er während der Invokation das Umfeld verlässt, bleibt der Kontakt für die ¼ Std. bestehen.

- Evokation (Herbeirufung): Der Psinetiker ruft einen Abgott, Dämon oder Geist herbei, der sich im Umfeld des Psinetikers manifestiert oder Besitz von einem Mensch oder Tier nimmt, das ihm angeboten wurde. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden, der sich in der Nähe befindet, kann durch die Evokation dazu gezwungen werden, sich in der Immanenten Welt als feinstofflicher Geist zu manifestieren.

- Nekyomantie (Widergänger erschaffen): Der Psinetiker kann verschiedene Formen von Para-Kreaturen, sogenannte Widergänger, selbst erschaffen. In den meisten Fällen muss er dafür Leichen mit Blut beträNken und die Psinetik wirken. Die erschaffene Para-Kreatur kann einen Schreck verursachen, auch bei dem Nekromanten. Nach der Erschaffung muss dem Nekromanten mit einem TW auf CHAR schnell die Kontrolle gelingen, sonst wird er selbst auch das Ziel der Para-Kreatur. Wenn ihm das gelingt, untersteht die dämonische, geisterhafte oder monströse Kreatur seiner Kontrolle.

1.4. Der Lichtblitz der Photokinese

Mit dem Lichtblitz aus der Psinetik Photokinese verursacht der Psinetiker, dass Para-Kreaturen augenblicklich die Immanente Welt verlassen und in die Immaterielle Ebene entschwinden müssen, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt. Ansonsten können sie einen Schock erleiden, wenn ihnen hier der automatische TW auf WS misslingt. Der Lichtblitz verursacht aber auch auf Menschen einen Schock, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt. Ebenso können sie eine leichte Verstrahlung erleiden, wenn ihnen der automatische TW auf VIT misslingt.

1.5. Besessenheit

Einige geisterhafte und alle dämonischen Para-Kreaturen können von Menschen (oder auch von Tieren) Besitz ergreifen. Dies ist eine Psinetik, die gelingen muss und mit der sie Lebewesen in einem Umfeld von 11 x 11 Metern angreifen können. Das mögliche Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Wenn die Attacke gelingt, erleidet das Opfer sofort – 1 WS und die Para-Kreatur hat die Kontrolle über ihr Opfer. Die Geist oder Dämon befindet sich dann in dem Wirtskörper. Bei einem Geist versucht sich das Opfer je Std. mit einem automatischen TW auf WS aus der Besessenheit zu befreien, bei einem Dämon ist das nur täglich um 15 Uhr möglich. Jeder misslungene Befreiungsversuch kostet dem Opfer wieder – 1 WS. Wenn die Para-Kreatur ihr Opfer verlassen muss oder möchte, verliert das Opfer schließlich – W4 WS und – 1 VIT. Wenn die Para-Kreatur ihren Wirtskörper verlassen muss, kann sie eine Parade nutzen, um sich in der immanenten Welt zu materialisieren oder von einem anderen Lebewesen Besitz zu ergreifen. Ansonsten muss sie in die Immaterielle Ebene entweichen, wo sie W100 Min. lang verbleiben muss. Der ehemalige Besessene erinnert sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit und leidet unter Flashbacks. Ein Besessener kann jederzeit von dem Geist oder Dämon kontrolliert werden. In der Zeit wird der Charakter völlig fremdgelenkt und erhält die Talente und Fähigkeiten der Para-Kreatur. Ein Dämon kann auch jederzeit gedankliche Zwiegespräche mit seinem Wirtskörper führen. Durch die Schwächung der WS kann der Besessene irgendwann verrückt werden. Besessene können versucht werden, von liebenden Personen mit einem TW auf CHAR befreit zu werden. Der TW auf WS wird dann + 2 WM. Ansonsten hilft nur ein Exorzismus. Der Geist eines Transzendenzreisenden kann auch versuchen, von einem Lebewesen Besitz zu ergreifen.

1.6. Ektoplasma

Para-Phänomene hinterlassen häufig Ektoplasma. Das ist ein feinstofflicher Schmierstoff, der kaum erkennbar ist, aber unter UV-Licht gut sichtbar ist. Fremder Ektoplasma kann bei Psinetikern die Erkrankung Ektomonie verursachen. Auch durch und nach einer Besessenheit hat das Opfer Ektoplasma an sich. Ektoplasma verflüchtigt sich nach einer Stunde.

1.7. Transzendenzreisen

Ein Psinetiker mit dieser Fähigkeit kann mit seinem Geist seinen Körper verlassen und mit diesem zunächst in der Immateriellen Ebene umhergeistern. Er kann in die Immanente Welt hinein wirken und sich auch in der Immanenten Welt als feinstofflicher Geist manifestieren. Als Geist hat er, wie viele Geister, die Möglichkeiten, aus der Immateriellen Ebene heraus in die Immanente Welt hinein zu wirken, er kann auch von anderen Lebewesen Besitz ergreifen oder die Geisterattacke auszuführen. Er kann in der Immateriellen Ebene jedoch nicht seine Talentwerte regenerieren und er muss vor Ablauf von 24 Std. wieder mit seinem Körper verschmolzen sein, sonst geistert der Psinetiker-Geist in der Immateriellen Wellt umher, bis er schließlich zu einem echten Geist wird.

1.8. Von Apotropaia bis Weihwasser

Bestimmte Dinge wirken gegen Psinetiken und Para-Kreaturen.

- Baschlik: Der per Sanctukinese geweihte Baschlik schützt den Täger vor Besessenheit und Geisterattacken. Bei dem Versuch einer Besessenheit erhält der Träger + 2 WM auf den Gegen-TW auf WS. Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist vor dem Träger auf, ohne dass das Auswirkungen hat.

- Dämonenfalle: Die richtige Dämonenfalle, mit den richtigen Sigillen, kann einen Dämon festsetzen, der dann fast wie gelähmt, in der Falle stecken bleibt. Namhafte Dämonen lassen sich jedoch nur W100 Tage festsetzen.

- Devotionalien: Geweihte Ritualutensilien unterstützen die Psinetiken, die dadurch + 2 WM werden. Devotionalien sind z. B. ein Athame-Ritualdolch, ein Blutbecher, eine Kristallkugel, ein Ouija-Brett, eine Schamanen-Trommel, eine Schwarze Kerze, ein Spiegel, Tarot-Karten. Devotionalien müssen eigenständig hergestellt und dann per Sanctukinese geweiht werden.

- Explosion: Ausreichend große Explosionen töten fast alle Para-Kreaturen, wobei Abgötter, Dämonen und Geister dadurch nur ins Totenreich fahren. Mögliche besessene Wirtskörper werden dadurch vernichtet.

- Feuer: Das Verbrennen der Gebeine eines Verstorbenen oder das Verbrennen eines Artefakts, an dem ein Geist gebunden ist, bewirkt, dass der Geist sich auflöst und ins Totenreich gelangt. Einige Abgötter können durch Feuer eliminiert werden.

- Fluchstätte: Fluchstätte sind Orte, an denen furchtbare Ereignisse stattgefunden haben. Diese Orte werden auch als Spukstätte bezeichnet, weil sie Geister anzieht und es sind auch Orte, an denen Dämonen besonders gute beschwört werden können.

- Geweihter Boden: Als geweihte Böden gelten vor allem Kirchen, die einst von einem Priester geweiht wurden. Auch einige Friedhöfe sind geweihte Böden. Abgötter und niedere Dämonen können diese Gegenden nicht betreten und die Psinetik Biokinese kann dort nicht gewirkt werden.

- Hasenpfote: Eine per Sancutikinese geweihte Hasenpfote wirkt auf den Träger + W4 GL, so lange sie getragen wird. So eine Hasenpfote muss allerdings aufwändig beschafft werden.

- Heilige Orte: Es gibt spezielle Orte, die eine besondere Wirkung haben. Sie können Psinetiken verursachen oder verstärken.

- Heilige Waffe: Eine per Sanctukinese geweihte Waffe kann jegliche Para-Kreaturen, sogar Engel durch einen tödlichen Treffer endgültig eliminieren. Sollte das Wesen den Angriff einer Heiligen Waffe überleben, regenerieren die LE- oder VIT-Verluste nur täglich um je einen Punkt. Bei Erzengeln müssen es spezielle Heilige Waffen sein, sonst werden sie dadurch nur zurück in den Himmel gebannt.

- Ho'oponopono: Der apotropäische Schutzzauber wird auf eine Person angewandt, die dadurch nicht nur Glück erhält, sondern auch geschützt ist vor dem Bösen Blick, vor Besessenheit, vor Geisterattacken und vor sämtlichen psychischen Psinetiken. Bei Angriffen durch den Bösen Blick und durch psychische Psinetiken erhält die Person + 2 WM auf den Gegen-TW auf WS.

- Hühnergötter: Die per Sancutkinese geweihten Lochsteine, die aufgekettet an einem Gebäude oder auf einem Grundstück hängen, schützen vor Unglück und Geistern. Geister meiden dieses Anwesen und der Versuch durch Biokinese-Attacken wird – 2 WM.

- Kruzifix: Ein per Sanctukinese geweihtes Kruzifix bewirkt, dass der TW auf PSI beim Exorzismus + 2 WM wird. Außerdem erleiden Vampire auf bis zu 10 Meter Sichtweite – 1 VIT je Min., wenn ihnen der TW auf WS misslingt.

- Lichtblitz: Der Lichtblitz der Psinetik Photokinese richtet bei Lebewesen und niederen Dämonen einen Schock an, wenn der TW auf WS misslingt und er kann bei Menschen auch leichte Verstrahlung verursachen, wenn der TW auf VIT misslingt. Geister, einige Abgötter und niedere Dämonen müssen außerdem in die Immaterielle Ebene entweichen, wenn ihnen der TW auf WS misslingt.

- Mojo: Es handelt sich um einen Stoffbeutel, der mit Kräutern und Pulvern bestückt und per Sanctukinese geweiht wurde und nun als Talisman getragen wird. Er bewirkt beim Träger täglich + 4 WM auf WS und + W4 GL.

- Nazar-Amulett (oder -Bild): Das per Sanctukinese geweihte Apotropaion schützt vor Besessenheit, Geisterattacke, Bösen-Blick-Angriffen und Maleficium-Flüchen. Bei dem Versuch einer Besessenheit, einem Angriff durch den Bösen Blick oder einer Verfluchung, erhält der Träger + 2 WM auf den Gegen-TW auf WS. Flüche wirken nicht auf das Umfeld oder auf die Person, die durch das Apotropaion geschützt sind.

- Neidkopf: Das per Sanctukinese geweihte fratzenartige Gebilde muss an ein Gebäude gehängt werden und schützt vor Maleficium-Flüchen, die am Haus und an den Bewohnern dadurch nichts anrichten können. Außerdem erleiden fremde skrupellose Personen, mit einem SKR-Wert von mind. 15, wenn sie das Haus betreten, – W4 VIT.

- Salz: Salz verursacht bei niederen Dämonen und Geistern, je nach Menge, – 1 oder – 5 VIT. Steinsalz-Patronen verursachen so viele VIT-Abzüge, wie es TP verursachen würde. Das Überqueren von Salzlinien würde – 15 VIT verursachen. Bei Geistern und niederen Dämonen kann das dazu führen, dass die Para-Kreatur durch die Schwächung in die Immaterielle Ebene entweichen muss.

- Silberne Waffen: Einige Abgötter und Monster und alle niederen Dämonen und sogar einfache Engel können durch silberne Waffen tödlich verwundet werden. Bei manchen Monstern wirken auch nur silberne Waffen.

- Stählerne Waffen: Viele Abgötter und Monster und alle niederen Dämonen können durch stählerne Waffen tödlich verwundet werden. Bei Geistern richten stählerne Waffen so viele VIT-Abzüge an, wie sie TP verursachen würden. Geister und niedere Dämonen können außerdem keine stählernen Wände durchqueren und niedere Dämonen können sich nicht aus stählernen Ketten befreien. Einige Abgötter können durch stählerne Waffen eliminiert werden.

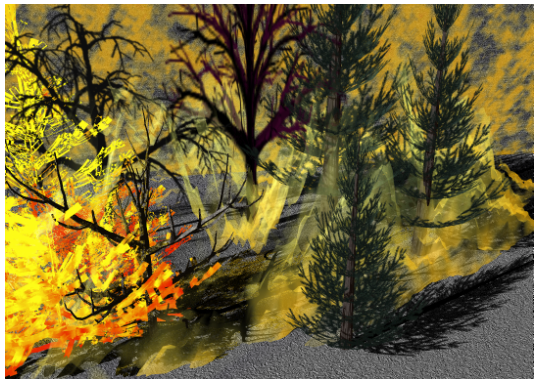
- Tabong: Ein per Sanctukinese geweihtes Gefäß wirkt als Tabong, in dem psinetische Para-Kreaturen, aber auch Psinetiken per Exorzismus hinein verbannt werden können. Erst wenn der Tabong wieder geöffnet oder zerstört wird, wird die Para-Kreatur oder die Psinetik wieder freigesetzt. Namhafte Dämonen zerstören den Tabong allerdings von innen heraus in W100 Monaten.

- Totenhand: Die Hand einer echten hingerichteten Person kann als Talisman genutzt werden, nachdem sie per Sanctukinese geweiht wurde. Mit der Hand lässt sich jedes Schloss und jede verschlossene Tür öffnen, selbst wenn sie mit einem Lock-Bann versiegelt wurde. Außerdem kann der Besitzer, wenn er sie bei sich trägt, nicht heimlich beklaut werden.

- Traumfänger: Das per Sanctukinese geweihte Weidenreifen-Netz schützt den Schlafenden vor Psinetikern und Para-Kreaturen, die in den Traum eindringen wollen, indem beim Schlafenden der TW auf WS + 4 WM wird. Außerdem wird der Schlafende wach, wenn ihm bösartige Personen zu nahe kommen.

- Weihwasser: Weihwasser verursacht bei Abgöttern, niederen Dämonen und Geistern, je nach Menge, – 1 oder – 5 VIT. Werden Besessene mit Weihwasser besprengt, werden sie dadurch erkennbar, weil sie dann krampfartige Bewegungen und merkwürdige Geräusche äußern.

2. Feuer



2.1. Der Schaden durch Feuer

- Eine Flamme richtet 1 TP an.
- Ein Feuer richtet 5 TP an.
- Ein Flammenwerfer richtet im Zentrum von 3 x 3 Metern 15 TP an, im Streufeld von 5 x 5 Metern 10 TP und im Umkreis von 7 x 7 Metern 5 TP.

- Neben den Folgeschäden, die durch das Feuer angerichtet werden, muss der Charakter einen TW auf MUT machen. Misslingt der TW, erleidet er einen Schreck und rennt brennend davon.

2.2. Flammen

- Wenn eine Person eine Flamme abbekommt, brennt diese Flamme an der Körperpartie weiter.
- Mit dem Auftritt der Flamme erleidet der Betroffene 1 TP. Der Betroffene muss nun einen TW auf MUT machen, um keinen Schreck zu erleiden. Misslingt dieser TW, rennt der Betroffene schreiend weg. Die Flammen werden ihn weiter verzehren, sofern der Betroffene nicht in irgendein Gewässer springt oder gelöscht wird.
- Der Betroffene muss außerdem einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er 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.
- Sollte die Flamme weiter brennen, breitet sie sich in der nächsten Aktion aus: Eine neue Flamme entsteht. Ein TW auf MUT ist nun nicht mehr nötig. Aber für jede Flamme muss in jeder Aktion ein TW auf WS gemacht werden, sonst erleidet man einen Schock.
- Außerdem verursacht jede weitere Flamme – 1 WM auf alle Talente.
- Eine Flamme frisst sich auch durch NRS und rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen.
- Schwere Verbrennungen haben einen langen Krankenhausaufenthalt zur Folge.

2.3. Feuer breitet sich aus

Die Charaktere können sich in einem Raum oder in einem brennenden Wald befinden. Mit dem Würfel wird ermittelt, wo sich überall ein Feuerherd befindet. Nachdem alle Charaktere an der Reihe waren, wird für jeden Feuerherd ermittelt, wie es sich verhält. Der W10 bestimmt die Richtungen, wohin sich das Feuer ausbreiten könnte.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Der Feuerherd befindet sich auf dem Feld mit der Nummer 5.

1 – 4 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
5 = Das Feuer breitet sich nicht aus.
6 – 9 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
10 = Das Feuer erlischt.

- Sollte das Feuer auf ein Feld hin angreifen, wo sich ein Charakter befindet, kann dieser versuchen auszuweichen, indem er z. B. davon springt.

2.4. Durch Feuer springen oder rennen

- Wer durch einen Feuerherd hindurch springen oder rennen will, dem muss zuvor der TW auf MUT gelingen (einmalig). Anschließend muss ihm der TW auf Springen oder Rennen gelingen.
- Ein Feuerherd, der 3 Meter (Felder) weit brennt, kann nicht durchquert werden, ohne dass man verbrennt.

2.5. Weitere Gefahren

- Metalle und Türgriffe sind durch Feuer überhitzt und verursachen bei Berührung W6 TP und eine mittlere Wunde.
- Durch Feuer können in einem Haus Elemente einstürzen. Hier könnte ein TW auf GL gefordert sein. Ein herunterfallendes Element schadet mit 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch eine schwere Schlagwaffe.
- Die größte Todesursache beim Feuer ist die Rauchvergiftung. In einem Haus muss dem Charakter je Aktion ein TW auf VIT gelingen. Misslingt der TW, wird der Charakter ohnmächtig und erstickt allmählich, wenn ihn niemand rettet.

3. Kämpfe im Dunkeln

Es wird zwischen dunkel und düster unterschieden. Im Düstern können die Kontrahenten noch erschwert sehen, aber im Dunkeln gibt es absolut kein Licht, außer jemand benutzt eine Lichtquelle.

3.1. Düstere Umgebung

- Im Düstern werden die entsprechenden Talentwürfe – 2 WM.
- Im Wasser ist eh schon alles verschwommen und – 2 WM;
  wenn es im Wasser beim tieferen Tauchvorgang auch noch düster wird,
  erschwert sich der TW um weitere – 2 WM.

3.2. Dunkle Umgebung

Für das Spiel im Dunkeln verwendet der SM ein Raster. Die Spieler wissen absolut nicht, was um ihre Charaktere herum geschieht.

- Bewegungen und Handlungen werden im Dunkeln – 4 WM.
- Niemand kann in absoluter Dunkelheit sehen, außer ...
  - wenn Licht erzeugt wird, z. B. durch eine Fackel oder durch besondere Sinnesfähigkeiten.
- Wird die Dunkelheit teilweise künstlich erhellt, ist es düster.
  - Lichtquellen erleuchten nur ein gewisses Spektrum. Dahinter kann man wiederum nichts mehr sehen. Außerdem kann die Lichtquelle aus der Dunkelheit heraus deutlich erkannt werden.
- Wer sich fortbewegt, könnte gehört werden.
  - Schleicht jemand erfolgreich, kann er von anderen vermutlich nicht gehört werden.
- Ein möglicher TW auf SINN ist eine Kognition. Gelingt dieser TW, erhält die Person Hinweise darauf, aus welcher Richtung er ungefähr was gehört haben könnte (im 90°-Bereich).
  - Ist jemand bereits am Schleichen, muss man einen Gegen-TW auf SINN schaffen, um den Schleichenden wahrzunehmen.
    - Der SM erklärt dem Spieler die Situation beispielsweise so: „Du hörst etwas, ungefähr 2 – 5 Meter rechts von dir. Und gerade aus, etwas weiter weg von dir, scheint auch etwas zu sein.
  - Der Charakter kann nicht unterscheiden, ob es sich um einen Gegner oder Verbündeten handelt. Räume, die einen Schall verursachen oder Tiere können den Charakter in die Irre führen.
- Wirft jemand etwas willkürlich in die Dunkelheit, kann das Geräusch den ungefähren Standort preisgeben.
- Eine Attacke ins Ungewisse kann durchgeführt werden. Der SM wertet das Ergebnis aus, aber die Auswirkungen können im Verborgenen bleiben.
- Attacken, die im Dunkeln eintreffen, können fast nie pariert werden.
- An Personen, die in SINN einen Wert von mind. 18 haben, kann man sich nicht lautlos anschleichen.

Der SM zieht seine Charaktere möglichst neutral. Sie suchen ebenso nach Geräuschen und verwenden dabei ihre SINN. Wenn sie sich an nichts orientieren können, lässt der SM sie nach dem Zufallsprinzip des W10 laufen. Entsprechend der Abbildung gibt der Würfel an, wohin der NSC ziehen wird. Die 5 ist der Standort. Wird die 5 gewürfelt, bleibt die Person dort stehen und macht evtl. eine andere Aktion, z. B. einen TW auf SINN. Bei 0 muss der Wurf wiederholt werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

4. Scharfschützenkampf

Scharschützen können Hunderte von Meter von ihren Zielen oder gegenseitig voneinander entfernt sein. Sie wirken aus dem Verborgenen, sind getarnt, versteckt und für herkömmliche Einheiten zu weit weg.

Um einen Scharfschützen ausfindig zu machen, reicht es nicht aus, einen einfachen TW auf SINN zu schaffen. Man benötigt entsprechendes Material und die Erfahrungen, um einen Scharfschützen ausfindig zu machen. Sofern man über geeignetes Material verfügt, kann die Suche oder die Jagd gegen einen Scharfschützen beginnen.

- Der SM erstellt eine grobe Karte, in der die Quadrate des Rasters jeweils 50 Meter Entfernung betragen.
- Der Scharfschütze und die Jäger oder die Scharfschützen werden in diesem Raster postiert.
    - Bislang weiß niemand, wo sich die Kontrahenten befinden.
- Die Kampfliste wird aufgebaut, die Kontrahenten sind entsprechend der Reihenfolge dran.
    - Wie viele Scharfschützen es sind, kann ebenso geheim bleiben.
- Um einen Scharfschützen zu suchen, muss man sich ein Quadrat aussuchen, das im Sichtfeld liegt und dieses beobachten. Gelingt der TW auf SINN, weiß der Sucher, ob und wenn Ja, wo sich der Scharfschütze befindet. In seiner nächsten Aktion könnte er seinen Schuss abgeben oder etwas anderes machen (z. B. vorrücken).
- Für die NSC-Einheiten (evtl. auch andere Scharfschützen) würfelt der SM aus, welches Quadrat ausgespäht wird.
- Beim Scharfschützenduell wird in „groben Aktionen" gespielt:
    - Eine grobe Aktion kann sein: Ein Schuss abgeben (TW auf SINN und FK), 50 Meter weiter vorrücken (TW auf Schleichen und Tarnen), Ausspähen (TW auf SINN und WS).
- Ein Schuss wird von allen gehört. In einem Spektrum von 90 ° kann nun jeder Scharfschütze zuordnen, woher der Schuss kam. Bei lautlosen Schüssen ist das natürlich nicht der Fall.
- Findet ein Kampf gegen Scharfschützen im näheren Umfeld statt, kann ein normales Kampffeld genutzt werden. Der Suchende wählt dann eine 90°-Richtung aus, in die er alle Felder ausspähen kann (mit geeignetem Material).

5. Schusswaffen und Kaliber

In Deutschland ist es aufgrund des Waffengesetzes ziemlich schwer eine Schusswaffe mit sich führen. Dennoch: Wenn der Charakter es biographisch gut begründen kann, könnte er in Besitz einer Schusswaffe sein. Als Jäger darf man beispielweise Büchsen besitzen und führen. Dabei sind im Haus und auch beim Transport die Munition vom Gewehr zu trennen. Zuhause müssen Gewehr und Munition gesondert gesichert verschlossen werden. Die Munition muss in einem Safe aufbewahrt werden. Ebenso könnte der Charakter aber auch eine Waffe finden.

- Schusswaffen haben verschiedene Projektilformate. Findet man irgendwo eine andere Schusswaffe oder eine Schachtel Patronen oder entwendet man einer Person dessen Waffe, müssen die Patronen nicht zu der eigenen Waffe passen. Es gibt folgende typische Waffengattungen und Kaliber zur Auswahl, die bei Funden und Entwendungen per Würfel ermittelt werden:

W100	Munition	Geeignet für folgende Schusswaffen:			
		Pistolen	Revolver	Büchsen	Flinten
01 – 02	4,25 x 10 mm	X			
		Diese Munition ist nur für die Taschenpistole Liliput (Modell 1)			
03 – 06	5,56 x 45 mm			X	
07 – 10	5,7 x 28 mm	X		X	
		Diese Munition kann auch für die 3D-Drucker-Pistole Liberator genutzt werden. Die Munition existiert auch in Form von Hohlspitzgeschossen und Unterschallmunition			
11 – 14	6,35 x 15 mm	X			
		Diese Munition ist auch geeignet für die Taschenpistole Liliput (Modell 2)			
15 – 18	7,62 x 33 mm	X		X	
19 – 22	7,62 x 39 mm			X	
23 – 26	7,62 x 51 mm			X	
		Diese Munition wird auch für Scharfschützengewehre genutzt			
27 – 30	7,62 x 63 mm			X	
31 – 36	7,62 x 65 mm			X	
37 – 42	7,62 x 66,5 mm			X	
		Diese Munition wird auch für Scharfschützengewehre genutzt			
43 – 46	7,62 x 67 mm			X	
		Diese Munition wird auch für Scharfschützengewehre genutzt			
47 – 50	7,65 x 17 mm (R)	X	X		
51 – 54	7,65 x 21 mm	X			

...

55 – 58	8,5 x 63,5 mm			X	
		Diese Munition wird auch für Scharfschützengewehre genutzt			
59 – 60	8,6 x 70 mm			X	
		Diese Munition vorwiegend für Scharfschützengewehre genutzt			
61 – 64	9 x 19 mm	X			
		Die Munition existiert auch in Form von Hohlspitzgeschossen und Unterschallmunition			
65 – 68	9 x 33 R		X		
69 – 72	11 x 33 R	X	X		
73 – 76	11,4 x 33 R		X		
77 – 78	11,43 x 22 mm	X	X		
79 – 82	12,7 x 41 R		X		
83 – 88	12/70			X	
89 – 94	12/76			X	
95 – 100	20/76			X	

Hintergründe zu den Munitionstypen:

- 4,25 x 10 mm: Die Patrone wird „4,25 mm Liliput" genannt, weil sie vorrangig für die sehr kleine Taschenpistole Liliput hergestellt wurde. Sie ist im Grunde nur für dieses Sammlerobjekt nutzbar und hat außerdem nur eine sehr geringe Durchschlagskraft.
- 5,56 x 45 mm NATO: Standardpatrone der NATO, die vorrangig für Maschinenkarabiner verwendet wird. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Remington, darum oft auch als „.223 Rem." bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Maschinenkarabinern, in Maschinenpistolen und in Repetier- und halbautomatischen Büchsen bei Sportwettkämpfen und bei der Jagd.
- 5,7 x 28 mm: Die Pistolenpatrone wurde von der Fabrique Nationale hergestellt. Sie besitzt eine hohe Durchschlagskraft. Die Patrone wird vielfältig hergestellt und genutzt, so für die Maschinenpistole FN P90, als Unterschallmunition, als Hohlspitzgeschoss, als Jagdmunition im Gewehr, für Sportpistolen und Polizeidienstwaffen, wie auch für die im 3D-Drucker hergestellte Liberator-Pistole.
- 6,35 x 15 mm: Pistolenpatrone, die von der Firma Browning entwickelt wurde und auch unter der Bezeichnung „6,35 mm Browning" oder „.25 ACP" bekannt ist. Sie wurde weltweit von weiteren Herstellern hergestellt und wird für verschiedene Taschenpistolen genutzt und ebenso für eine spätere Version der Liliput-Taschenpistole.
- 7,62 x 33 mm: Patrone, die zunächst von der Firma Winchester für den US-Maschinenkarabiner M1 entwickelt wurde. Sie trägt die Bezeichnung „.30 Carabine". Sie wird eingesetzt in verschiedenen Sportgewehren, in Gewehren und Pistolen.
- 7,62 x 39 mm: Mittelpatrone, die in Russland entwickelt wurde und vor allem in Russland und China, aber auch in anderen Staaten eingesetzt wurde. Sie wird auch als Kurzpatrone M43 bezeichnet und wurde in den bekannten AK-47-Sturmgewehren verwendet. Das Kaliber wird in halbautomatischen Gewehren und Maschinenkarabinern eingesetzt.
- 7,62 x 51 mm NATO: Weit verbreitete Gewehrpatrone im westlichen Militär und die Standardpatrone der NATO. Ihr Einsatz weitete sich bis nach Australien aus. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Winchester, darum oft auch als „.308 Win." bezeichnet. Die Patrone löste in der Nato die .30-06 Spr. ab. Das Kaliber wird eingesetzt in Maschinenkarabinern, leichten Maschinengewehren, vollautomatischen Büchsen und Scharfschützengewehren.
- 7,62 x 63 mm: Standardmunition für Gewehre in der US Army. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Springfield, darum oft auch als „.30-06 Spr." bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Repetier- bis vollautomatischen Büchsen und leichten Maschinengewehren.
- 7,62 x 65 mm: Gewehrpatrone, die zur Jagd eingesetzt wird. Sie wurde von der .300 Winchester Magnum abgelöst. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Norma, darum oft auch als „.308 Norma Magnum" bezeichnet. Das Kaliber wird in Jagdgewehren eingesetzt.
- 7,62 x 66,5 mm: Gewehrpatrone, die vor allem im europäischen Raum zur Jagd eingesetzt wurde. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Norma, darum oft auch als „.300 Winchester Magnum" bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Jagd-Repetiergewehren und Scharfschützengewehren.
- 7,62 x 67 mm: Gewehrpatrone, die von der Firma Winchester hergestellt wurde. Sie trägt die Bezeichnung „.300 Winchester Magnum" und wird für Jagdgewehre und Scharfschützengewehre genutzt.
- 7,65 x 17 mm: Pistolenpatrone, die von der Firma Browning hergestellt wurde und unter der Bezeichnung „.32 ACP" auch für Revolver genutzt wird. Die Patrone ist zwar eine schwache Munition ist aber weltweit die am meist verbreitete Pistolenpatrone.
- 7,65 x 21 mm: Pistolenpatrone, die ursprünglich in Deutschland vom Waffenhersteller Luger erstellt wurde und darum auch die Bezeichnung „7,65 x 21 mm Luger" trägt. Sie diente als Vorbild für die „9 mm Luger". Sie wird für viele Pistolen genutzt, wie z. B. der Beretta M952, der Walter P5 oder HK P9S.

...

- 8,5 x 63,5 mm: Leistungsstarke Gewehrpatrone. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Winchester, darum oft auch als „.338 Winchester Magnum" bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Jagd-Repetiergewehren und Scharfschützengewehren.
- 8,6 x 70 mm: Patrone, die vorrangig für Scharfschützengewehre entwickelt wurde. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Lapua, darum oft auch als „.338 Lapua Magnum" bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt im sportlichen Langstreckenschießen, in der Großwildjagd und als Scharfschützengewehr auf weite Distanz.
- 9 x 19 mm: Die weltweit am weitesten verbreitete Patrone. Sie wird auch „9 mm Parabellum" oder „9 mm Luger" genannt und wurde zuerst in Deutschland entwickelt und wurde später zur NATO-Standard-Pistolenmunition, die auch vielfach bei der Polizei Verwendung fand. Das Kaliber wird in Pistolen und Maschinenpistolen eingesetzt und kann ebenso als Hohlspitzgeschoss und als Unterschallmunition eingesetzt werden.
- 9 x 33 R: Revolvermunition, die von Smith & Wesson hergestellt wurde und unter der Bezeichnung „.357 Magnum" läuft.
- 11 x 33 R: Revolvermunition, die von der Firma Remington hergestellt und kurz darauf von Smith & Wesson für den Revolver Modell 29 angeboten wurde. Die Patrone trägt die Bezeichnung „.44 Magnum". Die Patronen werden nicht nur für Revolver genutzt, sondern auch für halbautomatische Pistolen wie der Desert Eagle.
- 11,4 x 33 R : Revolvermunition, die auch als „.45 Colt" bezeichnet wird und für Revolver von Smith & Wesson hergestellt wurde. Die Munition ist weit verbreitet.
- 11,43 x 22 mm: Pistolenpatrone, die von Browning entwickelt wurde und kurz „.45 ACP" bezeichnet wird. Sie wurde größtenteils durch das Kaliber 9 x 19 mm abgelöst. Sie diente in den frühen 1900ern der Kavallerie der US-Streitkräfte und wird in entsprechenden Pistolen und Maschinenpistolen eingesetzt oder auch im Revolver Modell 25 von Smith & Wesson.
- 12,7 x 41 R: Revolvermunition, die von der Firma Smith & Wessen hergestellt wurde und die Bezeichnung „.500 S&W Magnum" trägt. Alle Revolver, die diese Munition verwenden besitzen lediglich eine Trommel für 5 Patronen.
- 12/70: Flintenlaufgeschoss, das vorrangig für Jagdflinten genutzt wird. In der 70 mm langen Hülse befinden sich 12 Kugeln.
- 12/76: Flintenlaufgeschoss, das für Jagdflinten, aber auch für Polizei- und Militärflinten genutzt wird. In der 76 mm langen Hülse befinden sich 12 Kugeln. Für Polizei- und Militäreinsätze wird anstelle von Schrot die Hülse mit einem Bündel Stahlpfeilen bestückt.
- 20/76: Flintenlaufgeschoss, das vorrangig für Jagd- und Sportflinten genutzt wird. In der 76 mm langen Hülse befinden sich 20 Kugeln.

6. Wettrennen

Einleitung: Bei einem Wettrennen treten Kontrahenten gegeneinander an, um den Sieger einer gewissen Strecke zu ermitteln. Die folgenden Regeln zum Wettrennen können aber auch eingesetzt werden, wenn Kontrahenten versuchen, schneller an einen Ort oder einen Gegenstand zu erlangen. Für das Wettrennen kann eine Strecke in Feldern aufgebaut werden.

Ein durchschnittlicher Sprinter rennt ca. 25 Km/h schnell. Das entspricht im Kampf-(Meter-)Raster 5 Felder.

Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Der SM kann grafisch eine Strecke darstellen, die von den Kontrahenten geschafft werden soll. Diese Strecke kann durch Hindernisse verkompliziert werden und nebenbei TW auf SINN, Springen oder REFL erfordern oder negative WM verursachen.
- Die Kontrahenten werden in einer Kampfliste geführt. Mit den Werten in REFL und dem W20 wird die Reihenfolge der Kontrahenten ermittelt.
- Beim Wettrennen muss in jeder Runde der TW auf Rennen gelingen.
    - Wurde der TW verpatzt, kommt der Rennende nicht vorwärts.
      Die Patzertabelle bestimmt die Folgen.
      Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Abzug.
    - Ist der TW zu Beginn eines Rennens misslungen, strauchelt der Rennende und kommt nur 1 m weit vorwärts.
    - Ist der TW während des Rennens misslungen, schafft der Rennende nur 4 m.
    - Gelingt der TW, schafft der Rennende 5 m.
    - Gelingt der TW meisterhaft, schafft der Rennende 6 m.
      Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Aufschlag.

    - Besitzt der Rennende im Talent Rennen mind. den Wert 18, schafft er zusätzlich 1 m mehr.

...

- Der Rennende kann während seiner Aktion zu Beginn des Rennens seine Richtung um 90 ° ändern oder während des Rennens max. 2 x bis zu 45 °.
- Parallele Handlungen werden – 4 WM.
- Wird eine Attacke auf einen anderen rennenden Gegner ausgeübt, wird diese zusätzlich – 2 WM, weil der Kontrahent auch in Bewegung ist.

- Je nach Rennen-Wert muss der Charakter nach entsprechenden Aktionen einen TW auf VIT schaffen, sonst ist er erschöpft:
    - Personen mit einem Rennen-Wert von unter 10: erstmals nach 1 Aktion
    - Personen mit einem Rennen-Wert von 10 – 11: erstmals nach 2 Aktionen
    - Personen mit einem Rennen-Wert von 12 – 14: erstmals nach 3 Aktionen
    - Personen mit einem Rennen-Wert von 15 – 17: erstmals nach 4 Aktionen
    - Personen mit einem Rennen-Wert von mind. 18: erstmals nach 5 Aktionen

    - Die TW werden danach nach jeder neuen Aktion gefordert und jeweils – 1 WM.

    - Tritt eine Erschöpfung ein, erleidet der Charakter auf alle TW – 2 WM.
    - Die WM regenerieren sofort, wenn man das Rennen abbricht.
    - Alternativ kann der Charakter versuchen, sich mit einem automatischen TW auf WS gegen die Erschöpfung zu wehren. Gelingt ihm der TW auf WS, finden die WM nicht statt. Misslingt der TW auf WS, wird der Charakter allerdings ohnmächtig.

Wettfahrten

- Für Wettfahrten werden die Regeln übernommen und angepasst.
    - Bei Fahrten kann der Charakter nicht erschöpft werden.

7. Wettsaufen

Einleitung: Beim Wettsaufen versuchen sich die Kontrahenten durch kontinuierlichen Alkoholkonsum „unterm Tisch zu saufen". Gewinner ist derjenige, dem es gelingt, als Letzter auf den Beinen zu bleiben bzw. sich nicht zu übergeben.

Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Zwei Personen oder eine Gruppe von Personen setzen sich dem Wettsaufen aus.
- Für den Wettkampf wird das Talent Saufen genutzt.
- Es wird Alkohol getrunken, beispielsweise muss jeder Mitspieler je Min. einen Kurzen trinken.

- Die alkoholische Wirkung beginnt ab dem 3. Getränk zu wirken.

- Nun muss jeder, nach einem „Schluck", einen TW auf Saufen schaffen.
    - Die TW werden dann je Runde um – 1 WM.
      (nach dem 4. „Schluck" wird also – 1 WM usw.)

    <u>Der Talentwurf auf Saufen</u>:

    - Wurde der TW verpatzt, hat sich der Spieler übernommen und scheidet aus.
      - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
      - Der Spieler erhält im Talent Saufen einen dauerhaften Abzug.
    - Ist der TW misslungen, scheidet der Spieler aus.
      - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
    - Ist der TW gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
    - Ist der TW meisterhaft gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
      - Der Spieler erhält auf den nächsten TW + 2 WM.
      - Der Spieler erhält im Talent Saufen eine dauerhafte Aufwertung.

<u>Alkoholsüchtige</u>: Alkoholsüchtige haben beim Saufspiel einen Vorteil, weil sie das Trinken gewohnt sind.

- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erhalten + 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erhalten + 4 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erhalten + 5 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erhalten + 6 WM.

- Außerdem erleben Alkoholsüchtige die Nebenwirkungen von Alkohol geringer (siehe unten!)

...

Die Nebenwirkungen von Alkohol:

1.Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 5 Min. die 1. Wirkung des Alkohols;
  beim Wettsaufen nach dem 3. Getränk:
    - Der Alkohol wirkt allmählich euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend und bewegungseinschränkend.
    - GL + 1 und MUT + 1.

- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 4. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 5. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 6. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.

2.Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 30 – 50 Min. die 2. Wirkung des Alkohols;
  beim Wettsaufen nach dem 5. Getränk:
    - Die Wirkung des Alkohols tritt nun deutlich ein (siehe obere Beschreibung!)
    - Zusätzlich MUT + 1, REFL + 1 und WS – 1.
    - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden – 2 WM.

- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 8. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 9. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 10. Getränk.

Überdosis: Eine Überdosis tritt auf, wenn der TW auf Saufen misslungen ist.

- Wirkung:
    - Zusätzlich in MUT + 1 und WS – 1 und REFL – 4.
    - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere – 2 WM.
    - Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
    - Kältewahrnehmung findet kaum statt.
    - Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.
    - Der Charakter bekommt Hunger.

- Außerdem entscheidet der W20:
    - 1 – 5 = Übelkeit
        - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
        - Der Charakter erleidet – 1 VIT.
    - 6 – 8 = Erbrechen
        - Der Charakter muss sich übergeben.
        - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
    - 9 – 10 = Durchfall
        - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
        - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
        - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
    - 11 – 12 = Hypersexualität
        - Der Charakter erhält im PM Hypersexualität + 3.
        - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
        - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Errektion.
    - 13 – 14 = Cholerik
        - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
        - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.
    - 15 = Ohnmacht
        - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
        - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
        - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
    - 16 – 20 = Es geschieht nichts.

Halbwertszeit: Die Wirkung von Alkohol beträgt 3 Std. Danach bauen die Werteveränderung stündlich ab.

...

Nachwirkungen: Die Nachwirkungen treten nach der Halbwertszeit auf:

- Der Charakter muss Urin lassen.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach müde.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach dehydriert, wenn er kein Wasser zu sich nahm.
- Bei einer Überdosis leidet der Charakter danach an W6:
    - 1 = Kopfschmerzen
    - 2 = Schwindel
    - 3 = Übelkeit
    - 4 – 6 = /

7. Training

Der Charakter kann sich im Laufe der Abenteuer fortbilden oder trainieren und dadurch seine Talentwerte verbessern. Die Umsetzung muss im Rollenspiel zum Einsatz kommen, aber das Ergebnis wird Out-Play ermittelt. Der Spieler, der seinen Charakter trainieren bzw. fortbilden möchte, kündigt dies dem SM an und erklärt dabei, welches Talent er aufbessern möchte. Für das Training gelten folgende Regeln:

7.1. Grundregeln

- Es kann nur ein Talent verbessert werden.
- Das Training wird in 3 Abenteuern hintereinander durchgeführt. In jedem dieser 3 Abenteuer muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Der Spieler muss das Training spielerisch kurz darstellen. Vergisst er das Training oder setzt er seine Prioritäten anders, verliert er eine Trainingsphase.
- Durch das Training verstreicht Spielzeit. Während andere Charaktere bestimmte Dinge tun, muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Hierfür können Inplay ungefähr 1 – 2 Std. vergehen.
- Am Ende des Trainings entscheidet der TW, ob das Training erfolgreich oder ein Misserfolg war.
- Talente, die der Charakter nicht trainieren kann sind AUSS, GL, INST und LE.
- Training kann nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter derzeit eine Therapie oder einen Entzug durchführt oder eine Psinetik oder einen Kampftrick erlernt. Ebenso kann der Charakter nur in einem Bereich trainieren und nur einmal im Abenteuer trainieren.
- Nach den 3 Abenteuern müssen 3 Abenteuer dazwischen liegen, bis man erneut trainieren kann.
- Wird das Training komplett abgebrochen, verliert der Charakter einen Punkt in dem Talent.
- Durch einen Anleiter (Trainer, Berater, Coach, Meister) wird das Training positiv WM:
    - Der Anleiter muss in dem entsprechenden Talent mind. den Wert 15 haben.
    - Der Anleiter muss im Talent „Psychologie / Pädagogik" mind. den Wert 12 haben, um anleiten zu können. Auf dieses Talent macht der Anleiter den TW.
        - Gelingt der TW normal, wird der TW des Schülers + 1 WM.
        - Gelingt der TW gut, wird der TW des Schülers + 2 WM.
        - Gelingt der TW meisterhaft, wird der TW des Schülers + 3 WM.

7.2. Trainingsablauf

1. Während des Abenteuers führt der Charakter sein Training durch. Hier findet noch kein TW statt.
2. Nach der Trainingsphase wird das Ergebnis ermittelt, mit dem TW auf das entsprechende Talent.
3. Mögliche Talentverbesserungen, aber auch mögliche Komplikationen treten erst im nächsten Abenteuer durch die Bewertung auf.

7.3. WM auf den TW

- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 12 wird der TW – 2 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 15 wird der TW – 4 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 18 wird der TW – 6 WM.

- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik normal gelingt, erhält der Charakter + 1 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik gut gelingt, erhält der Charakter + 2 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik meisterhaft gelingt, erhält der Charakter + 3 WM.

- Der Spieler muss außerdem auf mögliche weitere WM achten, z. B. durch VIT oder Rüstungen.

...

7.4. Trainingsphasen

TW-Ergebnis	Folgen
Normaler TW	Trainingsphase gelungen.
Guter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Meisterhafter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase; + 1 im Talent durch die sofortige Aufwertung des Meisterwurfs.
Misslungener TW	Trainingsphase misslungen; – 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Patzer	Training komplett misslungen; – 1 im Talent durch die sofortige Abwertung des Patzers; – 2 WM auf alle dazu passenden TW im nächsten Abenteuer (es kann sich dabei um eine Verstauchung oder um eine Erschöpfung handeln usw.) Ein neues Training ist erst in 3 Abenteuern wieder möglich.

7.5. Ergebnisse der Trainingsphasen

- Eine nicht durchgeführte Trainingsphase gilt als misslungen.
- Sind 2 Trainingsphasen gelungen = + 1 im entsprechenden Talent
- Wurden 3 Phasen durchgeführt, von denen mind. eine gelungen war = + 1 im entsprechenden Talent
- Sind alle 3 Trainingsphasen misslungen = – 1 im entsprechenden Talent
- Wurde das Training abgebrochen = – 1 im entsprechenden Talent