

PSIONIK

ZUSAMMENFASSENDE REGELN ZU KREATUREN

Kreatur	Omen
Monster	Durch ihr Dasein verursachen sie ungewöhnliche Todesfälle und seltsame Ereignisse.
Geister	Sinkende Temperatur, kalter Atem, elektrisches Licht flackert oder erlischt; auf den Gräbern der Verstorbenen von Spukgeistern wächst Wermut.
Abgötter	Ungewöhnliche Todesfälle und seltsame, durchaus auch positive Ereignisse finden statt.
Niedere Dämonen	Naturkatastrophen, Unfälle, Viehsterben, Insektenplagen ... Beim Auftreten verwelken Blumen, flackert oder erlischt elektrisches Licht, Vögel hören auf zu zwitschern und es finden sich Rückstände von Schwefel.
Namhafte Dämonen	Stärkere Katastrophen und Statuen bluten.

Kreatur	Lebensraum
Monster	Verborgen in der Immanenten Welt.
Geister	Verborgen in der Immateriellen Ebene; an dem Ort, zu dem sie sich hingezogen fühlen.
Abgötter	In menschlicher Gestalt oder getarnt in der Immanenten Welt.
Dämonen	Sie nehmen meistens Besitz von Menschen und leben in der Immanenten Welt.

Kreatur	Angst und Schrecken
Allgemein	Wenn man weiß, dass man sich einer Kreatur stellen möchte, muss der TW auf MUT gelingen.
Monster	Ihr Anblick verursacht meistens Angst oder einen Schreck.
Geister	Ihr Eindringen in die Immanente Ebene verursacht einen Schreck.
Abgötter	Nur wenn ein Abgott eine dämonische Fratze offenbaren kann.
Dämonen	Die Dämonische Fratze verursacht einen Schreck. Durch Medialität kann man die dämonische Fratze erkennen, auch bei Besessenen.

Kreatur	PSI
Monster	Einige Monster besitzen Psinetiken, evtl. auch eigene Fähigkeiten. PSI regeneriert je Tag. Die meisten Monster sind immun gegen psychische Psinetiken
Geister	Geister beherrschen einige Psinetiken und teilweise noch eigene Fähigkeiten. PSI regeneriert je ¼ Std. Sie sind immun gegen psychische Psinetiken (außer gegen Exorzismus und Nekromantie)
Abgötter	Abgötter beherrschen Psinetiken und teilweise noch eigene Fähigkeiten. PSI regeneriert je ¼ Std. Sie sind immun gegen psychische Psinetiken (außer gegen Nekromantie)
Niedere Dämonen	Dämonen beherrschen viele Psinetiken und teilweise noch eigene dämonische Fähigkeiten. PSI regeneriert je ¼ Std. Sie sind immun gegen psychische Psinetiken (außer gegen Exorzismus und Nekromantie)
Namhafte Dämonen	Dämonen beherrschen viele Psinetiken und teilweise noch eigene dämonische Fähigkeiten. PSI regeneriert je Min. Sie sind immun gegen psychische Psinetiken (außer gegen Exorzismus und Nekromantie)

Kreatur	VIT
Monster	Bei 3 oder weniger VIT wird das Monster ohnmächtig. VIT regeneriert je Std. VIT bewirkt bei Monstern keine negativen oder positiven WM.
Geister	Je VIT-Abzug entschwindet der Geist in die Immaterielle Ebene. VIT regeneriert in der Immaterielle Ebene je ¼ Std.
Abgötter	Bei 3 oder weniger VIT wird der Abgott ohnmächtig. VIT regeneriert je ¼ Std.
Niedere Dämonen	Bei 3 oder weniger VIT entschwindet der Dämon in die Immaterielle Ebene. VIT regeneriert je ¼ Std.
Namhafte Dämonen	Bei 3 oder weniger VIT entschwindet der Dämon in die Immaterielle Ebene. VIT regeneriert je Min.

Kreatur	LE
Monster	Bei 0 LE stirbt das Monster. LE regeneriert täglich.
Geister	Geister haben keine LE.
Abgötter	Bei 0 LE stirbt der Abgott und kommt ins Totenreich. LE regeneriert je ¼ Std.
Niedere Dämonen	Bei 0 LE stirbt der Dämon und kommt ins Totenreich. LE regeneriert je ¼ Std.
Namhafte Dämonen	Bei 0 LE stirbt der Dämon und kommt ins Totenreich. LE regeneriert je Min.

Kreatur	Wechsel zwischen den Ebenen
Monster	/
Geister	Geister können mit der PSI Materialisation in die Immanente Ebene eindringen. Das Zurückkehren fordert keinen TW auf PSI.
Abgötter	Einige Dämonen können mit der PSI Materialisation in die Immaterielle Ebene entschwinden. Das Zurückkehren fordert keinen TW auf PSI.
Dämonen	Dämonen können mit der PSI Materialisation in die Immaterielle Ebene entschwinden. Sie wechseln samt ihrem menschlichen Wirtskörper die Ebenen. Das Zurückkehren fordert keinen TW auf PSI.

Kreatur	Schaden und Eliminierung
Monster	Schaden und Eliminierung durch unterschiedliche Einwirkungen. Aurablit: Schock und – 1 VIT.
Geister	Keinen Schaden durch profane Waffen. Stahl und Silber richtet entsprechend VIT-Abzüge an und fordert Wechsel in die Immat. Ebene. Geister können keine stählernen Wände durchqueren. Aurablit, Weihwasser oder Salz: – 1 VIT und fordert Wechsel in die Immaterielle Ebene. Tod durch Verbrennung der Leichen-Überreste oder eines gebundenen Artefakts.
Abgötter	Schaden und Eliminierung durch unterschiedliche Einwirkungen, oft durch Stahl und Silber. Aurablit und Weihwasser: Schock und – 1 VIT Geweiheter Boden hält Abgötter fern. Geweihete Waffen töten Abgötter endgültig.
Niedere Dämonen	Keinen Schaden durch profane Waffen. Aurablit, Weihwasser oder Salz: Schock und – 1 VIT (dadurch erkennt man Besessene). Dämonenfalle hält Dämon wie gelähmt fest. Stahl und Silber richten entsprechend LE-Abzüge an und können den Dämon töten (Totenreich). Dämonen können keine stählernen Wände durchqueren. Geweiheter Boden hält niedere Dämonen fern. Geweihete Waffe tötet Dämonen endgültig.
Namhafte Dämonen	Keinen Schaden durch profane, stählerne oder silberne Waffen. Aurablit, Weihwasser oder Salz: Schock und – 1 VIT (dadurch erkennt man Besessene). Dämonenfalle hält Dämon W100 Tage wie gelähmt fest. Dämonen können keine stählernen Wände durchqueren. Geweihete Waffe tötet Dämonen endgültig (außer den Teufel, der dadurch nur ins Totenreich fährt).

Kreatur	Nekromantie
Geister	Zur Anrufung und Beschwörung sind Seance, Devotionalien und ein Medium nötig. Als Medium kann auch ein Mensch dienen. Invokation: Psinetiker nimmt nur über Medium Kontakt mit dem Geist auf. Evokation: Psinetiker zwingt einen Geist in der Nähe dazu, sich zu manifestieren.
Abgötter	Zur Anrufung und Beschwörung sind Seance, Devotionalien und ein Opfer nötig. Als Medium dient z. B. Blut in einem Becher. Invokation: Psinetiker stellt über das Medium Blut (oder ein anderes) mit dem Abgott Kontakt her. Evokation: Psinetiker lässt einen Abgott manifestieren. Ein Opfer ist nötig.
Dämonen	Zur Anrufung und Beschwörung sind Seance, Devotionalien und ein Blutopfer nötig. Als Medium dient Blut in einem Becher. Invokation: Psinetiker stellt über das Medium Blut mit dem Dämon Kontakt her. Evokation: Psinetiker lässt einen Dämon manifestieren. Ein Blutopfer ist nötig. Der Dämon kann mit seinem menschlichen Dasein erscheinen, wenn er schon in dieser Welt lebt. Kommt der Dämon aus dem Totenreich, erscheint er in dämonischer Gestalt. Der Dämon sucht sich bei einer Wiederauferstehung ein menschliches Opfer. Danach kann ein Pakt mit dem Dämon geschlossen werden.

Kreatur	Besessenheit
Geister	Einige Geister können von Menschen Besitz ergreifen (auch bei der Invokation vorübergehend). Der Besessene muss täglich einen TW auf WS schaffen, sonst verliert er – 1 WS. Ein besessener Psinetiker muss jede Std. einen TW auf WS schaffen, um sich befreien zu können. Nach der Besessenheit erleidet der Mensch einen Wahn (– W4 WS) und erinnert sich nicht.
Abgötter	Manche Abgötter können Besitz von Tieren ergreifen.
Dämonen	Dämonen suchen sich einen menschlichen Wirt aus, um so in der Immanenten Welt zu leben. Die Werte des Dämons übertragen sich auf den menschlichen Wirt. Ein besessener Psinetiker muss jede Std. einen TW auf WS schaffen, um sich zu kontrollieren. Nach der Besessenheit erleidet der Mensch einen Wahn (– W4 WS) und erinnert sich nicht.

Kreatur	Exorzismus
Geister	Formel-Exorzismus: Der Geist wird für W100 Monate ins Totenreich verbannt. Medialität: Der Psinetiker erkennt Geister in der Immateriellen Ebene und auch Besessene. Apopompe: Der Psinetiker befreit einen Besessenen von einem Geist. Findet der Geist keinen neuen Wirt, entschwindet er für W100 Min. in die Immaterielle Ebene. Epipompe: Der sichtbare Geist kann für W100 Min. in die Immaterielle Ebene verbannt werden. Tabong: Durch Epipompe kann ein sichtbarer Geist in einen Tabong verbannt werden. Aurablitz: Durch den Aurablitz wird der Geist für W100 Min. in die Immaterielle Ebene verbannt. Ein meisterhafter Exorzismus verbannt einen Geist ins Totenreich.
Abgötter	Formel-Exorzismus: Einige Abgötter können für W100 Monate ins Totenreich verbannt. Medialität: Der Psinetiker erkennt Abgötter. Apopompe: / Epipompe: Einige Abgötter können in die Immaterielle Ebene verbannt werden (für W100 Min.) Aurablitz: Nur VIT-Abzug und Schock. Ein meisterhafter Exorzismus verbannt einen Abgott ins Totenreich.
Niedere Dämonen	Formel-Exorzismus: Der Dämon wird für W100 Monate ins Totenreich verbannt. Medialität: Der Psinetiker erkennt Dämonen in der Immateriellen Ebene und auch Besessene. Apopompe: Der Psinetiker befreit einen Besessenen von einem Dämon. Findet der Geist keinen neuen Wirt, entschwindet er für W100 Min. in die Immaterielle Ebene. Epipompe: Der Dämon kann für W100 Min. in die Immaterielle Ebene verbannt werden. Tabong: Durch Epipompe kann ein Dämon in einen Tabong verbannt werden. Aurablitz: Nur VIT-Abzug und Schock. Ein meisterhafter Exorzismus verbannt einen Geist ins Totenreich.
Namhafte Dämonen	Siehe unter niedere Dämonen! Wird ein namhafter Dämon in einen Tabong gebannt, ist er nur W100 Monate gefangen.