

PSIONIK

BASICS

Gladbeck: Kopfgeld
auf Grabschänder
ausgesetzt



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



Mysteriöser Todesfall
an der B66



Kunstdiebe
überlisten
Alarmsystem



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

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



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

EINLEITUNG

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ich wünsche den Spielern aufregende und gruselige Spielstunden!

Jens Schultzki
(Herausgeber des DOMinium-Spielsystems)

Copyright

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

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

Homepage: www.dominium-rollenspiel.de



Und nun ... zur Spielbeschreibung

BASICS

Inhalt	Seite
Material	4
Das Regelwerk	4
Das Abenteuer	4
Spielmeister (SM) und Spieler	4
Der Charakter	5
IT / OT	5
Die Talente	5
Der Talentwurf (TW)	6
Gute und normale Talentwürfe	6
Patzer und meisterhafte Würfe	6
Wurfmodifikationen (WM)	6
Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)	7
Treffer und Schutz gegen Treffer	7
Regenerative Talente	9
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	9
Psinetiken (PSI)	9
Kampfkunst (KK)	10
Auf- und Abwertungen	10
Noch ein paar Hinweise fürs Spiel	10

1. Material

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

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



2. Das Regelwerk

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

3. Das Abenteuer

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

Möglich sind aber ebenso One-Shot-Abenteuer, bei denen sich die Spieler Charaktere erstellen, die nur für ein Abenteuer zusammenkommen, dass der Spielmeister vorbereitet hat. Bei einem nächsten gemeinsamen Spiel können die Spieler dann mit ganz anderen Charakteren an einem ganz anderen Ort auftreten. So könnte beispielsweise eine Gruppe von Charakteren in einem Reisebus unterwegs sein und an einen Ort gelangen, in dem etwas Mysteriöses geschieht und in einem anderen Abenteuer treten andere Charaktere auf, die beispielsweise in einem Hotel übernachten oder Nachbarn in einer Siedlung sind usw.

4. Spielmeister (SM) und Spieler

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

5. Der Charakter

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

Oder aber die Spieler entscheiden sich bewusst dafür, Charaktere nur für ein One-Shot-Abenteuer zu nutzen. Hat der Spieler seinen Charakter entworfen, muss er ihn so spielen. Ein zweiter korrigierter Versuch ist nicht zulässig.

6. IT / OT

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



Beispiel zum Rollenspiel:

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



7. Die Talente

Talente sind die Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters.

- Die Werte der Talente liegen zwischen 1 – 20.
- Innerhalb dieser Skala gibt es Kategorien, die besonders herausfordernd oder hilfreich sind.
 - **1 – 4** ist die **kritische Kategorie**. Wenn der Wert des Charakters hier hinunterrutscht, kann das schwerwiegende gesundheitliche Folgen haben.
 - **5 – 8** ist die **schlechte Kategorie**. Mit dem Wert 5 starten außerdem die Talente bei der Charaktererstellung. Der Spieler kann sich bewusst dafür entscheiden, einige Talentwerte so gering zu halten, weil sie für seinen Charakter nicht von Bedeutung sein sollen. Allerdings ist dabei zu beachten, dass die Talente dann auch im Rollenspiel schlecht umzusetzen sind. Wenn der Charakter beispielsweise einen schlechten Charisma-Wert hat, sollte er auch im Rollenspiel keine Überzeugungen oder anführenden Äußerungen von sich geben können.
 - **9 – 12** ist die **normale Kategorie**. Es ist sinnvoll, bei der Charaktererstellung viele der Talentwerte in diese Kategorie hinein anzuheben.
 - **13 – 16** ist die **gute Kategorie**. Talentwürfe gehen hier seltener daneben, wenn das Talent in dieser Kategorie liegt. Negative Talente oder Persönlichkeitsmerkmale hingegen, die in diesem Bereich liegen, stellen den Charakter im Rollenspiel vor besonderen Herausforderungen. Z. B. würde Skrupellosigkeit in dieser Kategorie dafür sorgen, dass der Charakter auch achtlos gegenüber den anderen Spieler-Charakteren handelt.
 - **17 – 20** ist die **super Kategorie**. Viele Talente, die ihre Werte in dieser Kategorie haben, bewirken besondere Boni und Fähigkeiten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Kritisch				Schlecht				Normal				Gut				Super			

8. Der Talentwurf (TW)

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



Talentwürfe sind kaum möglich, wenn die Werte des Charakters in der schlechten oder kritischen Kategorie liegen.

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

Beispiel: Darius will über einen Bach springen. Sein Wert in Springen liegt bei 12. Wenn der Spieler 1 – 12 würfelt, ist ihm der Sprung über den Bach gelungen. Würde der Würfel 13 oder höher anzeigen, wird er den Sprung nicht schaffen und vermutlich in den Bach fallen.

- Manche Talentwürfe lassen sich wiederholen, wenn sie nicht gelungen sind. Ein erneuter Versuch wird dann aber – 2 WM, also erschwert. Oder man wartet eine ¼ Std. ab und versucht es dann erneut. Bei einem Patzer ist ein erneuter Versuch immer erst nach einer ¼ Std. wieder möglich.

9. Gute und normale Talentwürfe

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

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

10. Patzer und meisterhafte Würfe

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

Ein Patzer ist ein extremes Misslingen und zieht schwere Folgen und eine sofortige Abwertung des Talents nach sich. Der Charakter erhält dauerhaft einen Punkt im Talent abgezogen. Außerdem gibt es für viele Talentwürfe eine Patzertabelle, mit der dann ermittelt wird, was das für Folgen hat.

Der Meisterwurf stellt ein extrem gutes Gelingen dar und zieht positive Folgen und eine positive Bewertung nach sich. Der Charakter erhält dauerhaft einen Punkt in dem Talent aufgewertet.

- In einem Abenteuer darf ein Talent durch Meisterwürfe und Patzer max. um einen Punkt gesteigert oder gesenkt werden. Die Auswirkungen kommen jedoch direkt zur Geltung.

11. Wurfmodifikationen (WM)

TW können in besonders schwierigen oder einfachen Situationen modifiziert werden.

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

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

12. Gegen-Talentwürfe (Gegen-TW)

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

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

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

- einen Wert von 9 – 12, wird der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 2 WM;
- einen Wert von 13 – 16, wird der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 4 WM;
- einen Wert von 17 – 20, wird der Gegen-TW des hinterfragenden Charakters – 6 WM.

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

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

13. Treffer und Schutz gegen Treffer

Gegen eine mögliche Verletzung im Kampf können verschiedene Rüstungen helfen. Nach einer Attacke wird darum in folgender Reihenfolge ausgewertet:

- 1.) Erfolgreiche Attacke und misslungene Parade
Dem Angreifer ist seine Attacke gelungen.
Der Verteidiger konnte nicht parieren oder die Parade ist misslungen.
- 2.) Treffer ermitteln
Anhand der **Trefferliste** und dem W100 wird ermittelt, wo das Opfer getroffen wurde.
Der Angreifer hätte auch auf eine Körperpartie zielen können, dann bestimmt der Angreifer das Ziel und nicht die Trefferliste.
Je nachdem wie gut die Attacke war, wird mit der Trefferliste ermittelt, was die Attacke verursacht.
- 3.) Das Opfer würde nun die entsprechende Anzahl an **Trefferpunkte** (TP) erleiden.
- 4.) Besitzt das Opfer eine schützende Bekleidung bzw. eine Rüstung?
Dann muss ermittelt werden, ob der **Barriereschutz** (BS) der Rüstung die Attacke aufhält und ob der **Rüstungsschutz** (RS) die Attacke dezimiert.
 - Der BS ist der nötige Schutz einer Rüstung, die eine Attacke erreichen muss, um dieser Rüstung überhaupt erst zu schaden.
Ein einfacher Helm hat beispielsweise ein BS von + 4. Die Attacke muss also mind. 4 TP verursachen, damit überhaupt erst ein Schaden am Helm entstehen kann.
 - Der RS ist der materielle Schutz einer Rüstung, die eine Attacke reduziert.
Wenn die Attacke der Rüstung schaden kann, dezimiert der RS die TP der Attacke.
Dabei wird die Rüstung an der entsprechenden Stelle dezimiert und ist dort künftig unbrauchbar.
Die übrigen TP gehen dann zu Lasten des Opfers und würden der Lebensenergie (LE) schaden.

***Beispiel:** Indra trägt über ihrem Oberkörper eine Lederweste. Ihr Angreifer sticht mit einem Messer erfolgreich auf sie ein. Durch den W100 wird ermittelt, dass sie rechts am Oberkörper getroffen wurde. Der Angriff war nur ein normaler Treffer und so würde Indra 3 TP erleiden. Leder hat nur einen BS von + 1. Das Messer überwindet also den BS. Der RS der Lederweste beträgt + 2, wodurch die TP dezimiert werden. $3 TP - 2 RS = 1 TP$. Die Lederrüstung wird am Torso zerstört. Es verbleibt noch 1 TP, der Indra schadet. Indra würde dadurch – 1 LE verlieren.*

Übrigens: Rüstungen können Attacken soweit dezimieren, dass sie beispielsweise von einer meisterhaften oder einer guten Attacke herabsinken. Das verändert die Auswirkungen, die in der Trefferliste vorgegeben werden.

- 5.) Neben den künstlichen Rüstungen gibt es auch eine natürliche Rüstung, ebenfalls bestehend aus einem **Natürlichen Barriereschutz** (NBS) und einem **Natürlichen Rüstungsschutz** (NRS). Solche natürlichen Rüstungen existieren aufgrund eines starken Organismus. Besondere Kreaturen besitzen so etwas, aber auch manche Humanoiden können das besitzen, z. B. durch ein Persönlichkeitsmerkmal oder durch eine hohe LE.

Der NBS und der NRS werden erst nach der Ermittlung der künstlichen Rüstung ausgewertet, weil es sich um den Organismus der Person oder der Kreatur handelt.

- Der NBS funktioniert wie der BS und stellt den nötigen Schutz dar, die eine Attacke erreichen muss, um dem Organismus überhaupt erst zu schaden.
Ein Humanoid besitzt einen NBS, wenn er in LE mind. den Wert 17 hat.
Dabei entspricht der NBS immer 10 % der aktuellen LE (dabei wird gerundet).
Da die LE des Humanoiden sinken kann, kann auch der NBS entsprechend sinken.
Sollte der Charakter seine LE künstlich auf 17 aufgeputscht haben, z. B. durch Dopingmittel, ist der NBS nur vorübergehend, nämlich so lange, wie LE mind. den Wert 17 hat.
Wenn der Charakter generell eine LE von mind. 17 hat, gilt der NBS dauerhaft, selbst dann, wenn die LE unter 17 sinkt.

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

Auch der NRS wird durch die Attacke dezimiert. Die entsprechende Körperpartie verliert ihre NRS, wenn sie durch die Attacke dezimiert wurde. Je Std. wird ein verlorener NRS-Punkt regeneriert.

- Der NRS funktioniert wie der RS und stellt den organischen Schutz dar, der die Attacke dezimiert.
- 6.) Schließlich wird der Treffer ermittelt: 1.) Die Attacke verursacht TP. 2.) Ein möglicher BS kann die Attacke aufhalten. 3.) Ein möglicher RS reduziert die TP und dezimiert den RS. 4.) Ein möglicher NBS kann die Rest-Attacke aufhalten. 5.) Ein möglicher NRS kann die Rest-Attacke dezimieren und dezimiert den NRS. 6.) Die übrigen TP gehen zu Lasten des Opfers. Die LE wird entsprechend reduziert. Die Trefferliste gibt an, was noch geschieht.

14. Regenerative Talente

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

Dass sich Talente vorübergehend verändern ist selten und geschieht meistens durch den Einfluss von Pharmazeutika. Talente, Natürlicher Rüstungsschutz und auch Wurfmodifikationen regenerieren dann je Std. um einen Punkt.

Regenerative Talente stellen eine Besonderheit dar. Sie steigen oder sinken im Spiel häufiger als andere und regenerieren schwerer, nämlich täglich um je einen Punkt.

Regeneratives Talent	Bedeutung
Glück (GL)	Hoher Lebenserfolg und Rettungshilfe in Notlagen. In besonderen Lebenslagen kann der TW auf GL darüber entscheiden, ob sich der Charakter noch aus einer Situation befreien kann. Ab GL 17 findet ein Meisterwurf auch bei einer gewürfelten 2 statt.
Lebensenergie (LE)	LE ist die Stärke des Organismus. Auf LE wird selten ein TW gemacht, aber LE entscheidet über den Lebensstand des Charakters. Bei 0 LE ist der Charakter tot. Durst, Hunger und Verwundungen können ihm LE kosten. Ab LE 17 besitzt der Charakter einen NBS.
Mut (MUT)	Kühnheit, Tapferkeit und Courage des Charakters. MUT entscheidet darüber, ob sich der Charakter in eine gruselige oder gefährliche Situation hineintraut. MUT wird auch als Gegen-TW gegen Angststörungen eingesetzt. MUT dient auch dazu, sich gegen einen möglichen Schreck zu wehren. Ab MUT 17 kann der Charakter in einen Kampfrausch eintreten.
Psinetik (PSI)	Übernatürliche Geistesfähigkeit, mit der auf Humanoiden, Dinge und Umgebung durch Willenskraft Einfluss ausgeübt werden kann. Um Psinetik zu beherrschen, muss der Charakter das Talent auf mind. 9 anheben. Einige Spezies können keine Psinetik beherrschen. Das Talent sinkt vorübergehend durch den Einsatz psinetischer Fähigkeiten.
Vitalität (VIT)	Physische Gesundheit des Charakters und körperliches Wohlbefinden. Niedrige VIT verursacht negative WM auf alle physischen und psychischen Talente, eine hohe VIT hingegen positive WM. Mit VIT wirkt man einer Krankheit entgegen. Fällt VIT in den kritischen Bereich, wird man ohnmächtig und bei 0 VIT fällt man ins Koma. Ab VIT 17 erhält der Charakter auf alle TW (außer auf GL) + 2 WM.
Willensstärke (WS)	Psychische Verfassung und Widerstandskraft (Resilienz). WS nutzt man, um sich gegen psychische Psinetiken oder traumatisierende Erlebnisse zu wehren. WS verbraucht sich durch anstrengende kognitive Tätigkeiten. Niedrige WS verursacht negative WM auf die psychischen Talente. Fällt WS in den kritischen Bereich, leidet man unter Müdigkeit. Ab WS 17 besitzt der Charakter eine gewisse Resilienz gegen Schocks.

15. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Die PM sind positive oder negative Eigenschaften, wie Verhaltensstörungen, Süchte, körperliche Handicaps oder besondere Fähigkeiten.

- Der Charakter erhält 3 PM, die ausgewürfelt werden.
 - Er kann ein PM ablehnen, wenn er dafür 50 Talentpunkte opfert.
 - Er kann ein steigerbares PM ablehnen, wenn er dafür ein anderes steigerbares PM anhebt.

Bei den steigerbaren PM handelt es sich beispielsweise um Süchte.

Sie haben Werte und Kategorien. Je höher der Wert bzw. die Kategorie, desto schlimmer das PM.

Ein steigerbares PM startet mit dem Wert 9.

Sinkt das PM unter 5, also unter die schlechte Kategorie, ist das PM besiegt und existiert nicht mehr.

Steigerbare PM können häufig durch Entzug oder Therapie gedrosselt werden.

Ein PM kann auch steigen, z. B. durch den Konsum einer Droge. Dann steigt es um + 4 Punkte und kann somit in eine höhere Kategorie steigen.

Um sich in entsprechenden Situationen gegen ein steigerbares PM zu wehren, muss ein Gegen-TW gelingen.

16. Psinetik (PSI)

Psinetiken sind übersinnliche Fähigkeiten, mit denen man Ereignisse, Menschen und Gegenstände kognitiv beeinflussen kann.

- Um Psinetiker zu sein, muss das Talent PSI auf den Wert 9 angehoben werden.
- Je Kategorie erhält der Psinetiker eine Psinetik.
- Im Laufe der Abenteuer kann ein Charakter virtuelle Punkte erlangen, um auch Kategorien zu erreichen, die über den Wert 20 hinausreichen.

17. Kampfkunst (KK)

Kampfkunst stellt besondere Techniken dar, die zur körperlichen Auseinandersetzung genutzt werden können und mit denen man besondere Kampftechniken ausführen kann.

- Um Kampfkunst zu beherrschen, müssen die Talente Nahkampf und KK auf den Wert 13 angehoben werden.
- Je Talentwert erhält der Kampfkünstler ein Kampftalent.
- Im Laufe der Abenteuer kann ein Charakter durch Training weitere Kampfkünste erlernen.

18. Auf- und Abwertungen

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

- Durch einen meisterhaften TW steigt das PM sofort um einen Punkt.
- Durch einen Patzer sinkt das PM sofort um einen Punkt.
- Nach einem gespielten Abenteuer erhält der Charaktere + 1 oder – 1 in einem Talent oder PM der Wahl.
- Steigerbare PM können durch eine Therapie in ihrem Wert gedrosselt werden.
- Talente können durch Training gefördert werden. Siehe dazu im Ordner „Regelwerk“!.
Ein Training umfasst 2 – 3 Abenteuer.
Ein Training kann nicht absolviert werden, wenn man eine Therapie bzw. einen Entzug durchführt oder eine Psinetik oder einen Kampftrick erlernt.

19. Noch ein paar Hinweise fürs Spiel

Fehlendes Gendern und archetypische Charakterklassen: Es ist sicherlich schon aufgefallen, dass in diesem Regelwerk nicht gegendert wird. Dafür bitte ich um Entschuldigung! Das hat zwei Gründe: a) Der Schreibfluss wird dadurch nicht gestört; b) Das Dominium-Regelwerk soll einheitlich bleiben. Im SciFi-DOMinium und im mittelalterlichen PANlayos haben die Charakterklassen archetypische Merkmale, die bewusst männlich, weiblich sind oder gar kein Geschlecht besitzen.

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

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

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

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

Mit dem One-Shot-Abenteuer in eine Situation geraten: Wenn die Spieler-Gruppe nicht kontinuierlich zusammenspielt, sondern lediglich zusammenkommt, um gemeinsam ein Abenteuer zu spielen, wird der Spielmeister sich ein Abenteuer ausgedacht haben können, in das die Spieler-Charaktere einfach hineinkatapultiert werden. Sie leben irgendwo gemeinsam oder kommen durch Zufall an einen Ort, wo das Abenteuer auf sie lauert.

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