

PARA-WELT

Para-Welt ist ein Begriff, der für eine Welt von Phänomenen steht, zu denen auch die metaphysische Parallelwelt und alternative Anderswelten gehören.

Inhalt	Seite
Die Immanente Welt	1
Die Immaterielle Ebene	1
Para-Kreaturen	2
Para-Phänomene	2
Psinetische Fähigkeiten gegen Para-Kreaturen	3
Der Astralgeist eines Transzendenzreisenden	4
Tabong	4
Ektoplasma	5
Schützende Methoden gegen Para-Kreaturen	5

1. Die Immanente Welt

Die Immanente Welt ist das Diesseits, die materielle Welt, in der Pflanzen, Humanoiden und Tiere leben, in der Bauwerke und Gegenstände existieren und in der sich auch Para-Kreaturen hinein manifestieren können. Die Immanente Welt ist den Gesetzen der Wechselwirkungen und der Schwerkraft unterworfen.

2. Die Immaterielle Ebene

Die Immaterielle Ebene ist eine feinstoffliche Spiegelwelt der Immanenten Welt. Die Immanente Welt wirkt in sie hinein. Ohne Hilfsmittel kann man die Immaterielle Ebene jedoch nicht erkennen. Gewisse Strukturen, wie Landschaften, auch Bäume, manchmal auch alte Gebäude oder Straßen, wirken in die Immaterielle Ebene hinein und befinden sich dort ebenfalls; teils aber auch völlig verändert. Gelegentlich existieren dort auch Objekte, die es in der Immanenten Welt nicht gibt. Die ganze Immaterielle Ebene ist düster. Und sie bietet Para-Kreaturen, wie Dämonen und Geistern, ein vorübergehendes Zuhause. Die Immaterielle Ebene ist darum auch eine Spukwelt.



Von der Immateriellen Ebene aus kann man in die Immanenten Welt hineinblicken. Man erkennt alle Bauwerke, Fahrzeuge, Humanoiden, Tiere usw. Durch die Objekte kann man hindurchblicken. Man sieht also, was hinter ihnen liegt. Das geht auch bei Wänden, Bäumen und auch bei Humanoiden. Nur nicht bei meterdicken Beton- oder Eisenwänden. Und es funktioniert niemals bei kratylbeschichteten Wänden oder Gegenständen. Durch einfache Objekte, zu denen auch Humanoiden gehören, kann man sogar hindurchschreiten. Die Humanoiden in der Immanenten Welt bemerken das überhaupt nicht. Es kommt zu keiner Berührung.

Die Immaterielle Ebene stellt also eine interessante Dimension dar, die manche Humanoiden gerne wirtschaftlich nutzen wollen würden oder wissenschaftlich erforschen möchten. Aber es gibt kaum Möglichkeiten, wie man von der diesseitigen Immanenten Welt in die Immaterielle Ebene kommt. Es ist in den letzten Jahren lediglich gelungen, durch besondere Techniken unzuverlässige Einblicke in die Immaterielle Ebene zu erhalten. Ein gefährliches Problem entsteht außerdem dann, wenn die beiden Dimensionen sich zu nahekommen, wenn man also versucht, von der Immanenten Welt in die Immaterielle Ebene zu kommen. Dadurch können Para-Risse entstehen, Naturgesetze verschieben sich und Para-Kreaturen werden davon angezogen. In der Raumzeit-Technologie sind solche Para-Risse schon durch Tachyonensprünge oder fehlerhafte Teleportationen entstanden.

Manch einem Psinetiker ist es bereits gelungen, durch Transzendenzreisen, sich durch die Immaterielle Ebene zu bewegen. Sie berichteten davon, wie sie frei in dieser Spiegelwelt „umhergeistern“ konnten, ohne dass sie von jemanden wahrgenommen wurden. Von den Para-Kreaturen, die sich in der Immateriellen Ebene befinden, wurden sie jedoch wahrgenommen. Durch die Psinetiker wurde in Erfahrung gebracht, dass man als sterblicher Humanoid in der Immateriellen Ebene nicht altert und dass man dort keinen Schlaf braucht, keine Nahrung und kein Trinken. Aber es heilen dort auch keine Wunden.

3. Para-Kreaturen

Als Para-Kreaturen gelten übernatürliche Wesen, die keine Humanoiden oder Tiere oder Pflanzen sind. Zu ihnen gehören die Dämonen, Geister und Monster.

3.1 Monster: Monster sind Lebewesen, die in der Immanenten Welt existieren. Sie werden als Para-Kreaturen kategorisiert, weil sie entweder eine sonderbare Herkunft oder gefährliche, manchmal auch psinetische Fähigkeiten besitzen. Sie sehen häufig bestialisch und furchteinflößend aus. Monster haben allerdings nur selten Zugang zur Immateriellen Ebene. Zu den gefährlichen Monstern gehören beispielsweise der Agam, die Arachnide und auch der Drache.

3.2 Geister: Geister sind feinstoffliche Wesen. Sie sind geistliche Überreste verstorbener Humanoiden, die ihren Frieden nicht finden konnten und an Dinge oder Orte in der Immanenten Welt gebunden sind. Geister existieren in der Immateriellen Ebene, können aber in die Immanente Welt hineinwirken und spuken und sich auch vorübergehend manifestieren. Geister sind aufgrund ihres Todes an etwas gebunden, das in der Immanenten Welt existiert. Das können ihre verstorbenen Gebeine sein oder ein Artefakt, das mit dem Tod des ehemaligen Humanoiden zu tun hat. Geister haben ein erschreckendes Aussehen und umso älter sie werden, desto grausamer werden sie. Wenn sie in Erscheinung treten, tritt auch Kälte als Omen auf und es kommt zu elektrischen Störungen. Geister besitzen keine LE, sondern leben nur von VIT. Sie regenerieren ihre VIT in der Immateriellen Ebene, nämlich je ¼ Std. um einen Punkt. Um einen Geist zu verletzen, benötigt man eine stählerne Waffe oder Kratyl. Wenn ein Geist dadurch tödlich verletzt wird, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, um dort zu regenerieren. Um einen Geist endgültig zu eliminieren, benötigt man eine Heilige Waffe oder man muss dessen hinterbliebenen Gebeine zerstören oder das Artefakt, an das der Geist gebunden ist.

3.3 Dämonen sind weiterentwickelte Geister, die sich auch aus psinetischen Quellen entwickelt haben können. Sie sind unberechenbare, launische und unheimliche Mächte, die oft mächtige Psinetiken beherrschen. In ihrem eigentlichen Aussehen sind oft bestialische Mischwesen aus Humanoid und Tier. Dämonen nutzen die Immaterielle Ebene und die Immanente Welt als Lebensraum. Wenn ein Dämon auftaucht, kommt es zu kleinen Omen: Zikaden verstummen, Blumen verwelken und auch Wetterphänomene können entstehen. Auch Unglücke nehmen in ihrer Nähe zu. Dämonen regenerieren eigenständig ihre Talente je ¼ Std. um einen Punkt. Sie brauchen die Immaterielle Ebene nicht zum Regenerieren, können diese aber nutzen, um sich in Sicherheit zu bringen und dort in Ruhe zu regenerieren. Um einen Dämon zu verletzen, benötigt man eine stählerne Waffe oder Kratyl. Manchmal kann auch eine Silberwaffe genutzt werden. Wenn ein Dämon dadurch tödlich verletzt wird, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, um dort zu regenerieren. Um einen Dämon endgültig zu eliminieren, benötigt man eine Heilige Waffe. Andere Optionen gibt es nicht.

4. Para-Phänomene

Als Para-Phänomene gelten Ereignisse, die durch Para-Kreaturen verursacht werden.

4.1 Besessenheit: Viele Dämonen und auch einige Geister besitzen die psinetische Fähigkeit der Besessenheit, mit der sie Besitz von Humanoiden nehmen können. Sie verschmelzen mit ihrem Opfer, der dann zu ihrem Wirt wird. Die Para-Kreatur kann in einem Umfeld von 11 x 11 m diese Psinetik anwenden. Das Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Gelingt die Psinetik, befindet sich der Dämon oder Geist im Wirtskörper. Das Opfer erleidet dadurch – 1 WS.

Die Para-Kreatur kann sich in seinem Wirt ruhig verhalten oder aber auch bewusst die Kontrolle übernehmen. Das Opfer wird zunehmend rastloser und wenn die Para-Kreatur die Kontrolle übernimmt, ist das Opfer handlungsunfähig und verliert für die Zeit ihre Erinnerungen. Der Humanoid wird dann fremdgelenkt und erhält die Talente und Fähigkeiten der Para-Kreatur.

Gegen die Besessenheit wehrt sich ein Humanoid regelmäßig. 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. Der Dämon oder Geist kann sich mit einem Gegen-TW auf WS gegen den Versuch der Befreiung wehren. Jeder misslungene Befreiungsversuch kostet dem Opfer wieder – 1 WS.

Wenn die Para-Kreatur aber ihren Wirtskörper verlassen muss, kann sie eine weitere Parade nutzen, um sich in der Immanenten Welt zu manifestieren oder von einem anderen Lebewesen Besitz zu ergreifen. Ansonsten muss sie in die Immaterielle Ebene entweichen, wo sie W100 Min. lang verbleiben muss. Ob die Para-Kreatur ihr Opfer verlassen musste oder absichtlich wollte, das Opfer verliert dann schließlich – W4 WS und – 1 VIT. Der ehemalige Besessene erinnert sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit und leidet unter Flashbacks.

Liebende Humanoiden können versuchen, den Besessenen dazu zu bringen, sich von der Besessenheit zu befreien. Hierfür muss der Person ein TW auf CHAR gelingen und er muss ihm gut zureden. Der Besessene führt dann einen TW auf WS durch. Eine andere Möglichkeit, den Besessenen zu befreien, ist durch die Psinetik Exorzismus möglich.

4.2 Geisterattacke: Die Geisterattacke ist eine Fähigkeit bestimmter Geister. Dabei rast der Geist auf einen Humanoiden zu und stößt mit ihm zusammen. Er löst sich dabei auf und entschwindet in die Immaterielle Ebene. Der Humanoid erleidet dadurch einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS. Ektoplasma bleibt auch an ihm zurück.

4.3 Geisterstimmen: Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich in der Immanenten Welt manifestieren. Sie treten selten an besonderen Stellen auf. Geisterstimmen können auch kurzfristig als Omen von mächtigen Dämonen auftreten. Und Geisterstimmen können durch die Psinetik Nekromantie (Nekromantie) hervorgebracht werden. Sie existieren dann an dem Ort eine ¼ Std. lang. Geisterstimmen wirken in einem Umfeld von 50 x 50 Metern. Betroffene, die sich in diesem Gebiet aufhalten, hören die Stimmen und werden allmählich wahnsinnig. Je Min. muss der Betroffene einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er – 1 WS. Dem Psinetiker selbst schaden die Stimmen nicht.

4.4 Umlagerung: Die Umlagerung ist eine Eigenschaft vieler Dämonen, die dann auftritt, wenn sich Dämonen in der Immateriellen Ebene über einen längeren Zeitraum in der Nähe von Humanoiden aufhalten. Die Betroffenen fühlen sich unwohl und bekommen Alpträume. Alle 10 Std. muss den Betroffenen ein TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie – 1 WS. Die Umlagerung funktioniert in einem Umfeld von 100 x 100 Metern.

4.5 Materielles Wirken: Das Materielle Wirken ist eine Fähigkeit von Dämonen und bestimmten Geistern. Durch ihre Willenskraft können sie aus der Immateriellen Ebene heraus in die Immanente Welt hineinwirken. Sie können dadurch Gegenstände bewegen, Abdrücke hinterlassen, Stimmen erzeugen und auch Psinetiken wirken. Der Einsatz kostet sie jeweils – 1 VIT und ihnen muss dafür zuvor der TW auf WS gelingen.

4.6 Weitere psinetische Eigenschaften: Geister, vor allem aber Dämonen, besitzen gefährliche Psinetiken. Alle psinetischen Einsätze kosten der Para-Kreatur lediglich – 1 PSI. PSI regeneriert je ¼ Std. um je einen Punkt. Die meisten Para-Kreaturen beherrschen Psychokinese, viele auch Diachryso und Teleport. Der Alp besitzt beispielsweise auch die Telepathie, mit der er per Somnakese in den Traum von Humanoiden eindringt.

5. Psinetische Fähigkeiten gegen Para-Kreaturen

Psinetiker haben einige psinetische Fähigkeiten, mit denen sie Para-Kreaturen erkennen und angreifen können und mit denen sie auch selbst Para-Kreaturen erzeugen, beschwören oder befehlen können. Es handelt sich um die Psinetik Nekromantie.

5.1 Aurensehen: Mit der aktivierten Aurensehen kann ein Psinetiker 1 Min. lang psinetische Quellen und somit auch Psinetiker und psinetische Para-Kreaturen erkennen. Er erkennt die Para-Kreaturen auch in der Immateriellen Ebene oder wenn sie von einem Humanoiden Besitz ergriffen haben. Er erkennt dadurch aber auch das wahre monströse Aussehen der Para-Kreaturen, das einen Schreck verursachen kann.

5.2 Austreibung: Die Austreibung ist eine Psinetik des Exorzismus, mit der Dämonen oder Geister von einem Lebewesen ausgetrieben werden können. Wenn die Psinetik gelingt, wehrt sich die Para-Kreatur dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. Sollte der Exorzismus erfolgreich sein, kann die Para-Kreatur direkt darauf eine Parade nutzen und sich mit einem TW auf PSI versuchen in der Immanenten Welt zu materialisieren oder von einem (anderen) Lebewesen Besitz zu ergreifen. Bei einer Materialisation erscheint die Kreatur dann in einem Umfeld von 11 x 11 m. Bei dem Versuch einer erneuten Besessenheit, kann sich das neue Opfer mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren. 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 Austreibung ist die Para-Kreatur sofort endgültig tot.

5.3 Verbannung: Die Verbannung ist eine Psinetik des Exorzismus, mit der Dämonen und Geister aus der Immanenten Welt verbannt werden können. Der Psinetiker muss den Dämon oder Geist dafür erkennen. Entweder gelingt ihm das mit der Psinetik Aurensehen oder der Dämon oder Geist hat sich bereits manifestiert. Ein Dämon oder Geist, der von einem Humanoiden Besitz ergriffen hat, muss erst ausgetrieben werden, bevor er verbannt werden kann. Gegen die Verbannung wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Durch die erfolgreiche Verbannung entschwindet die Para-Kreatur für W100 Min. lang in die Immaterielle Ebene. Bei einer meisterhaften Verbannung ist die Para-Kreatur sofort endgültig tot.

5.4 Evokation: Die Evokation ermöglicht das Herbeibeschwören von Para-Kreaturen. Auf diese Weise wird eine Para-Kreatur dazu gezwungen, zum Beschwörer zu kommen und sich dort zu manifestieren. Das kann beispielsweise dem Zweck dienen, die Para-Kreatur angreifen zu können oder sie gefügig zu machen. Dämonen und Geister können aus einem Umfeld von 1 x 1 Km herbeibeschworen werden, sowohl aus der Immanenten Welt als auch aus der Immateriellen Ebene. Gegen die Evokation wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. Sollte ein Dämon Besitz von einem Humanoiden genommen haben und er wird herbeibeschworen, erscheint er an dem Ort mit der Gestalt seines Wirtskörpers. Wenn der Psinetiker mehrere Dämonen oder Geister herbeibeschwören will, zahlt er für jede Para-Kreatur + 1 PSI mehr und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur – 1 WM. Die herbeibeschworene Para-Kreatur erscheint in einem Umfeld von 11 x 11 m vom Psinetiker.

Wenn der Psinetiker nun den Geist oder Dämon kontrollieren will, muss ihm der TW auf CHAR gelingen. Dagegen wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. Gelingt die Kontrolle, gehorcht die Para-Kreatur dem Psinetiker.

Die Evokation gilt als Schwarze Magie. Wer sie häufig anwendet, erleidet zunehmend dunkle Adern im Kopf- und Halsbereich und die Augenringe verfinstern sich allmählich. Solche Psinetiker nennt man Nekromanten.

5.5 Nekomantie: Die Nekomantie ist eine Psinetik aus der Nekromantie, mit der ein Psinetiker einen Widrigänger erschaffen kann. 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 das Ziel der Para-Kreatur. Wenn ihm das gelingt, untersteht die dämonische, geisterhafte oder monströse Kreatur seiner Kontrolle. Nekomantie gilt als Schwarze Magie, die durch die Nutzung auch das Aussehen des Psinetikers verändert. Solche Psinetiker nennt man Nekromanten. Mit der Nekomantie kann der Psinetiker

6. Der Astralgeist eines Transzendenzreisenden

Der Astralgeist ist eine psinetische Form aus der Psinetik Transzendenzreisen, mit dem ein Psinetiker mit seinem Geist seinen Körper verlassen kann und wie ein Geist umhergeistern kann. Er lässt dabei seinen Körper in einer Art Trancezustand regungslos zurück. Als Astralgeist bewegt er sich dann in der Immateriellen Ebene.

Als Astralgeist kann er in die Immanente Welt hineinwirken (Materielles Wirken) und sich auch als feinstofflicher Geist manifestieren. Ebenso kann er die Geisterattacke ausführen und von Humanoiden Besitz ergreifen.

Anders als ein herkömmlicher Geist, regenerieren seine Talentwerte nicht in der Immateriellen Ebene. Er muss vor Ablauf von 24 Std. wieder mit seinem Körper verschmolzen sein, sonst ist er als Geist in seinem Zustand gefangen. Sein Körper würde dann sterben und der Psinetiker wird zu einem echten Geist.

Auf den Astralgeist kann mit den Psinetiken der Nekromantie gewirkt werden.

- Durch Exorzismus kann der Astralgeist von einem Besessenen ausgetrieben werden.
- Durch Exorzismus kann ein manifestierter Astralgeist in die Immaterielle Ebene verbannt werden, wo er dann W100 Min. lang verbleiben muss. Dies kann für den Astralgeist eine Gefahr darstellen, wenn es ihm dadurch nicht möglich ist, rechtzeitig wieder mit seinem Körper zu verschmelzen.
- Durch die gelungene Evokation wird der Astralgeist in einem Umfeld von 1 x 1 Km dazu gezwungen, sich in einem Umfeld von 11 x 11 Meter zum Beschwörer zu manifestieren.
- Durch die Aurenansicht kann ein Astralgeist erkannt werden, sowohl in der Immateriellen Ebene als auch wenn er von einem Humanoiden Besitz ergriffen hat.

Als Astralgeist ist der Psinetiker den gleichen Schädigungen ausgesetzt, wie echte Geister. Kratyl und auch der Lichtblitz aus der Photokinese schaden ihm und Apotropaia können ihn hindern, Orte zu betreten oder bestimmte Eigenschaften auszuführen.

7. Tabong

Bei einem Tabong handelt es sich um ein Gefäß, das zuvor mit Sanctukinese geweiht wurde. Ein geweihter Tabong nimmt Dämonen, Geister und auch gerade gewirkte Psinetiken in sich auf, wenn der Tabong zuvor geöffnet wurde. Der Tabong wirkt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und 1 Min. lang. Durch das Öffnen des Tabongs wird die Para-Kreatur vom Tabong eingezogen, wenn der Para-Kreatur der TW auf WS misslingt. Solange die Para-Kreatur sich im Wirkungsbereich des Tabongs befindet, muss der Para-Kreatur der TW jede Sekunde gelingen. Wenn der Dämon oder Geist in den Tabong hineingezogen wurde, muss der Tabong zügig wieder verschlossen werden. Dämonen sind in der Lage, den Tabong von innen heraus zu zerstören. Sie befreien sich innerhalb von W100 Monaten. Ansonsten bleiben Para-Kreaturen so lange im Tabong, bis der Tabong geöffnet oder zerstört wird.

Auch eine gerade gewirkte Psinetik kann von dem geöffneten Tabong hineingezogen werden. Das kann genutzt werden, um Psinetiken aufzubewahren. Wenn der Tabong dann wieder geöffnet oder er zerstört wird, entfaltet sich die Psinetik, wie es einst beabsichtigt war. Bei der Schaffung der Psinetik weiß der Psinetiker allerdings nicht, ob die Psinetik gelungen ist.

8. Ektoplasma

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

9. Schützende Methoden gegen Para-Kreaturen

9.1 Kratyl: Kratyl ist eine seltene Bleiverbindung, die in der Industrie keinerlei Verwendung hat, jedoch gegen Para-Kreaturen und Psinetiker zum Einsatz kommen kann. Kratyl gibt es in reiner pulverartiger Form, als Spray, als Granate und kann in Wänden oder Helmen eingearbeitet werden, die aus Metall oder Duroplast bestehen.

Kratyl schützt vor psychisch-psinetischen Angriffen. Der Psinetiker, der mit Kratyl verunreinigt wurde, erhält auf seine Psinetiken – 6 WM. Wurde ihm Kratyl injiziert oder hat er Kratyllösung getrunken oder war er dem Kratylpulver ausgesetzt, verliert er endgültig – 1 PSI. Die Wirkung hält ansonsten eine ¼ Std. lang an. Negative WM regenerieren danach stündlich um je einen Punkt.

Wird Kratyl in einem Helm verarbeitet, erhält der Träger bei möglichen psychisch-psinetischen Angriffen + 6 WM auf seinen Gegen-TW auf WS. Der Kratyl-Helm hilft auch gegen eine Geister-Attacke und gegen Besessenheit.

Kratylwände verhindern in Kratyl- und Protectarea-Räumen komplett den Einsatz von Psinetiken. Der Psinetiker verbraucht – 1 PSI und hat evtl. gar nicht bemerkt, dass seine Psinetik wirkungslos ist. Para-Kreaturen können ebenfalls in Räumen, die von Kratylwänden umgeben sind, keine Psinetiken wirken.

Kommen Para-Kreaturen mit Kratyl-Pulver oder Kratyl-Lösung in Kontakt, erleiden sie – 5 VIT und evtl. einen Schock (je nachdem, ob ihnen der automatische TW auf WS gelang). Wenn ihre VIT dadurch in den kritischen Bereich fällt, entschwinden sie automatisch in die Immaterielle Ebene, in der sie W100 Min. lang verbleiben müssen.

9.2 Stählerne Waffen: Die meisten Para-Kreaturen lassen sich mit stählernen Waffen bekämpfen und richten die entsprechenden TP an. Bei einem Geist schadet es der VIT. Andere profane Waffen, also einfache Schlagwaffen richten bei Dämonen und Geistern keinen Schaden an. Die meisten Projektilschusswaffen richten entsprechenden Schaden an, wenn die Projektile aus Stahl bestehen. Phaser hingegen oder Laserschwerter schaden ihnen nicht. Durch den Tod mit stählernen Waffen entweichen Dämonen und Geister jedoch nur in die Immaterielle Ebene, wo sie wieder regenerieren.

9.3 Heilige Waffen: Mit einer heiligen Waffe können Para-Kreaturen endgültig getötet werden. Werden sie von einer heiligen Waffe verletzt, regenerieren sie ihre Talentpunkte nur täglich um je einen Punkt. Heilige Waffen werden durch die Psinetik Sanctukinese hergestellt. Sie besitzen auch eine besondere Fähigkeit und sind nur durch andere Heilige Waffen oder durch extrem heißes Feuer zu zerstören.

9.4 Der Lichtblitz der Psinetik Photokinese: Mit dem Lichtblitz der Psinetik Photokinese verursacht der Psinetiker, dass Para-Kreaturen augenblicklich in die Immaterielle Ebene entschwinden müssen, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt. Ansonsten können sie einen Schock erleiden, wenn ihnen hier ein weiterer automatischer TW auf WS misslingt. In der Immateriellen Welt müssen die vertriebenen Para-Kreaturen dann W100 Min. lang verbleiben. Der Lichtblitz verursacht aber auch auf Humanoiden einen Schock, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt. Ebenso können sie dadurch eine leichte Verstrahlung erleiden, wenn ihnen ein weiterer automatischer TW auf VIT misslingt.

9.5 Para-Trap: Die Para-Trap ist eine Konstruktion, die ein elektromagnetisches Sperrfeld errichtet und damit Geister und Dämonen binden kann. Die elektromagnetische Falle ist kreisrund, 50 x 50 cm und kann am Boden ausgelegt, aufgehängt oder vor sich hergetragen bzw. an einer Halterung installiert werden. Bei Aktivierung richtet sie einen elektromagnetischen Fangstrahl aus, der bis zu 5 m weit reicht und 1 Std. lang anhält. Danach oder währenddessen müsste die Para-Trap aufgeladen werden. Geisterhafte und dämonische Para-Kreaturen können durch den Fangstrahl an Ort und Stelle festgehalten werden. In der Zeit können sich die Parajäger entscheiden, wie sie weiter vorgehen wollen. Geister und Dämonen können sich gegen den elektromagnetischen Fangstrahl jedoch wehren. Sofort und je Min. wird für sie der TW auf WS gemacht, der jedoch – 6 WM wird. Wenn der TW gelingt, ist der Geist oder Dämon frei vom Fangstrahl. Dämonen haben höhere WS-Werte, darum ist es schwerer sie zu fassen oder lange zu binden.

9.6 Ho'oponopono: Ho'oponopono ist ein apotropäische Psinetik, die durch die Psinetik Sanctukinese auf eine Person angewandt wird, 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.

9.7 Traumfänger: Traumfänger sind per Sanctukinese geweihte Weidenreifen-Netze, die den Schlafenden vor Psinetikern und Para-Kreaturen schützen, die in den Traum eindringen wollen, indem beim Schlafenden der TW auf WS + 4 WM wird. Außerdem wird der Schlafende wach, wenn ihm bössartige Personen zu nahekommen.