

# PARA-WELT

Para-Welt ist die Bezeichnung für die Welten außerhalb der Immanenten Welt, sowie für die Phänomene, die aus ihr entstammen.

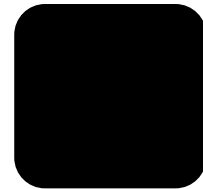
Inhalt	Seite
Die Immanente Welt	1
Die Immaterielle Ebene	1
Die Exmaterielle Ebene	2
Himmelreich	2
Para-Wesen	2
Besessenheit	3
Die Geisterattacke	4
Geisterstimmen	4
Umlagerung	4
Materielles Wirken	4
Der Exorzismus	4
Die Aurensicht	6
Die Nekromantie	6
Der Geist eines Transzendenzreisenden	8
Der Lichtblitz der Photokinese	8
Ektoplasma	9
Apotropaia	9



Immanente Welt  
(Diesseits)



Immaterielle Ebene  
(Astralebene / Geisterwelt)



Exmaterielle Ebene  
(Totenreich / Hölle)

## 1. Die Immanente Welt

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 hinein manifestieren können. Die Immanente Welt ist den Gesetzen der Wechselwirkungen und der Schwerkraft unterworfen.

## 2. Die Immaterielle Ebene

Die Immaterielle Ebene wird auch als Astralebene oder Geisterwelt benannt. 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 Ebene 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 hindurchsehen. Um durch sie hindurchzugehen oder hindurchzugreifen, müsste man die Psinetik Diachryso nutzen.
- Pflanzen (außer Bäume), Tiere und Menschen der Immanenten Welt kann man von der Immateriellen Ebene aus 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 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 hineinwirken und auf Para-Kreaturen Einfluss nehmen.

### 3. Die Exmaterielle Ebene

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 oder auch als Reinigung von Sünden 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.

### 4. Himmelreich

Würde man dem Ort einen Fachbegriff geben, könnte man es Panmaterielle Ebene nennen (griech. *πᾶν* = ganz, umfassend, total). Der Himmel oder auch Himmelreich oder auch Himmelreiche sind im religiösen Sinne Orte, in denen Gott und die Engel beheimatet sind. Auch die namhaften Dämonen waren einst Engel und stammen von hier. Vor allem in der christlichen Lehre wird angenommen, dass die Menschen nach ihrem Tod in den Himmel kommen. Dieses Ereignis soll aber nach dem Wiederkommen Gottes (Jesu) und seinem Gericht stattfinden. Es beinhaltet Gottes präsentische Gegenwart bei den Menschen, wobei ein neuer Himmel und eine neue Erde entstehen sollen, die scheinbar ineinandergreifen, denn Gott wird bei den Menschen sein und sie bei ihm. Das Himmelreich ist derzeit ein unerreichbarer Ort für Menschen und Para-Kreaturen, außer für die Engel, die von dort aus auf die Erde kommen können.

### 5. Para-Wesen

Als Para-Wesen gelten alle kreatürlichen Wesen, die keine Menschen oder Tiere oder Pflanzen sind. Zu ihnen gehören die Abgötter, Dämonen, Engel, Geister und Monster. Die meisten von ihnen stammen nicht aus der Immanenten Welt.

- **Abgötter** sind Wesen, die ihren Ursprung in einer transzendent-okkulten Quelle haben und sich im Laufe der Zeit zu einem paranormalen, hyperphysischen Wesen entwickelt haben. In ihrem Ursprung waren sie Halbdämonen, Dämonen oder immaterielle Überrüste, die noch an bestimmten Stellen manifestiert waren und durch Menschen Anbetung und Opferung erhalten haben. Durch die menschliche Anbetung, wird die Macht eines Abgottes gefördert. Viele Abgötter stammen aus dem asiatischen Raum, aber auch aus dem keltischen Raum existieren Abgötter noch aus vorchristlicher Zeit. Gegenwärtig erleben die Abgötter ein Widererstarken. In ihrem Aussehen haben sie häufig ein menschliches Aussehen, häufig auch gepaart mit tierischer oder bestialischer Gestalt. Abgötter lassen sich anbeten und versprechen im Gegenzug ihre Gunst, die häufig aber nicht zweckfrei ist, sondern ihre Macht fördern soll. Abgötter sind häufig stark magiebegabt und einige von ihnen können Dämonen und Engeln ebenbürtig sein. Ihr Lebensraum ist die Immanente Welt, sie können häufig aber auch in die Immaterielle Ebene wechseln. Sie regenerieren je ¼ Std. um einen Punkt und können meistens nur durch stählerne, silberne oder heilige Waffen getötet werden. Die meisten Abgötter sind immun gegen psychische Psinetiken.
- **Dämonen** sind verbannte Engel oder geschaffene Geistwesen, die sich zu Dämonen entwickelt haben. Sie sind unberechenbare, launische und unheimliche Mächte, die oft mächtige Magien beherrschen. Es existiert unter ihnen eine Hierarchie von niederen und namhaften Dämonen, von denen die mächtigsten Dämonen die Erzdämonen sind und Luzifer ihr König ist. In ihrem eigentlichen Aussehen sind sie bestialische Mischwesen aus Mensch und Tier. Erkennt man ihre Gestalt, kann das einen furchterregenden Schock auslösen. Außerdem kann ihre Gegenwart wahnsinnig machen. Dämonen leben in der Immanenten Welt, bewegen sich aber auch viel in der Immateriellen Ebene vorwärts, um nicht erkannt zu werden. Ebenso nehmen sie häufig Besitz von Menschen, um ihre wahre Gestalt zu verbergen. Sie schleichen sich auf diese Weise auch in menschliche Gesellschaften und manipulieren die menschlichen Systeme.

Dämonen lassen sich nicht von Menschen anbeten, können aber Pakte eingehen, die sie häufig zu ihren Bedingungen nutzen. Sie haben ein großes Interesse daran, die Seele der Menschen zu verderben und sie auf diese Weise von Gott abtrünnig zu machen. Das Auftreten von Dämonen wird häufig von Omen begleitet. Meistens dann, wenn sie aus dem Totenreich heraufbeschworen werden. Es gibt unter den Menschen einige Anhänger, die Satanisten, die es sich zur Aufgabe machen, die dämonische Macht auf Erden herzustellen. Dämonen regenerieren ihre Talente je ¼ Std. und namhafte Dämonen sogar je Min. Dämonen lassen sich durch Dämonenfallen und Tabongs fangen und Salz, Weihwasser und Kruzifixe können niederen Dämonen schaden. Um sie zu eliminieren, benötigt man stählerne, silberne oder heilige Waffen. Bei namhaften Dämonen helfen nur heilige Waffen. Wenn ein Dämon stirbt, kommt er dadurch ins Totenreich und könnte wieder beschworen werden. Nur durch heilige Waffen eliminiert man sie endgültig. Hat ein Dämon von einem menschlichen Wirt Besitz ergriffen, kann der Mensch durch einen Exorzismus befreit werden, ansonsten schadet man dem Menschen, wenn man den Dämon angreifen will. Dämonen sind immun gegen psychische Psinetiken, außer gegen Psinetiken wie Exorzismus und Nekromantie.

- **Engel** sind himmlische, transzendente Geistwesen, die ihren Zweck darin sehen, Gott zu dienen und in Folge dessen auch Menschen hilfreich zur Seite stehen können. Sie treten vor allem auf, wenn eine göttliche Botschaft ausgesandt wird, können aber auch als Wächter bestimmter Orte dienen oder als Soldaten gegen dämonische Kräfte tätig sein. Sie haben einen menschenähnlichen Körper, meist mit einem guten Aussehen. Sie besitzen aber auch verborgene Flügel. Engel können mit individuellen Psalmen-Zitaten angerufen werden, wenn sie sich gerade auf Erden und in einem Umfeld von 100 x 100 Km befinden. Engel sind sehr mächtige Wesen und in Besitz starker Psinetiken. Sie können eine furchteinflößende Aura ausstrahlen, aber ebenso beruhigend und vitalisierend wirken. Sie können nicht in die Immaterielle Ebene wechseln, aber jederzeit zurück in den Himmel auffahren. Bis sie dann wieder zurück auf die Erde kommen, dauert es einige Tage. Engel regenerieren ihre Talente je ¼ Std. um einen Punkt und Erzengel je Min. Silberne und heilige Waffen können ihnen schaden. Wenn sie tödlich verletzt werden, lösen sie sich in einem gleißenden Licht auf und entschwinden wieder in den Himmel. Durch heilige Waffen können sie endgültig eliminiert werden. Gegen Erzengel wirken nur bestimmte heilige Waffen. Engel sind immun gegen psychische Psinetiken.
- **Geister** sind immaterielle, feinstoffliche Wesen. Sie sind geistliche Überreste verstorbener Menschen, 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 haben ein erschreckendes Aussehen und umso älter sie werden, desto grausamer werden sie. Wenn sie in Erscheinung treten, treten Omen, wie Kälte und elektromagnetische Störungen auf. Geister gibt es in verschiedenen Formen, mit verschiedenen Fähigkeiten und in unterschiedlicher Stärke. Sie beherrschen bestimmte Psinetiken und sind gegen psychische Psinetiken immun, außer gegen Exorzismus und Nekromantie. Sie können beschworen, gebannt und verbannt werden. Eine Kontaktaufnahme mit Geistern ist möglich, aber ihre Launenhaftigkeit macht sie gefährlich. Einige Geister können Geisterattacken einsetzen oder von Menschen Besitz ergreifen. Wenn der Geist flüchten muss, wird er sich in die Immaterielle Ebene zurückziehen, wo er seine Talente je ¼ Std. regeneriert. Geister haben keine LE. Sie nutzen VIT als ihre Lebensenergie. Salz und Weihwasser kann sie schwächen und stählerne, silberne und heilige Waffen schaden dem Geist. Wenn der Geist vorübergehend zu Tode kommt, löst er sich auf und regeneriert in der Immateriellen Ebene. Mit heiligen Waffen können Geister endgültig eliminiert werden. Eine andere Methode, sie endgültig zu eliminieren, ist die Zerstörung seiner hinterbliebenen Gebeine oder das Artefakt, an das der Geist gebunden sein könnte.
- **Monster** sind unnatürliche Lebewesen, die in der Immanenten Welt existieren. Sie sehen meistens bestialisch und furchteinflößend aus. Einige Monster können auch Psinetiken wirken. Monster sterben auf unterschiedliche Weise. Die meisten von ihnen können durch profane Waffen eliminiert werden.

## 6. Besessenheit

Bei einer Besessenheit nimmt ein Dämon oder Geist Besitz von einem Lebewesen, also auch von einem Menschen. Er verschmilzt mit ihm und übernimmt die Kontrolle über seinen Wirt. Die Besessenheit ist eine Psinetik, die vom Dämon oder Geist aktiv eingesetzt werden muss und in einem Umfeld von 11 x 11 Metern funktioniert. Wenn der Para-Kreatur die Psinetik gelingt, wehrt sich das Opfer 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. Der Dämon oder Geist 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. Der Dämon oder Geist kann sich wiederum mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

Wenn die Para-Kreatur ihren Wirtskörper verlassen muss, kann sie eine weitere 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.

Ob die Para-Kreatur ihr Opfer verlassen musste oder absichtlich wollte, das Opfer verliert schließlich – W4 WS und – 1 VIT. Der ehemalige Besessene erinnert sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit und leidet unter Flashbacks.

Während der Besessenheit kann der Geist oder Dämon seinen Wirt völlig kontrollieren. In der Zeit wird der Charakter völlig fremdgelenkt und erhält die Talente und Fähigkeiten der Para-Kreatur. Ein Dämon kann auch jederzeit gedankliche Zwiesgespräche mit seinem Wirtskörper führen. Durch die Schwächung der WS kann der Besessene irgendwann verrückt werden.

Liebende Menschen 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, der dann + 2 WM wird. Ansonsten hilft nur ein Exorzismus.

## 7. Die Geisterattacke

Die Geisterattacke ist eine Fähigkeit von bestimmten Geistern. Dabei rast der Geist auf einen Menschen zu und stößt mit ihm zusammen. Er löst sich dabei auf und entschwindet in die Immaterielle Ebene. Der Mensch erleidet dadurch einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS. Ektoplasma bleibt auch an ihm zurück.

## 8. Geisterstimmen

Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich in der immanenten Welt manifestieren. Sie treten selten an besonderen Stellen auf und machen den Ort dadurch zu einem entweihten Ort. Geisterstimmen treten auch kurzfristig als Omen von mächtigen Dämonen auf. Und Geisterstimmen können durch die Psinetik Nekyomantie 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.

Geisterstimmen können in einen Tabong hineingebannt werden.

## 9. Umlagerung

Die Umlagerung ist eine Eigenschaft von Dämonen, die dann auftritt, wenn sich Dämonen über einen längeren Zeitraum in der Nähe von Menschen, in der Immateriellen Ebene 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.

## 10. 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.

## 11. Der Exorzismus

Bei einem Exorzismus wird ein Dämon oder ein Geist verbannt oder gebannt. Auf diese Weise können manifestierte Dämonen oder Geister aus der Immanenten Welt verbannt werden, besessene Menschen können befreit werden oder Dämonen, Geister, aber auch eine Psinetik kann in einen Tabong hinein oder woanders hin gebannt werden.

### 11.1 Der formelhafte Exorzismus

Exorzismen existieren in einigen Religionen und verlaufen auf unterschiedliche Weise. Entweder behauptet der Exorzist in seiner Formel, dass er Macht über die Geister hat oder er bittet sie zu gehen oder er nutzt eine andere Macht, so wie das vor allem in der röm.-kath. Kirche der Fall ist.

Ein formelhafter Exorzismus muss von einer glaubenden, priesterlichen Person durchgeführt werden. Es muss also ein Mensch sein, der sich von Gott dazu berufen weiß und auch fühlt. Als priesterliche Personen können auch Prediger, Presbyter, Diakone und Pastoren in Frage kommen.

In der katholischen Kirche gibt es vorgegebene Exorzismus-Formeln, lange und kurze Formen, die auf Latein verfasst sind. Für die Formeln sind allerdings nur folgende Elemente wichtig, die ausgesprochen werden müssen:

1. Anrufung bzw. Anbetung der eigenen Gottheit.
2. Bitte um Schutz und Unterstützung, evtl. auch durch Heilige oder Engel oder durch die Gottheit selbst.
3. Befehl zur Austreibung, also der konkrete Exorzismus gegen die Kreatur.
4. Danksagung an die eigene Gottheit, das auch zur nachhaltigen Reinigung des Ortes und der Person dient.

Der formelhafte Exorzismus dauert 2 + W4 Aktionen und danach muss der TW auf WS gelingen. Ein TW auf „Lesen / Schreiben“ ist zuvor nötig, wenn der Text in einer fremden Sprache rezitiert wird. Geweihte Devotionalien verstärken den Exorzismus + 2 WM.

### 11.2 Apopompe (psinetische Austreibung)

Die Apopompe ist die psinetische Form der Austreibung von Dämonen oder Geistern. Der Dämon oder Geist kann von einem Menschen oder Tier ausgetrieben werden oder ein manifestierter Dämon oder Geist wird aus der Immanenten Welt ausgetrieben und muss daraufhin in die Immaterielle Ebene entweichen.

Zur Austreibung muss der Psinetiker die Para-Kreatur erkennen. Entweder hat sich die Para-Kreatur manifestiert oder der Psinetiker nutzt die Aurenansicht dafür. Erkennbare Dämonen und Geister können einen Schreck verursachen. Nutzt der Psinetiker im Vorfeld eine Kognition, bei der er die Para-Kreatur direkt und namentlich anspricht und die Austreibung ausspricht, wird der folgende TW auf PSI + 2 WM.

Wenn die Psinetik auf den Exorzismus 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 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 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 Apopompe entschwindet die Para-Kreatur sofort ins Totenreich.

### 11.3 Epipompe (psinetische Bannung)

Die Epipompe ist die psinetische Form der Bannung. Der Psinetiker kann einen manifestierten Dämon damit in eine Dämonenfalle hineinzwängen oder einen Dämon oder Geist in einen Tabong hineinbannen oder eine Para-Kreatur von der Immateriellen Ebene in die Immanente Welt hineinbannen oder eine Para-Kreatur in ein Lebewesen hineinbannen oder auch eine Psinetik in einen Tabong hineinbannen.

Bei einem Tabong handelt es sich um ein Gefäß, das zuvor mit Sanctukinese geweiht wurde. Der Tabong muss zuvor geöffnet werden, bevor die psinetische Bannung gewirkt wird. Der Tabong wirkt dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. Nach der Psinetik muss der Tabong zügig verschlossen werden. Der Psinetiker kann sich dabei allerdings nicht sicher sein, ob seine Psinetik funktioniert hat und die Psinetik oder die Para-Kreatur im Tabong gefangen wurde. Wird der Tabong wieder geöffnet oder zerstört, ist die Para-Kreatur befreit oder die zuvor gebannte Psinetik setzt nun ihre Wirkung frei. Viele Psinetiken lassen sich auf diese Weise aufbewahren, aber nicht alle Psinetiken können in einen Tabong gebannt werden. Namhafte Dämonen können einen Tabong von innen heraus zerstören und haben sich in W100 Minuten befreit. Nachdem ein Tabong geöffnet oder zerstört wurde, ist er danach unbrauchbar.

Eine Dämonenfalle ist ein aufgemaltes Pentagramm, das z. B. am Boden oder an eine Wand angemalt wurde. Sie besteht aus einem Pentagramm, in dem Sigillen gemalt wurden. Um niedere Dämonen gefangen zu halten, reichen die Buchstaben D, A, E, M, O, N aus, für einen namhaften Dämon braucht man die Buchstaben des Namens des Dämons. Wenn ein Dämon in so eine Falle gerät, kann er in ihr keine Psinetiken mehr wirken. Ein namhafter Dämon kann in einer Dämonenfalle nur W100 Tage lang gefangenbleiben.

Um Epipompe zu wirken, muss der Psinetiker die Para-Kreatur erkennen. Entweder ist die Para-Kreatur bereits manifestiert oder der Psinetiker verwendet die Aurenansicht, um die Para-Kreatur in der Immateriellen Ebene zu erkennen. Erkennbare Para-Kreaturen können durch ihr Aussehen einen Schreck verursachen. Para-Kreaturen, die von einem Lebewesen Besitz ergriffen haben, müssen erst ausgetrieben (Exorzismus) werden, bevor sie gebannt werden können.

Gegen die Epipompe wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sollte die Para-Kreatur in ein Lebewesen gezwungen werden, wehrt sich auch dieses Lebewesen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS gegen das Eindringen der Para-Kreatur. Nutzt der Psinetiker im Vorfeld eine Kognition, bei der er die Para-Kreatur direkt und namentlich anspricht und die Bannung ausspricht, wird der TW auf PSI zur Bannung + 2 WM.

## 12. Die Aurenansicht

Die Aurenansicht ist eine Psinetik aus dem Bereich Exorzismus. Mit der aktivierten Aurenansicht 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 Menschen Besitz ergriffen haben. Er erkennt dadurch aber auch das wahre monströse Aussehen einiger Para-Kreaturen, das einen Schreck verursachen kann.

## 13. 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 oder Para-Kreaturen für sich nutzbar zu machen. Viele Seancen werden von Menschen 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 Halsbereich werden dunkler und die Augenringe verfinstern sich allmählich.

### 13.1 Die okkulte Seance

In den meisten Fällen treffen sich Okkultisten gemeinsam zu einer Beschwörung. Aber auch viele Wahrsager fragen Dämonen oder Geister um Rat. Der Ort der Beschwörung wird mit Devotionalien versehen und es wird ein Medium zur Beschwörung genutzt und oftmals ist ein Opfer notwendig.

Ort und Zeit: Besondere Orte und besondere Zeiten wirken besonders stark auf entsprechende Para-Kreaturen. Die Geisterstunde, in der auch Dämonen besonders gut angerufen werden können, ist 3 Uhr nachts. Abgötter können besonders gut an entsprechenden Jahrestagen beschworen werden. Als besondere Orte für Dämonen und Geister gelten Spukplätze, also entweihte Orte, nicht geweihte Friedhöfe oder Dämonenkreuzungen. Eine mystische Atmosphäre ist sinnvoll, die vornehmlich nachts gegeben ist.

Geister lassen sich gut dort anrufen, wo sie einst zu Tode gekommen sind oder eben dort, wo sie derzeit spuken. Para-Kreaturen können im Totenreich angerufen oder aus dem Totenreich herbeigerufen werden, aber ebenso, wenn sie sich vor Ort in der Immateriellen Ebene befinden. Wenn sich Abgötter oder Dämonen in der Immanenten Welt befinden können sie ebenfalls angerufen oder herbeigerufen werden. Sie bemerken die Anrufung oder das Herbeirufen in einem Umfeld von 100 x 100 Km. Ob sie sich auf die Anrufung oder Herbeirufung einlassen, entscheiden sie dabei selbst.

Das Medium: Ein Medium dient dafür, um mit einer Para-Kreatur Kontakt aufzunehmen. Als Medium kann ein Spiegel dienen, eine Kristallkugel, ein Ouija-Brett, ein Blutbecher, ein Radio, aber auch ein Mensch, der sich dafür bereit erklärt. Ein menschliches Medium würde während der Seance in eine Art Trance fallen. Die Augen verfärben oder verdrehen sich. Die Kreatur spricht dann durch das Medium.

Devotionalien: Devotionalien sind Andachtsgegenstände, die zur Frömmigkeit dienen, in der okkulten Szene jedoch auch zur Beschwörung genutzt werden kann. Als Devotionalien können Schwarzen Kerzen dienen, Räucherwerk, ein Pentakel mit Sigillen (zum Schutz des Beschwörers) oder einem Pentagramm, mit entsprechenden Buchstaben für den Dämon (hier handelt es sich nicht um eine Dämonenfall). Echte geweihte Devotionalien verstärken eine psinetische Nekromantie, indem der TW + 2 WM wird.

Das Opfer: Bei Geistern ist das nicht erforderlich, aber für Abgötter und Dämonen sind Opfer nötig. Für einen Abgott benötigt man Opfertgaben als Sühneopfer. Die Opfertgaben müssen individuell zum Abgott passen. Das können Speiseopfer sein, aber auch Tier- oder Menschenopfer oder sexuelle Rituale. Für einen Dämon benötigt man reines Blut. Abgeschöpftes Blut reicht aus, aber ein Tier- oder Menschenopfer weckt bei einem Dämon ebenfalls besonderes Interesse.

Die Anwesenheit oder Manifestation einer Para-Kreatur: Durch die Beschwörung treten Para-Kreaturen auf unterschiedliche Weise auf. Unterschieden wird dabei, ob es sich um eine Anrufung oder Herbeirufung handelt. Bei einer Anrufung wollen die Okkultisten nur Kontakt mit der Para-Kreatur aufnehmen. Bei einer Herbeirufung bewirken sie die Manifestation der Para-Kreatur, die in einem Umfeld von 11 x 11 Metern erscheint. Wenn eine Anrufung nicht nach einer ¼ Std. beendet wird und der Ort danach nicht gereinigt wird, ist es möglich, dass sich die Para-Kreatur am Ort der Beschwörung manifestieren kann.

Die Anrufung von Abgöttern: Abgötter werden eigentlich nicht angerufen. Sie wollen herbeigerufen werden.

Die Anrufung von Dämonen: Dämonen nehmen durch ein Medium Kontakt mit den Okkultisten auf. Dämonen, die im Totenreich gefangen sind, haben aber großes Interesse daran, aus dem Totenreich zu entkommen und möchten herbeigerufen werden. Sie nutzen die Anrufung, um die Okkultisten zu überreden, sich herbeirufen zu lassen. Gefährlich wird es, wenn ein menschliches Medium genutzt wird, denn der Dämon kann durch die Anrufung vom menschlichen Medium Besitz ergreifen. Dadurch hat sich der Dämon dann eigenständig manifestiert und sogar einen menschlichen Wirt erhalten.

Die Anrufung von Geistern: Geister sind launische Wesen. Wenn sie im Totenreich angerufen werden, fühlen sie sich in ihrer Totenruhe gestört. Sie können dann aber über das Medium mit den Okkultisten in Kontakt treten und Fragen beantworten. Gefährlich ist es, wenn man mächtige Geister beschwört, die bereits vor Ort spuken. Poltergeister können, wie Dämonen, von einem menschlichen Medium Besitz ergreifen. Das Anrufen von Geistern verursacht bereits Omen wie Kälte und elektromagnetische Störungen.

Das Herbeirufen von Abgöttern: Werden Abgötter aus dem Totenreich herbeigerufen, zeigen sie sich überaus dankbar und erkenntlich, besonders wenn ihnen entsprechende Opfer gegeben wurden. Ein Abgott wird die Okkultisten daraufhin mit seiner Gunst unterstützen oder mit „ewigen Geschenken“ segnen. Das kann Erfolg sein, das Enthüllen besonderen Wissens, Fruchtbarkeit u. ä. Anschließend wird der Abgott in der Immanenten Welt seinen Weg gehen. Er braucht aber auch die Anbetung von Menschen.

Das Herbeirufen von Dämonen: Dämonen sind zwielichtige Wesen. Die meisten Dämonen, die aus dem Totenreich herbeigerufen wurden, werden sich dankbar erweisen und den Okkultisten ihre scheinbaren Dienste oder Fähigkeiten anbieten oder mit ihnen einen Pakt eingehen. Einige Dämonen würden die Okkultisten aber auch erbarmungslos abschlachten oder von ihnen Besitz ergreifen. So oder so wird der Dämon die Situation für sich ausnutzen. Die Okkultisten müssen also sehr geschickt und vorsichtig vorgehen. Wenn ein Dämon herbeigerufen wird, der sich bereits in der Immanenten Welt befindet, kann er mit seinem derzeitigen menschlichen Wirtskörper in Erscheinung treten. Wenn ein Dämon in seiner leibhaftigen Gestalt erscheint, kann das einen Schreck auslösen. Das Auftreten von Dämonen verursacht Omen, die vor allem dann besonders stark sind, wenn der Dämon aus dem Totenreich beschworen wird.

Das Herbeirufen von Geistern: Manifestierte Geister haben selten noch ein Interesse an Gesprächen und sind auch nicht dankbar dafür in Erscheinung treten zu müssen. Sie werden anfangen zu spuken.

### 13.2 Omen

Omen sind schlechte Vorzeichen beim Auftreten von Para-Kreaturen. Wenn Para-Kreaturen beschworen werden, aber auch bei ihrem sonstigen Auftreten, treten dabei Omen auf. Besonders stark sind die Omen dann, wenn die Para-Kreaturen aus dem Totenreich herbeigerufen werden.

Die Omen der Abgötter: Nur bei einigen Abgöttern treten Omen auf, die dann individuell zum Abgott gehören.

Die Omen der Dämonen: Die Stärke des Omens hängt von der Macht des Dämons ab. Wenn Dämonen auftreten, verstummen beispielsweise Zikaden, Wind tritt auf, Blumen gehen ein. Bei mächtigen Dämonen fangen auch Marienstatuen an zu bluten, Geisterstimmen können auftreten, Naturkatastrophen, auch Tierregen kann entstehen und auch Unfälle können stattfinden. Schon die Anwesenheit von Dämonen, die sich in der Immateriellen Ebene befinden, löst Unbehaglichkeit und Alpträume aus.

Die Omen der Geister: Geister lösen psychokinetische Schwingungen aus. Die Elektrizität versagt, Kerzen können erlöschen und Dinge können zu Boden fallen. Das Auftreten von Geistern wird auch immer von auftretender Kälte begleitet.

### 13.3 Der Pakt mit einem Dämon

Dämonen wollen nicht angebetet werden, sie mögen aber Pakte schließen. Sie schließen mit den Menschen Verträge, in denen sie ihnen auf Zeit „ewige Geschenke“ machen und ihnen dadurch zu Erfolg verhelfen. Im Gegenzug verlangen sie häufig dafür die Seele des Menschen, die nach Ablauf der Zeit genommen wird. Die meisten Menschen nehmen das nicht ernst genug und gehen so einen Pakt ein. Am Ende der Vertragszeit wird der Mensch sein Leben lassen. Entweder wird der Dämon ihn durch einen brutalen Unfall zu Tode kommen lassen oder hetzt Kerberos-Höllenhunde auf ihn. Die Seele des Menschen wird dann zu einem niederen Dämon.

### 13.4 Die Invokation (psinetische Anrufung)

Die Invokation ist die psinetische Form der Anrufung. Der Psinetiker benötigt auch hier und eventuell ein Opfer. Echte geweihte Devotionalien können den TW auf PSI + 2 WM verbessern. Durch die Psinetik wird der Abgott, Dämon oder Geist nun gezwungen, in Kontakt zu treten. Die Para-Kreatur kann sich nur aktiv mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

### 13.5 Die Evokation (psinetische Herbeirufung)

Die Evokation ist die psinetische Form der Herbeirufung. Der Psinetiker benötigt auch hier und eventuell ein Opfer. Echte geweihte Devotionalien können den TW auf PSI + 2 WM verbessern. Durch die Psinetik wird der Abgott, Dämon oder Geist nun gezwungen, in Erscheinung zu treten. Die Para-Kreatur kann sich nur aktiv mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

### 13.6 Die Nekyomantie

Die Nekyomantie ist eine Psinetik, mit der ein Psinetiker einen Widergänger 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 auch das Ziel der Para-Kreatur. Wenn ihm das gelingt, untersteht die dämonische, geisterhafte oder monströse Kreatur seiner Kontrolle.

## 14. Der Geist eines Transzendenzreisenden

Transzendenzreisen ist eine psinetische Fähigkeit, mit der 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 Geist bewegt er sich dann in der Immateriellen Ebene.

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

Anders als ein herkömmlicher Geist, regenerieren seine Talentwerte jedoch 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 Geist eines Transzendenzreisenden kann mit der Psinetik Exorzismus und Nekromantie gewirkt werden.

- Durch Apopompe kann der Geist eines Transzendenzreisenden von einem Besessenen ausgetrieben werden oder in die Immaterielle Ebene verbannt werden, wo er dann W100 Min. lang verbleiben muss. Dies kann für den Transzendenzreisenden eine Gefahr darstellen, wenn es ihm dadurch nicht möglich ist, rechtzeitig wieder mit seinem Körper zu verschmelzen.
- Durch Epipompe kann der Geist eines Transzendenzreisenden gebannt werden. Beispielsweise in ein Lebewesen, von der Immateriellen Ebene in die Immanenten Welt manifestiert werden oder in einen Tabong gebannt werden oder wenn er sich noch in unmittelbarer Nähe zu seinem Körper befindet, auch in diesen wieder zurückgeschickt werden. Sollte er in einen Tabong gebannt werden, besteht dadurch die Gefahr, dass er nicht mehr rechtzeitig mit seinem Körper verschmelzen kann.
- Durch Invokation wird der Geist des Transzendenzreisenden in einem Umfeld von 1 x 1 Km dazu gezwungen, mit dem Beschwörer in Kontakt zu treten.
- Durch Evokation wird der Geist des Transzendenzreisenden in einem Umfeld von 1 x 1 Km dazu gezwungen, sich in einem Umfeld von 11 x 11 Meter zum Beschwörer zu manifestieren.

In allen Fällen kann sich der Transzendenzreisende mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

Als Geist ist der Transzendenzreisende den gleichen Schädigungen ausgesetzt, wie echte Geister. Er kann keine Salzzlinien überqueren, Salz und Weihwasser und auch der Lichtblitz der Photokinese schaden ihm. Er kann geweihte Orte nicht betreten und muss Orte meiden, an denen getrockneter Baldrian oder Hühnergötter aufgehängt sind. Ebenso schützen manche Apotropaia die Menschen vor seinen Angriffen, z. B. Ho'oponopono oder Nazar-Amulette.

## 15. 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 ein weiterer automatischer TW auf WS misslingt. In der Immateriellen Ebene müssen die vertriebenen Para-Kreaturen dann W100 Min. lang verbleiben. 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 ein weiterer automatischer TW auf VIT misslingt. Der Lichtblitz verursacht keine Vertreibung bei mächtigen Abgöttern und namhaften Dämonen.



## 16. Ektoplasma

Para-Phänomene hinterlassen häufig Ektoplasma. Das ist ein feinstofflicher Schmierstoff, der kaum erkennbar ist, aber unter UV-Licht gut sichtbar ist. 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.

## 17. Apotropaia

Ein Apotropaion ist ein (eigentlich magisches) schützendes Element, das vor parapsychologischen und parakreatürlichen Einflüssen schützt.

- **Baldrian:** Wird Baldrian an oder in einem Haus aufgehängt, schützt es in geringer Weise vor dem Eintritt von Geistern. Ihnen muss der TW auf WS gelingen, wenn sie das Haus betreten wollen. Misslingt ihnen der TW, erleiden sie sofort und je ¼ Std. – 1 VIT. Man kann Baldrian auch bei sich tragen. Es wirkt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern.  
Baldrian wirkt auch bei Hexen: In dem Umfeld erhalten sie – 2 WM auf ihre Psinetiken und wenn eine Hexe einen Raum betritt, in dem Baldrian hängt, bewegt sich der Baldrianstrauch und offenbart dadurch die Anwesenheit der Hexe.
- **Baschlik:** Der Baschlik ist eine Zipfelmütze. Wenn er mit Sanctukinese geweiht wurde, schützt er den Träger 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 es Auswirkungen für ihn hat.
- **Dämonenfalle:** Die richtige Dämonenfalle, mit den richtigen Sigillen, kann einen Dämon festsetzen, der dann fast wie gelähmt, in der Falle stecken bleibt. Der Dämon kann in der Falle keine Psinetiken wirken. Namhafte Dämonen lassen sich jedoch nur W100 Tage lang 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 gut beschwört werden können. Auch die Dämonenkreuzungen sind solche Orte.
- **Geweihter Boden:** Als geweihte Böden gelten vor allem Kirchen, die einst von einer priesterlichen Person geweiht wurden. Auch einige Friedhöfe sind geweihte Böden. Abgötter, niedere Dämonen und Geister können diese Gegenden nicht betreten und die Psinetik Biokinese kann dort nicht gewirkt werden.
- **Hasenpfote:** Eine per Sanctukinese 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. Auch der Teufel oder der Trickster könnte nur mit einer speziellen heiligen Waffe eliminiert werden.
- **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 Sanctukinese geweihten Lochsteine, die aufgeketzt 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, Geisterattacken, 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 – 5 VIT verursachen und evtl. einen Schock; auch in der Immateriellen Ebene. Sinkt bei Geistern und niederen Dämonen die VIT dadurch in den kritischen Bereich, müssen sie für W100 Min. lang in die Immaterielle Ebene entweichen.
- 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 hineingebannt 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 böartige Personen zu nahekommen.
- 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. Sinkt dadurch die VIT in den kritischen Bereich, müssen die Para-Kreaturen für W100 Min. lang in die Immaterielle Ebene entweichen.