

CHARAKTERERSTELLUNG - PSINETIKEN

Psinetik ist die Geistesbegabung Ereignisse, Humanoiden und Gegenstände auf übernatürliche Art zu beeinflussen. Sie tritt vor allem als plötzliche Impulshandlung auf.

- Um Psinetiker zu sein, muss das Talent PSI mind. auf den Wert 9 angehoben werden.
- Folgende Spezies können Psinetiken besitzen: Amazone, Anthrop, Dunkelelb, Elb, Grauelb, Halbelb, Halbork, Kobold, Negorianer, Nihona, Ork, Ratz, Sauraner, Slinger und Vampir.
- Sollte der **Kobold**-Charakter Psinetiken beherrschen, erhält er eine Psinetik zusätzlich.

Psinetiker werden in der DOMINIUM-Galaxie nicht überall gerne gesehen. Viele Humanoiden haben Angst vor den Einflüssen dieser Geistesbegabung, darum halten die meisten psinetisch begabten Humanoiden ihre Fähigkeiten geheim. Die Legaten hingegen gehen offenkundig mit ihrer Fähigkeit um und bieten als Protektoren ihre Hilfe gegen Kriminelle, Para-Kreaturen und psinetisch feindliche Kräfte an. Und es gibt Systeme, wie das Elbische Königreich im Telos-Sektor und viele Koboldsippen, die Psinetiken fördern und damit offen umgehen.

Wann und wie der Humanoid seine Psinetik entdeckt hat oder ob er sie erst jetzt entdeckt, kann in der Biographie erklärt werden und im Rollenspiel gut zur Geltung kommen. Ein Psinetiker sollte dabei im Laufe der Zeit erkunden, was er mit seiner Psinetik alles machen kann und wie sich ihm damit allmählich die Welt eröffnet. Dabei sollte er vorsichtig sein, denn wenn andere Humanoiden von diesen Fähigkeiten erfahren, könnte das Ängste und Probleme auslösen.

- Besitzt der Charakter in PSI den Wert 9, erhält er eine Psinetik.
- Besitzt der Charakter in PSI den Wert 13, erhält er eine weitere Psinetik.
- Besitzt der Charakter in PSI den Wert 17, erhält er eine weitere Psinetik.

Das Ausspielen einer Psinetik

Der Psinetiker stellt sich die Wirkung seiner Psinetik vor und wirkt diese gedanklich. Häufig muss er das Objekt, dass er psinetisch beeinflussen will, dafür sehen.

Die Abwehr einer Psinetik

- Wird eine psychische Psinetik gegen eine andere Person gewirkt, wird sich die betroffene Person unbewusst und automatisch mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Der Gegen-TW wird entsprechend WM, je nach Höhe der Psinetik des Psinetikers.
 - Hat der Psinetiker einen Wert von mind. 9, wird der Gegen-TW – 2 WM.
 - Hat der Psinetiker einen Wert von mind. 13, wird der Gegen-TW – 4 WM.
 - Hat der Psinetiker einen Wert von mind. 17, wird der Gegen-TW – 6 WM.
 Automatische Gegen-TW sind auch dann möglich, wenn der Charakter unter einem Schock leidet.
- PSI wirkt niemals durch Kratyl- oder Protectareawände hindurch oder in Räumen, die von **Kratyl** beschichtet sind. Der Psinetiker bemerkt zunächst nicht, dass seine Psinetik misslungen ist. Er zahlt dann lediglich – 1 PSI für die misslungene Psinetik.
- Mit den Psinetiken aus der Fähigkeit Resistenz hat ein Psinetiker die Möglichkeit, die Psinetiken eines anderen Psinetikers aufzuhalten.
- Betroffene von psychischen Psinetiken können die Psinetik auf sie zulassen, wenn sie davon wissen. In dem Fall findet kein automatischer Gegen-TW statt.

Vom Gelingen und Misslingen einer Psinetik

Wenn der Charakter eine Psinetik ausführt, muss ihm der TW auf seine aktuelle PSI gelingen und er zahlt dafür die entsprechenden Punkte an PSI.

- Misslingt die Psinetik, kostet es dem Charakter lediglich – 1 PSI.
 - Auch dann, wenn die Psinetik abgewehrt wurde.
- Bei einer verpatzten Psinetik entscheidet die Patzertabelle, welche Folgen das hat.
 - Auf alle Fälle verliert der Psinetiker dauerhaft – 1 PSI.

Das Sinken und Steigen des PSI-Wertes

Wenn eine Psinetik eingesetzt wird, aber auch schon, wenn sie misslingt, zahlt der Psinetiker dafür entsprechend viele PSI-Punkte. Sein Wert in PSI sinkt.

- PSI regeneriert täglich um je einen Punkt.
 - Die Regenerierung folgt für alle SC gleichzeitig, stets morgens nach dem Aufstehen.

PSI kann auch durch bestimmte Ereignisse oder Wirkstoffe oder durch Psinetiken vorübergehend steigen oder sinken. Das vorübergehende Sinken und Steigen des PSI-Wertes bewirkt weder den Verlust einer Psinetik noch den Erhalt einer neuen Psinetik. Es stärkt oder schwächt nur die Leistungsfähigkeit des Psinetikers.

Physische und psychische Psinetiken

Es existieren physische und psychische Psinetiken.

- Physische Psinetiken wirken erkennbar direkt auf Objekte.
- Psychische Psinetiken wirken gegen Geist und Willen anderer Lebewesen.
 - Gegen psychische Psinetiken kann sich das Opfer mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

Neue Psinetik erhalten – Virtuelle PSI-Punkte

Durch Aufwertung und Meisterwürfe oder wenn im Spiel ein dauerhafter PSI-Zuwachs stattfindet, z. B. durch eine psinetische Quelle oder durch den Tod eines anderen Psinetikers, kann der PSI-Wert endgültig steigen. Ebenso kann der Charakter das Talent in PSI durch Training verbessern.

- Erreicht PSI eine neue Kategorie (13 oder 17), erhält der Psinetiker automatisch eine neue Psinetik. Er muss sie im Spiel jedoch noch lernen. Das wird im Spiel ausgespielt. Der Vorgang dauert eine Std. Danach muss er einen TW auf PSI schaffen und dann beherrscht er die neue Psinetik.
 - Sollte ihm der TW misslingen, muss er eine ¼ Std. weiter lernen und dann einen neuen TW machen.
 - Sollte er eine neue Psinetik erlernen wollen, kann er in diesem Abenteuer kein Training absolvieren.
- Psinetik ist außerdem das einzige Talent, das auch über den Wert 20 hinaus virtuell gesteigert werden kann. Ab dem Wert 21, dann wieder ab 25, dann wieder 29 usw. erhält der Psinetiker eine neue Psinetik.
 - Auch wenn der Charakter virtuelle Punkte erreicht, bleibt er bei seinem Wert 20. Sollte der Wert vorübergehend oder dauerhaft sinken, muss er entsprechend wieder angehoben werden, damit weitere virtuelle Punkte erreicht werden können.

Der Tod eines Psinetikers und die psinetische Energie

Wenn ein Psinetiker stirbt, strömt eine psinetische Energie von ihm aus. Psinetiker nennen diese Energie „Bionen“. Diese Energie erfasst einen lebenden Psinetiker, wenn dieser sich in der Nähe zum Verstorbenen befindet.

- Befindet sich ein lebender Psinetiker im Umfeld von 11 x 11 m vom verstorbenen Psinetiker, dann:
 - erhält er in allen Regenerativen Talenten dauerhaft + 1;
 - erleidet er einen Schock (jedoch ohne VIT-Abzug);
 - erhält er wichtige Erinnerungen aus dem Leben des Verstorbenen.
- Sollten sich Psinetiker gleichweit vom verstorbenen Psinetiker befinden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wer von ihnen die Bionen empfängt.
- Da es theoretisch möglich wäre, eine Person wiederzubeleben, könnte er auch erneut zu Tode kommen und damit wieder die psinetische Energie abgeben. Das ist allerdings erst in 30 Tagen wieder möglich.

Ektoplasma

Bei einigen Psinetiken und bei fehlerhaften Psinetiken (durch einen Patzer) kann Ektoplasma entstehen. Ektoplasma ist eine fast durchsichtige Substanz, eine Art Schmierstoff, ein wenig wie Nasenschleim. Ektoplasma lässt sich unter UV-Licht erkennen und auch mit einem Ektometer messen. Kommt ein anderer Psinetiker mit dem Schleim in Kontakt, kann das den Erreger Ektomonie auslösen. Ektoplasma ist kaum erkennbar und bemerkbar und existiert einige Stunden an dem Ort und löst sich dann allmählich auf.

Zum Rollenspiel ...

Ein Psinetiker nutzt nicht einfach nur eine übersinnliche Willensmacht, sondern sie ist Teil oder wird zunehmend Teil seines Lebens. Ein Psinetiker, der beispielsweise Animakinese beherrscht, wird zunehmend Interesse und die Nähe zu Tieren entwickeln, während Aquakinese dazu führen kann, dass der Psinetiker sich an das Leben am Meer verliebt.

Die Psinetiken im Überblick

Mit dem W100 werden die Psinetiken ermittelt.

W100	Psinetik	Kurzbeschreibung
01 – 03	Aerokinese	Wind- und Wettermanipulation: Luftentzug, Wettermanipulation, Wind-Bote, Wind-Effekte.
04 – 06	Animakinese	Einfluss auf Tiere: Kontrolle von Kleintierschwärmen, Tieren; Kontakt; Wahrnehmung.
07 – 09	Aquakinese	Wassermanipulation: Einfluss auf Gewässer; Fähigkeiten im Wasser, Wasser entziehen ...
10 – 12	Ateatos	Unsichtbarkeit: Objekte oder sich selbst unsichtbar machen ...
13 – 15	Bilokation	Vervielfältigung: Sich selbst oder ein Objekt vervielfältigen.
16 – 18	Biokinese	Verformung von Objekten und Einfluss auf Hitze und Kälte: Objekte zerstören und verändern; Hitze und Kälte erzeugen; Thermo-Schock.
19 – 21	Chlorokinese	Pflanzenmanipulation: Vegetation verändern; Pflanzen verändern; Pflanzen wehrhaft machen ...
22 – 24	Chronokinese	Beeinflussung der Zeit; Zeit verlangsamen, beschleunigen, anhalten und Situationen widerrufen ...
25 – 27	Diachryso	Durch Objekte blicken, greifen und gehen können; und etwas in oder durch Objekte schieben, werfen ...
28 – 30	Dimensiokinese	Beeinflussung des physikalischen Raumes; Taschendimension, Portal, Scutum-Schutzschild, Schwarzes Loch.
31 – 33	Geokinese	Erd- und Gesteinsstrukturen manipulieren: Etwas versteinern; Erdboden und Gesteinsstrukturen verändern ...
34 – 36	Gravitokinese	Gravitationsfelder und Schwerkraft verändern und Magnetismus wirken: Antigravitation und Gravitation beeinflussen; Magnetismus verursachen
37 – 39	Lygokinese	Elektromagnetische Energie erkennen und manipulieren: Blitze erzeugen; Energiequellen manipulieren; EMP verursachen; ...
40 – 42	Maluskinese	Schadende Angriffe durch Gedanken und Blicke: Böse Blicke verursachen schadhafte Folgen; metaphysischer Kampf ...
43 – 45	Mentizidikinese	Gedankenmanipulation / Gehirnwäsche: Zu einer Tat zwingen; Amnesie verursachen; einschlafen lassen; ...
46 – 48	Nekromantie	Para-Kreaturen herbeibeschwören, austreiben, bannen und verbannen und psinetische Quellen anhand der Auren sichtbar machen; Widergänger erschaffen
49 – 51	Optikinese	Illusionen erzeugen: auch bewegliche Illusionen gestalten
52 – 54	Pathokinese	Einfluss auf Emotionen und Gefühle von Personen, Umgebungen und Gebiete: Suggestion auf Person; Massensuggestion; Sensing.
55 – 57	Photokinese	Helligkeit und Dunkelheit manipulieren: Umgebung erhellen und verdunkeln; im Dunkeln sehen; Lichtblitz, Phaser ...
58 – 60	Psychokinese	Objekte durch die Luft bewegen: schweben lassen, fortstoßen, entreißen; fixieren; Druckwelle erzeugen ...
61 – 63	Pyrokinese	Feuermanipulation: Flammen herstellen und beeinflussen; durch Feuer gehen; Kaltes Feuer ...
64 – 66	Resistenz	Psinetische Aktivitäten abwehren und manipulieren: Psinetiken erkennen, unterdrücken, manipulieren, stehlen, verbergen ...
67 – 69	Sanctukinese	Heiliges und unheilvolles Wirken auf Objekte: verfluchen, weihen; Objekte verschließen, öffnen; Heilige Waffen, Tabongs ...
70 – 72	Sonokinese	Schallwellen manipulieren: Lautstärken verändern; Akustik-Schock; Sonar und Echolot ...

73 – 75	Superagilität	Übernatürliche Fähigkeiten, Kräfte und Reflexe: Sprünge, Stärke, Sinne, Reflexe usw.
76 – 78	Telepathie	Gedankenlesen: Gedankenlesen; Personen gedanklich verbinden, gedankliches Hacking ...
79 – 81	Teleport	Sich augenblicklich an einen anderen Ort zu versetzen: Objekte und sich selbst fortteleportieren, teleportatives Wandeln ...
82 – 84	Transzendenzreisen	Mit seinem Geist den Körper verlassen und als Geist wirken: Als Erscheinung auftreten oder als Astralgeist; Besessenheit; Geisterattacke
85 – 87	Vitakinese	Wunderheilung und -schädigung: Kräfte rauben und spenden; Wunderheilung; keine WM durch Alter ...
88 – 90	Wahrsagen	Übersinnliche Blicke in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft: Hellsehen, Mantik, in die Vergangenheit sehen, Visionen empfangen ...
90 – 93	Der Wurf muss wiederholt werden!	
94 – 100	Freie Wahl	

Beschreibungen der Psinetiken

Aerokinese				
Der Psinetiker kann Wind und Wetter auf verschiedene Weise beeinflussen; auch Wind zu seinem Boten machen und durch ihn sehen.				
Wetter- Manipulation:	Der Psinetiker kann das Wetter verändern. - Die Dauer der Wetterveränderung bestimmt der Psinetiker. Er kann sie jederzeit verändern, aber auch einfach ohne TW auf PSI fortbestehen lassen, was lediglich – 1 PSI kostet. Er kann seine Wetter-Manipulation auch jederzeit beenden. - Der Psinetiker kann bestehende Wetterbedingungen auflösen. - Die Psinetik kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt dann bei Freisetzung. - Zu den Windstärken: 1) Flaute = Windstille; 2) Brise = 10 – 46 Km/h; 3) Wind = 47 – 74 Km/h; Sturm = 75 – 111 Km/h; Orkan = ab 112 Km/h. - Der Psinetiker hat folgende Optionen, dabei bestimmt er die Intensität des Wetters:			
	Gewitter:	Es entseht ein lokales Gewitter. Mögliche Blitze schlagen aber nicht beim Psinetiker und in dessen Umfeld von 3 x 3 m ein. Bei extremen Gewitter-Bedingungen müssen betroffene Personen einen TW auf GL schaffen, damit der Blitz nicht bei ihnen einschlägt. Ein Blitz verursacht, je nach TW (Wert 13) 10 / 15 / 15 + W12 TP.		
	Hagel:	Der Psinetiker kann Hagel-Unwetter erschaffen, mit bis zu steingroßen Hagelbällen, die TP wie ein Stein verursachen. Auf betroffene Personen schlagen W6 Hagelkörner je Aktion. Wie die Hagelbälle einschlagen, entscheiden Talentwürfe. Sie richten 3 / 4 / 4+W6 TP an. Ihr Wert beträgt 13. Hagelwetter verursacht außerdem – 2 WM auf alle visuellen TW.		
	Nebel:	Der Psinetiker kann Nebel aufkommen lassen, bis hin zu Starknebel, der visuelle TW auf und TW auf Orientierung – 4 WM verursacht.		
	Regen:	Der Psinetiker kann Niesel bis Starkregen verursachen, der auch Überschwemmungen zur Folge haben kann. Starker Regen verursacht – 2 WM auf alle visuellen TW.		
	Schnee:	Der Psinetiker lässt es schneien und kann extremen Schneefall verursachen. Schnee, der im Sommer hergestellt wird, taut relativ schnell wieder weg und könnte Überschwemmungen und Schneerutsch verursachen.		
	Wind:	Der Psinetiker kann Winde beeinflussen. Als Winde (oder Nichtwinde) gelten Flauten, Brisen, Winde, Stürme und Orkane. Sollte er einen Orkan entwickeln, kann dieser Gebäude zerstören, Personen und Tiere fortreißen, eine Gefahr auf See darstellen oder einen Sandsturm verursachen. Werden Personen fortgerissen, erleiden sie beim Aufschlag W20 TP wie durch eine schwere Schlagwaffe.		
	Wolken:	Der Psinetiker kann unterschiedliche Wolkenbildungen verursachen, die auch die Umgebung verdüstern können. Wenn er Wolken auflöst, wird hingegen der Himmel freigesetzt.		
	Kosten:	1 PSI je ¼ Std.	Entstehung:	In einer ¼ Std.
	Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	5 x 5 Km

...

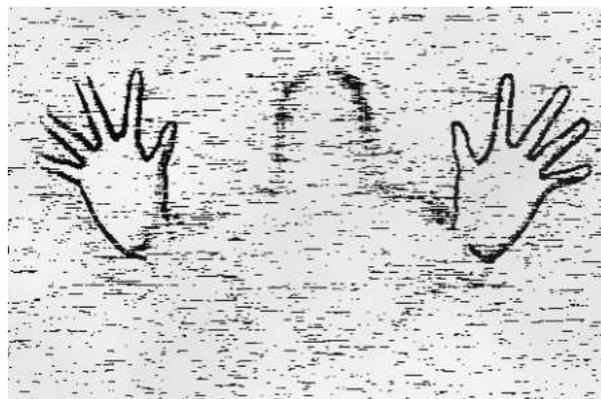
Wind-Bote:	Der Psinetiker lässt einen leichten Wind entstehen, der sich mit 50 Km/h fortbewegt (15 m je Sek). Durch diesen Wind kann der Psinetiker sehen (Fernsicht) und er kann einen gesprochenen Satz durch den Wind verbreiten, der sich wie ein Flüstern stets wiederholt.			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Windweite 100 x 100 m
Wind-Effekt:	Der Psinetiker lässt einen plötzlichen, aber kurzen starken Windstoß entstehen, der leichte Verwüstung anrichtet. Die Windrichtung bestimmt der Psinetiker. Er kann ihn auch kurz quer durch einen Raum fegen lassen. Der Wind bringt schleudert Sand auf, lässt Türen zuschlagen und Gegenstände zu Fall bringen. Der Psinetiker kann kleine Dinge auch bewusst in eine Richtung schleudern lassen. Dadurch können sie auch zu gefährlich fliegenden Objekten werden. Flammen können durch den Wind erlöschen und Feuer kann stärker entfacht werden. Menschen, die von diesem Wind überrascht werden, müssen einen automatischen TW auf MUT schaffen, sonst erleiden sie einen Schreck. Außerdem werden Frisuren durcheinandergebracht.			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	1 Sek.	Wirkungsbereich:	10 x 10 m

Animakinese				
Der Psinetiker stellt gedanklich Kontakt zu Tieren her, kann sie beeinflussen und durch sie sehen und hören.				
Schwarmkontrolle:	Der Psinetiker beeinflusst das Verhalten von Kleintieren. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann das Verhalten einer bestimmten Gruppe von Kleintieren kontrollieren, z. B. Fische, Insekten, Spinnentiere, Vögel, Wirbellose. Sie verhalten sich so, wie der Psinetiker es wünscht. - Der Psinetiker beeinflusst die Tiergruppe eines Gebietes, die er dafür nicht sehen muss. Er muss nur wissen, dass sie dort existiert. Diese Tiere können das Gebiet dadurch auch verlassen und führen weiterhin den Befehl des Psinetikers aus. - Bei der Kontrolle handelt es sich um einfache Befehle, wie z. B., dass ein Vogelschwarm irgendwo hinfliegen oder etwas angreifen soll, Insekten sollen irgendwo hinkrabbeln und dort etwas fressen usw. - Die Schwarmkontrolle kann in einen Tabong gebannt werden. Es muss vorher lediglich klar sein, was die entsprechende Tiergattung tun soll. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 m
Tierkontakt:	Der Psinetiker versteht das Verhalten von Tieren und vermittelt ihnen seine Gedanken. <ul style="list-style-type: none"> - Beim Tierkontakt handelt es sich um ein gedankliches Gespräch mit Tieren auf niedrigem Niveau. Der Psinetiker kann gewöhnliche Tiere verstehen, fast schon, als würde er mit ihnen gedanklich sprechen. Er spürt Gefühle, wie Angst, Zorn, Zufriedenheit und auch die Gründe dafür. - Gleichzeitig kann er den Tieren auch seine Gefühle vermitteln und die Tiere auch dazu anregen, ihre Handlungen entsprechend anzupassen. - Der Tierkontakt funktioniert nicht bei Insekten, Spinnentieren, Wirbellosen oder Para-Kreaturen. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 5 Min.	Wirkungsbereich:	10 m Sichtweite
Tierkontrolle:	Der Psinetiker beeinflusst das Verhalten eines gewöhnlichen Tieres und kann durch das Tier wahrnehmen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kontrolliert ein Tier, das er sieht. Das Tier handelt dann nach den Wünschen des Psinetikers. - Der Psinetiker kann durch die Augen und Ohren des Tieres alles wahrnehmen. - Besitzt der Psinetiker in PSI einen Wert von mind. 17, kann er auch übergroße Tiere ab 3 m Größe kontrollieren, wie z. B. einen Wal oder einen Dinosaurier; jedoch keinen Drachen, weil es sich bei einem Drachen um einen Para-Kreatur handelt. - Die Tierkontrolle funktioniert nicht bei Insekten, Spinnentieren, Wirbellosen oder Para-Kreaturen. - Während der Kontrolle kann der Psinetiker seinen eigenen Tätigkeiten weiter nachgehen. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	10 m Sichtweite

Aquakinese			
Der Psinetiker entwickelt im Wasser besondere Kräfte; er kann unter Wasser atmen; er kann Wasser in seiner Form verändern und bewegen; er kann Wasser entziehen.			
Aquaagilität:	Der Psinetiker entwickelt im Wasser besondere Kräfte. Diese Fähigkeiten sind alle gleichzeitig wirksam. Der TW auf PSI ist nur einmal nötig, jede weitere Min. kostet lediglich – 1 PSI.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann unter Wasser atmen. - Der Psinetiker schwimmt und taucht im Wasser 5 Felder schnell. - Der Psinetiker kann unter Wasser bis zu 100 Meter weit hören und sehen (sofern es die Helligkeit im Wasser zulässt). - Der Psinetiker erhält im Wasser + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge. - Der Psinetiker kann im Wasser einen Powerschlag ausführen und dort bis zu 1 t Gewicht tragen. Er muss den Powerschlag ansagen und den TW auf ST schaffen (Kognition). - Der Psinetiker kann bis zu 1 Meter aus dem Wasser herausspringen und wenn er zuvor geschwommen oder getaucht ist sogar 7 Meter weit aus dem Wasser springen. - Der Psinetiker überlebt problemlos tiefe Stürze ins Wasser. Dabei ist allerdings die Tiefe des Wassers zu berücksichtigen. - Der Psinetiker hält den Druck tiefer Wasserzonen aus. 		
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt
Hydrokinese:	Der Psinetiker manipuliert die Form, Bewegung oder den Zustand von Flüssigkeiten.		
	- Berührt er dabei das flüssige Element, wird der TW auf PSI + 2 WM.		
	Auftauen:	Der Psinetiker kann eine Eisfläche von 100 x 100 m und einer Tiefe von bis zu 1 m auftauen lassen. Er kann auch bewusst nur einen Teil davon auftauen lassen und auf diese Weise Löcher im Eis entstehen oder Gänge im Eis freilegen lassen.	
	Gefrieren:	Der Psinetiker kann Flüssigkeiten einfrieren lassen, auf eine Fläche von bis zu 1 m ³ . Auf diese Weise kann z. B. eine Eisscholle im Wasser entstehen. Bei der Berührung erleidet der Psinetiker keinen Gefrierbrand.	
	Kochen:	Der Psinetiker kann 1 m ³ Flüssigkeit zum Kochen bringen. Will er mehr Masse zum Kochen bringen, kostet es je m ³ 1 PSI mehr. Bei der Berührung erleidet der Psinetiker keinen Schaden.	
	Reinigen:	Der Psinetiker kann 1 m ³ Wasser reinigen. Will er mehr Masse reinigen, kostet es je m ³ 1 PSI mehr.	
	Schwingung:	Der Psinetiker kann Wasser in Schwingung versetzen. In einer Pfütze, einem Bach oder Teich entwickeln sich bis zu 10 cm hohe Schwingungen, in einem Fluss oder See bis zu 2 m hohe Wellen, mitten im Meer bis zu 10 m hohe Wellen. Die Wellen bewegen sich in die gewünschte Richtung und nehmen je 100 Meter um 1 Meter ab. Der Psinetiker kann das Zentrum der Schwingung darstellen und ist dann davon nicht betroffen.	
		<ul style="list-style-type: none"> - Bis zu 10 cm hohe Schwingungen in einer Pfütze, in einem Bach oder Teich = – 1 PSI. - Bis zu 2 m hohe Wellen in einem Fluss oder See = – 2 PSI. - Bis zu 10 m hohe Wellen in einem Meer = – 3 PSI. - Die Schwingungen halten 1 Min. lang an. Die Psinetik kann ohne TW auf PSI fortgesetzt werden, wenn dafür – 1 PSI gezahlt wird. 	
	Verdrängen:	Der Psinetiker kann tiefe Gewässer fortdrücken. Es entsteht eine Art Wand oder Graben von 3 x 3 m. Bewegt sich der Psinetiker entlang der Wand oder durch den Graben, zieht sich die Wand oder der Graben mit ihm. Er kann im tiefen Wasser auch eine 3 x 3 x 3 m große sichere Blase um ihn herum bilden.	
		<ul style="list-style-type: none"> - Die Psinetik dauert 1 Min., kann aber ohne TW auf PSI fortgesetzt werden, wenn dafür – 1 PSI gezahlt wird. 	
Verunreinigen:	Der Psinetiker kann 1 m ³ Flüssigkeit verunreinigen. Will er mehr Masse verunreinigen, kostet es je m ³ 1 PSI mehr. Die Flüssigkeit enthält daraufhin Pathogene, die Krankheiten verursachen können.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Das Pathogen wird vom SM ausgewählt oder ermittelt. 		
Kosten:	Verschieden	Entstehung:	In der 3. Sek.
Dauer:	Sofort oder wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt oder 10 m Sichtweite

...

Wasserentzug:	Der Psinetiker entzieht einem Organismus oder der Erde oder der Luft oder Gstein das Wasser.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er berührt einen Organismus, ein Gestein oder den Erdboden oder hält die Hand in die Luft. Je Sek. fließt darauf das Wasser an seiner Hand zusammen und ergießt sich an der Hand. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit ohne TW auf PSI fortsetzen, zahlt dafür aber – 1 PSI. Er kann die Psinetik auch jederzeit vorzeitig beenden. - Der Zustand des Organismus, des Gesteins, des Bodens oder der Luft wird dadurch verändert. 		
	Gestein	Aus einem Felsgestein fließen je Sek. 5 cl Wasser herbei. Aus einem Felsen lässt sich 10 cl Wasser gewinnen.	
	Gesättigte Erde:	Als gesättigte Erde gilt ein normaler Erdboden. Je Sek. fließen 10 cl Wasser herbei. Aus 1 m ³ lassen sich max. 30 l Wasser gewinnen.	
	Feuchte Erde:	Als feuchte Erde gilt z. B. Sumpf- und Moorboden. Je Sek. fließen 10 cl Wasser herbei. Aus 1 m ³ lassen sich max. 90 l Wasser gewinnen.	
	Trockene Erde:	Als trockene Erde gilt z. B. Wüstenboden. Je Sek. fließen 1 cl Wasser herbei. Aus 1 m ³ lassen sich max. 10 cl Wasser gewinnen.	
	Luft:	Je Sek. fließen 1 cl Wasser herbei.	
	Organismus:	Je Sek. verliert das Lebewesen – 1 LE. Es tritt je Sek. 1 cl zellulärer, blutiger Matsch hervor. Die Fläche der Berührung beträgt 10 x 10 cm und das Zellgewebe trocknet aus. Ein Hämatom, das auch sensibel auf Berührung reagiert.	
Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	In der 3. Sek.
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt, durch Berührung



Ateatos			
Der Psinetiker kann ein kleines Objekt oder sich selbst unsichtbar machen.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Dinge, die unmittelbar an dem Objekt anliegen oder getragen werden, sind ebenso unsichtbar. - Unsichtbare Objekte können durch Scannergeräte und Wärmebildkameras erkannt werden. Auch durch die Aurensicht lassen sich unsichtbare Objekte erkennen. - Nach der Unsichtbarkeit befindet sich am Objekt Ektoplasma. 		
Objekt unsichtbar machen:	Der Psinetiker berührt einen Gegenstand oder ein kleines Lebewesen und macht es durch die gelungene Psinetik unsichtbar.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Als kleine Objekte gelten Gegenstände mit einer Größe von max. 1 m³. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	1 Min.	Wirkungsbereich:	Durch Berührung; max. 1 m ³ groß.
Sich selbst unsichtbar machen:	Der Psinetiker macht sich unsichtbar.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann die Psinetik ohne erneuten TW auf PSI zeitlich fortführen; er zahlt dafür lediglich je Min. – 1 PSI. - Nach der Unsichtbarkeit muss dem Psinetiker ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. 		
	Kosten:	3 PSI; und je weitere Min. 1 PSI	Entstehung:
Dauer:	1 Min. oder länger	Wirkungsbereich:	Direkt

Bilokation			
Der Psinetiker kann sich oder ein Objekt vervielfältigen.			
Objekt vervielfältigen:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss das gewünschte Objekt dabei berühren. - Das Objekt darf eine Größe von 1 m³ haben. - Das Objekt kann auch ein kleines Lebewesen sein. - Der Psinetiker kann bis zu 8 Duplikate erschaffen, die im Umfeld des Originals entstehen (also auf 3 x 3 m). - Sollte das Objekt eine besondere Fähigkeit oder Psinetik besitzen, ist diese bei den Duplikaten nicht vorhanden. - Sollte es sich um ein Lebewesen handeln, wird die LE auf alle Objekte dividiert. Es wird dabei gerundet, aber jedes Lebewesen behält mind. 1 LE. Bei Rückführung werden die aktuellen LE-Werte wieder addiert. Aber das Objekt erhält seinen maximalen ursprünglichen Wert zurück. - Der Psinetiker kann die Bilokation jederzeit aufheben oder sie hebt sich nach der Dauer von selbst auf. Die Objekte lösen sich dann auf und das Original bleibt zurück. Ebenso lösen sich einzelne Objekte auf, wenn sie sich 100 m weit vom Original entfernen. Sollte das Original vorher zerstört bzw. eliminiert werden, entscheidet der Würfel, welches Duplikat zum Original wird. - Nach der Bilokation bleibt am Objekt Ektoplasma zurück. 		
Sich selbst vervielfältigen:	<p>Der Psinetiker lässt eine oder mehrere identische Persönlichkeiten von sich entstehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie viele Persönlichkeiten er von sich entstehen lassen will. Ihm muss nur einmal der TW gelingen, aber für jede Persönlichkeit zahlt er – 1 PSI. Er kann bis zu 8 Duplikate von sich selbst erschaffen. - Die anderen Persönlichkeiten befinden sich dann augenblicklich an gewünschten Plätzen in einem Umfeld von 11 x 11 m. Die Plätze müssen allerdings frei sein und der Psinetiker muss sie sehen oder kennen. - Alle bilokativen Persönlichkeiten sind Originale und handeln wie der eigentliche Charakter es tun würde. Sie würden sich kaum auf Kosten einer anderen Persönlichkeit aufopfern. - Wird die Psinetik während eines Kampfes ausgespielt, werden die neuen Persönlichkeiten in der Kampfliste ans Ende platziert und können somit zum Ende der Kampfrunde noch aktiv werden. - Bei der Entstehung werden die LE und die PSI des Psinetikers auf ihn und alle neuen Persönlichkeiten aufgeteilt (dabei wird gerundet). - Leichte anliegende Bekleidung wird mitgewandelt, aber Gegenstände, Rüstung und dergleichen behält nur die ursprüngliche Persönlichkeit. - Einzelne oder alle bilokativen Persönlichkeiten können jederzeit wieder zu einer Persönlichkeit verschmelzen. Das funktioniert im sichtbaren Umfeld von 11 x 11 m. Dabei werden LE und PSI wieder addiert (gerundet), mögliche Talentwertverluste bleiben bestehen und mögliche Sachen bleiben an dem Ort zurück, wo sich die eine Persönlichkeit aufgelöst hat. - Nachdem sich die Persönlichkeiten verschmolzen haben, hat die übrige Persönlichkeit die Erinnerungen und Gefühle der anderen in sich integriert. - Immer nach einer Verschmelzung muss die Persönlichkeit, die danach übrigbleibt, einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Gerät eine bilokative Persönlichkeit 1 Km weit weg von den anderen, löst sie sich auf und ihre Talentwerte gehen verloren. Die Persönlichkeiten müssen sich vor Ablauf einer Stunde wieder miteinander verschmolzen haben, sonst lösen sie sich ebenso auf, bis auf eine Person, die vom Würfel ermittelt wird. - Sollte eine Persönlichkeit sterben, bleibt der Leichnam so lange zurück, bis die Zeit der Bilokation verstrichen ist oder sich die anderen Persönlichkeiten von ihm entfernt haben. Dann löst sich der Leichnam auf. - Erst wenn die letzte Persönlichkeit stirbt, gehen die Bionen auf einen möglichen anderen Psinetiker über. - Bei der Verschmelzung entsteht Ektoplasma an der Person. 		
Kosten:	1 PSI je Persönlichkeit	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

Biokinese			
Der Psinetiker kann durch Berührung mit seiner Hand Objekte verformen, seinen Körper und somit seine Umgebung erwärmen oder abkühlen, Temperaturen aushalten und einen Thermo-Schock auslösen.			
Creatiokinese:	<p>Der Psinetiker verändert die Form eines Objektes oder einen Teil eines Objektes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Form eines Objektes kann geformt werden, geschmolzen oder verkohlt oder verbrannt werden, gebrochen werden, verdorrt oder verfault werden, abgekühlt oder erhitzt werden, deformiert oder verhärtet oder verkeilt oder verdichtet werden, zerstörtes Material kann aus anliegendem Material wieder zusammengefügt werden, im Objekt kann ein Spalt oder Loch erzeugt werden ... In der Gestaltung ist vieles möglich. Es muss lediglich den physikalischen Eigenschaften des Objektes entsprechen. - Einige Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> o <i>Eis kann geschmolzen und geformt werden. Wasser kann ebenso erwärmt, erhitzt, gekocht oder abgekühlt werden.</i> o <i>Flammable Stoffe können entzündet werden.</i> o <i>Gestein kann gebrochen, gespalten, geformt werden oder zu Kies zerfallen. Ebenso kann Kies zu Gestein zusammengefügt werden.</i> o <i>Haut kann zum abfaulen gebracht werden. Eine Person würde dadurch 3 TP erleiden, wie durch einen guten TW durch eine leichte Klingenwaffe. Außerdem entsteht dadurch eine offene mittlere Wunde, die versorgt werden muss und die sich entzünden kann. Ebenso kann eine offene Wunde auch mit umliegenden Hautgewebe geschlossen werden. Es findet dadurch aber keine weitere Heilung statt und es das Gewebe ist vernarbt.</i> o <i>Holz kann ausgestrocknet und sogar zum Brennen gebracht werden.</i> o <i>Metall kann verformt werden.</i> o <i>Papier kann zu Asche verfallen.</i> o <i>Textil kann verrotten. Aber ebenso kann ein offenes Stoffstück gestopft werden.</i> - Der Psinetiker erleidet durch die Berührung keinen Schaden. - Bei der Verformung von Objekten können dabei kunstvolle Objekte entstehen. Allerdings muss dem Psinetiker hierfür auch der TW auf FM gelingen, sonst wird es eher ein grobaussehendes Kunstobjekt. - Der Psinetiker nimmt durch die Berührung mit dem Objekt keinen Schaden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Durch Berührung. Betroffene Fläche: Max. 10 x 10 cm Betroffener Körper: Max. 10 x 10 x 10 cm oder max. 1 Liter Flüssigkeit.

...



Thermokinese	Der Psinetiker kann Kälte oder Wärme ausstrahlen und kalte und warme Temperaturen aushalten. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Temperaturen aushalten:	Der Psinetiker kann Kälte von bis zu -100° oder Hitze von bis zu $+100^{\circ}$ aushalten. - Damit wäre es ihm möglich, barfuß durch verschneite Gebirge zu gehen oder im kochenden Wasser zu baden.		
	Kälte ausstrahlen:	Der Psinetiker strahlt Kälte in seiner Umgebung aus. - Für je 5° zahlt der Psinetiker -1 PSI. - Er kann die Umgebung um max. 20° abkühlen. - Das Zentrum, also bei ihm selbst, kann um 20° abgekühlt werden, das Umfeld von 3×3 Metern wird dann um 15° abgekühlt, das Umfeld von 5×5 Metern wird um 10° abgekühlt und das Umfeld von 7×7 Metern wird um 5° abgekühlt. - Setzt der Psinetiker weniger PSI ein, wirkt sich das entsprechend auf die Abkühlung des Umfelds und die Reichweite aus. - Die Kälte kann entsprechende Erfrierungen der Umgebung auslösen. - Der Psinetiker selbst fühlt sich schon bei nur -5° im Zentrum an wie eine Leiche und könnte auch als so eine erkannt werden, wenn der Psinetiker das beabsichtigt und ihm der TW auf Schauspielen gelingt.		
	Wärme ausstrahlen:	Der Psinetiker strahlt Wärme in seiner Umgebung aus. - Für je 5° zahlt der Psinetiker -1 PSI. - Er kann die Umgebung um max. 20° erwärmen. - Das Zentrum, also bei ihm selbst, kann um 20° erwärmt werden, das Umfeld von 3×3 Metern wird dann noch um 15° erwärmt, das Umfeld von 5×5 Metern wird noch um 10° erwärmt und das Umfeld von 7×7 Metern wird um 5° erwärmt. - Setzt der Psinetiker weniger PSI ein, wirkt sich das entsprechend auf die Erwärmung des Umfelds und die Reichweite aus. - Die Wärme kann sich entsprechend auf die Umgebung auswirken. - Der Psinetiker selbst fühlt sich schon bei nur $+5^{\circ}$ im Zentrum an als hätte er Fieber. Das empfindet er nicht so, aber es ermöglicht ihm dadurch, mögliche Pathogene zu besiegen. Der TW beim Ermitteln eines Krankheitswertes wird je 5° -Anstieg $+2$ WM.		
	Kosten:	Temperatur aushalten: 1 PSI Kälte oder Wärme ausstrahlen: 1 PSI je 5°	Entstehung:	Temperatur aushalten: Sofort. Kälte oder Wärme ausstrahlen: 1 Sek. je Grad.
	Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	Temperatur aushalten: Direkt. Kälte oder Wärme ausstrahlen: Max. 7×7 Meter.
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Bei dem Ausstrahlen von Kälte oder Wärme sind die natürlichen Faktoren der Umgebung zu berücksichtigen, z. B. ob es windig ist, ob es regnet usw. - Die Ausstrahlung von Kälte oder Wärme kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung wie gewünscht zum Einsatz. - Die meisten Humanoiden haben bei Wärme und Kälte eine Komfortzone von $15 - 25^{\circ}$. Wird es kälter oder wärmer muss ein Charakter, je nach Kälte, in zeitlichen Intervallen einen TW auf WS schaffen, sonst verliert er evtl. LE und VIT. Siehe dazu die Regeln zu „Hitze und Kälte“ bei „Gesundheit“! 			
Thermo-Schock:	Der Psinetiker stößt eine extreme Kälte- oder Hitzewelle aus. Er hat folgende Optionen:			
	Hitzeschock:	Durch die Hitzewelle erleiden die Betroffenen einen Sternenbrand. - Im Streufeld von 5×5 Meter erleiden alle Betroffenen -2 LE und -1 VIT und einen Schock (keinen weiteren VIT-Abzug mehr). - Mögliche kleine Pflanzen sind augenblicklich vertrocknet und mögliche flammable Brennstoffe entzünden sich.		
	Kälteschock:	Durch die Kältewelle erleiden die Betroffenen Erfrierungen. - Im Streufeld von 5×5 Meter erleiden alle Betroffenen -1 LE und -1 VIT und einen Schock (keinen weiteren VIT-Abzug mehr). - Außerdem muss ihnen der TW auf LE gelingen, sonst friert ihnen eine Extremität (Finger) ab. Welcher Finger das ist, wird mit dem W10 ermittelt. - Mögliche kleine Pflanzen sind erfroren und Reif hat sich in der Umgebung abgelegt.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	5×5 Meter	

Chlorokinese			
Der Psinetiker verändert die Pflanzenwelt seiner Umgebung und kann sie wehrhaft werden lassen.			
Hinweise:	- Chlorokinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung entsprechend um den Tabong zum Einsatz.		
Florakinese:	<p>Der Psinetiker verändert die Vegetation einer bestimmten Pflanzengattung in unmittelbarer Umgebung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich für eine Pflanzengattung und für ein Verhalten dieser Pflanzen. Er kann die Pflanzen wachsen lassen, sich entwickeln lassen, Pollen entwickeln lassen, sich verwurzeln lassen, sie verwelken lassen, sie absterben lassen usw. - Obwohl Pilze keine Pflanzen sind, fallen sie unter eine der Pflanzengattungen. Ebenso die Flechten. Auch Moos, Bäume, Blumen, Gräser, Hecken, Dornenranken sind Beispiele für Pflanzengattungen. - Nach der Wirkungszeit nehmen die Pflanzen wieder ihren ursprünglichen Zyklus an. - Der Psinetiker kann auch nur eine bestimmte Pflanze verändern. - Wenn der Psinetiker nur eine Pflanze psinetisch beeinflussen will und sie dabei berührt, wird der TW + 2 WM. 		
Kosten:	1 PSI bei 3 x 3 m 3 PSI bei 1 Km ²	Entstehung:	Bei 3 x 3 m: In der 3. Sek. Bei 1 Km ² : In einer ¼ Std.
Dauer:	Temporär	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Gebiet von max. 3 x 3 m oder 1 Km ²
Plantokinese:	<p>Der Psinetiker lässt bestimmte Pflanzen in seiner Umgebung wehrhaft werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er bestimmt eine Pflanzensorte, die alles und jeden angreift, außer den Psinetiker und dessen Vertraute. Die Pflanzen können auf diese Weise als Wächter oder Angreifer eingesetzt werden. - Der Psinetiker und die Personen, die er an die Hand nimmt, werden von den Pflanzen nicht angegriffen. - Für die Pflanzen gilt ein Talentwert von 10. Sie können angreifen, aber nicht parieren. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. - Einige Pflanzen können Vergiftungen verursachen. <p>Der Psinetiker hat folgende Auswahl an Pflanzen:</p>		
Bäume:	Sie werden beweglich und schlagen mit ihren Ästen bis zu 3 m weit um sich. Die Äste verursachen Treffer wie eine schwere Schlagwaffe (5 / 6 / 6+W6 TP).		
Brennnesseln, Disteln, Dornen:	Sie peitschen bis ins benachbarte Feld und verursachen bei Hautkontakt – 1 LE und – 1 VIT. Dornen schaffen es sogar durch einfache Bekleidung.		
Kakteen:	Sie schlagen bis ins benachbarte Feld und verursachen Treffer wie eine leichte Klingenwaffe (2 / 3 / 3+W12 TP).		
Schlingpflanzen:	Lianengewächse, Efeu u. ä. greifen vom Boden aus an und umschlingen den Körper des Opfers auf dem Feld, auf dem sie sich befinden. Sie halten einen fest und behindern die Talentwürfe der Betroffenen – 2 WM. Um sich von ihnen zu befreien, auch um das Feld verlassen zu können, muss man eine Bewegung opfern und es muss der TW auf ST gelingen. Dadurch kommt man ein Feld weiter.		
Sträucher:	Sträucher peitschen bis ins benachbarte Feld und verursachen Treffer wie eine Peitsche (2 / 3 / 3+W12 TP).		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

Chronokinese				
Der Psinetiker kann die Zeit beeinflussen.				
Situation widerrufen	<p>Eine Situation, die gerade eben stattgefunden hat, wird vom Psinetiker widerrufen. Die Situation beginnt also wieder erneut und kann einen ganz anderen Verlauf nehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auch Meisterwürfe oder Patzer verlieren dadurch nachträglich ihre Gültigkeit. - Der Psinetiker weiß als einziger, was die ursprüngliche Situation bewirkt hätte. Beteiligte Personen sind innerlich leicht verwirrt, wissen aber nicht, was geschehen ist oder geschehen wäre. - Die Psinetik kann auch als Parade eingesetzt werden. - Innerhalb einer Kampfrunde wird die Zeit um W4 Kampfrunden zurückgesetzt, ansonsten sind es W4 Minuten. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	100 x 100 Meter
Zeit anhalten	<p>Der Psinetiker stoppt für wenige Sekunden seine ganze Umgebung. Er ist der Einzige, der noch tätig sein darf.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der W4 bestimmt die Aktionen, die dem Psinetiker nun zur Verfügung stehen. Erst nach seiner letzten Aktion wird die Kampfreihenfolge wieder fortgesetzt. - Entsprechende Personen können die hohe Geschwindigkeit des Psinetikers wahrnehmen. - Nach der Psinetik muss dem Psinetiker der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. - Personen, die außerhalb des Wirkungsbereichs sind, bewegen sich zwischen den Aktionen des Psinetikers weiter normal fort. Für die Kampfliste bedeutet das, dass nur die betroffenen Personen entsprechend oft aussetzen müssen. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	W4 Sekunden	Wirkungsbereich:	100 x 100 Meter
Zeit beschleunigen	<p>Der Psinetiker beschleunigt die Zeit um sich oder um eine Person.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Von dieser Psinetik ist die jeweilige Person und ihr Umfeld betroffen. - Die betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (nicht der Psinetiker). - Die betroffenen Personen führen nach ihrer Aktion direkt noch eine weitere Aktion durch. Das gilt auch für Personen, die bereits zweimal in der Kampfliste geführt werden. - Betroffene Personen rennen doppelt so weit. - Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen + 4 WM. - Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Betroffenes Umfeld: 3 x 3 Meter.
Zeit verlangsamen	<p>Der Psinetiker verlangsamt die Zeit um sich oder um eine Person.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Von dieser Psinetik ist die jeweilige Person und ihr Umfeld betroffen. - Die betroffene Person wird sich dagegen mit einem automatischen TW auf WS dagegen wehren (nicht der Psinetiker). - Die betroffenen Personen können nur noch eine einzelne Tätigkeit in ihren Aktionen durchführen, also nur eine Kognition, Handlung oder Bewegung. Doppelaktionen sind nicht möglich. - Die betroffenen Personen müssen jede zweite Aktion aussetzen. - Betroffene Personen rennen nur noch 1 Feld weit. - Betroffene Personen erhalten auf ihre Attacken und Paraden gegen nicht betroffene Personen - 4 WM. - Sollte eine Person das Umfeld der betroffenen Person verlassen, löst sie sich vom psinetischen Einfluss. Betritt eine Person das Umfeld der betroffenen Person, ist sie künftig vom psinetischen Einfluss betroffen. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Betroffenes Umfeld: 3 x 3 Meter.

Diachryso			
Der Psinetiker kann durch ein Objekt hindurchblicken, -greifen oder auch -laufen oder ein Objekt durchgreifbar machen.			
Hinweis:	- Diachryso wirkt nicht durch Kratyl- bzw. Protectareawände hindurch.		
Durch Objekt sehen:	Der Psinetiker blickt durch Objekte hindurch; auch durch Personen und Wände. - Der Psinetiker kann immer nur durch ein Hindernis hindurchsehen und nicht darüber hinaus. Auch kann er nichts hinter einem Hindernis erkennen, wenn es dort dunkel ist.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich: Sichtweite von bis zu 10 Metern
Durch Objekt greifen:	Der Psinetiker blickt durch ein Objekt hindurch und kann hindurchgreifen. - Das Durchblicken funktioniert nach den o. g. Regeln. o <i>Beispiel:</i> In der ersten Sek. greift die Hand durch ein Objekt, in der zweiten Sek. packt der Psinetiker sich einen Gegenstand und in der 3. Sek. zieht er die Hand mit dem Gegenstand zurück. Er kann ebenso einen Gegenstand hindurchbefördern. Anstelle mit der einen Hand hindurchzugreifen, könnte der Psinetiker auch seinen Kopf durch das Objekt stecken oder mit seinem Fuß durch das Objekt treten. - Sollte die Körperpartie nicht in der 3. Sek. zurück sein, verbleibt sie im Objekt und verschmelzt mit diesem. - Es ist nicht möglich, aus dem Objekt, durch das man durchgreift, etwas herauszugreifen. - Beim Durchgreifen bleibt etwas Ektoplasma an dem Objekt zurück.		
	Kosten:	2 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Sehen: max. 1 Min.; Greifen: max. 3 Sek.	Wirkungsbereich:
Durch Objekt gehen:	Der Psinetiker blickt durch ein Objekt hindurch und kann hindurchgehen. - Das Durchblicken funktioniert nach den o. g. Regeln. - Der Psinetiker kann tragbare Dinge mit hindurchnehmen, auch kleine Lebewesen. - Sollte der Psinetiker durch eine Person hindurchgehen, erleidet die betroffene Person einen Wahn, wenn ihm der TW auf WS misslingt. Ein Wahn verursacht - 1 VIT und - W4 WS. - Immer nachdem der Psinetiker ein Objekt durchquert hat, muss ihm danach der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. - Sollte der Psinetiker nicht sofort durch das Objekt gehen, sondern dort verbleiben, verschmelzt er mit diesem und wäre sofort tot. - Er kann beim Durchgehen nichts in dem Objekt hinterlassen. - In Kombination mit der Psinetik Superagilität kann der Psinetiker Schüsse durch sich hindurchziehen lassen, wenn ihm die TW auf REFL und MOT gelingen. - Beim Durchgehen bleibt etwas Ektoplasma an dem Objekt zurück.		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Sehen: max. 1 Min.; Gehen: sofort	Wirkungsbereich:
Objekt durchgreifbar machen	Der Psinetiker lässt ein Objekt durchgreifbar machen. - Es kann sich bei dem Objekt auch um Lebewesen handeln. - Der Psinetiker selbst ist in der Lage, das Objekt zu berühren und zu bewegen. Er hat folgende Möglichkeiten: o <i>Möglichkeit 1:</i> Das Objekt ist durchgreifbar. Es löst sich von irgendwo und fällt zu Boden oder durch ein anderes Objekt hindurch. Dies ermöglicht es dem Psinetiker auch eine helfende Parade einzusetzen, um eine Person vor einem fliegenden Pfeil zu retten, indem der Psinetiker die Person durchgreifbar werden lässt. In dem Fall müssten dem Psinetiker die TW auf REFL und PSI gelingen. Eine Person, die durchgreifbar gemacht wurde, erleidet danach - 1 WS, wenn ihr der automatische TW auf WS misslingt. o <i>Möglichkeit 2:</i> Der Psinetiker schiebt das durchgreifbare Objekt in ein anderes hinein, wo es schließlich verbleibt. Evtl. ist ein TW auf ST nötig. Ein Lebewesen wäre dann tot. ...		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Möglichkeit 3</u>: Der Psinetiker wirft das durchgreifbare Objekt durch ein Hindernis hindurch. Beim nächsten Hindernis kommt es dann auf. Der Psinetiker schiebt oder schubst das durchgreifbare Objekt in oder durch ein Hindernis. Zum Schieben oder Schubsen könnte ein TW auf ST nötig sein. Handelt es sich um ein Lebewesen bzw. um einen Menschen, kann sich dieses oder dieser dagegen wehren, durch Ausweichen oder mit ST dagegenhalten oder mit Gewalt kontern. Handelt es sich um eine Person, muss ihr danach der TW auf WS gelingen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Beim Durch- oder Hineinschieben bleibt etwas Ektoplasma an dem Objekt zurück. 		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Sofort	Wirkungsbereich:	Sichtweite von bis zu 10 Metern; Hinein- oder Hindurchschieben: direkt

Dimensiokinese			
Der Psinetiker kann künstliche Räume und Portale erschaffen und auch ein Schwarzes Loch.			
Occultatum	<p>Der Psinetiker erschafft die Kopie eines Raumes oder einer Umgebung, die er hinter einer Öffnung verbirgt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker betritt zuerst einen gewünschten Raum oder eine gewünschte Umgebung, in der er den ersten Teil der Psinetik wirkt. Hier kopiert er gedanklich die Darstellung der Umgebung. Es kann sich dabei um einen Wald handeln, um den Innenbereich eines Wohnraums usw. - Innerhalb von 24 Std. sucht er sich nun einen Gegenstand, den man öffnen kann und die eine Person betreten könnte. Das kann eine Kellerluke sein, eine Truhe, eine Tür usw. Hier wirkt er zum zweiten Mal die Psinetik. - Künftig kann der Psinetiker, wenn er den Gegenstand öffnet, die Psinetik mit einem erneuten TW auf PSI aktivieren. Dadurch eröffnet sich hinter dem Eingang die Umgebung, die er einst kopiert hatte. Solange der Eingang geöffnet ist, können alle möglichen Leute diese psinetische Umgebung betreten und sich dort aufhalten. Der psinetische Raum bietet also Zuflucht oder dient dazu, Dinge dort zu verbergen. Hinter einer einfachen Tür zu einem Abstellraum könnte sich beispielsweise ein Wald befinden. Der psinetische Raum bietet viele Möglichkeiten. - Der Psinetiker weiß nicht, ob die Kopie und die Aktivierung des Gegenstandes gelungen sind, bis er den Portaleingang nutzt. - Dinge, die schon vorher im Original vom Psinetiker gesehen wurden, existieren auch in diesem Occultatum. Aber sie können nicht mit hinausgenommen werden. Sie lösen sich dann auf. - Mögliche Personen, die sich im Innern des Occultatum-Raumes befinden, können diesen jederzeit von innen heraus verlassen. Die Portaltür öffnet sich dadurch. - Der Psinetiker kann nur einen Occultatum-Raum erstellen. Er spürt es, wenn das Occultatum nicht mehr existiert und kann dann ein neues herstellen. - Der Psinetiker kann das Occultatum jederzeit auflösen, jedoch nur, wenn er sich außerhalb des Occultatums befindet, in einem sichtbaren Abstand von max. 10 Metern. - Ebenso kann der Gegenstand, also das Portal zum Occultatum zerstört werden, wodurch das Occultatum zerstört wird. - Wird das Portal zerstört bzw. die Occultatum-Psinetik aufgelöst, entschwindet das Occultatum mit all seinem Inhalt in die Immaterielle Ebene. Wenn es sich um eine offene Umgebung handelt, ist diese Umgebung der Immateriellen Ebene ausgesetzt. Mögliche Personen, die noch in diesem Raum waren, befinden sich nun in der Immateriellen Ebene und sollten eine Lösung finden, um von dort zu fliehen. Nach 24 Std. würden die Personen dort sterben und zu Geistern werden. Sollte das Occultatum in sich geschlossen sein, weil es sich beispielsweise um ein Zimmer mit einer Tür handelt, sind mögliche Personen zunächst geschützt. Aber auch für sie wird sich die Frage stellen, wie sie von dort wieder wegkommen können. Verlassen sie den Raum durch die Tür, würden sie sich der Immateriellen Ebene aussetzen. - Mit der Psinetik Lock-Bann (Sanctukinese) kann ein Occultatum-Portal von außen geöffnet werden. 		
Kosten:	Kopie eines Umfeldes: – 1 PSI Kopie auf einen Gegenstand: – 3 PSI Portaleingang öffnen: – 1 PSI	Entstehung	Sofort
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich	Bis zu 100 x 100 Meter

...

Portal	Der Psinetiker erschafft ein Portal, durch das alles und jeder hindurchgehen oder gebracht werden kann.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Das Portal baut sich allmählich auf und ist in der 3. Sek. nutzbar und hat dann eine Größe von 3 x 3 x 3 Meter. - Wo das andere Ende des Portals ist, muss dem Psinetiker bekannt sein. Das andere Ende kann mehrere Km weit weg sein. Es öffnet sich dort zeitgleich. - Je nach Entfernung der beiden Enden kostet die Psinetik unterschiedlich PSI. - Nach der Wirkungsdauer schließen sich die Portale wieder oder wenn der Psinetiker es wünscht. - Das Durchgehen des Portals dauert nur 1 Sek., also kommt man in der nächsten Aktion am anderen Ende heraus. - Die Portalenden können während der Wirkungszeit immer wieder betreten werden. Sollten Personen gleichzeitig die Portalenden betreten, begegnen sie sich im Rauntunnel. - Jede Person, die durch den Rauntunnel gewandert ist, muss danach einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Sollten sich die Portale schließen, während Personen noch im Rauntunnel sind, befinden sie sich dann in der Immateriellen Ebene. Sie sind dann der Immateriellen Ebene ausgesetzt und sollten eine Lösung finden, um von dort zu entkommen, denn binnen 24 Std. würden sie dort zu Geistern werden. 			
	Kosten:	3 PSI und je weiteren Km – 1 PSI	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich	11 x 11 Meter	
Schwarzes Loch	Der Psinetiker erschafft ein Schwarzes Loch, durch das sekundenschnell die Umgebung in sich zusammenstürzt.			
	<ul style="list-style-type: none"> - In der ersten Sekunde lässt der Psinetiker ein kleines Schwarzes Loch vor sich in der Luft entstehen. In der 3. Sekunde wird das Schwarze Loch aktiv und reißt augenblicklich alles in sich zusammen, was sich im Umfeld befindet. Dieser Zusammenbruch dauert nur eine Sekunde und zurück bleibt ein 3 Meter tiefer Krater am Boden. - Auch der Psinetiker wäre von der Zerstörung betroffen und hat darum nur in der 2. Sek. Zeit, den Ort zu verlassen. Er muss dafür rennen, um rechtzeitig wegzukommen oder nutzt andere Möglichkeiten. - Das Schwarze Loch kann in einen Tabong gebannt werden. Da das Schwarze Loch bereits in seiner ersten Sekunde hergestellt wurde, wird es bei der Freilassung bereits im Entstehen, in der 2. Sek. sein. Betroffene haben also nur noch diese Sek. Zeit, schnell von dort zu flüchten, wenn sie erkennen, dass von diesem Gebilde eine Gefahr ausgeht. - Von einem Schwarzen Loch sind auch die Immaterielle Ebene und Para-Kreaturen betroffen. 			
	Kosten:	5 PSI	Entstehung	In der 3. Sek.
Dauer	1 Sek.	Wirkungsbereich	Auf bis zu 10 Meter Entfernung; Entfaltet sich auf 7 x 7 x 7 Meter.	
Scutum:	Der Psinetiker manipuliert eine Fläche in der Luft und errichtet einen schützenden Schild.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der psinetische Schild errichtet sich zu einer schützenden Fläche von 3 x 3 Metern vor der ausgestreckten Hand des Psinetikers. - Der psinetische Schild schützt mit + 20 RS vor (fast) allen eingehenden Attacken. - Der psinetische Schild kann nicht durchquert werden. Er ist wie eine Wand. - Der RS wird durch Attacken abgeschwächt. Überschüssige TP kommen durch. - Scutum schützt nicht vor psychischen Psinetiken, Gasen, Hacker-Angriffen u. ä. - Scutum kann über seine Dauer fortgeführt werden. Dafür muss der Psinetiker keinen TW auf PSI ablegen. Es kostet ihm aber erneut – 1 PSI. 			
	Kosten:	1 PSI je Kampfrunde	Entstehung	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich	3 x 3 Meter
Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Der psinetische Schild ist durchsichtig, kann aber durch Auren sichtbar erkannt werden. Und man erkennt es durch die Auswirkungen. - Es ist theoretisch möglich, dass der Psinetiker mit seinen zwei Händen zwei Schutzschilde erstellt. 			

Geokinese			
Der Psinetiker kann Gesteins- und Erdstrukturen verändern und Objekte versteinern.			
Lithokinese:	Der Psinetiker verändert Gesteinsstrukturen oder versteinert Objekte. - Berührt der Psinetiker das Gestein oder das Objekt, wird der TW auf PSI + 2 WM. Er hat folgende Optionen:		
Erde versteinern	Die Erde wird zu einem steinernen Boden. - Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter. - Wenn der Psinetiker es wünscht, kann der Steinboden sogar bizarr werden und spitze Kanten haben. Das Durchlaufen würde bei jedem Schritt – 2 TP verursachen.		
Gestein auftun	Gestein tut sich auf und es entsteht dadurch ein Pass oder eine Höhle. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter.		
Gestein zerfällt	Eine Gesteinsformation zerfällt zu Kiesel und Sand. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter. - Mit dieser Psinetik kann auch ein Golem vernichtet werden.		
Objekt versteinern	Der Psinetiker versteinert ein Objekt. - Das Objekt darf max. 20 x 20 cm groß sein. - Das Objekt darf kein Lebewesen sein, wohl aber eine Pflanze. - Durch die Versteinierung behält das Objekt seine ursprüngliche Form bei und wird dadurch zu einem Kunstobjekt.		
Wand erschaffen	Aus einem Boden mit steinigem Inhalt erschafft der Psinetiker eine Wand. - Der Boden muss ausreichend steinige Segmente besitzen. - Die Wand wird 3 Meter lang, 1 Meter breit und 3 Meter hoch.		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	In 3. Sek.
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite oder Berührung
Terrakinese:	Der Psinetiker verändert Erdstrukturen. - Berührt der Psinetiker die Erdstruktur, wird der TW auf PSI + 2 WM. Er hat folgende Optionen:		
Erde auftun	Die Erde tut sich auf und es entsteht ein Graben oder ein Loch. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter.		
Erde austrocknen	Die Erde wird hart und trocknet aus. - Ein Sumpf wird dadurch zu einem feuchten Erdboden. - Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter und 3 Meter Tiefe.		
Erde befeuchten	Die Erde zieht Flüssigkeit auf und wird dadurch zu einem Sumpf. - Die Maße betragen max. 11 x 11 Meter und 3 Meter Tiefe.		
Erde erheben	Die Erde baut sich auf und formt sich zu einem Hügel. - Die Maße betragen max. 3 x 3 x 3 Meter.		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	In der 3. Sek. wirksam
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite oder Berührung

Gravitokinese			
Der Psinetiker kann Gravitationsfelder und Schwerkraft verändern und Magnetismus wirken.			
Hinweise:	- Der Psinetiker erkennt auf 1 Km Entfernung antigravitative Feldanomalien.		
Antigravitation:	Der Psinetiker erschafft antigravitative Feldanomalien oder kann ihnen widerstehen. - Der Psinetiker kann die Psinetik ohne TW auf PSI fortführen. Er zahlt dafür aber – 1 PSI. Er kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. Er hat folgende Optionen:		
Antigravitation auflösen:	Der Psinetiker erschafft eine antigravitative Feldanomalie, in der sämtliche antigravitative Flugmobile sofort ihre Flug- und Schwebefähigkeit verlieren und zu Boden gehen.		
Antigravitation widerstehen:	Der Psinetiker kann sich und somit auch das Mobil, in dem er sich befindet, vor antigravitativen Feldanomalien schützen und mit einem Sphäriker durch antigravitative Gebiete fliegen. Fliegen andere Sphäriker im Verbund nah genug mit ihm, werden auch die anderen Sphäriker geschützt. Der Schutz gilt auch für ein Raumschiff der R1-Klasse.		
Kosten:	3 PSI; und je ¼ Std. 1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	Sichtweite von bis zu 100 Metern; Bereich von 100 x 100 x 100 Meter.

...

Gravitation:	Der Psinetiker kann die Schwerkraft in einem Raum verändern und selbst große Schwerkraften aushalten. Er hat folgende Optionen:			
	Schwerkraft verändern:	Der Psinetiker kann in einem Gebäude, Raum oder Raumschiff die Schwerkraft verändern. Er kann die Schwerkraft auf bis zu GRAV 0 (Schwerelosigkeit) senken und bis zu GRAV 1,3 anheben. <ul style="list-style-type: none"> - Bei GRAV 1,1 erleiden die Betroffenen in dem Umfeld - 1 LE, - VIT und - 1 WM auf alle Talente. Bei GRAV 1,2 erleiden sie - 2 LE, - 2 VIT und - 2 WM auf alle Talente usw. Schon ab GRAV 1,2 ist der Humanoid kaum mehr in der Lage, sich selbst fortzubewegen. - Der Psinetiker ist selbst nicht von den Veränderungen betroffen, wenn er es nicht will. - Sollte die Schwerkraft eines Gestirns von Grundauf eine höhere oder niedrigere Schwerkraft haben, gilt die Veränderung immer bezogen auf den ursprünglichen Wert, der auf dem Gestirn herrscht. Sollte ein Planet beispielsweise GRAV 1,2 besitzen, kann der Psinetiker den Wert auf max. GRAV 1,5 anheben. - Der Psinetiker kann die Stärke jederzeit verändern und die Dauer der Veränderung fortführen, ohne TW, aber er zahlt dafür jeweils - 1 PSI. Er kann den ursprünglichen Zustand jederzeit wieder herstellen, ohne PSI zu aufzuwenden. - In einem Raumschiff kann von der Kommandozentrale die Schwerkraft wieder hergestellt werden. - Bei Schwerelosigkeit schweben auch Objekte, die nicht befestigt sind. Wenn sie abgestoßen werden, schweben sie durch die Gegend. Sie bewegen sich dabei 1 Feld je Aktion. Sollten sie bereits eine höhere Geschwindigkeit erhalten haben, fliegen sie mit dieser Geschwindigkeit auch weiter. - Wenn Personen erstmals einer Schwerelosigkeit ausgesetzt sind, erhalten sie + 1 VIT. 		
	Schwerkraft widerstehen:	Der Psinetiker kann mit seinem Körper andere Schwerkraften und G-Kräfte (Schubkräfte) aushalten. Der Körper hält große Beschleunigungen aus und Schwerkraft-Veränderungen von bis zu GRAV + 2 und bis zur Schwerelosigkeit, bei der er sich wie gewohnt fortbewegen kann.		
	Kosten:	Schwerkraft verändern: 3 PSI Schwerkraft widerstehen: 1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Schwerkraft verändern: 1 Std. Schwerkraft widerstehen: 24 Std.	Wirkungsbereich:	Schwerkraft verändern: 10 Meter Sichtweite oder um ihn herum; ein Raum von max. 1 x 1 Km. Schwerkraft widerstehen: Direkt.
Magnetokinese:	Der Psinetiker wandelt eine Metallfläche in einen Magneten. <ul style="list-style-type: none"> - Das metallische Objekt zieht nun andere kleine Metalle an. - Die kleinen Gegenstände können dadurch zu gefährlichen Schrapnellen werden. 			
	Hinweis:	<ul style="list-style-type: none"> - Gebundene Gegenstände werden zwar angezogen, bleiben aber fest verankert. Gegenstände, die in den Händen gehalten werden, bleiben dann gehalten, wenn den Personen die Parade auf REFL + ST gelingt. - Berührt der Psinetiker mit der Hand die zu verändernde Fläche, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Fläche von max. 1 m ² . Der Magnet wirkt auf 11 x 11 Meter.

Lygokinese				
Der Psinetiker kann elektromagnetische Quellen erkennen und manipulieren; er kann EMP auslösen und verschiedene Blitze ausschießen.				
Hinweis:	- Nebenwirkungen: Es kann gelegentlich geschehen, dass beim Psinetiker elektrische Geräte plötzlich ausfallen oder mal eine Sicherung durchbrennt.			
Absorption:	Der Psinetiker kann Energie absorbieren und dadurch Blitze ableiten oder Geräte entladen.			
	Absorption als Parade:	Wenn der Psinetiker von einem Taser getroffen wird oder in seinem Umfeld ein Blitz ausgeschossen wird oder ein Blitz niederkommt, kann der Psinetiker eine Parade nutzen, um diesen Blitz zu absorbieren. Der Psinetiker erleidet dadurch keinen Schaden, sofern die TW auf REFL und PSI gelingen. Auf diese Weise kann der Psinetiker auch Personen in seinem Umfeld schützen. Der Psinetiker kann damit auch Kugelblitze absorbieren.		
	Direkte Absorption:	Der Psinetiker kann ein elektrisches Gerät berühren und ihm dadurch den kompletten Strom entziehen. Der Psinetiker erleidet dadurch keinen Schaden. - Als Geräte gelten Haushaltsgeräte, Pulsatoren, elektrische Waffen u. ä. Wenn der Psinetiker z. B. einer Konsole in einem Sphäriker die Energie entzieht, wird diese danach wieder vom Akkumulator in Gang gesetzt. Würde er den Akkumulator direkt angreifen, wäre der Sphäriker dann außer Betrieb. Um einen großen Mega-Akkumulator eines Raumschiffs zu entleeren, bräuchte er allerdings eine gute ¼ Std.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Durch Berührung oder bei Blitzableitung auf 11 x 11 Meter.
	Hinweis:	- Blitze und Taserschüsse sind im Grunde viel zu schnell um darauf zu reagieren, mit dieser Psinetik ist es dem Psinetiker jedoch möglich, darauf zu reagieren, wenn zuvor der TW auf REFL gelingt.		
	Elektrokinese:	Der Psinetiker kann elektrische Quellen orten und manipulieren. Er hat dabei folgende Optionen:		
Elektromagnetische Quellen orten		Der Psinetiker erkennt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern alle elektromagnetischen Quellen und ihre Stärke. Das betrifft Höhenstrahlung, Gammastrahlung, Röntgenstrahlung, Ultraviolettstrahlung, Infrarotstrahlung, Terahertzstrahlung, Radarstrahlung, Mikrowellenstrahlung, Rundfunkwellen und Strom. Entsprechende Hindernisse, wie schwere oder ausgestattete Wände können viele der elektromagnetischen Quellen abschirmen. Der Psinetiker kann durch solche Wände die Quellen nicht erkennen. Ansonsten kann er durch diese Psinetik auch die Quelle von Radiowellen ausmachen, Stromquellen erkennen, ein verstrahltes Gebiet wahrnehmen usw.		
Elektrische Geräte manipulieren:		Der Psinetiker kann auf Sichtweite von bis zu 10 Metern durch seine Gedankenkraft elektrische Geräte so manipulieren, dass sie eigenständig an- und ausgehen. - Die Manipulation bezieht sich nicht auf komplette Systeme (z. B. auf ein Raumschiff), sondern nur auf einzelne Geräte.		
Strom schenken:		Der Psinetiker kann ein elektrisches Gerät berühren und auf diese Weise aufladen. - Das Aufladen funktioniert nur auf einzelne Geräte. Er kann damit jedoch keinen Mega-Akkumulator eines Raumschiffs aufladen.		
Kosten:		1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:		Verschieden	Wirkungsbereich:	Verschieden

...

Fulgurkinese:	Der Psinetiker kann verschiedene Formen von Blitzen und Energieentladungen entstehen lassen. Er hat folgende Optionen:
Blitz:	<p>Der Psinetiker kann einen Blitz aus seiner Hand ausschließen. Er hat folgende Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stufe 1: Der Blitz verursacht – 1 LE und einen Schock, wenn dem Opfer der automatische TW auf WS misslingt. Es kostet dem Psinetiker – 1 PSI. - Stufe 2: Der Blitz verursacht – 5 LE und einen Schock. Es kostet dem Psinetiker – 2 PSI. - Stufe 3: Der Blitz verursacht – 10 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Es kostet dem Psinetiker – 3 PSI. - Stufe 4: Der Blitz verursacht – 15 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig. Es kostet dem Psinetiker – 4 PSI. <p>Zum Ausschließen des Blitzes, also zum Treffen des Ziels, muss dem Psinetiker der TW auf FK gelingen. Der Blitz hat eine Reichweite von bis zu 10 Metern. Werden elektrische Kleingeräte getroffen, sind diese danach defekt und entladen. Die Auswirkungen des Blitzes werden durch die Trefferliste ermittelt. Mögliche Rüstungen dezimieren die TP. Metallrüstungen leiten den Treffer auf die ganze Person um.</p>
Elektrobombe:	<p>Der Psinetiker kann seinen Körper elektrisch aufladen und dann eine Entladung freisetzen, die wie eine Explosion wirkt. Zum Aufladen benötigt der Psinetiker im Vorfeld eine Aktion und eine Kognition. In der nächsten Aktion kann er die Entladung freigeben. Er kann die aufgestaute Ladung aber auch bis zu 1 Min. bei sich halten. Wenn er eine Person berührt, entlädt sich die Spannung nur an dieser Person. Der oder die Betroffenen erleiden direkt oder im Zentrum von 3 x 3 Metern 15 TP, einen Schock und werden ohnmächtig; im Streufeld von 7 x 7 Metern erleiden sie 10 TP, einen Schock und werden ohnmächtig, wenn ihr TW auf WS misslingt; im Umfeld von 11 x 11 Metern erleiden sie 5 TP und einen Schock. Betroffene Kleingeräte werden dadurch entladen und sind defekt, sofern deren automatischer TW auf WS misslingt. Die Blitzbombe kostet – 3 PSI.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Blitzbombe kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung entlädt sich der Tabong durch elektrische Explosion.
EMP:	<p>Der Psinetiker erzeugt einen Elektromagnetischen Puls, der in einem Umfeld von 11 x 11 Metern wirkt. Er schadet keinen Lebewesen, aber sämtliche elektronische Gegenstände werden dadurch ausgelöscht. Der EMP verursacht bei elektrischen Geräten und somit auch bei Androiden – 15 WS. Die betroffenen Geräte sind defekt und entladen und mögliche Daten sind verloren. Der Einsatz der Psinetik kostet – 3 PSI.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die EMP-Psinetik kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung entfaltet sich der EMP entsprechend.

...

	Kugelblitz:	<p>Der Psinetiker formt in seinen Händen einen Kugelblitz, den er danach auswerfen kann und der danach noch weiter freischwebend ein Ziel sucht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss für die Psinetik beide Hände frei haben. - Er formt den Kugelblitz 2 Sek. lang und kann in der 3. Sek. einsetzen und mit dem Talent WF fortwerfen. - Der Psinetiker wirft ihn bei einem normal gelungenen TW bis zu 10 Meter weit, bei einem gut gelungenen TW bis zu 15 Meter weit und bei einem meisterhaften TW 20 Meter weit. Bei einem misslungenen TW wird er nur bis zu 10 Meter weit geworfen und verfehlt dort sein Ziel. Bei einem gepatzten TW explodiert der Kugelblitz an Ort und Stelle. - Sofern der Kugelblitz geworfen wurde und nicht an einem Objekt explodiert, jagt er danach 5 Felder je Aktion schnell weiter und sucht einen Ableiter, der organisch, metallisch oder flüssig ist. - Während seines Fluges fliegt er zunächst geradeaus, aber in einem Umfeld von 5 x 5 Metern jagt er auf einen Ableiter zu. - Der Kugelblitz kann auch durch Gänge fliegen. An Weggabelungen entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wohin er weiterfliegt. - Der Kugelblitz hinterlässt auf seinem Weg eine geschmolzene Brandspur. - Stößt der Kugelblitz auf ein Objekt (auch wenn er an einen Gegenstand geworfen wird, der nicht ableitet) oder auf einen Ableiter, explodiert er und verursacht im Zentrum 15 TP, im Streufeld von 3 x 3 Metern 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 Metern 5 TP. Zu den Auswirkungen, siehe Trefferliste! - Der Psinetiker kann den Kugelblitz 1 Min. bei sich tragen, bevor er ihn wirft. Danach, oder würde er ihn ablegen, löst er sich auf. - Der Kugelblitz kostet - 3 PSI. - Der Kugelblitz kann vom Psinetiker jederzeit ausgelöscht werden, sofern er ihn noch sieht. 	
	Stromschock:	<p>Der Psinetiker kann eine Person berühren und ihr einen Stromschock verpassen. Die Person erleidet dadurch einen Schock (also auch - 1 VIT). Die Person ist so lange erstarrt und bewegungs- und handlungsunfähig, wie die Berührung anhält. Personen, die keine Schocks erleiden können, werden nicht erstarrt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Blitzschock kostet je Aktion - 1 PSI. Es ist aber nur ein TW auf PSI nötig. 	
	Kosten:	Unterschiedlich	Entstehung: Unterschiedlich
	Dauer:	Unterschiedlich	Wirkungsbereich: Unterschiedlich



Maluskinese				
Der Psinetiker kann eine Person mit seinen Blicken Schaden zufügen oder sie gedanklich im waffenlosen Nahkampf angreifen.				
Hinweise:	- Maluskinese gilt als Schwarze Magie.			
Böser Blick:	Der Psinetiker schadet durch seinen Blick einer Person. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker sieht die Person an (Auge in Auge). - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Bestimmte Apotropaia wirken gegen den Bösen Blick. - Der Psinetiker kann die Wirkung seines Bösen Blicks jederzeit wieder aufheben. - Der Böse Blick kann in einen Tabong gebannt werden und kommt dann bei der Freilassung gegen die Person zum Einsatz, die den Tabong geöffnet hat. 			
	Blindheit:	Der Betroffene ist W6 Std. lang blind.		
	Durchfall:	Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Durchfall. Er muss in W20 Sek. auf Toilette und künftig weitere jede ¼ Std. Beim ersten Klogang erleidet er - 1 LE und - 1 VIT.		
	Kopfschmerz:	Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Kopfschmerzen. Er erleidet - 2 LE, - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM. Der Betroffene erleidet dabei leichtes Nasenbluten.		
	Krampf:	Der Betroffene leidet W6 Std. lang an Magenkrämpfen. Er erleidet - 3 LE und - 1 VIT und zu Beginn einen Schock.		
	Lähmung:	Der Betroffene leidet W6 x ¼ Std. lang an lokalen Lähmungen. Sofort und je ¼ Std. wird eine Körperpartie anhand der Trefferliste mit dem W100 ermittelt, die gelähmt ist. <ul style="list-style-type: none"> - Wird der Schädel ermittelt, ist der Betroffene ohnmächtig. - Wird die linke Brusthälfte (Herz) ermittelt, muss der Betroffene sofort und W10 Min. lang jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt der Betroffene an Herzversagen. - Wird der Hals ermittelt, erleidet der Betroffene eine Atemnot und somit einen Schock (und - 1 VIT) und er ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. 		
	Schock:	Der Betroffene erleidet sofort und W6 Min. lang je Min. einen Schock und somit auch immer - 1 VIT.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Unterschiedlich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtkontakt
Metaphysischer Kampf:	Der Psinetiker greift eine Person gedanklich im waffenlosen Nahkampf an. <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmte Apotropaia wirken metaphysischen Attacken entgegen. 			
	Nahkampf:	Durch reine Gedankenkraft schlägt der Psinetiker sein Opfer oder tritt ihn oder verpasst ihm eine Kopfnuss. <ul style="list-style-type: none"> - Neben dem TW auf PSI muss dem Psinetiker auch der TW auf NK gelingen. - Das Opfer erleidet den entsprechenden Schaden und kann sich dagegen nicht wehren. Rüstungen, NBS oder NRS wirken nicht gegen den Angriff. - Dieser metaphysische Kampf bezieht sich nur auf den waffenlosen Nahkampf und schließt die Verwendung handhabbaren Waffen und auch Kampftricks aus. Powerschläge kann der Magier nicht einbeziehen, ebenso keine Prothesen und auch Schubsen ist nicht möglich. - Bei einer Kopfnuss erleidet der Magier keinen Selbstschaden. - Wenn der Psinetiker vorher gezielt hat, kann er die Körperpartie bestimmen, sonst nur die Körperzone. 		

...

Würgen:	Durch reine Gedankenkraft kann der Psinetiker sein Opfer würgen. <ul style="list-style-type: none"> - Neben dem TW auf PSI muss dem Psinetiker auch der TW auf ST gelingen. - Das Opfer kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. <ul style="list-style-type: none"> o Bei einer normal gelungenen Attacke erleidet das Opfer – 1 LE. o Bei einer gut gelungenen Attacke erleidet das Opfer – 2 LE und einen Schock (auch – 1 VIT). o Bei einer meisterhaften Attacke erleidet das Opfer – 2 + W6 LE und zwei Schocks (auch – 2 VIT). o Ab einer guten Attacke muss dem Opfer je Aktion der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Würde der Psinetiker dann weiterwürgen, stirbt das Opfer. - Der Psinetiker kann das Würgen je Aktion fortsetzen, ohne dafür einen erneuten TW auf PSI zu machen. Ihm muss aber der TW auf ST gelingen und es kostet ihm erneut – 1 PSI. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

Mentizidikinese			
Der Psinetiker kann einer Person seinen Willen durch Gedankenkontrolle aufzwingen.			
Hinweise:	- Die Betroffenen können sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.		
Amnesia:	Der Psinetiker lässt einer Person Vergangenes oder Zukünftiges vergessen. Er hat folgende Optionen:		
	Amnesia an vergangene Zeit:	Die betroffene Person vergisst, was in den letzten W6 Std. passiert ist. <ul style="list-style-type: none"> - Der SM ermittelt die Stunden geheim mit dem W6. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 	
	Amnesia an zukünftige Zeit:	Die betroffene Person vergisst im Anschluss, was in den kommenden W6 Std. passieren wird. <ul style="list-style-type: none"> - Der SM ermittelt die Stunden geheim mit dem W6. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 	
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich:
Hypnokinese:	Der Psinetiker zwingt eine Person durch Berührung zum Einschlafen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die betroffene Person dazu berühren. - Der Betroffene fällt für W6 Std. in einen sofortigen Schlaf. - Die Stunden werden vom SM geheim ermittelt. - Der Betroffene sackt in sich zusammen. Sofern er nicht sanft landet oder aufgefangen wird, erleidet er – 1 TP. - Nach dem Schlaf kann sich der Betroffene versuchen daran zu erinnern, was der Auslöser für seinen plötzlichen Schlaf war, jedoch nur, wenn das Einschlafen zu einer ungewöhnlichen Zeit oder an einem ungewöhnlichen Ort stattfand. Ihm muss dafür der TW auf INTEL gelingen. Gelingt ihm das, weiß er, dass das Einschlafen nach dem Kontakt mit dem Psinetiker stattfand. - Der Betroffene kann Hypnokinese auch zulassen, wenn er von der Psinetik weiß. Dann ist kein Gegen-TW auf WS nötig. - Hypnokinese kann in einen Tabong gebannt werden und lässt bei Freilassung die Person einschlafen, die den Tabong in den Händen hält. 		
	Kosten:	2 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich:

...

Reversibel:	Der Psinetiker zwingt eine Person per Gedankenkraft zu einer Tat.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er kann ihr z. B. befehlen, nur noch die Wahrheit zu sagen, eine fürchterliche Tat zu begehen usw. - Wenn die Psinetik gelungen ist, muss der Spieler einen eindeutigen Satz formulieren, was der Betroffene tun soll. Und genau das tut er dann auch. - Der Betroffene führt keine Taten aus, die für ihn eindeutig existenziell tödlich wären. Nur bei einer meisterhaften PSI würde sich der Betroffene selbstmörderisch verhalten. - Reversibel ist eine kurze Impulshandlung. Es ist also nicht möglich, dem Opfer zu sagen, er solle jetzt alles für ihn tun oder erst dies tun und dann das tun. Es geht um einen klaren Befehl. Mit Reversibel kann man dem Opfer auch nicht befehlen ohnmächtig zu werden oder in Trance zu gehen. - Der Psinetiker muss in der Sprache des Betroffenen denken. - Berührt der Psinetiker die betroffene Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Der Betroffene erinnert sich danach nicht an die Zeit seiner Taten. - Der Psinetiker kann Reversibel vorzeitig beenden, wenn er den Betroffenen sieht. - Dem Betroffenen muss nach der Wirkung ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er - 1 WS. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Std. oder bis die Tat ausgeführt wurde.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Veritas:	Der Psinetiker kann eine oder mehrere Personen kurz dazu zwingen, die Wahrheit zu sagen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Personen im Umfeld des Psinetikers betroffen sind, bestimmt der Psinetiker. Wählt der Psinetiker nur eine Person aus und er berührt sie dabei, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Der Psinetiker kann die Wirkung vorzeitig beenden, wenn er alle Betroffenen sieht. - Veritas kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt bei Freilassung auf alle im Umfeld. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. ¼ Std.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

Nekromantie				
Der Psinetiker kann Para-Kreaturen herbeibeschwören, austreiben, bannen und verbannen und psinetische Quellen anhand der Aurensticht erkennen.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Nekromantie gilt als Schwarze Magie, aber ebenso auch als helfend, wenn es darum geht, Para-Kreaturen zu verbannen oder zu eliminieren. - Nebenwirkung: Nach den psinetischen Einsätzen treten bei dem Psinetiker zunehmend dunkle Adern im Kopf- und Halsbereich hervor und seine Augenringe verfinstern sich allmählich. - Der Anblick von erkennbaren Para-Kreaturen kann einen Schreck verursachen, weil viele von ihnen eine monströse und angstmachende Fratze besitzen. 			
Aurensticht:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erkennt psinetische Quellen, wie psinetische Artefakte, Para-Kreaturen und Psinetiker anhand einer leuchtenden Silhouette. - Er erkennt die psinetischen Quellen auch schwach und schemenhaft, wenn sich diese in der Immateriellen Ebene befinden. Ebenso erkennt er, wenn eine Para-Kreatur Besitz von einem Menschen genommen hat. Bei Dämonen und einigen anderen Para-Kreaturen erblickt der Psinetiker dadurch die horrorhafte Fratze, die einen Schreck verursachen kann. - Er erkennt auch, wenn ein Dämon Besitz von einem Humanoiden genommen hat. Dabei erkennt der Psinetiker aber auch die horrorhafte Fratze des Dämons, die einen Schreck verursachen kann. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

Exorzismus:	<p>Der Psinetiker kann Para-Kreaturen austreiben und verbannen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um die Psinetik zu wirken, muss der Psinetiker die Para-Kreatur sehen bzw. den Humanoiden, von dem die Para-Kreatur Besitz ergriffen hat. - Der Psinetiker kann die Apopompe auch auf mehrere erkennbare Para-Kreaturen gleichzeitig einsetzen. Er zahlt dann jedoch jeweils + 1 PSI mehr pro Kreatur und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur - 1 WM. - Gegen den Exorzismus wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. - Sollte der Psinetiker einen meisterhaften Exorzismus durchführen, ist die Para-Kreatur eliminiert. - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der herbeibeschworen, ausgetrieben und verbannt werden kann. <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p>			
	Austreibung:	<p>Ein Besessener wird von einem Geist oder Dämon befreit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der ehemalige Besessene verliert nach dem Exorzismus - W4 WS und kann sich an die Zeit der Besessenheit nur bruchstückhaft erinnern. Außerdem bleibt ein wenig Ektoplasma an ihm zurück. - Der Geist oder Dämon kann sich nach dem gelungenen Exorzismus in der Immanenten Welt manifestieren und erscheint dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Besessenen auf einem freien Feld. Oder er entschwindet in die Immaterielle Ebene, wo er dann jedoch W100 Min. lang verbleiben muss. Oder er nutzt eine weitere Parade, die ihm mit den TW auf REFL und PSI gelingen müssen und versucht von einer anderen Person Besitz zu ergreifen. 		
	Verbannung:	<p>Ein manifestierter Geist oder Dämon wird aus der Immanenten Welt verbannt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Para-Kreatur entschwindet in die Immaterielle Ebene, wo sie dann jedoch W100 Min. lang verbleiben muss. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter.
Evokation:	<p>Der Psinetiker beschwört eine oder mehrere Para-Kreaturen herbei.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann das mit der Absicht tun, die Para-Kreatur dann zu sehen, um sie danach mit Exorzismus zu verbannen oder um sie direkt zu bekämpfen oder um sie sich gefügig zu machen. - Der Psinetiker kann die Evokation auch auf mehrere Para-Kreaturen gleichzeitig einsetzen. Er zahlt dann jedoch jeweils + 1 PSI mehr pro Kreatur und der TW wird um jede weitere Para-Kreatur - 1 WM. - Gegen die Evokation wehrt sich die Para-Kreatur mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der herbeibeschworen werden kann. - Kratyl-Spray oder -Pulver verursacht bei Geistern und Dämonen - 5 LE und evtl. einen Schock. Wenn ihre VIT dadurch in den kritischen Bereich sinkt, entschwinden sie in die Immaterielle Ebene, wo sie W100 Min. lang verbleiben müssen. 			
	Bei Geistern:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Geist spukt in der Immanenten Welt oder in der Immateriellen Ebene und wird aus einem Umfeld von 1 x 1 Km herbeibeschworen. Er manifestiert sich dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom Beschwörer. - Beim Auftreten des Geistes treten psychokinetische Schwingungen und Störungen auf und es entsteht Kälte. - Wenn der Psinetiker den Geist nun kontrollieren will, muss ihm danach der TW auf CHAR gelingen. Der Geist wehrt sich auch dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. 		
	Bei Dämonen	<ul style="list-style-type: none"> - Der Dämon spukt in der Immanenten Welt oder in der Immateriellen Ebene und wird aus einem Umfeld von 1 x 1 Km herbeibeschworen. Er manifestiert sich dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom Beschwörer. - Sollte der Dämon von einem Humanoiden Besitz ergriffen haben, erscheint er mit seinem Wirtskörper im Umfeld des Beschwörers. - Beim Auftreten des Dämons verstummen Zikaden, Wind und Gewitter können auftreten und Unheil kann geschehen. - Wenn der Psinetiker den Dämon nun kontrollieren will, muss ihm danach der TW auf CHAR gelingen. Der Dämon wehrt sich auch dagegen mit einem automatischen TW auf WS. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter.

<p>Nekyomantie:</p>	<p>Der Psinetiker kann einen Widergänger erschaffen. Ein Widergänger ist eine Para-Kreatur, die meist aus Leichen oder Leichenteilen verstorbener Humanoiden erschaffen wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Widergänger können nur Inplay, also während eines Abenteuers hergestellt werden. - Für die Psinetik benötigt der Psinetiker im Talent Parapsychologie mind. den Wert 13 und er muss sich mit der Kreatur auskennen, die er erschaffen will. - Um einen Widergänger zu erschaffen, muss der Psinetiker die Leichenteile oder das Objekt, das zum Widergänger werden soll, mit humanoidem Blut begießen. Danach wirkt er die Psinetik. - Ein Widergänger löst einen Schreck aus, dem auch der Psinetiker ausgesetzt ist, sofern er so einem Widergänger noch nie mutig begegnet ist. - Der Widergänger ist ein lebensfeindliches Wesen. Damit er dem Psinetiker gehorcht und dessen Willen erfüllt, muss dem Psinetiker nach der Auferstehung der TW auf CHAR gelingen, sonst ist der Widergänger eigenständig (außer bei Geisterstimmen!) - Wenn der Psinetiker den Widergänger kontrolliert, kann er ihm die entsprechenden Befehle erteilen, auch dass er wieder sterben bzw. sich auflösen soll. - Widergänger sind immun gegen psychische Psinetiken. Lediglich geisterhafte Widergänger können durch die Psinetiken des Exorzismus angegriffen werden. <p>Als Widergänger stehen dem Psinetiker folgende Kreaturen zur Auswahl (eine genauere Beschreibung findet sich in der Rubrik „DOM-Welt“, „Para-Kreaturen“!):</p>
<p>Acephale:</p>	<p>Der Acephale ist ein Dämon, der aus den Leichenresten eines frischen Kriegsschauplatzes oder eines größeren Mordes erschaffen wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Acephale besitzt keinen Kopf, sondern trägt sein Gesicht im Torso. - Der Acephale beherrscht mächtige, auch dämonische Psinetiken. - Fordert man den Acephalen zum Zweikampf heraus, ist er gezwungen, diesen anzunehmen. - Ein Acephale kann in einen Tabong hinein gebannt werden. - Der Acephale kann durch silberne, stählerne oder Heilige Waffen eliminiert werden. - Der Psinetiker kann nur einen Acephalen aus einem Kriegsschauplatz hervorbringen.
<p>Draugr:</p>	<p>Der Draugr ist ein seelenloses Monster.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er wird aus einem Toten erweckt, der in einem Grab liegen muss. - Sein Aussehen stellt seine Todesursache dar: Ein Ertrunkener ist triefend nass, ein im Kampf Gefallener trägt die Wunden seines Todes usw. - Draugr besitzen keine Seele und reden nicht. Sie fressen Lebewesen, wie auch Humanoiden und brauchen täglich zu fressen, sonst greifen sie sogar ihren Meister an. - Der Draugr besitzt die Psinetiken Diachryso und Wahrsagen. Wahrsagen nutzt er, um die Pläne seiner Gegner vorherzusehen. - Der Draugr erleidet keinen Schaden und stirbt nur, wenn er geköpft oder verbrannt wird oder durch eine tödliche Explosion. - Der Draugr kann Nahkampfwaffen nutzen und er beherrscht den Powerschlag.
<p>Geisterstimmen:</p>	<p>Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich in der Immanenten Welt manifestieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dort wo Menschen zu Tode gekommen sind, kann der Psinetiker sie hervorrufen. - Die Geisterstimmen breiten sich in einem Umfeld von 50 x 50 Metern aus. 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. - Die Geisterstimmen existieren max. eine ¼ Std. - Geisterstimmen können in einen Tabong hinein gebannt werden.

...

	Golem:	<p>Erdkreatur, die aus Sand, Erde, Lehm und Gestein entsteht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Golem kann an jedem Ort hergestellt werden, wo solche Sedimente ausreichend vorhanden sind. Bei der Herstellung entzieht die Gestalt die Sedimente aus seiner Umgebung und es entsteht dieser 2,50 m große Unhold. - Der Golem besitzt keine detaillierten Körperpartien, keine Finger und kein Gesicht. Er kann nicht sprechen und ist relativ dumm. - Golems müssen Dinge tun. Wenn sie am Tag keine Arbeiten verrichten, werden sie zerstörerisch und greifen irgendwas an, jedoch nicht ihren Meister. - Der Meister kann dem Golem befehlen zu schlafen. - Der Psinetiker kann ihn jederzeit auch wieder zu Erde zerfallen lassen. - Solange der Golem existiert, kann der Psinetiker keinen weiteren Golem erschaffen. - Der Golem kann nicht durch Klingengewaffen oder Projektile getötet werden. Nur der Nahkampf, Schlagwaffen oder Explosionen können ihm was anhaben. - Der Golem gilt als Gigant, bei dem die Treffer gegen ihn in der Trefferliste um eine Kategorie geringer ausfallen. - Golems können mit Gegenständen arbeiten und auch kämpfen. - Der Golem kann einen verstärkten Powerschlag einsetzen.
	Homunkulus:	<p>Ein Homunkulus ist ein künstlich erschaffener Humanoid, der aus Leichenresten chirurgisch zusammengesetzt wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durch die Psinetik und indem ihm humanoides Blut und Sperma zu trinken gegeben wird, wird er dann lebendig. - Homunkuli ernähren sich fleischlich, auch von Humanoiden. Sie können aber auch tagelang ohne Nahrung auskommen. - Verliert der Homunkulus Körperteile, können ihm neue implantiert werden. Er regeneriert wie ein normaler Humanoid, erleidet jedoch keine weiteren Abzüge durch Wunden. - Der Homunkulus kann durch profane Waffen getötet werden. - Der Homunkulus kann Powerschläge ausführen.
	Tropaion:	<p>Schutz- und Fluchgeist</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er wird aus den Überresten einer Schlacht erstellt. Nach einer Schlacht sammelt der Psinetiker Bekleidung und Waffen zusammen und montiert sie an einem Pfahl so zu einer Personengestalt, zu einem Mahnmal, dann trinkt er das Gebilde mit dem Blut der Opfer des Kampfes und übt dann die Psinetik aus. - Der Tropaion kann auch die Form einer Vogelscheuche erhalten. Bei einer Vogelscheuche reicht es aus, das Blut einer Todgeburt eines Tieres oder Humanoiden zu nutzen. - Durch die Psinetik wird der Tropaion zu einem furchteinflößenden, geisterhaften Wesen, das die Gesichter der Toten widerspiegelt. - Der Tropaion schützt ein Gebiet von 1 x 1 Km und tritt dann in Erscheinung, wenn das Gebiet von Unbefugten betreten wird. Dieses Gebiet wird künftig immer leicht nebelig sein. Das ist sein Omen. - Wird der Tropaion aktiv, tritt er in geisterhafter Gestalt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern zum Mahnmal auf. - Er trägt die Waffen, die ihm am Mahnmal angelegt wurden. - Der Tropaion beherrscht einige mächtige Psinetiken. - Der Tropaion ist immun gegen psychische Psinetiken, außer gegen Exorzismus. - Der Tropaion kann nur durch eine Heilige Waffen vernichten werden oder wenn man das Mahnmahl verbrennt. - Der Psinetiker kann nur einen Tropaion herstellen.
	Skelettkrieger:	<p>Sklettierten Leichnam, der als Krieger dient.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker wirkt seine Psinetik auf einen sklettierten Leichnam. - Skelettkrieger sind gehorsame Wesen, die für ihren Psinetiker in den Kampf ziehen. - Wenn der Skelettkrieger keine Gegner sieht, verharrt er einfach stehend vor Ort. - Der Skelettkrieger kann mit allen Waffen und Rüstungen bestückt werden. Er erhält dabei keine negativen WM. - Skelettkrieger sterben bei Sternenlicht und zerfallen. Darum suchen sie vor Tagesanbruch dunkle Gegenden auf und verbergen sich dort. - Auch der Lichtblitz aus der Photokinese wirkt auf den Skelettkrieger tödlich. - Skelettkrieger können durch profane Waffen getötet werden, wenn sie enthauptet werden. Sie erleiden jedoch keine Abzüge durch Wunden und erhalten keine Schocks.

...

Zombie	Seelenloser und willenloser Widergänger eines ehemaligen Leichnams. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker flöst einer Leiche humanoides Blut in den Mund und wirkt dann seine Psinetik. - Wenn der Zombie dem Psinetiker nicht gehorcht, irrt er als rächendes Wesen durch die Gegend, auf der Jagd nach Lebewesen, die er fressen will. - Junge Zombies haben außerdem noch Resterinnerungen und suchen ihr altes Zuhause auf, wo sie dann die Verwandten fressen wollen. - Zombies riechen und hören ihre Opfer auf 10 Meter Entfernung. - Wenn der Zombie keine Nahrung findet, wandert er einfach weiter oder wartet irgendwo auf einen neuen Impuls. - Der Zombie schläft nicht und erleidet keinen Schock oder Schreck. - Der Zombie kämpft nur mit seinen krallenartigen Händen oder beißt. Der Biss eines Zombies verursacht Fieber und der Gebissene verwandelt sich bald selbst zu einem Zombie. - Zombies besitzen ein kollektives Schwarmverhalten und jagen gemeinsam. - Man kann einem Zombie zwar mit profanen Waffen schaden, aber er stirbt dadurch nicht. Seine Körperteile regenerieren nicht, aber er lebt einfach weiter. Um ihn zu eliminieren, muss sein zentrales Nervensystem im Gehirn zerstört werden. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	In der 3. Sek.
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

Optikinese			
Der Psinetiker kann Illusionen erschaffen.			
Beschreibung:	<ul style="list-style-type: none"> - Die Illusion kann jede beliebige Gestalt haben, sie kann beweglich sein und auch Laute, Geräusche und Gerüche von sich geben. - Die Illusion kann max. 3 x 3 x 3 Meter groß sein und sich in einem vorgegebenen Umfeld frei bewegen. Der Psinetiker kann die Illusion auch mit sich führen, in max. Sichtweite von 10 Metern. - Die Illusion wird als echte Sache gesehen, so könnte der Psinetiker beispielsweise eine Wand erschaffen, die nicht real ist oder in einem Beutel Geld zeigen, das auch beim Schütteln erklingt. Ebenso kann die Illusion einen Schreck verursachen. Außer für diejenigen, die wissen, dass es sich um eine Illusion handelt. - Würde man in die Illusion hineingreifen, würde man sie als Illusion erkennen. - Mit Scannergeräten oder Wärmebildkameras würde man die Illusion als solche erkennen. - Der Psinetiker kann die Illusion über die Dauer aufrechterhalten und sie auch jederzeit verändern, was ihm lediglich – 1 PSI kostet. Ein TW ist nicht nötig. - Optikinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz. 		
Kosten:	1 PSI je ¼ Std.	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; die Illusion kann sich in einem Umfeld von 11 x 11 Metern bewegen

Pathokinese			
Der Psinetiker kann Gefühle wahrnehmen, sie entziehen und Gefühle bei einer oder mehrerer Personen beeinflussen.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Pathokinese ist keine Gedankenkontrolle, sondern eine emotionale Beeinflussung, die durch Psinetik gewirkt wird und sich im Körper der Betroffenen abspielt. - Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sollte der Betroffene vom psinetischen Einfluss auf sich selbst wissen und es zulassen wollen, ist kein automatischer Gegen-TW nötig. Er lässt sich auf die emotionale Veränderung ein. Der Psinetiker kann die Psinetik auch auf sich selbst anwenden. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden, wenn er den oder die Betroffenen oder die psinetisch gewirkte Umgebung sieht. - Aufgrund der hormonellen Veränderung, haben die Betroffenen nach der Wirkung Hunger. - Pathokinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz. 		
Suggestion:	<p>Der Psinetiker beeinflusst die Gefühle und Emotionen einer Person.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berührt der Psinetiker die betroffene Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Wird Suggestion in einen Tabong gebannt, trifft das bei Freilassung die Person, die den Tabong geöffnet hat oder ihr am nächsten steht. <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p>		
Amor:	<p>Die Person unterwirft sich liebeswillig einer anderen Person.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die andere Person wird gedanklich vom Psinetiker bestimmt. Die andere Person muss dem Betroffenen persönlich bekannt oder in Sichtweite sein. Dabei kann es sich auch um den Psinetiker selbst handeln. - Der Betroffene würde alles für die andere Person tun, außer selbstmörderische Taten, sofern es kein meisterhafter TW war. - Die Psinetik hält W6 Std. lang an. Die Stunden werden vom SM geheim ermittelt. - Der Gegen-TW auf WS wird nur vom eigentlichen Opfer der Psinetik durchgeführt. - Wird Amor durch einen Tabong freigesetzt, verliebt sich die Person in die Person, die ihr am nächsten steht. 		
Berserker:	<p>Die Person verfällt sofort in einen Kampfrausch.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene greift sofort alle an, die keine Freunde oder Liebenden von ihm sind. - Er richtet im Nahkampf + W4 TP mehr an und erleidet für die Zeit des Kampfes keinen Schock und keinen Schreck. - Der psinetische Kampfrausch dauert 1 Min. oder bis alle Gegner zu Boden gegangen sind. - Wenn der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 13 hat, will er die Gegner auch alle umbringen. - Hat der Betroffene in SKR einen Wert von mind. 17, geht er im Kampfrausch auch gegen Freunde und Liebende vor. 		
Courage:	<p>Die Person wird sofort mutiger.</p> <ul style="list-style-type: none"> - MUT steigt bei dem Betroffenen sofort + W6. 		
Pax:	<p>Die Person wird sofort friedfertig und ehrlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei dem Betroffenen sinkt die SKR sofort auf 8. - Mit dieser Psinetik kann man auch den Kampfrausch einer Person augenblicklich aufheben. 		
Phobos:	<p>Die Person erleidet einen Schreck.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gelingt die Psinetik, erleidet der Betroffene – W4 MUT und – 1 VIT und der W6 entscheidet, ob die Person schreiend flüchtet (1 – 4) oder vor Angst erstarrt (5) oder ohnmächtig wird (6). 		
Schizo:	<p>Die Person erleidet einen Wahn.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gelingt die Psinetik, erleidet der Betroffene – W4 WS und – 1 VIT. - Sinkt der Wert in WS unter 10, wird der Betroffene unkonzentriert und bildet sich zwischendurch ein, etwas gehört oder gesehen zu haben und hat das Gefühl beobachtet zu werden. - Gerät der Wert unter 7, erleidet er wahnhaftige Paranoia. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Unterschiedlich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

...

<p>Massen-Suggestion:</p>	<p>Der Psinetiker beeinflusst ein Gebiet oder ein Umfeld, dass eine emotionale Veränderung bei den Betroffenen auslöst, die sich dort befinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann ein Gebiet bestimmen, in dem der emotionale Einfluss stattfindet. Er kann aber auch das Umfeld um eine Person oder um sich selbst bestimmen und somit den emotionalen Einfluss beweglich halten. - Wenn der Psinetiker es wünscht, ist er von der emotionalen Veränderung ebenso betroffen. - Wenn die Betroffenen den Wirkungsbereich der Massen-Suggestion verlassen, werden sie in wenigen Sek. wieder normal. - Die veränderten Talentwerte regenerieren nach entsprechenden Regeln. - Um die Masse an Personen einfacher zu handhaben, kann der SM den Gegen-TW auf WS in Gruppen durchführen, z. B. in 5er- oder 10er-Gruppen. - Die Massen-Suggestion kann in einen Tabong gebannt werden und wirkt bei Freilassung auf das Umfeld des Tabongs. Sollte der Tabong zerstört werden, findet die emotionale Veränderung in dem Gebiet des zerstörten Tabongs statt. <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p>
<p>Depressiv:</p>	<p>Die Betroffenen werden depressiv-traurig und unglücklich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen depressiv und unmotiviert. Nach 5 Min. fühlen sie sich unglücklich-depressiv und trauern und weinen. Nach weiteren 5 Min. bleiben sie an ihrem Ort zurück und verfallen ihrem depressiven Schicksal. In diesem Zustand können Betroffene Suizid durchführen, wenn ihr GL-Wert unter 10 liegt. Um ein Suizid durchzuführen, muss ihnen der TW auf MUT gelingen. - GL sinkt bei allen Betroffenen außerdem - W6.
<p>Ekstase:</p>	<p>Die Betroffenen fallen in einen tranceartigen ekstatischen Zustand.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je nach Situation kann das z. B. ein extremes Tanzen oder ein berauschter Zustand sein. - Besitzt der Psinetiker einen CHAR-Wert von 15, kann er die Gruppe zu extremen Taten verleiten, wenn ihm dann der TW auf CHAR gelingt. Suizidale Zustände sind möglich, wenn der TW auf CHAR meisterhaft gelingt. - WS sinkt bei allen Betroffenen außerdem - W6.
<p>Euphoria:</p>	<p>Die Betroffenen werden heiter bis rauschartig glücklich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GL steigt bei allen Betroffenen + W6. - Die künstliche Anhebung auf 17 bewirkt keinen Meisterwurf bei einer gewürfelten 2.
<p>Fortis:</p>	<p>Die Betroffenen werden mutig.</p> <ul style="list-style-type: none"> - MUT steigt bei allen Betroffenen + W6.
<p>Furios:</p>	<p>Die Betroffenen werden zornig und wütend.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs reagieren die Betroffenen gereizt. Nach 5 Min. wird die Stimmung zunehmend aggressiv und auch bedrohlich. Nach weiteren 5 Min. greifen sich die Betroffenen gegenseitig an. - Sollten die Betroffenen in SKR den Wert 13 haben, sind sie bereit, brutal aufeinander loszugehen. Mit einem Wert von 17, streben sie beim Angriff auch den Mord an. - SKR steigt bei allen Betroffenen außerdem + W6.
<p>Libido:</p>	<p>Die Betroffenen werden sexuell lustvoll.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen lüstern und wollüstig. Nach 5 Min. steigt ihre Erregung in gegenseitige Liebes- und Sexlust. Nach weiteren 5 Min. gehen alle Betroffenen eine sexuelle Orgie ein. - Das PM Sexsucht steigt außerdem + W6. - Bei Personen mit einem SKR-Wert von 13, werden die Betroffenen sexuell übergriffig und es kann zu Vergewaltigungen kommen.
<p>Paranoia:</p>	<p>Die Betroffenen erleiden Halluzinationen und leichten Verfolgungswahn.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sollte ein Betroffener in MUT einen Wert von unter 9 haben, handelt es sich um angstmachende Halluzinationen (Horrortrip). - WS sinkt dabei bei allen Betroffenen außerdem - W6.
<p>Pazius:</p>	<p>Die Betroffenen werden ruhig und friedlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen angenehm ruhig und friedlich. Nach 5 Min. werden sie auch ehrlich und zugewandt freundlich. Nach weiteren 5 Min. sind sie überaus harmonisch. In diesem letzten Stadium würden sie sich auch nicht wehren, wenn sie angegriffen werden. Notfalls würden sie flüchten. - SKR sinkt bei den allen Betroffenen außerdem - W6.

...

	Terribel:	Die Betroffenen werden ängstlich. <ul style="list-style-type: none"> - Anfangs werden die Betroffenen sich nicht in beängstigende oder unbekannte Situationen trauen und sie würden einem Kampf aus dem Weg gehen. Nach 5 Min. flüchten sie auch vor solchen Gefahren. Nach weiteren 5 Min. flüchten sie generell vor allen möglichen Gefahren, sogar vor Personen, die sie nicht kennen. Sie verstecken sich und versuchen die Angst alleine oder mit ihren Vertrauten auszuhalten. - MUT sinkt bei allen Betroffenen außerdem – W6. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Einflussgebiet: 11 x 11 Meter
Sensing:	Der Psinetiker spürt die Gesinnung einer oder mehrerer Personen und kann einer Person ihre Gefühle entziehen. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Sensing auf eine Person:	Der Psinetiker erkennt die Gesinnung und Gefühle einer Person. <ul style="list-style-type: none"> - Er erkennt, ob die Person freundlich oder feindlich gesonnen ist. - Er erkennt auch, ob die Person gerade lügt. - Er erkennt, welches Gefühl bei der Person derzeit dominiert. - Das Sensing beeinflusst den Psinetiker. Durch die Wahrnehmung eines starken Gefühls erhält der Psinetiker einen Anteil von diesem Gefühl. Dadurch kann beispielsweise ein Talent oder ein PM um ein Punkt ansteigen oder sinken. - Ebenso ist der Psinetiker von dem dominierenden Gefühl leicht überwältigt und erleidet einen Schock; jedoch ohne VIT-Abzug. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
	Gefühlsraub:	Wenn dem Psinetiker das Sensing auf eine Person gelungen ist, kann er daraufhin den Gefühlsraub vornehmen und der Person dieses Gefühl entziehen. <ul style="list-style-type: none"> - Durch den Gefühlsraub verliert die betroffene Person ihr dominierendes Gefühl. Dabei kann es sich um Grundgefühle wie Ärger, Angst, Ekel, Freude, Trauer, Überraschung, Verachtung oder Wut handeln. - Entsprechende Talentwerte werden dadurch bei der betroffenen Person sofort regeneriert bzw. normalisiert. PM werden nur dann regeneriert, wenn das PM künstlich angestiegen war. - Die betroffene Person wehrt sich mit einer automatischen TW auf WS gegen den Gefühlsraub, außer sie weiß von der Fähigkeit des Psinetikers und will das zulassen. - Berührt der Psinetiker die Person, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
	Sensing auf eine Gruppe:	Der Psinetiker erkennt die Gesinnung und Gefühle der Personen um sich herum. <ul style="list-style-type: none"> - Er erkennt, ob die Personen freundlich oder feindlich gesonnen sind. - Er erkennt, welches Gefühle bei den Personen derzeit dominieren. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Sensing auf eine Person: 10 Meter Sichtweite oder Berührung Sensing auf eine Gruppe: 11 x 11 Meter	

Photokinese				
Der Psinetiker kann Licht in verschiedenen Formen erzeugen, auch als Waffe einsetzen, Dunkelheit erzeugen und im Dunkeln sehen.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker ist immun gegen sämtliche Lichtreize und erhält dadurch keinen Schock oder weitere Abzüge. 			
Lichtblitz:	Der Psinetiker lässt einen kurzen Lichtblitz erstrahlen. <ul style="list-style-type: none"> - Alle betroffenen Personen müssen einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock. Der Psinetiker ist davon nicht betroffen. - Hinter betroffenen Objekten und Personen brennen sich schemenhafte Schatten in dahinterliegende Objekte. - Die Betroffenen müssen außerdem einen TW auf VIT schaffen, sonst erleiden sie eine leichte Verstrahlung. In den nächsten 2 Tagen erleiden sie Übelkeit und Erbrechen und verlieren ab dem nächsten Abenteuer kontinuierlich monatlich endgültig - 1 LE und - 1 VIT. Allmählich verlieren sie dann ihre Haare und es entstehen offene Wunden. Die Betroffenen können daran sterben, sofern sie nicht geheilt werden (siehe Strahlenkrankheit!) - Viele Para-Kreaturen müssen einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst verschwinden sie in die Immaterielle Ebene, wo sie W100 Min. lang verbleiben müssen. Para-Kreaturen, die sich dagegen wehren konnten, müssen einen zweiten automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie einen Schock. - Der Lichtblitz kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freilassung zum Einsatz. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Lichteffekte:	Der Psinetiker erschafft Lichteffekte an einem Ort, wodurch die Umgebung mit schönen Effekten erhellt wird. <ul style="list-style-type: none"> - Es entstehen viele kleine Leuchtphänomene, ähnlich wie Glühwürmchen. - Das Phänomen wirkt beeindruckend. Wer so etwas noch nie gesehen hat, erhält + 1 VIT. - Der Psinetiker kann die Psinetik vorzeitig beenden. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Auswirkung: 11 x 11 Meter
Lichtstrahl:	Der Psinetiker strahlt aus seiner Hand Licht aus. <ul style="list-style-type: none"> - Das Licht leuchtet wie ein Strahl und kann dunkle Umgebungen auf bis zu 5 m gut ausleuchten. Dunkle Räume sind dann nur noch düster. - Das Licht leuchtet aber auch weit in die Dunkelheit und ist darum erkennbar. - Der Psinetiker könnte seine Hand zu einer Faust ballen, um das Licht vorübergehend zu unterbinden. - Der Lichtstrahl kann vom Psinetiker jederzeit vorzeitig beendet werden. 			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Direkt; 5 m gutes Ausleuchten
Lumakinese:	Der Psinetiker erhellt seine Umgebung. <ul style="list-style-type: none"> - Im Zentrum von 3 x 3 Metern ist es strahlend hell. <ul style="list-style-type: none"> o Andere Personen werden so geblendet, dass ihre visuellen und kämpferischen TW - 2 WM werden. o Das strahlende Licht wirkt auf alle wärmend (+ 10 °), auch auf den Psinetiker. o Sind Personen dem strahlenden Licht länger als 1 Min. ausgesetzt, erhalten sie einen Sternenbrand. o Im strahlend-hellen Zentrum erleiden viele Para-Kreaturen je Aktion - 5 VIT. - Im Streufeld von 9 x 9 Metern ist es für alle erträglich hell. - Im Umfeld von 11 x 11 Metern ist es nur noch düster. <ul style="list-style-type: none"> o Dahinter liegt der Ereignishorizont, hinter dem es dann dunkel ist. Sollte es dahinter jedoch ohnehin nur düster sein, sind Umfeld und Streufeld hell. - Der Psinetiker kann die Helligkeit auch abschwächen, so dass es im Zentrum nur erträglich hell ist. Dementsprechend gibt es kein Umfeld mehr und das Streufeld wäre hell oder düster. - Lumakinese kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung wie gewünscht zum Einsatz und scheint dann 1 Min. lang um den Tabong. 			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	In 3. Sek.
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Bis zu 11 x 11 Meter

...

Photonenstrahl:	Der Psinetiker kann aus seiner Hand einen Photonenstrahl ausschließen, wie bei einem Phaser.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Schuss ist eine Handlung und wird direkt nach der kognitiven Psinetik mit dem Talent FK ausgeführt. - Der Phaserschuss verursacht 5 / 9 / 9+W20 TP. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Reichweite: 50 Meter
Umbrakinese:	Der Psinetiker verdunkelt die Umgebung und er kann im Düstern und im Dunkeln sehen.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Im Zentrum von 7 x 7 Metern ist es dunkel. - Im Streufeld von 11 x 11 Metern ist es düster. - Dahinter liegt der Ereignishorizont, hinter dem es dann je nachdem düster oder hell ist. - Der Psinetiker kann die Dunkelheit auch abschwächen, so dass es im Wirkungsbereich überall nur düster ist. - Der Psinetiker kann auch gänzlich darauf verzichten, die Umgebung zu verdunkeln und nutzt einfach nur die Fähigkeit, dass er im Dunkeln sehen kann. - Der Psinetiker kann die Psinetik vorzeitig beenden. - Umbrakinese kann in einen Tabong gebannt werden. Bei Freilassung entfaltet es die Verdunklung 1 Min. lang um den Tabong. 			
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung:	In 3. Sek.
		Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:

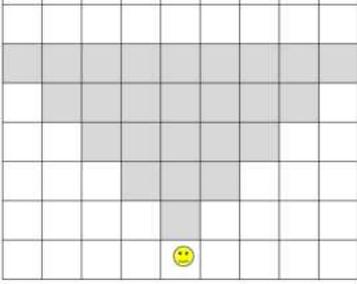


Psychokinese				
Der Psinetiker kann Objekte schweben und bewegen lassen, sie fortstoßen oder sie fortentreißen und er kann in einem Umfeld Bewegung entstehen lassen, die in eine Schockwelle enden kann.				
Hinweis:	<ul style="list-style-type: none"> - Psychokinese kann nicht gegen Geister gewirkt werden. - Objekte, die mit Psychokinese bewegt wurden, haben danach etwas Ektoplasma an sich. - Stürzt eine Person aus 1 m Höhe zu Boden, liegt sie dann am Boden, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Bei 2 m Höhe liegt die Person dann am Boden und erleidet – 1 TP. Ab 3 m Höhe erleidet die Person W6 TP, wie bei einer leichten Schlagwaffe. Ab 5 m Höhe W6 TP, wie bei einer mittleren Schlagwaffe. Ab 7 m Höhe 2W6 TP, wie bei einer schweren Schlagwaffe. Ab 9 m Höhe 3W6 TP usw. - Stürzt eine Person zu Boden, entscheidet ein TW auf FM, ob die Person die Dinge fallen lässt, die sie in der Hand trägt. 			
Levitation:	Der Psinetiker lässt ein Objekt durch die Luft schweben.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Als Objekte gelten Dinge, Lebewesen und Personen, auch der Psinetiker selbst. - Das Objekt schwebt je Aktion 1 Meter weit, wohin der Psinetiker will, innerhalb seiner sichtbaren Reichweite. - Der Psinetiker kann die Psinetik auch einsetzen, um eine fremde Levitation aufzulösen. - Wenn der Psinetiker die Psinetik beendet, könnte das Objekt aus großer Höhe herabfallen. - Der Aufwand an PSI misst sich an der Größe des Objekts: <ul style="list-style-type: none"> o 1 PSI für das Auflösen einer fremden Levitation (egal welcher Größe). o 1 PSI je Min. für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 kg. o 2 PSI je Min. für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 kg. o 3 PSI je Min. für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 kg. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden und er kann sie über die Dauer fortführen, ohne erneuten TW auf PSI zu machen. Er zahlt dafür aber – 1 PSI. - Am levitierten Objekt findet sich ein wenig Ektoplasma. 			
	Kosten:	Je nach Größe	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

...

Nixukinese:	Der Psinetiker setzt seine Umgebung in Schwingung, bis hin zu einer Schockwelle.			
	<ul style="list-style-type: none"> - Er selbst stellt das Zentrum der Schwingungen dar und ist davon nicht betroffen. - Die Psinetik entwickelt sich in 3 Sek. Der Psinetiker kann sie aber auch vor der 3. Sek. beenden. - In der 1. Sek. kommen ein leichter Wind und ein leichtes Erdbeben auf. Dinge fallen um, kleine Flammen erlöschen, elektrisches Licht fängt an zu flackern, hängende Stoffe bewegen sich, Wasser fängt an zu blubbern, fliegende Insekten bewegen sich konfus, Tiere werden nervös ... - In der 2. Sek. wird es schlimmer und größere Gegenstände kippen um, Tiere flüchten, Insekten fallen zu Boden, Türen schlagen auf und zu, Glühlampen zerplatzen, elektisches Licht elischt, Feuer erlischt, Gläser zerspringen, Fensterscheiben kriegen Risse ... <ul style="list-style-type: none"> o Wer so etwas noch nie erlebt hat, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - In der 3. Sek. findet eine Druckwelle statt, bei der auch Fensterscheiben platzen und Objekte durch die Gegend gestoßen werden. <ul style="list-style-type: none"> o Nicht festgebundene oder verankerte Objekte, die max. 10 Kg wiegen, werden W6 Meter weit vom Psinetiker durch die Luft fortgestoßen und können wie Schrapnelle wirken. Sie lösen TP an wie ein Stein. o Andere schwerere Objekte, unter 200 Kg, fallen um. o Personen fallen zu Boden und erleiden – 1 TP. Ebenso entscheidet ein TW auf FM darüber, ob den Personen ihre Gegenstände aus den Händen fallen. - Der Psinetiker kann die Psinetik jederzeit vorzeitig beenden. - Die Nixukinese kann in einen Tabong gebannt werden und entfaltet sich dann bei Freilassung vom Tabong ausgehend, bis zur 3. Sek. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort und 3 Sek.
	Dauer:	Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Telekinese:	Der Psinetiker stößt Objekte durch die Gegend und kann diese auch fixieren. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Objekt bewegen:	Der Psinetiker bewegt ein kleines Objekt. Er kann z. B. einen Gegenstand umfallen lassen, einen Ast bewegen, eine kleine Flamme auslöschen, ein Bild von der Wand fallen lassen, eine Tür zufallen lassen, ein Schloss zuschließen lassen, eine Ladehemmung an einer Waffe verursachen, einen Auslöser betätigen usw.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
	Objekt fortstoßen:	Der Psinetiker stößt ein Objekt ab, so dass es durch die Luft jagt. <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt rast von seinem Standort bis zu 10 Meter weit in die Richtung, die der Psinetiker wünscht. - Das Objekt kostet dem Psinetiker unterschiedlich PSI, entsprechend der Größe: <ul style="list-style-type: none"> o 1 PSI für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg o 2 PSI für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg o 3 PSI für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg - Sollte jemand in der Flugbahn des Objektes stehen, kann er von diesem umgerammt werden oder es abkriegen. Ein kleines Objekt kann wie ein geworfener Stein wirken. - Der Psinetiker kann das Objekt zu sich heranholen und wenn es klein genug ist, kann er es noch in der gleichen Aktion fangen oder auf andere Weise anhalten. Zum Fangen müssten ihm die TW auf REFL und „Werfen / Fangen“ gelingen. Die Maßnahme wäre eine Kognition für die Psinetik und eine Handlung für das Fangen. - Der Psinetiker kann einer Person auch ein kleines Objekt aus der Hand entreißen. Die Person kann sich jedoch mit einer Parade dagegen wehren, nämlich mit den Talenten REFL und ST. - Das Objekt kann auch eine Person sein, die vom Psinetiker fortgestoßen wird. Die Person fällt danach zu Boden und erleidet – 1 TP oder sie fällt irgendwo gegen und erleidet – W6 TP. Oder sie wird in die Luft geworfen und fällt dann aus entsprechender Höhe wieder herab. 		
Kosten:	Je nach Größe	Entstehung:	Sofort	
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite	

...

	Objekte fortstoßen:	<p>Der Psinetiker stößt mehrere Objekte fort, so dass diese nach hinten weg zu Boden fallen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Objekte fallen alle sofort gleichzeitig einen Meter weit nach hinten. Personen fallen dadurch zu Boden und erleiden – 1 TP oder wenn sie gegen eine Wand o. ä. gegenfallen – W6 TP. Mögliche Gegenstände fallen ihnen aus den Händen, wenn ihnen der TW auf FM misslingt. - Die Objekte dürfen eine Größe von max. 2 x 2 x 2 m haben und max. 200 Kg wiegen. - Die Telekinese wirkt konisch vom Psinetiker (siehe Skizze!) 	
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	5 Meter; konisch horizontal 9 Meter
	Objekt fixieren:	<p>Der Psinetiker presst ein Objekt gegen einen festen Hintergrund und fixiert es auf diese Weise.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt wird 1 Meter weit fortgestoßen oder zu Boden gedrückt und dann am Hintergrund fixiert. - Als fester Hintergrund kann eine Wand, die Decke eines Raumes, ein massives Mobiliar, ein Gestein, ein Baum, der Boden o. ä. dienen. - Der Stoß gegen einen Hintergrund verursacht – 1 TP. - Der Einsatz kostet dem Psinetiker unterschiedlich PSI, entsprechend der Größe des Objektes: <ul style="list-style-type: none"> o 1 PSI für Objekte von max. 1 x 1 x 1 m Größe und max. 100 Kg o 2 PSI für Objekte von max. 2 x 2 x 2 m Größe und max. 200 Kg o 3 PSI für Objekte von max. 3 x 3 x 3 m Größe und max. 300 Kg - Das Objekt bleibt bis zu 1 Min. fixiert oder bis der Psinetiker die Fixierung beendet. - Das Objekt kann aber auch befreit werden oder wenn das Objekt ein Lebewesen bzw. eine Person ist, kann es sich auch selbst versuchen zu befreien. Möglich wären ein Gegen-TW auf ST, die Psinetik Lock-Bann, Superagilität „Erhöhte Stärke“ oder der Einsatz von technischen Hilfsmitteln. - Wenn eine Person an einen Hintergrund fixiert wurde, kann sich diese kaum noch bewegen. Sprechen, den Kopf oder die Hände bewegen sind noch möglich. 	
Kosten:	Je nach Größe	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht; Fixierung: Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite

Pyrokinese			
Der Psinetiker kann Flammen verändern, durch Feuer und Rauch gehen und Flammen und Feuerbälle entstehen lassen.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Zum Umgang mit Flammen: Wird eine Person von einer Flamme getroffen, entscheidet die Trefferliste, welche Körperpartie brennt, sofern der Psinetiker zuvor nicht gezielt hatte. Sollte eine Person brennen, muss ihr einmalig der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet sie einen Schreck und rennt brennend davon. Eine Flamme schadet der Person je Aktion – 1 TP. Je Aktion vermehren sich die Flammen. Aus einer Flamme entsteht eine weitere. Der Betroffene kann seine Aktion dafür opfern, um die Flammen auszuklopfen. Hierfür muss ihm je Flamme der TW auf MOT gelingen. Sollte der Betroffene durch Flammen 5 TP erleiden, erleidet er auch einen Schock und schwere Verbrennungen. Flammen fressen sich durch Barrierschutz und dezimieren den Rüstungsschutz. Siehe weiter unter „Regeln“, „Feuer und Rauch“! 		
Feuerball:	Der Psinetiker formt einen Feuerball in seiner Hand, den er danach werfen kann. <ul style="list-style-type: none"> - Der Feuerball entsteht in der einen Hand und wird mit der anderen Hand zur Hilfe in kreisender Bewegung geformt. - Der Psinetiker kann einen kleinen oder großen Feuerball herstellen. - Für die Herstellung des kleinen Feuerballs ist nur 1 Sek. nötig, der große Feuerball ist in der 3. Sek. hergestellt. - Der Feuerball existiert max. 1 Min. lang und kann vom Psinetiker so lange transportiert werden, ohne dass es ihm schadet. - Der Feuerball kann mit dem Talent „Werfen / Fangen“ bis zu 10 Meter weit geworfen werden. - Der kleine Feuerball richtet 5 TP an und der große 10 TP im Zentrum und 5 TP im Streufeld von 3 x 3 Meter. - Der kleine Feuerball kostet – 1 PSI und der große Feuerball – 2 PSI. 		
	Kosten:	1 oder 2 PSI	Entstehung: In einer oder in 3. Sek.
	Dauer:	Bis zu 1 Min.	Wirkungsbereich: Direkt
Feuerwiderstand:	Der Psinetiker kann in Flammen greifen und durch Feuer und Rauch gehen, ohne dass es ihm schadet. <ul style="list-style-type: none"> - Kleidungen und evtl. Gegenstände verbrennen im Feuer und manche Dinge brennen danach weiter oder haben sich aufgeheizt. Nach der Wirkung muss der Psinetiker also darauf achten, dass ihm diese Dinge nichts mehr anhaben können. - Der Psinetiker kann die Psinetik aufrechterhalten, ohne einen erneuten TW auf PSI durchzuführen. Er zahlt dafür lediglich erneut – 1 PSI 		
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich: Direkt
Flamme:	Der Psinetiker lässt eine Flamme an einem Ort entstehen oder löschen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann eine Flamme entstehen lassen. Eine Flamme verursacht je Aktion – 1 TP, breitet sich je Aktion aus und frisst sich allmählich auch durch mögliche Rüstungen hindurch. - Der Psinetiker kann eine Flamme erlöschen lassen. Es handelt sich dabei jedoch nur um eine Flamme (1 TP) und nicht um ein Feuer. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: 10 Meter Sichtweite
Flammende Hand:	Die Hand des Psinetikers wird zu einer brennenden Flamme. <ul style="list-style-type: none"> - Die Flamme schadet dem Psinetiker selbst nicht. - Die flammende Hand spendet Licht und Wärme - Die Flamme verursacht im Nahkampf mit der Hand + 1 TP mehr. Außerdem erhält der Gegner dadurch eine Flamme an der getroffenen Körperpartie. Ebenso kann der Psinetiker mit der flammenden Hand Dinge in Brand setzen. - Der Psinetiker kann die Psinetik fortsetzen, ohne erneuten TW auf PSI. Es kostet ihm jedoch jeweils – 1 PSI. 		
	Kosten:	1 PSI je Min.	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich: Direkt

...

Igniskinese:	Der Psinetiker kann Feuer in seiner Form und Stärke verändern. Er hat folgende Optionen:			
	Feuer ausbreiten lassen:	Der Psinetiker lässt ein bestehendes Feuer sich ausbreiten. - Die Fläche des Feuers nimmt in alle Richtungen um je 1 Meter zu. - Eine kleine Flamme (1 TP) wird zu einem Feuer (1 m ²) und verursacht 5 TP. 1 m ² großes Feuer wird 3 x 3 Meter groß (9 m ²). Ein 9 m ² großes Feuer wird 5 x 5 Meter groß usw.		
	Feuer eindämmen lassen:	Der Psinetiker kann ein bestehendes Feuer schrumpfen lassen. - Die Fläche des Feuers nimmt aus allen Richtungen um je 1 Meter ab. - Gegenteiliger Effekt wie beim „Feuer ausbreiten lassen“.		
	Feuer verdrängen:	Der Psinetiker kann ein bestehendes Feuer so verdrängen, dass eine begehbbare Passage entsteht. - Inmitten des Feuers entsteht für den Psinetiker ein 9 m ² breiter Gang. - Wohin der Psinetiker auch geht, werden die Flammen auf diese Weise verdrängt. Auch Hitze und Rauch werden verdrängt. Gelöscht wird das Feuer jedoch nicht. Bewegt sich der Psinetiker, schnellen die Flammen danach hinter ihm zurück. - Sollte sich eine Person auf einem der freien Felder neben dem Psinetiker aufhalten, erleiden die bei einem großen Feuer – 1 TP durch die Hitze.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	1 Min.	Wirkungsbereich:	3 x 3 Meter	
Kaltes Feuer:	Der Psinetiker lässt „Kaltes Feuer“ um sich herum entstehen oder verwandelt Feuer in Kaltes Feuer. - Kaltes Feuer löst keinen Schaden aus, breitet sich nicht weiter aus und erlischt nach 1 Std. von selbst. Es hat eine bläuliche Farbe, spendet Licht, aber keine Wärme. - Der Psinetiker bestimmt einen Ort, in dem Kaltes Feuer entsteht oder in dem Feuer zu Kaltem Feuer verwandelt wird.			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	1 Std.	Wirkungsbereich:	5 x 5 Meter

Resistenz				
Der Psinetiker kann seine Psinetik verbergen, Psinetiken in seinem Umfeld erschweren und abwehren, eine fremd gewirkte Psinetik selbst nutzen, sich und sein Umfeld vor Psinetiken schützen und fremde Psinetiken vorübergehend stehlen.				
PSI-Abwehr:	Der Psinetiker nimmt Psinetiken wahr und kann sie wirkungslos machen oder selbst nutzen. - Die Psinetik muss zuvor vom Psinetiker aktiviert worden sein. - Wenn dann eine gelungene Psinetik gewirkt wird, erfährt der Psinetiker dies und kann die Psinetik erlöschen lassen oder aber selbst nutzen. Da es sich um eine Parade handelt, müssen dem Psinetiker dann die TW auf REFL und PSI gelingen. - Der Psinetiker erfährt dabei jedoch nicht, wer die Psinetik eingesetzt hat oder auf was oder wen sie gewirkt werden sollte. - Möchte der Psinetiker die Psinetik stehlen und selbst einsetzen, zahlt er zusätzlich die nötigen PSI-Punkte, die diese Psinetik gekostet hätte. o Sollte der Psinetiker bei seiner Parade der TW auf PSI meisterhaft gelingen, wird die gestohlene Psinetik keine PSI-Punkte kosten. o Sollte der Psinetiker bei seiner Parade der TW auf PSI verpatzen, bezieht sich der Patzer nur auf die Parade der Psinetik PSI-Abwehr. o Der Psinetiker, der die Psinetik ursprünglich gewirkt hatte, verliert nur – 1 PSI und wird vermutlich nur bemerken, dass seine Psinetik nicht nach seinen Vorstellungen oder gar nicht gewirkt hat. - Psinetiken, die außerhalb des Wirkungsbereichs entstanden sind und in den Wirkungsbereich hineinwirken oder schon vor der Aktivierung der PSI-Abwehr entstanden sind, kann der Psinetiker nicht erfassen oder nutzen. - Der Psinetiker kann die PSI-Abwehr jederzeit vorzeitig beenden.			
	Kosten:	1 PSI oder mehr	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

...

PSI-Raub:	Der Psinetiker raubt einem anderen Psinetiker oder einer Para-Kreatur durch Berührung vorübergehend eine Psinetik.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss sein Opfer dafür mit seiner Hand berühren. - Er erfährt dann, welche Psinetiken der andere Psinetiker oder die Para-Kreatur besitzt und darf sich eine auswählen. - Das Opfer wehrt sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS. Das Opfer weiß jedoch nicht, dass es bestohlen wird oder bestohlen worden wäre. - Wie lange der Psinetiker die Psinetik nutzen kann, wird vom SM geheim ermittelt: W6 Std. - Für diesen Zeitraum hat das Opfer die Psinetik verloren. Danach kehrt die Psinetik beim Opfer zurück und der Psinetiker hat die Psinetik nicht mehr. - Sollte dem Psinetiker der Raub meisterhaft gelungen sein, erhält er die Psinetik endgültig. Das Opfer erhält seine Psinetik jedoch nach der Wirkungsdauer zurück. - An der Stelle, wo das Opfer berührt und beraubt wurde, bleibt etwas Ektoplasma zurück. - Der Psinetiker kann den PSI-Raub jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	W6 Std. (SM)	Wirkungsbereich:	Berührung
PSI-Schutz:	Der Psinetiker schützt sich und sein Umfeld vor eingehenden psychischen Psinetiken.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Psinetiker, die sich in dem schützenden Umfeld befinden, können keine Psinetiken wirken. - Der Psinetiker selbst kann noch Psinetiken wirken, die allerdings – 2 WM werden. - Der PSI-Schutz ist visuell nicht erkennbar, außer durch die Aurenansicht. - Der Psinetiker kann den PSI-Schutz jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich:	5 x 5 Meter
PSI-Tarnung:	Der Psinetiker verbirgt seine Psinetik.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er und seine Psinetiken können nicht durch die Aurenansicht erkannt werden. - Auch die Erkrankung Ektomanie offenbart keine Aurenansicht. Der Psinetiker kann sie damit jederzeit unterdrücken. - Er wird nicht von Para-Kreaturen als Psinetiker erkannt. - Seine Psinetiken sind gegen feindliche Psinetiken der Psinetik Resistenz immun. - Der Psinetiker kann die PSI-Tarnung jederzeit vorzeitig beenden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Max. 1 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt

Sanctukinese		
Der Psinetiker kann Flüche auf oder durch Objekte wirken und Objekte weihen und er kann Objekte psinetisch verschließen und öffnen.		
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Sanctukinese soll nur während den Abenteuern, also Inplay ausgeführt werden. - Auch wenn man Outplay weiß, wie gut der TW ausgefallen ist, so weiß der Psinetiker das jedoch nicht Inplay. Der Charakter weiß also letztlich nicht, ob sein Fluch oder seine Weihung erfolgreich sein wird. - Mit der Aurenansicht aus der Psinetik Nekromantie lassen sich verfluchte, geweihte und psinetisch verschlossene Objekte erkennen. 	
Lock-Bann:	Der Psinetiker kann Objekte, die sich öffnen oder schließen lassen (Tür, Schloss, Truhe, Safe usw.) psinetisch verschließen und öffnen. Der Psinetiker hat folgende Optionen:	
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Objekt psinetisch verschließen:</td> <td> Der Psinetiker verschließt einen Gegenstand oder verstärkt ein Schloss. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie stark das Objekt verschlossen sein soll. <ul style="list-style-type: none"> o Gibt der Psinetiker 1 PSI dafür aus, erhält das Objekt + 10 RS und einen Barrierschutz in Höhe von 10 %, bezogen auf den aktuellen RS. Gibt der Psinetiker 2 PSI aus, erhält das Objekt + 20 RS usw. - Um das Objekt gewaltsam zu öffnen, benötigt man einen ST-Wert, der mind. so hoch sein muss, wie der aktuelle psinetische RS des Objekts. Außerdem muss dann der TW auf ST gelingen. - Will man das Objekt zerstören, gilt der eigentliche RS des Objekts, plus des aktuellen psinetischen RS. Eingehende TP reduzieren den RS. Dabei ist darauf zu achten, dass nur Attackschaden bewirken, die den Barrierschutz schaffen (10 % des aktuellen RS). - Das Objekt kann von einem Psinetiker per Lock-Bann geöffnet werden (siehe „Objekt psinetisch öffnen“!). - Der Psinetiker kann seinen eigenen erschaffenen Lock-Bann jederzeit durch seinen Willen aufheben. </td> </tr> </table>	Objekt psinetisch verschließen:
Objekt psinetisch verschließen:	Der Psinetiker verschließt einen Gegenstand oder verstärkt ein Schloss. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker entscheidet sich, wie stark das Objekt verschlossen sein soll. <ul style="list-style-type: none"> o Gibt der Psinetiker 1 PSI dafür aus, erhält das Objekt + 10 RS und einen Barrierschutz in Höhe von 10 %, bezogen auf den aktuellen RS. Gibt der Psinetiker 2 PSI aus, erhält das Objekt + 20 RS usw. - Um das Objekt gewaltsam zu öffnen, benötigt man einen ST-Wert, der mind. so hoch sein muss, wie der aktuelle psinetische RS des Objekts. Außerdem muss dann der TW auf ST gelingen. - Will man das Objekt zerstören, gilt der eigentliche RS des Objekts, plus des aktuellen psinetischen RS. Eingehende TP reduzieren den RS. Dabei ist darauf zu achten, dass nur Attackschaden bewirken, die den Barrierschutz schaffen (10 % des aktuellen RS). - Das Objekt kann von einem Psinetiker per Lock-Bann geöffnet werden (siehe „Objekt psinetisch öffnen“!). - Der Psinetiker kann seinen eigenen erschaffenen Lock-Bann jederzeit durch seinen Willen aufheben. 	

	Objekt psinetisch öffnen:	Der Psinetiker öffnet ein Objekt. <ul style="list-style-type: none"> - Als Gegenstand gelten auch magisch verschlossene Objekte. - Die Stärke des Verschlusses kostet entsprechend PSI. <ul style="list-style-type: none"> o Um einen Knoten, eine Fessel, ein Türschloss, eine Occultatum-Tür usw. zu öffnen, reicht 1 PSI aus. o Ein massives Schloss würde 2 PSI kosten. o Um ein psinetisch verschlossenes Objekt zu öffnen muss man entsprechend PSI je 10 RS ausgeben. - Der Psinetiker weiß im Vorfeld jedoch nicht, wie stark ein Objekt verschlossen ist. Wenn der Psinetiker zu wenig PSI einsetzt, reduziert er lediglich den RS. 		
	Kosten:	1 PSI je 10 RS	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Durch Berührung
Maleficia:	Der Psinetiker wirkt Flüche auf und durch Objekte. <ul style="list-style-type: none"> - Das Objekt wird zuvor auf besondere Weise hergestellt oder mit dem Symbol des Psinetikers versehen. Danach wird der TW auf PSI ausgeführt. Ob der Fluch gelungen ist, weiß der Psinetiker zunächst nicht. - Sollte ein Objekt durch ein Apotropaion geschützt sein, kann dieses nicht verflucht werden. - Ein Objekt kann nur einen Fluch erhalten. - Der Psinetiker kann sein eigen geschaffenes Malefium jederzeit auflösen. - Mehrere verfluchte Objekte der gleichen Art potenzieren nicht deren Wirkung. - Maleficia gilt als Schwarze Magie. Der Psinetiker hat folgende Optionen:			
	Buchfluch:	Ein verfluchter Gegenstand setzt einen Fluch frei, wenn er geöffnet wird. <ul style="list-style-type: none"> - Es wird zwar Buchfluch genannt, kann sich aber auch um eine Tür, eine Schublade oder ähnliches handeln, was man öffnen kann. - Das Objekt muss irgendwo das Symbol des Psinetikers enthalten. Dieses kann handschriftlich, graviert, eingeritzt, aufgemalt oder anders angebracht werden. - Die Person, die das Objekt öffnet, erleidet je Min. die Lähmung einer Körperpartie. Betrifft das den Schädel, wird die Person ohnmächtig. Bei der linken Brusthälfte muss sofort und je Min. ein automatischer TW auf LE gelingen, sonst stirbt die Person an Herzversagen. Beim Hals erleidet die Person Atemnot und einen Schock und sie ist eine Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. - Um den Fluch aufzuheben, muss das Sybmol am Objekt vernichtet werden. - Der Psinetiker kann max. einen Buchfluch herstellen. Er spürt es, wenn der Fluch gebrochen wurde und kann dann ein neues Objekt verfluchen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Symbol und PSI
	Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Auf das geöffnete Objekt
	Damnido:	Der Psinetiker erstellt ein Pechnest, das Pech auf die Personen bewirkt, die sich häufig in der Nähe des Nestes aufhalten. <ul style="list-style-type: none"> - Das Pechnest ist ein kleines Vogelnest, das mit Ästen, Vogelkot, und Vogelfedern bestückt ist. - Der Psinetiker muss das Pechnest mit diesen Materialien selbst erstellen und ihm muss dafür der TW auf FM gelingen. Danach wirkt er die Psinetik. - Nach dem Fluch muss das Nest recht bald an einen gewünschten Ort abgelegt bzw. versteckt werden. - Personen, die sich dort länger oder regelmäßig aufhalten, erleiden täglich – 1 GL. - Wird das Nest zerstört, ist die Wirkung aufgehoben. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Erstellung und PSI	
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter	

...

Damnum-Artefakt:	<p>Der Psinetiker verflucht einen Gegenstand, der bei Nutzung entsprechend wirkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damnum-Artefakte sind relativ individuelle Flüche, die auf bestimmte Objekte gewirkt werden, z. B. wird eine Jacke verflucht, die den Träger täglich stürzen lässt, wenn ihm der TW auf GL misslingt oder ein Becher verursacht beim Trinken – W4 LE, wenn dem Trinkenden der TW auf GL misslingt oder eine Münze, die verursacht, dass der Besitzer zunehmend alles dem Schicksal des Münzwurfs entscheiden lässt oder eine Schusswaffe, mit der man stets danebenschießt. <p>Der Psinetiker kann hier seinen Ideen freien Lauf lassen. Die Ideen müssen mit dem SM abgestimmt werden. Es soll sich dabei um einfache Flüche handeln, die auch höchstens – W4 Talentabzüge verursachen können.</p> <ul style="list-style-type: none"> - In das Artefakt muss das Symbol des Psinetikers eingesetzt werden. - Der Psinetiker kann nur ein Damnum-Artefakt verfluchen. Er spürt es, wenn das Artefakt zerstört wurde und kann dann ein neues Damnum-Artefakt verfluchen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Symbol und PSI
Dauer:	Dauerhaft	Wirkungsbereich:	Direkt
Voodoo-Puppe:	<p>Der Psinetiker erstellt eine Effigy in Form einer Puppe, mit der einer Person Schaden zugefügt werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erstellt die Puppe aus Holz, Wachs, Schilf oder Draht und bestückt sie mit Stoff oder anderen Utensilien. Die Puppe soll das Opfer darstellen. Die Herstellung wird mit dem Talent FM und evtl. weiteren Talenten hergestellt. An der Puppe muss etwas von der Person angebracht werden, z. B. ein Kleidungsstück, eine Haarsträhne, ein Fingernagel, ein Zahn oder das Foto der Person. Dann wird der Puppe eine Nadel eingestochen, woraufhin der Zauber wirkt, wenn der TW auf PSI gelingt. - Der Psinetiker kann der Person nun Leid zufügen, wenn er mit der Puppe entsprechend umgeht. Dabei muss dem Psinetiker jedes Mal wieder der TW auf PSI gelingen, der auch – 1 PSI kostet. Er kann in ihr einstechen, woraufhin das Opfer – 1 LE verliert. Er kann mit der Puppe auch eine Unglücksszenerie darstellen, wodurch das Opfer selbst in einen entsprechenden Unfall verwickelt wird. Usw. - Bei allen Angriffen wehrt sich das Opfer mit einem automatischen und passenden Gegen-TW dagegen. Bei direktem Schaden wäre es beispielsweise ein Gegen-TW auf LE. - Der Psinetiker kann der Voodoo-Puppe und somit dem Opfer nur stündlich Schaden zufügen. - Der Psinetiker kann max. eine Voodoo-Puppe herstellen. Wenn die Voodoo-Puppe vernichtet ist, spürt der Psinetiker das und kann eine neue herstellen. - Eine Voodoo-Puppe zu vernichten, könnte den Tod des Opfers bedeuten. Um den Fluch unwirksam zu machen, muss die Nadel, die den Voodoo-Zauber aktiviert hat, entfernt werden. Danach kann die Puppe sorglos zerstört werden. 		
Kosten:	Herstellung und jedes Leid: 1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft; 1 x je Std.	Wirkungsbereich:	10 Km

...

Weihung:	<p>Der Psinetiker wirkt schützende Weihungen auf Objekte (Apotropaia), Personen und Umgebungen und kann eine Heilige Waffen herstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geweihte Apotropaia wirken Flüchen entgegen. - Mehrere geweihte Objekte der gleichen Art potenzieren nicht deren Wirkung. <p>Der Psinetiker hat folgende Optionen:</p>		
Heilige Waffe:	<p>Der Psinetiker stellt eine Waffe her, mit der Para-Kreaturen getötet und Para-Artefakte zerstört werden können und die eine Fähigkeit besitzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die Waffe selbst herstellen. Hierfür könnte er Talente wie Bau / Mechanik einsetzen. Danach weihet er die Waffe. - Durch eine Heilige Waffe kann eine Para-Kreatur endgültig eliminiert werden. Die Para-Kreatur regeneriert Schäden, die sie durch diese Waffe erlitten hat, nur täglich um je einen Punkt. - Die Waffe besitzt eine kleine Fähigkeit, die zur Waffe passt. Die Idee ist mit dem SM abzustimmen. Beispielsweise fällt der Treffer der Waffe stets um eine Schadenskategorie höher aus. - Heilige Waffen können nur durch andere Heilige Waffen zerstört werden oder bei hohen Temperaturen eingeschmolzen oder verbrannt werden. - Der Psinetiker kann nur eine Heilige Waffe weihen. Wenn die Waffe zerstört ist, spürt der Psinetiker dies und kann eine neue herstellen. 		
Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung und PSI
Dauer:	Dauerhaft; bis sie zerstört ist.	Wirkungsbereich:	Direkt auf das Objekt
Ho'oponopono:	<p>Ho'oponopono ist ein apotropäischer Schutzzauber, ein Versöhnungs- und Vergebungsritual, dass die Person, auf die es gewirkt wird, einen Tag lang vor Unheil bewahren soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die schamanistisch geprägte Psinetik kann auch auf den Psinetiker selbst angewendet werden. - Der Person wird ein Kranz aus Früchten und Blüten umgelegt, die vom Psinetiker zuvor gesammelt wurden und mit FM zu einem Kranz zusammengestellt wurden. Die Person muss sich dann auf eine innere Reinigung einlassen, bei der ihr auch der TW auf WS gelingen muss. Die Zeremonie kann durch Musik und Tanz begleitet werden oder durch stille Meditation mit Räucherwerk. Die Zeremonie dauert 1 Std. Am Ende der Zeremonie weihet der Psinetiker die Person oder sich selbst. - Nach der Zeremonie kann die Person den Blütenkranz abnehmen. - Die Person ist nun geschützt, vor dem Bösen Blick, vor Geisterattacken, vor Besessenheit, vor Geisterstimmen und vor psychischen Zaubern. Außerdem erhält sie für den Zeitraum + W4 GL. <ul style="list-style-type: none"> o Bei einer Geisterattacke löst sich der Geist direkt vor dem Geweihten auf, ohne dass dem Geweihten etwas geschieht. Der Geist entschwindet sofort in die Immaterielle Ebene. o Bei dem Versuch einer Besessenheit, eines Bösen Blickes oder bei Angriffen durch psychische Psinetiken, erhält der Geweihte + 2 WM auf den automatischen Gegen-TW auf WS. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Nach Herstellung, Zeremonie und PSI
Dauer:	24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt auf eine Person

...

	<p>Tabong:</p>	<p>Der Tabong ist ein Gefäß mit einem Verschluss, in dem bestimmte Psinetiken und Dämonen und Geister eingefangen werden können. Der Psinetiker muss ein entsprechendes Gefäß weihen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann max. 3 Tabongs herstellen. Wenn ein Tabong wieder geöffnet oder zerstört wurde, ist er unbrauchbar. Der Psinetiker spürt das und kann dann einen neuen herstellen. <p><u>Zum Einfangen einer Psinetik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zum Einfangen einer Psinetik wird der Tabong geöffnet und eine Psinetik, die nun gewirkt wird in den Tabong aufgenommen. Die Psinetik findet nicht statt, sondern befindet sich nun im Tabong. - Nach der Öffnung des Tabongs wirkt das Einfangen max. 1 Min. lang und nur auf die erste Psinetik, die in dem Umfeld von 11 x 11 Metern gewirkt wird. - Der Tabong muss danach wieder zügig verschlossen werden, sonst wirkt die Psinetik verspätet doch noch. - Wird der Tabong dann irgendwann wieder geöffnet, wird die Psinetik so freigesetzt, wie es beabsichtigt war. <p><u>Zum Einfangen von Para-Kreaturen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Befindet sich ein materialisierter Geist oder Dämon in der Immanenten Welt, kann dieser vom geöffneten Tabong eingezogen werden. - Auch bei Geistern und Dämonen wirkt der Tabong 1 Min. lang in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. - Der Geist oder Dämon wird sich im Laufe dieser Minute mit einem automatischen Gegen-TW auf WS immer wieder dagegen wehren. - Auch der Astralgeist eines Transzendenzreisenden kann von einem Tabong eingefangen werden. Das beinhaltet die Gefahr, dass der Geist nicht wieder rechtzeitig mit seinem Körper verschmelzen kann. - Der Tabong kann innerhalb der Minute auch gegen mehrere Para-Kreaturen eingesetzt werden. Der Tabong sollte aber rechtzeitig verschlossen werden, sonst kommen die Para-Kreaturen wieder frei, die gerade eingefangen wurden. - Wird der Tabong irgendwann wieder geöffnet, kommen die Para-Kreaturen wieder frei. - Dämonen zerstören im Laufe ihrer Gefangenschaft den Tabong von innen heraus. Wie lange der Tabong hält, wird vom SM geheim ermittelt: W100 Monate. 		
<p>Kosten:</p>	<p>1 PSI</p>	<p>Entstehung:</p>	<p>Nach PSI</p>	
<p>Dauer:</p>	<p>Dauerhaft; bis er geöffnet oder zerstört wurde.</p>	<p>Wirkungsbereich:</p>	<p>Direkt auf das Objekt</p>	
<p>Totenhand:</p>	<p>Bei der Totenhand handelt es sich um eine Hand einer hingerichteten Person, die vom Psinetiker zum Talisman geweiht und gewandelt wurde. Mit der Totenhand können Türen und Schlösser geöffnet werden und sie schützt vor Diebstahl.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann die Hand nicht selbst herstellen und muss sie auch nicht einem Hingerichteten eigenständig abtrennen. Es ist ohnehin schwer, in dieser Zeit an eine abgetrennte Hand eines Hingerichteten zu kommen. Wird eine Totenhand geweiht, erhält sie eine feste Form und fault nicht mehr. - Hält man die Totenhand an eine verschlossene Tür, an ein verschlossenes Schloss, an einen Occultatum-Eingang oder dergleichen, wird das Objekt sofort geöffnet, selbst wenn er durch einen Lock-Bann geschützt ist. - Wer eine Totenhand bei sich trägt, kann nicht heimlich beklaut werden. Der Besitzer der Totenhand bemerkt den versuchten Diebstahl rechtzeitig, selbst wenn er schläft. - Der Psinetiker kann max. eine Totenhand weihen. Wenn diese zerstört wird, ist sie unbrauchbar. Der Psinetiker spürt das und kann dann eine neue weihen. 			
<p>Kosten:</p>	<p>1 PSI</p>	<p>Entstehung:</p>	<p>Nach PSI</p>	
<p>Dauer:</p>	<p>Dauerhaft; bis sie zerstört wurde.</p>	<p>Wirkungsbereich:</p>	<p>Direkt auf den Träger</p>	

...

	Traumfänger:	Kunstvoll erstelltes Objekt aus einem Netz in einem Weidenreifen, der mit verschiedenen Dingen dekoriert ist. Er schützt den Schlaf vor bösen Para-Kreaturen und weckt den Schlafenden rechtzeitig vor bösen Angreifern, die sich real dem Schlafenden nähern. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss den Traumfänger selbst herstellen und anschließend weihen. Er verwendet zur Herstellung das Talent FM. - Der geweihte Traumfänger schützt den Schlafenden vor Para-Kreaturen und Psinetikern, die in den Schlaf eindringen wollen, indem der Gegen-TW des Schlafenden + 4 WM wird. - Der Traumfänger lässt eine Person auch erwachen, wenn sich jemand nähert, der etwas Böses vorhat. - Der Psinetiker kann max. drei Traumfänger weihen. Wird ein Traumfänger zerstört, spürt der Psinetiker das und kann einen neuen herstellen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Dauerhaft; bis er zerstört wurde.	Wirkungsbereich:	Direkt um das Objekt

Sonokinese				
Der Psinetiker kann Schallwellen und Geräusche und Laute manipulieren und Echoloto und Sonar erzeugen und dadurch orten.				
Akustik-Schock:	Der Psinetiker verursacht einen akustischen Hochfrequenzton, der einen Schock verursacht. <ul style="list-style-type: none"> - Er breitet sich konisch aus (siehe Skizze!) - Gegen den Schock können sich Betroffene mit einem automatischen Gegen-TW auf WS wehren. - Wer vom Akustik-Schock betroffen ist, erleidet einen Schock und somit auch - 1 VIT und für eine ¼ Std. lang ein Tinnitusgeräusch, wodurch auditive TW auf SINN - 2 WM werden. - Der Akustik-Schock kann in einen Tabong gebannt werden und kommt bei Freisetzung sofort zum Einsatz, in die Richtung, wohin der Öffnende blickt. <div style="text-align: center;"> </div>			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Konisch: 5 Meter frontal und bis zu 9 Meter horizontal.
Audiokinese:	Der Psinetiker kann Schallwellen manipulieren, indem er bestimmte Stimmen oder Geräusche dämpft oder sie anhebt. Er hat folgende Optionen:			
	Laut dämpfen:	Der Psinetiker hebt seine Stimme oder die einer anderen Person oder die einer Personengruppe oder andere Geräusche in der Umgebung stark an. Auf diese Weise kann er z. B. seine eigene Stimme bis zur Stadionlautstärke anheben.		
	Laut verstärken:	Der Psinetiker drosselt die Stimme einer Person oder einer Personengruppe oder die Geräusche in der Umgebung. Er kann sie sogar völlig verstummen lassen.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 1 Min.	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter

...

Echokinese:	Der Psinetiker kann Sonarwellen und Echolot erzeugen, wodurch er Bewegungen und Hindernisse wahrnimmt und er kann sich und seine unmittelbare Umgebung von Ortungen ausschließen. Er hat folgende Optionen:		
Ortung:	Der Psinetiker erkennt alle Bewegungen und Hindernisse im offenen Gelände, in Räumen, im Dunkeln, ins Wasser hinein und unter Wasser. <ul style="list-style-type: none"> - Die Ortung geht vom Psinetiker konisch aus. Sie breitet sich von seiner Blickrichtung aus. - Lykaner, Mantoden, Pantheras, Piscaven und Ratzen nehmen den Ultraschall wahr. 		
Stealth:	Der Psinetiker kann sich und sein Umfeld im Wirkungsbereich vom Radar verschwinden lassen, auch wenn sie sich bewegen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann Personen und Mobile tarnen. 		
Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	1 Min.	Wirkungsbereich:	Ortung: Konisch bis zu 1 Km weit und im Wasser bis zu 100 Meter. Stealth: 11 x 11 Meter.

Superagilität	
Der Psinetiker entwickelt übernatürliche Talente, Kräfte und Reflexe.	
Beschreibung:	Der Psinetiker beherrscht jeweils eine der folgenden Fähigkeiten. Er kann die Fähigkeiten auch gleichzeitig nutzen, muss sie aber einzeln aktivieren. <ul style="list-style-type: none"> - Die Dauer der Psinetik kann ohne TW fortgesetzt werden, kostet aber jeweils – 1 PSI. Er hat folgenden Optionen:
Erhöhte Mobilität:	Der Psinetiker ist außerordentlich beweglich. <ul style="list-style-type: none"> - Der TW auf Klettern wird + 4 WM. Der Psinetiker kann außerdem an Wänden und Decken klettern; allerdings wird der TW auf Klettern dann nicht WM. - Der Psinetiker springt doppelt so hoch und weit. - Der Psinetiker kann Sprünge aus bis zu 5 Metern Höhe abfedern. - Der Psinetiker kann akrobatische Fähigkeiten ausführen (Seiltanzen, Salto-Rollen u. ä.) Sein TW auf MOT wird + 4 WM. - Der Psinetiker erhält auf das Talent Schleichen + 4 WM. - Der Psinetiker erhält auf seine Attacken und Paraden + 2 WM.
Erhöhte Resilienz:	Der Psinetiker ist außerordentlich unempfindlich. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erleidet keine Schocks, keinen Wahn und keinen Schreck. - Der Psinetiker hält Kälte von bis zu – 50 ° und Wärme und Hitze von bis zu + 100 ° aus. <ul style="list-style-type: none"> o Er kann darum barfuß durch Eis und Schnee gehen, Wüsten begehen und sogar ein Bad im kochenden Wasser aushalten. - Der Psinetiker kann einmalig in dieser Zeit ein Regeneratives Talent + W4 Punkte regenerieren, wenn dieses in den kritischen Bereich gesunken ist.
Erhöhte Sinne:	Der Psinetiker hat außerordentliche Sinne. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker hört, riecht und sieht besser. - Der TW auf SINN wird + 4 WM. - Der Psinetiker kann Personen und Dinge am Geruch erkennen. Er kann eine Witterung auf bis zu 1 Km weit aufnehmen. - Der Psinetiker kann Geräusche und Gespräche 100 Meter weit wahrnehmen. Flüsternde Gespräche kann er in einem Umfeld von 11 x 11 Metern verstehen. - An dem Psinetiker kann man sich nicht heimlich anschleichen.
Erhöhte Stärke:	Der Psinetiker ist außerordentlich kräftig und gerüstet. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann bis zu 500 Kg stämmen und befestigte Dinge entreißen. Das Tragen schwerer Dinge auf weiten Strecken strengt ihn jedoch weiterhin an. - Der Psinetiker beherrscht einen Powerschlag, der + W4 TP anrichtet. (Ein Oger würde + W6 TP anrichten.) - Der Psinetiker besitzt + 1 NRS und einen NBS (10 % seiner aktuellen LE). - Der Psinetiker kann Dinge werfen, die mit fast 100 Km/h schnell durch die Gegend fliegen. Man kann diesen Dingen nur noch parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 17 hat oder mit Superagilität (Erhöhte Reflexe).

...

	Erhöhte Reflexe:	Der Psinetiker ist außerordentlich schnell und hat gute Reflexe. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann allen Arten von sichtbaren Dingen ausweichen, wie Phaser- und sonstigen Schusswaffen und Explosionen. Zum Ausweichen müssen ihm die TW auf REFL und MOT gelingen (oder auf ein anderes Parade-Talent). - Der Psinetiker wird in der Kampfliste 2 x geführt. (Sollte er den Budotrick Keikai besitzen und aktiviert haben, wird er sogar 3 x geführt). - Der Psinetiker erhält außerdem bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge + W6 Punkte. - Der Psinetiker rennt doppelt so weit. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	¼ Std.	Wirkungsbereich:	Direkt

Telepathie				
Der Psinetiker kann in die Gedanken anderer Personen eindringen, Gedanken lesen und übertragen, Personen gedanklich verbinden und er kann gedanklich in Träume und Computersysteme eindringen.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Betroffene Personen, auf die telepathisch Einfluss gewirkt wird, wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Bei der Telepathie (außer bei Neuralinkinese) ist darauf zu achten, dass der Betroffene in seiner eigenen Sprache denkt. - Bestimmte apotropäische Artefakte und Psinetiken schützen Personen vor telepathischen Angriffen. - Oktowesen erkennen von Psinetikern die psinetische Fähigkeit Telepathie und können mühelos mit diesen Psinetikern telepathisch Kontakt aufnehmen, auch gruppentelepathisch. 			
Gedanken-einbruch:	Der Psinetiker liest oder erkennt die Gedanken von Personen und kann gedanklich Kontakt herstellen. Er hat folgende Optionen:			
	Gedankenlesen:	Der Psinetiker dringt in die Gedanken einer Person ein und erfährt, was sie denkt. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Er weiß nicht, dass er gedanklich angegriffen wurde. 		
	Gedankenkontakt:	Der Psinetiker tritt gedanklich mit einer Person in Kontakt. Ein gedankliches Gespräch ist dadurch möglich. <ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene bemerkt den Versuch des Gedankenkontakts und kann eine normale Parade mit einem TW auf WS nutzen, um sich dagegen zu wehren oder er lässt es zu. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite (zunächst)
	Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Die Telepathie wirkt auch außerhalb des Wirkungsbereichs weiter, wenn die betroffene Person und der Psinetiker sich voneinander entfernen. - Wenn der Psinetiker die betroffene Person berührt, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Nach dem Gedankenkontakt erleidet die betroffene Person danach - 1 WS, wenn ihr der TW auf WS misslingt. 		
Gedanken-splitter:	Der Psinetiker nimmt einzelne Gedankenfetzen und Gefühle von allen Personen in der Umgebung wahr. <ul style="list-style-type: none"> - Gegen die Gedankensplitter können sich die Betroffenen nicht wehren. Sie bemerken die Gedankenaufnahme auch nicht. - Der Psinetiker kann einen einen Gedanken herausgreifen, wenn ihm hierfür der TW auf WS gelingt. Er weiß dann, von woher ungefähr der Gedanke kam. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Max. 3 Sek.	Wirkungsbereich:	20 x 20 Meter

...

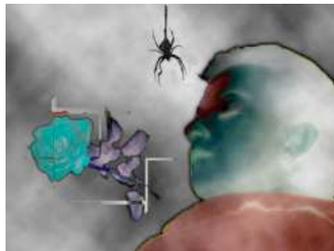
Neuralinkinese:	<p>Der Psinetiker kann sich per Gedanken in ein Computersystem hacken und dort Informationen lesen und hineinschreiben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für den Zugriff auf Computer benötigt der Psinetiker in Informatik mind. den Wert 13. - Wenn der Psinetiker das Passwort nicht weiß, wird das System versuchen das Eindringen durch eine Firewall abzuwehren. Es kommt dabei zum virtuellen Kampf (siehe dazu auch „Virtueller Kampf“ bei „Regelwerk“): <ul style="list-style-type: none"> o Wie bei einem Personenkampf startet der Psinetiker seine Attacke mit einem TW auf PSI. Bei einem misslungenen Angriff geschieht weiter nichts. Für einen erneuten Versuch muss dem Psinetiker wieder der TW auf PSI gelingen und er zahlt erneut – 1 PSI, aber der TW wird dann – 2 WM. Der Psinetiker kann aber auch eine ¼ Std. warten und den psinetischen Angriff erneut starten, ohne WM. o Wenn die Attacke geglückt ist, wehrt sich das System mit ihrer Firewall. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Haushaltsgeräte, Kom-Links, elektronische Waffen, Visualik, Kybernetiken, Kraftfelder haben einen 9er-Wert; ▪ Einfache Computersysteme, Pulsatoren, Interkom-Geräte, Registrierchips haben einen 13er-Wert; ▪ Fahrzeuge, Flugzeuge, Sphäriker, Robale, Roboter, Firmencomputer und besondere Pulsatoren haben einen 17er-Wert; ▪ Staatliche Hight-Tech-Computer, vernetzte Bankserver und auch die Brücke eines Raumschiffes haben einen 20er-Wert. o Wenn die Parade der Firewall geglückt ist, ist der Angriff misslungen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Computerersysteme geben ihrem Besitzer eine Nachricht, dass ein unerlaubter Zugriff stattgefunden hat. Lokalisation oder ein Gegenangriff kann von den Systemen gegen den Psinetiker nicht ausgeführt werden. o Ist die Attacke gelungen und die Parade des Computersystems misslungen, hat der Psinetiker gedanklich 5 Min. lang freien Zugriff auf den Computer. Nach 5 Min. würde sich das System erneut gegen den Angriff wehren. o Wenn der Psinetiker Zugriff auf den Computer erhalten hat, kann er dem Computer im Grunde alles befehlen, sogar die Firewall zu deaktivieren. Jeder Befehl, den der Psinetiker dem Computer einpflanzt, kostet eine Aktion (bzw. eine Kognition). <ul style="list-style-type: none"> - Die Attacken (und Paraden) dauern, wie beim Personenkampf, jeweils eine Aktion. - Da es sich um eine Kognition handelt, könnte der Psinetiker nebenher noch andere Dinge tun. - Berührt der Psinetiker den Computer, wird sein TW auf PSI + 2 WM. Es bleibt dann Ektoplasma zurück. 			
	Kosten:	1 PSI je ¼ Std.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite
Omni-lingualismus:	<p>Der Psinetiker kann eine gesprochene, gedachte oder geträumte Sprache einer Person verstehen und kann Sprachen verwirren oder vorübergehend schenken. Er hat folgende Optionen:</p>			
	Sprache verstehen:	<p>Wenn der Psinetiker eine fremde Sprache hört oder durch Telepathie wahrnimmt, kann er diese Sprache verstehen und sprechen, wenn ihm der TW auf PSI gelingt.</p>		
	Sprache schenken:	<p>Der Psinetiker schenkt einer Person vorübergehend eine Sprache.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker stiftet einer Person eine Sprache aus seinem eigenen Sprachschatz. - Die betroffene Person wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Sie kann die Psinetik aber auch zulassen, wenn sie davon weiß. - Die betroffene Person versteht und spricht plötzlich diese fremde Sprache. 		

...

	Sprache verwirren:	Der Psinetiker lässt Personen in seinem Umfeld in unterschiedlichen Sprachen sprechen. <ul style="list-style-type: none"> - Er kann eine oder mehrere gewünschte Personen oder alle Personen in seinem Umfeld bestimmen, die für den vorgegebenen Zeitraum unterschiedlich nur noch eine Sprache sprechen und verstehen. - Die Betroffenen können sich gegen die Psinetik nicht wehren. - Die Sprache kann für jede Person einzeln mit dem W100 ermittelt werden.¹ 	
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Max. eine ¼ Std.	Wirkungsbereich: 11 x 11 Meter
	Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Personen, auch der Psinetiker, die vorübergehend eine fremde Sprache verstehen, verlieren nach der Wirkung die Erinnerungen an diese Sprache und wissen nur noch ein paar Aussprüche. - Der Psinetiker kann die Psinetiken vorzeitig beenden. 	
Somnakinese:	Der Psinetiker kann in den Traum einer Person eindringen. <ul style="list-style-type: none"> - Der Sinn, in den Traum einer Person einzudringen, kann z. B. darin liegen, einer Person Geheimnisse zu entlocken, einen Komapatienten zu befreien oder einfach nur um Spaß zu haben. - Somnakinese kostet dem Psinetiker PSI entsprechend der Entfernung zum Schlafenden. - Um in den Traum einer Person einzudringen, muss der Psinetiker ungefähr wissen, wo sich die träumende Person (Somnist) befindet. Die Psinetik funktioniert auch durch Wände hindurch, jedoch nicht durch eiserne bzw. stählerne Gitter und Wände. - Wenn der Psinetiker mit anderen Personen durch Gedankenkontakt verbunden ist, kann er diese Personen auch mit in den Traum des Somnisten hineinnehmen, sofern es von diesen Personen gewollt ist. In dem Fall bleibt der Gedankenkontakt so lange bestehen, wie gewünscht und endet nicht schon nach einer ¼ Std. Alternativ dazu können sich Personen auch mit dem Psinetiker per Gehirnleser miteinander vernetzen (siehe „Regelwerk“, „Traumwelt“!) - Die Personen, die in den Traum eines Somnisten eindringen, auch der Psinetiker selbst, befinden sich während der Zeit in einer Art Trance-Zustand. - Die Traumwelt des Somnisten orientiert sich an dessen INST-Wert: <ul style="list-style-type: none"> o Ab 9 spielt sich der Traum nur in wenigen Räumen oder einer begrenzten Gegend ab. o Ab 13 spielt der Traum in einer komplexen Gegend, z. B. einem riesigen Gebäude oder einem Wald. o Ab 17 spielt der Traum in einer komplexen Welt, z. B. in einer Stadt oder einer weiten Landschaft. o Umso höher die SKR des Somnisten ist, desto grausamer und gruseliger ist die Traumwelt. o Besondere Phobien und Vorlieben tauchen in dem Traum immer wieder auf. - Traumwelten sind immer ein wenig farblos, dafür aber sehr fantasievoll. In diesen Welten kann man unterschiedlichen Personen, Ereignissen, Kreaturen und Dingen begegnen. - Die Zeit im Traum vergeht 10 x schneller als in der realen Welt. Eine ¼ Std. in der echten Welt vergeht in der Traumwelt in 2 ½ Std. - Die Eindringlinge können sich an einem Ort im Traum treffen. - Während die Eindringlinge wissen, dass es sich um einen Traum handelt, weiß der Somnist das nicht. Erst wenn er bemerkt und es glaubt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, dann kann er seine Traumwelt nach eigenen Vorstellungen verändern oder versuchen sie zu verlassen. - Die Eindringlinge und der Somnist können die Traumwelt verändern. Hierfür ist immer ein TW auf WS erforderlich. <ul style="list-style-type: none"> o Einfache Dinge zu verändern kostet – 1 VIT, o komplexe Veränderungen kosten – 2 VIT und o extreme Veränderungen kosten – 3 VIT. o Ab einem WS-Wert von 9 kann man gewünschte Gegenstände hervorbringen, o ab 13 kann man Darstellungen im Traum verändern, wie auch Kreaturen herbeirufen, o ab 17 kann man die Naturgesetze außer Kraft setzen. - Umso radikaler man die Traumwelt verändert, desto extremer reagiert die Traumwelt darauf und verändert sich. <p style="text-align: center;">...</p>		

¹ W100: 1 – 3 = Menschlich; 4 – 6 = aveysische Lautsprache; 7 – 9 = Do-Nichar; 10 – 12 = Elesaisch; 13 – 15 = Goblinisch; 16 – 18 = Koboldsprache; 19 – 21 = Mantisch; 22 – 24 = Mantodisch; 25 – 27 = Myrmisch; 28 – 30 = eine negorianische Subsprache; 31 – 33 = Nichar; 34 – 36 = Nihonisch; 37 – 39 = Nomaisch; 40 – 41 = Odonisch; 43 – 45 = Oktowesisch; 46 – 48 = Orkisch; 49 – 51 = Niederorkisch; 52 – 54 = Piscavisch; 56 – 58 = Plant; 59 – 61 = Ratzen-Sprache; 62 – 64 = Lautsprache der Ratzen; 65 – 67 = Ssrahh; 68 – 70 = Platt-Skardisch; 71 – 73 = Gebärdensprache; 74 – 100 = Wurf muss wiederholt werden.

	<ul style="list-style-type: none"> - Psinetiken können im Traum nur vom Somnisten eingesetzt werden und niemand im Traum kann Personen oder besondere Kreaturen lenken oder beeinflussen. Der Somnist hat einen leichten Wissensvorsprung und ahnt oft, was sich hinter einer Fassade oder Tür befinden könnte. - Verliert der Somnist oder ein Eindringling LE oder VIT im Traum, verliert er sie nicht in der echten Welt. Sinkt die LE aber auf 0, stirbt der Träumende auch in echt an einem tödlichen Krampf. Sinkt die VIT auf 0, fällt der Träumende in der echten Welt ins Koma. Im Traum regenerieren die Werte nach den üblichen Regeln. Die Träumenden können durch ihre Fantasie mögliche Wunden aber auch auf irgendeine Art heilen, wofür ihnen der TW auf WS gelingen muss und was VIT kostet. - Wurde der Somnist im Traum getötet oder entscheidet sich der Somnist den Traum zu beenden, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen. Die Eindringlinge müssen aus dem Traum dann rechtzeitig flüchten und haben dafür in Echt W20 Sek. Zeit. In der Traumwelt haben sie 10 x soviel Zeit. Wer es nicht rechtzeitig aus dem zerstörten Traum schafft, stirbt. - Um aus dem Traum zu kommen, ist ein TW auf WS nötig. Wenn der TW misslingt, wird ein erneuter Versuch immer um - 2 WM. Alternativ kann man in der echten Welt aus dem Traum heraus geweckt werden. - Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL schaffen, sonst können sie sich an die Zeit in der Traumwelt nicht mehr erinnern. 		
Kosten:	1 PSI (je 10 m Entfernung)	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Wie gewünscht	Wirkungsbereich:	Wie gewünscht



Zwillings-Telepathie:	<p>Der Psinetiker verbindet zwei Personen telepathisch, empathisch und mit ihren Sinnen miteinander.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker bestimmt zwei Personen, die nun miteinander verbunden sind. Eine der beiden Personen kann auch er selbst sein. - Die beiden Personen sehen, hören und fühlen nun, was die andere Person erlebt. - Die beiden Personen halten telepathisch Kontakt miteinander und können per Gedankenkraft miteinander kommunizieren. - Die beiden Personen fühlen, wie es dem anderen geht und erkennen dadurch auch die Physe und Psyche des Anderen. <ul style="list-style-type: none"> o Sollte eine Person physisch verletzt werden, erleidet die andere Person - 1 LE und evtl. einen Schock, wenn die andere Person auch einen Schock erleidet. o Sollte eine Person psychisch beeinträchtigt werden, erleidet die andere Person - 1 VIT. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	W20 Std. (SM)	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; die Verbindung funktioniert nur max. 100 Km weit.
	Weiteres:	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn die betroffenen Personen nichts von der möglichen Vereinigung wissen und dem nicht gedanklich zustimmen, wehren sie sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Die Psinetik kann nur vom Psinetiker vorzeitig beendet werden. - Der Zeitraum wird vom SM geheim ausgewürfelt. - Nach dem Gedankenkontakt der beiden Personen muss beiden der TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie - 1 WS. 		

Teleport				
Der Psinetiker kann sich oder andere Dinge augenblicklich an einen anderen Ort versetzen und hat dabei unterschiedliche Möglichkeiten.				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Ein teleportiertes Objekt oder eine Person verschwindet in der Aktion und erscheint sofort, noch in dieser Aktion am gewünschten Ort. Ein teleportierter Psinetiker oder ein teleportiertes Wesen könnten somit noch handeln. - Der Ort, wo das Objekt neu erscheinen soll, sollte für den Psinetiker bekannt sein, sonst besteht die Gefahr, dass das Objekt in ein anderes Objekt hineingerät und diese augenblicklich miteinander verschmelzen. Das wäre für Personen sofort tödlich. Um so eine Situation bewusst zu wollen, muss der Psinetiker in SKR mind. den Wert 15 haben. Würde man sich versehentlich oder absichtlich in einen Gegenstand oder in eine andere Person hineinteleportieren, stirbt man ebenso, weil die Organismen miteinander verschmelzen. Als suizidaler Ausweg wäre das denkbar, wenn der TW auf MUT gelingt. Auch bestimmte Para-Kreaturen können so angreifen, weil sie durch ihren Tod nur in die Immaterielle Ebene entschwinden, wo sie wieder regenerieren. - Personen, die davon betroffen sind, dass sich etwas oder jemand in sie hineinteleportiert, können eine Parade nutzen, um auszuweichen. - Wenn der Zielort vom Psinetiker nicht gesehen werden kann, wird der TW – 2 WM. - Jede Person, die einem Teleport ausgesetzt war, auch der Psinetiker, muss anschließend einen automatischen TW auf WS schaffen, sonst erleidet sie – 1 WS. - Werden die Objekte, die teleportiert werden sollen, berührt (außer es geht um einen selbst), wird der TW + 2 WM. - Sind Objekte von Kratyl- bzw. Protectareawänden umgeben, können sie nicht teleportiert werden. - Bei der Teleportation erscheint kurz ein hellblaues Licht. - Das teleportierte Objekt trägt danach ein wenig Ektoplasma an sich. 			
Objekt teleportieren:	Der Psinetiker kann ein Objekt an einen anderen Ort hin teleportieren. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann Dinge und Pflanzen, jedoch keine Lebewesen teleportieren. - Das Objekt darf max. 1 m³ groß sein und max. 100 Kg wiegen. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	10 Meter Sichtweite; Teleportation: Bis zu 10 Meter.
Sich selbst teleportieren:	Der Psinetiker teleportiert sich selbst an einen anderen Ort. <ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker teleportiert sich samt den Dingen, die er bei sich trägt. - Der Psinetiker kann auch Dinge, auch Personen, mit sich teleportieren, wenn er diese dabei berührt. - Der Psinetiker entscheidet auch, in welche Richtung er nach der Teleportation gucken möchte. 			
	Kosten:	3 PSI mit kleinem Objekt: + 1 PSI; mit mittelgroßem Objekt: + 2 PSI.	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Direkt und Berührung; Teleportation: Bis zu 100 Meter.
Chaos:	Der Psinetiker verursacht einen willkürlichen Teleport von Objekten und Personen in seinem Umfeld. <ul style="list-style-type: none"> - Betroffen sind alle beweglichen mittelgroßen Gegenstände und alle mittelgroßen Lebewesen und Personen mit einer Größe von max. 3 Metern. - Der SM würfelt für alle Objekte aus, wohin diese teleport werden. - Sie blicken dann in die Richtung, in die sie auch zuvor geblickt haben. - Der Psinetiker selbst ist vom Teleport-Chaos nicht betroffen. - Teleport-Chaos kann in einen Tabong gebannt werden und verursacht die Wirkung bei Freilassung. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	11 x 11 Meter
Rochade:	Der Psinetiker tauscht per Teleportation mit einer anderen Person (oder Kreatur) den Platz. <ul style="list-style-type: none"> - Beide Personen verschwinden sofort und tauchen an den neuen Plätzen auf. - Sie blicken nach der Teleportation in die Richtungen, die sie vor ihrer Versetzung innehatten. Das kann dazu führen, dass sie vom Geschehen wegblicken. 			
	Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	100 Meter Sichtweite

...

Wandeln:	Der Psinetiker bewegt sich, wie beim Rennen, bis zu 5 Meter weit vorwärts und durchdringt dabei Personen und Gegenstände (jedoch keine Wände).		
	<ul style="list-style-type: none"> - Er ist dabei erkennbar, aber nicht greifbar oder angreifbar. - Wer so eine geisterhafte Bewegung noch nie gesehen hat, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - Gleitet der Psinetiker dabei durch eine Person, erleiden beide – 1 WS, wenn ihnen die automatischen TW auf WS misslingen. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:
Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Direkt; 5 Meter Reichweite

Transzendenzreisen	
<p>Der Psinetiker kann geisterhaft an einem anderen Ort in Erscheinung treten oder vorübergehend selbst zu einem Geist werden. Als Geist hat er entsprechende Fähigkeiten.</p>	
Astralgeist:	<p>Der Psinetiker verlässt seinen Körper, der in einem trancartigen Zustand zurückbleibt und der Psinetiker bewegt sich als Geist fort, zunächst in der Immateriellen Ebene.</p> <p><u>Grundsätzliches:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Körper des Psinetikers bleibt an seinem Ort stehen, sitzen oder liegen und die Augen können geschlossen oder geöffnet sein. Der Körper des Psinetikers ist nicht mehr ansprechbar. - Der Psinetiker selbst tritt als Geist auf dem gleichen Feld seines Körpers in der Immateriellen Ebene auf. - Innerhalb der Immateriellen Ebene bewegt sich der Geist in den Grenzen der Immanenten Welt und nimmt alles wahr, was in der Immanenten Welt geschieht. Umgekehrt kann man ihn als Geist in der Immateriellen Ebene zunächst nicht wahrnehmen. In der Immateriellen Ebene kann der Geist durch Personen, Tiere, Pflanzen und dergleichen, was sich in der Immanenten Welt befindet, einfach hindurchschreiten. Er kann jedoch nicht durch Gesteins- oder Metallwände oder Bäume hindurchgehen. - Dinge, Personen und Gestalten, die in der Immateriellen Ebene existieren, begegnen ihm real und stellen Hindernisse, vielleicht sogar Gefahren dar. - Verliert der Psinetiker Talentpunkte, betrifft das den Körper und den Geist. Er kann als Geist jedoch keine LE verlieren, sondern verliert stattdessen VIT. Sollte seine VIT auf 0 sinken, ist der Geist bzw. der Psinetiker tot. Der Körper des Psinetikers fällt dann ins Koma. - Solange der Psinetiker als Astralgeist unterwegs ist, können seine Talente nicht regenerieren. - Der Geist des Psinetikers muss vor Ablauf der psinetischen Wirkungsdauer wieder mit seinem Körper verschmolzen sein, sonst stirbt der Psinetiker. Sein Geist wird dann zu einem echten Geist und der Körper fällt ins Koma und ist nach weiteren 48 Std. endgültig tot. - Damit der Geist mit seinem Körper wieder verschmelzen kann, muss sein Geist das gleiche Feld betreten, auf dem sich der Körper befindet. Ihm muss dann der TW auf WS gelingen, damit Geist und Körper wieder miteinander verschmelzen. - Nachdem Geist und Körper verschmolzen sind, muss dem Psinetiker erneut ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Nach der Verschmelzung befindet sich Ektoplasma am Körper des Psinetikers. <p><u>Einflüsse und Gefahren:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Der zurückgebliebene Körper kann angegriffen werden. Ebenso können auch Geister oder Dämonen versuchen von dem Körper Besitz zu ergreifen. Der Astralgeist kann dann nicht in seinen Körper zurückkehren. - Der Astralgeist kann in der Immateriellen Ebene von Geschöpfen angegriffen werden. - Wenn sich der Astralgeist materialisiert und in die Immanente Welt als Geist eingreift, kann er auch hier angegriffen werden. Allerdings schaden ihm in der Immanenten Welt nur stählerne und Heilige Waffen. Mögliche Treffer gehen zu Lasten der VIT. - Kratyl- und Protectareawände kann der Astralgeist nicht durchqueren. Ebenso kann er keine Psinetiken in solchen umschlossenen Räumen wirken. - Kratyl in aerosoler, flüssiger oder in Pulverform schadet dem Astralgeist mit – 5 VIT. Er erleidet dadurch evtl. einen Schock und wenn seine VIT dadurch in den kritischen Bereich sinkt, entschwindet er in die Immaterielle Ebene und muss dort W100 Min. lang verbleiben. <p style="text-align: center;">...</p>

- Der Astralgeist ist gegen psychische Psinetiken immun, aber folgende Psinetiken können ihm was anhaben:
 - o Apotropaia: Einige Schutzzauber verhindern, dass der Astralgeist einen Ort aufsuchen kann oder dass der Astralgeist eine erfolgreiche Besessenheit oder Geisterattacke ausführen kann.
 - o Aurensicht: Damit kann der Astralgeist erkannt werden.
 - o Lichtblitz: Damit wird der Astralgeist in die Immaterielle Ebene gezwungen.
 - o Exorzismus: Damit kann der Astralgeist gebannt, verbannt, ausgetrieben und auch beschworen werden.

Fähigkeiten des Astralgeistes:

- Der Psinetiker kann als Astralgeist seine üblichen Psinetiken einsetzen und diese auch aus der Immateriellen Ebene in die Immanente Welt hineinwirken.
- Materialisation: Um zwischen der Immateriellen Ebene und der Immanenten Welt zu wechseln, kann der Astralgeist diese Psinetik einsetzen, die ihm – 1 PSI kostet. In der Immanenten Welt erscheint er dann als feinstofflicher Geist und kann einen Schreck verursachen. Er kann in der Immanenten Welt alles berühren, greifen usw. Ihn selbst kann man jedoch nicht berühren oder ergreifen.
- Materielles Wirken: Der Astralgeist kann von der Immateriellen Ebene aus in die Immanente Welt hineinwirken. Es handelt sich nicht um eine Psinetik, sondern um eine Fähigkeit. Der Astralgeist muss sich dafür konzentrieren (Kognition) und ihm muss dafür der TW auf WS gelingen. Bei einem materiellen Eingriff in die Immanente Welt handelt es sich nur um eine Aktion, die eine Sek. dauert und es kostet ihm – 1 VIT. Er kann z. B. einen Gegenstand fortstoßen; etwas in die Immanente Welt hineinsprechen; eine Psinetik wirken, einen Abdruck hinterlassen; jemanden schlagen ... Der Vorteil des Materiellen Wirkens liegt darin, dass der Astralgeist nicht gesehen oder ergriffen werden kann.
- Besessenheit: Der Astralgeist kann von einem Humanoide Besitz ergreifen. Er muss sein Opfer sehen, in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kann die Psinetik auch aus der Immateriellen Ebene heraus wirken. Die Psinetik kostet – 1 PSI. Das mögliche Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Wenn die Besessenheit funktioniert, verliert das Opfer – 1 WS und wird von nun an vom Astralgeist fremdbestimmt. Er führt seinen Wirt mit seinen eigenen Talenten. Stündlich kann sich das Opfer erneut mit einem TW auf WS versuchen zu befreien. Der Astralgeist kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Konnte der Besessene den Astralgeist nicht loswerden, verliert er wieder – 1 WS. Ein Betroffener kann in der Zeit seiner Besessenheit keine Regenerativen Talente regenerieren. War die Befreiung erfolgreich, kann der Astralgeist eine Parade nutzen und mit den TW auf REFL und PSI versuchen, von einem anderen Opfer Besitz zu ergreifen. Ansonsten kann er in die Immaterielle Ebene flüchten oder materiell in der Immanenten Welt erscheinen, in einem Umfeld von 11 x 11 Metern vom ehemaligen Wirt. Der Astralgeist kann sein Opfer auch jederzeit gewollt verlassen. Nachdem das Opfer vom Astralgeist befreit ist, erleidet es sofort – W4 WS. Außerdem trägt er etwas Ektoplasma an sich. Das Opfer kann sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Ein Besessener kann auch durch einen anvertrauten Humanoiden aufgefordert werden, sich sofort zu befreien, wenn dieser ihm zuredet und der TW auf CHAR gelingt. Würde der Körper des Besessenen getötet werden, kann der Astralgeist den Körper weiterhin führen. Sollte der Körper des Astralgeistes getötet werden, kann der Astralgeist im Körper des Besessenen weiter existieren. Besessenheit funktioniert nicht bei Androiden und Trafonen.
- Geisterattacke: Dies ist keine Psinetik, sondern eine Fähigkeit. Wenn sich der Astralgeist materialisiert hat, kann er auf eine Person zurennen und in sie hineinrennen. Der Einsatz kostet dem Astralgeist – 1 VIT und er löst sich dadurch sofort auf und entschwindet in die Immaterielle Ebene. Das Opfer erleidet dadurch einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS. Das Opfer einer Geisterattacke hat danach Ektoplasma an sich. Die Geisterattacke funktioniert nicht bei Androiden.

Kosten:	3 PSI	Entstehung:	Sofort
Dauer:	Max. 24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt; in der Immateriellen Ebene

...

Krisengeist:	<p>Als Krisengeist wird eine Form von Erscheinung bezeichnet, mit der ein Psinetiker in feinstofflicher Gestalt an einem anderen Ort auftaucht. In dieser geisterhaften Erscheinung ist es dem Psinetiker möglich, mit Humanoiden vor Ort in Kontakt zu treten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um an den gewünschten Ort zu erscheinen, muss der Psinetiker an eine bekannte Person denken, die er dort antreffen will. Sogleich erscheint der Psinetiker in geisterhafter Gestalt im Umfeld dieser Person und kann mit den dortigen Personen auditiv und visuell in Kontakt treten. - Die gewünschte Kontaktperson spürt, dass sich ihr eine Person in geisterhafter Gestalt nähern will, ohne unbedingt zu wissen, mit was sie es dabei zu tun haben könnte. Sie kann sich durch diese Vorahnung mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren, wenn sie die Kontaktaufnahme verweigern will. - Wer erstmals einen Krisengeist erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. - Der Krisengeist ist feinstofflich und man würde durch ihn hindurchgreifen. Der Krisengeist kann nichts berühren oder auf andere Weise vor Ort wirken. - Der Krisengeist kann sich frei bewegen, jedoch nur im Umfeld der Kontaktperson. - In der Zeit der Kontaktaufnahme verfällt der Körper des Psinetikers in einen tranceartigen Zustand. Der Geist des Psinetikers, der sich in der Ferne aufhält, bekommt von seinem Körper nichts mehr mit. Er spürt es aber, wenn etwas auf den Körper einwirkt oder geschieht und kann die Psinetiker jederzeit vorzeitig beenden. - Krisengeister können nicht in kratyl- oder protectareageschützten Räumen erscheinen. Wenn die VIT dadurch in den kritischen Bereich sinkt, muss der Krisengeist für W100 Min. lang in die Immaterielle Ebene entweichen. - Der Psinetiker kann seine Erscheinung jederzeit vorzeitig beenden. - Nach der Erscheinung muss dem Psinetiker ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. - Der Krisengeist kann durch die Psinetik Exorzismus gebannt und verbannt werden. Bei einer Verbannung kehrt der Krisengeist automatisch zurück zum Psinetiker. 			
	Kosten:	1 PSI je 100 Km	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	5 Min.	Wirkungsbereich:	Umfeld zur Kontaktperson: 11 x 11 Meter

Vitakinese				
<p>Der Psinetiker kann Erkrankungen erkennen, heilen, aber auch Kräfte übertragen oder stehlen und Krankheiten verursachen.</p>				
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker erhält grundsätzlich keine Abzüge durch ausgewürfeltes hohes Alter. - Vitakinese lässt sich auch auf Tiere und Para-Kreaturen anwenden. - Bei der Berührung bleibt nach der psinetischen Wirkung an der Körperpartie Ektoplasma zurück. 			
Immunisierung:	<p>Der Psinetiker immunisiert sich gegen Krankheiten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er ist immun gegen Krankheiten und kann sich problemlos unter Kranken aufhalten. - Der Psinetiker spürt seine Immunität, wenn ihm die Psinetik gelungen ist. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	24 Std.	Wirkungsbereich:	Direkt
Kraftraub:	<p>Der Psinetiker entzieht einer Person ihre Kräfte und bereichert sich dadurch selbst.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. - Gelingt die Psinetik, entzieht der Psinetiker seinem Opfer W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talentes. Mit den Punkten stockt der Psinetiker seinen Wert auf, max. jedoch auf 20. Sie regenerieren dann zurück nach den üblichen Regeln. Sollte ein Oger psinetisch begabt sein oder man besitzt das PM „Starker Typ“, kann die LE auch bis auf 30 aufgestockt werden. - Bei einer meisterhaft gelungenen Psinetik bleiben die gestohlenen Werte beim Psinetiker endgültig als Talenzuwachs bestehen. Beim Opfer regenerieren sie entsprechend. - An der entsprechenden Körperpartie bleibt ein blauer Fleck zurück. - Kraftraub gilt als Schwarze Magie. 			
	Kosten:	1 PSI	Entstehung:	Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich:	Direkt; durch Berührung

...

Kraftspende:	Der Psinetiker verleiht einer Person seine Kräfte.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an das Kraftwunder, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. - Gelingt die Psinetik, schenkt der Psinetiker der Person W4 Punkte eines gewünschten Regenerativen Talent. Die Talentpunkte fehlen dem Psinetiker dann vorübergehend. - Regenerative Talente können auf max. 20 angehoben werden und beim Oger oder bei Personen mit dem PM „Starker Typ“ kann LE auf max. 30 angehoben werden. - Bei einem meisterhaft TW bleiben die verschenkten Werte bei der Person dauerhaft erhalten. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: Direkt; durch Berührung
Pathogenikinese:	Der Psinetiker kann einer Person oder einem Tier eine Krankheit auferlegen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker muss die gewünschte Krankheit kennen, indem er ihre Auswirkungen schon selbst gesehen oder erlebt hat. - Anders als bei einer herkömmlichen Infektion, wehrt sich der Betroffene mit einem Gegen-TW auf WS gegen die Psinetik. Wenn der Gegen-TW misslungen ist, entscheidet der W6: 1 – 3 = Leichte Erkrankung (Wert 12); 4 – 5 = Mittlere Erkrankung (Wert 15); 6 = Schwere Erkrankung (Wert 18). - Krankheiten haben entsprechende Inkubationszeiten. Die Erkrankung bricht also nicht unbedingt sofort aus. - Berührt der Psinetiker sein Opfer, wird der TW auf PSI + 2 WM. - Pathogenikinese gilt als Schwarze Magie. 		
	Kosten:	3 PSI	Entstehung: Sofort; aber Inkubationszeit
	Dauer:	Entsprechend des Krankheitsverlaufs	Wirkungsbereich: 10 Meter Sichtweite
Wunderdiagnose:	Der Psinetiker erkennt an einer Person Erkrankungen und Verletzungen und körperliche Besonderheiten.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Zu den körperlichen Besonderheiten können auch Unsterblichkeit, speziessartige Besonderheiten und psychische Erkrankungen gehören, wenn diese einen körperlichen Effekt haben. - Um zu verstehen, was der Psinetiker dort erkennt, muss er auch einen entsprechenden Wert in Medizin haben, sonst bekommt er nur eine ungefähre Vorstellung der Diagnose. - Die Person, die der Psinetiker diagnostizieren will, kann sich dagegen nicht wehren. - Der Psinetiker kann sich auch selbst diagnostizieren. - Wenn der Psinetiker die Person berührt, wird der TW auf PSI + 2 WM. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: 10 Meter Sichtweite
Wunderheilung:	Der Psinetiker heilt ein Lebewesen.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Betroffene wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Glaubt er jedoch an die Wunderheilung, kann er es auch zulassen und es muss kein Gegen-TW durchgeführt werden. - Der Psinetiker kann sich auch selbst heilen. - Das Ergebnis der Heilung ist abhängig vom Gelingen des TW: <ul style="list-style-type: none"> o Normal gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 1 LE und + 1 VIT und eine offene Wunde ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt – 1 Punkt. o Gut gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 2 LE und + 2 VIT und auch eine innere Verletzung oder ein Bruch ist geheilt und ein möglicher Krankheitswert sinkt – 2 Punkt. o Meisterhaft gelungen: Beim Betroffenen regenerieren + 3 LE und + 3 VIT und ein schwerer körperlicher Defekt, wie eine Herz-, Gehirn- oder Krebserkrankung, Koma oder eine Erkrankung, ist vollständig geheilt. - Eine Person kann durch die Wunderheilung am Tag max. 3 LE und max. 3 VIT regeneriert bekommen, auch wenn mehrere Psinetiker versuchen zu heilen. - Mit der Wunderheilung können Personen auch wiederbelebt werden, sofern die LE-Regeneration ausreicht. Ebenso können sie dadurch aus Ohnmacht und Koma aufgeweckt werden. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Augenblicklich	Wirkungsbereich: Direkt; durch Berührung

Wahrsagen			
Der Psinetiker kann übersinnliche Blicke in die Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft erhalten.			
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> - Zur Wahrsagerei wird stets ein Objekt benötigt (außer bei der Vision), um den übersinnlichen Blick zum Ereignis aufzubauen. Dieses Objekt kann ein Kleidungsstück sein, oder eine Tür, ein Zimmer, eine Haarsträhne. Das Objekt muss mit dem Objekt in Verbindung stehen. Es kann aber auch die Person selbst sein. - Die Ereignisse erkennt der Psinetiker schemenhaft, aber er hört auch Gesprächsfetzen, nimmt Geräusche, Gerüche und Empfindungen usw. wahr. 		
Hellsehen:	Durch die Berührung eines Objektes sieht der Psinetiker Ereignisse, die irgendwoanders gerade stattfinden und mit diesem Objekt mal zu tun hatten. Umso weiter es entfernt ist, desto undeutlicher wird die Sicht.		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich: Max. 100 Km (zwischen Objekt und Ereignis)
Postkognition:	Durch die Berührung eines Objektes sieht der Psinetiker vergangene Ereignisse, die mit diesem Objekt zu tun hatten.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Blick in die Vergangenheit bezieht sich vorrangig auf die Situation, die der Psinetiker in Erfahrung bringen möchte, aber umso weiter das Ereignis zurückliegt, desto undeutlich wird die Sicht und desto mehr weitere vergangene Ereignisse tauchen bei der Sicht auf und vermischen sich mit ihr. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich: Vergangenheit
Präkognition:	Durch die Berührung eines Objektes sieht der Psinetiker baldige Ereignisse voraus, die mit diesem Objekt zu tun haben werden. Die Blicke in die Zukunft beziehen sich vorrangig auf Situationen, die der Psinetiker in Erfahrung bringen möchte.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Die Zukunft ist immer Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich: Zukunft
Hieromantie:	Der Psinetiker erkennt anhand von Zeichendeutung zukünftige Ereignisse, die ihn, seine Gruppe oder auch eine Gemeinschaft betreffen. Er führt die Mantik eigenmächtig herbei, die sich ihm in Gefühlen und Vorstellungen als Deutungen offenbaren.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Der Psinetiker kann die Leber eines Tieres oder eines Menschen betrachten, Rauch beobachten, Vogelflug beobachten, Blitze beobachten, Feuer beobachten, in einen Blutbecher starren, automatisches Schreiben ausführen o. ä. - Die Zukunft ist immer Veränderungen unterworfen und muss darum nicht so eintreten. 		
	Kosten:	1 PSI	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich: Direkt am Objekt; Zukunft (Vorahnung)
Visionen:	Der Psinetiker erhält eine spontane Vision, die ihm etwas aus der Zukunft offenbart und warnende Ereignisse ankündigt.		
	<ul style="list-style-type: none"> - Solche Visionen können am Tag wie ein Flashback auftreten, wodurch der Psinetiker für einen kurzen Moment abwesend ist. Meistens treten die Visionen jedoch im Schlaf auf. - Die spontanen Visionen kommen überraschend und verlangen keinen TW. 		
	Kosten:	/	Entstehung: Sofort
	Dauer:	Einige Sek.	Wirkungsbereich: Direkt