



07.06.2024

## Psi-Kräfte

sind auch bekannt als parapsychologische oder psychische Kräfte. Es sind Fähigkeiten, die es einer Person ermöglichen, mentale oder übernatürliche Phänomene zu erzeugen oder wahrzunehmen und dies mit der Kraft seines Geistes/Verstandes. Mehr oder wenige bekannte Kategorien dieser Fähigkeiten sind: Telekinese, Telepathie, Präkognition, Retrokognition, Hellsehen, Aura-Lesen, Psychometrie und Heilung.

Magister Staewyn (auch *der Fremde* genannt) hat sich ausführlich mit Psi auseinandergesetzt. Er schrieb mehrere Abhandlungen darüber, die sich auf folgende Erkenntnisse eindampfen lassen:

Psi ist die Kraft des Geistes bzw. des Willens und die Fähigkeit mit dieser Materie, Energien und sogar Zeit zu beeinflussen.

Psi sei grundsätzlich in jedem Wesen angelegt (und beziehe sich auf die Urkraft des Willens), wie auch die Magie (mehr oder weniger), die Materie (Form) im Sinne des Körperlichen und die Anfälligkeit für Zeit.

Er sieht darum in ihr eine von vier Komponenten, die alle lebenden Wesen grundsätzlich haben. Nur das nicht alle Komponenten gleich verteilt sind, sondern in vielfachen Dosierungen. Die einzelnen Rassen und Arten zeichnen sich demnach vor allem durch ähnliche Mengen und Mischungsverhältnisse aus.

Doch können diese auch innerhalb einer Art unterschiedlich ausfallen und so besondere Individuen und Vielfalt hervorbringen.

Diese Komponenten/Urkräfte sind:

Geist, Ego, Psi = <i>Wille</i>	Lebensdauer, -kraft = <i>Zeit</i>
Magie = <i>Energie</i>	Wesen, der Körper = <i>Materie</i>

Die fünfte Urkraft – die Entropie – ist hier nicht vertreten.

Als Beispiele seien die Elfen genannt, bei denen Zeit und Magie dominieren.

Bei Zwergen wiederum Zeit und Materie.

Beiden Rassen neigen diesen Komponenten besonders stark zu, haben aber auch Anteile der anderen beiden.

Menschen haben zwar nicht diese Mengen der Komponenten in sich, aber das wohl größte Potential zur ausgeglichenen Verteilung der vier Kräfte. Das mag wohl wiederum der Grund dafür sein, warum bei ihnen Psioniker häufiger vorkommen, als bei anderen Rassen.

Vielleicht werden aber auch Psi-Fähigkeiten bei anderen Rassen nur nicht als solche wahrgenommen oder ihre Anwender scheuen sich, sie anzuwenden?

Selbst bei den Menschen werden Psioniker selten als solche erkannt. Vielmehr gelten ihre Vertreter als verschrobene Sonderlinge. Einige ahnen Dinge voraus, spüren, das etwas unbekanntes, oder in ihrer Nähe kommt es in entscheidenden Augenblicken zu ungewöhnlichen Wendungen oder gar kleine Wundern....

Viele Psioniker wissen gar nicht, daß sie welche sind. Sie unterdrücken ihre Kräfte, da sie ihnen selbst unheimlich sind.



Es sind gerade die Angehörigen von Minderheiten, Randgruppen und des fahrenden Volkes, die mit ihren Psi-Kräften am besten umgehen können, da sie sich bei ihnen fast ungehindert entwickeln dürfen. Man steht ihnen hier offener gegenüber, da viele der Kräfte auch als unterstützend wahrgenommen werden.

Andersartige sind hier überdies willkommen und das was woanders eine Absonderlichkeit ist, ist hier ein Talent. Oft werden diese Talente sogar gefördert und dienen dem Gelderwerb der Gemeinschaft.

Sieht man in der Psi-Kraft, wie Staewyn, eine Manifestation der Paragon-Pfade, dann kann man davon ausgehen, daß auch die Entropie bei ihr eine starke Rolle spielt. Auffällig ist, daß Rassen aus dem *Fernen Reich* (welches ja an die Entropie angrenzt) besonders starke Psioniker sind bzw. hervorbringen. Aus diesem Grund vermutete er, die Entropie wäre sogar der Schlüssel zu den Psi-Kräften, oder manifestiere sich in Psi, da es alle anderen Kräfte verändern kann, wie die Entropie selbst.



Das Modell der Pfade/Elemente erklärt vielleicht auch, warum TanarRi, Baatezu, Elementare und Drachen (bis auf sehr seltene Ausnahmen) keine Psi-Kräfte haben: Die Verteilung der Elemente ist bei den genannten so extrem, das sie bei allem Talent nicht an das Psi in sich herankommen.

Lediglich bei den Höllenfürsten und Dämonenlords, sowie uralten Drachen muß man mit Psi-Fähigkeiten rechnen!

Unter den Untoten können nur Leichname Psioniker sein, wenn sie dies bereits zu Lebzeiten waren.

Psi-Potential zu haben, heißt aber noch nicht, die Kräfte einsetzen zu können!

Ob eine Kreatur auf ihre Psi-Kräfte zugreifen und sie nutzen kann, hängt von zwei Faktoren ab:

1. Sie muss einen eigenen Willen besitzen, oder zu einem vitalen Kollektiv gehören, in dem einzelne Mitglieder auch ein ausgeprägtes Ego haben. Tumbe Schwarmkreaturen haben also keine Psi-Kräfte.
2. Sie muss mehr als tierhaft intelligent sein (min. INT 3).

## Einen Psioniker-Charakter erstellen

Auch Charaktere können Psi-Kräfte entwickeln. Dies geht aber nur, wenn der **Charakterzug Psioniker** gewählt wurde. Psioniker zu sein ist eine Begabung, die unabhängig von der Klasse des Charakters ist. D.h. alle Humanoide (und einige Monster) können es werden.

Zuerst wird das *Potential* des Psionikers ermittelt. Es bestimmt mit wie viel Macht er ins Leben startet.

**Das Potential berechnet sich aus INT x2 plus TW (unabhängig von der Stufe).**

Ein Mensch, der 1 TW hat, mit INT 16, hat also 33 Potentialpunkte (PP).  
Mit weiteren Stufen (frühestens ab der zweiten) erhält der Charakter neue PP.

Die Anzahl der neuen PP hängt von der Intelligenz des Psionikers ab:

INT	PP-Zuwachs pro Stufe
3	1 pro 4 Stufen
4-5	1 pro 3 Stufen
6-8	1 pro 2 Stufen
9-12	1
13-15	2
16-17	3
18-19	4
20-22	5
23-24	6
25	7
26+	8

- Mit Potentialpunkten erwirbt man Psi-Kräfte und Disziplinen.
- PP können angespart und zu einem späteren Zeitpunkt ausgegeben werden.

Einige Rassen und Monster verfügen über deutlich mehr Kräfte oder Disziplinen, als andere. Und einige Monster haben zwar besonders starke Kräfte als natürliche Eigenschaften, können aber keine neuen Disziplinen erlernen. Dies hängt von den Kreaturen ab und ist nicht an dieses System gebunden.



### Psi-Kräfte und Psi-Disziplinen

Es gibt zwei Arten von Psi. Die Kräfte und die Disziplinen.

Die **Kräfte** sind angeboren und schlummern in ihrem Träger. Sie sind ihm besonders vertraut und damit leichter/schonender für ihn anwendbar.

Die Disziplinen sind Kräfte die er später dazu lernt. Er muß sich besonders schulen und zusammenreißen (disziplinieren), um die zu meistern und darum kosten sie ihn auch immer mehr, als die Kräfte.

Bei der Charaktererstellung kann man viele PP auf Kräfte verteilen und hat dann weniger Disziplinen in Aussicht. Ihre Zahl ist aber durch die Intelligenz begrenzt (s.u.)

Oder man begnügt sich mit weniger angeborenen Kräften, kann dafür mehr neues Disziplinen erlernen.

Diese Überlegung muß man als Spieler im Auge behalten.

Grundsätzlich sind alle Kräfte/Disziplinen in einer Kreatur angelegt, aber eben nicht zugänglich.

Psi-Kräfte werden nirgendwo aufgeschrieben wie Zauber oder wie diese Neulingen gelehrt.

Alle Kräfte und Disziplinen können immer und beliebig oft eingesetzt werden, solange der Psioniker die Kosten (s.d.) aufbringen kann. Es ist für die Anwendung von Psi, anders als für Magie, keine Ruhephase erforderlich. Sie müssen auch nicht wie Zauber jeden Tag neu gelernt werden.

#### **Psi-Disziplinen**

wählt der Spieler für seinen Charakter aus der Liste aus.

Ihr Erwerb wird mit **Potentialpunkten** bezahlt.

Für Disziplinen zahlt man die angegebenen Ausdauer-Punkte in voller Höhe.

#### **Psi-Kräfte**

werden bei Beginn der Karriere mit der Ausgabe von PP bezahlt.

Es kann pro natürlicher 3 INT-Punkte nur eine Kraft erworben werden.

Bsp.: Ein Held mit INT 9 kann drei Kräfte wählen. Ein Held mit INT 14 kann vier Kräfte wählen. Ein magischer Gegenstand/Trank oder was auch immer seine INT auf 15 heben würde, ändert dies nicht!

Beim Einsatz von **Psi-Kräften** wird der jeweilige Ausdauer-Verlust **halbiert**.

Psi-Kräfte begleiten den Charakter also in sein Leben hinein und sollten etwas mit seiner Hintergrundgeschichte zu tun haben. Er wird sie vielleicht als Kind oder Jugendlicher entdeckt haben und dabei besondere Momente erlebt haben, die seinen Lebensweg prägten. Ihre Natur erkannte der Held im Laufe seines Erwachsenwerdens, so daß er sie auf der ersten Stufe nutzen kann.

Zwar kann ein Psioniker einen **Mentor** haben, es ist aber durchaus üblich, daß der Psioniker als solches oft ein Autodidakt ist und viel Zeit mit Meditation und anderen geistigen Übungen verbringt. Um dieses aufwändige Training widerzuspiegeln, können nie mehr als das Doppelte an PP pro Stufe für neue Psi-Disziplinen ausgegeben werden.

Ein Psioniker der zweiten Stufe könnte also Disziplinen für 4 PP erwerben.

Einer der vierten Stufe schon für 8 PP usw.

Das Studium mit einem Meister kann diesen Aufwand nach Einschätzung des SL verringern, kostet dafür aber viel Zeit (und ggf. Geld).

### Anwendung von Psi-Kräften im Spiel

Jede Anwendung einer Psi-Kraft verursacht Ausdauer-Verlust. Die Höhe wird bei der jeweiligen Kraft angegeben. Reicht die Ausdauer nicht mehr, um den Verlust zu kompensieren, dann kann die Kraft schlicht nicht angewandt werden.

Der Psioniker handelt entsprechend seiner Initiative. Wenn er sich entschließt eine Psi-Kraft einzusetzen, dann muß er in dieser Runde seinen INT-Bonus, statt GES-Bonus auf seine Initiative zählen.

In der Runde, in der er seine Psi-Kräfte/Disziplinen aktiviert kann er nichts anderes tun. Erleidet er vor ihrem Einsatz körperlichen Schaden oder mißlingt ihm ein RW, kann er seine Kraft nicht aktivieren. Er verliert dennoch die dafür nötige Ausdauer.

**Monster und mächtige Kreaturen können sowohl körperlich, als auch mit Psi angreifen!**

### Der typische Psioniker

Ein zünftiger Psioniker ist ein Typ mit der Zähigkeit eines Kämpfers und der Intelligenz eines Magiers. Eine seltene Kombination.

Man findet sie bestenfalls gehäuft bei den Mönchen der Githzerai oder den Untergruppen der Githyanki (Senja'si und Ghustil), die auf vieles verzichten und darum nur mit begrenzten anderen Fertigkeiten ausgestattet sind.

Einige Rassen aus dem *Fernen Reich* sind wiederum derartig mit Psi-Fähigkeiten vertraut, daß sie bei ihrer Anwendung kaum Ausdauer verlieren und nicht mal darin unterbrochen werden können. Dies trifft in der ersten Linie auf die schrecklichen Aboleth und die Gedankenschinder zu. Aber auch einige Lebensformen, die eher Monstern zu zuordnen sind, wenden Psi-Disziplinen ohne Einschränkungen an. Unter ihnen finden sich z.B. zivilisierte Grell oder Betrachter (nicht auf der *Materiellen Ebene*, die ihre Psi-Kräfte zu unterdrücken scheinen),

### Psi-Kräften widerstehen

Eigentlich müßte es für Psioniker ein leichtes sein, Gegner mit weniger Intelligenz oder Willen zu überwältigen. Doch die Macht, die vor Psi-Kräften schützt, hat nichts mit einem starken Willen zu tun. Es ist vielmehr die Magie. Auf den ersten Blick mag das verwunden, doch wenn man die Magie als Manifestation der Energie sieht, wird es deutlich:

Energie dominiert Willen.

Ihre ungestüme Kraft gibt den Zielen der Psioniker die Kraft, ihrem Wirken zu entgehen. Oder anders ausgedrückt: Sie haben ggf. einen RW gegen Magie.

### Die Disziplinen im Einzelnen

#### Erläuterung

**PP-Kosten:** benennt die Summe an Psi-Punkten, die aufgebracht werden müssen, um die Disziplin zu erlernen.

**Zeitaufwand:** Wie lange es dauert, die Kraft zu aktivieren, also bis zum Einsetzen der Wirkung.

**Reichweite:** Innerhalb dieser Entfernung kann der Psioniker die Disziplin anwenden. Der Wirkungsbereich kann dann noch mal ein anderer sein. Reichweite 9m meint beispielsweise, daß die Kraft in dieser Entfernung gewirkt werden kann, wenn sie aber z.B. einen Bereich von 3x3x3m haben sollte, dann markieren 9m den Mittelpunkt, um den herum das 3m-Feld entsteht.

**AU-Verlust:** Benennt wie viele Ausdauerpunkte der Anwender bei der Aktivierung der Disziplin verliert.

**Rettungswurf:** Zeigt, ob und mit welchen Folgen ein RW gegen die Auswirkung erlaubt ist. Dabei gibt es

- *nein* (kein RW erlaubt/nötig)
- $\frac{1}{2}$  (bei einem gelungenen RW werden die Folgen halbiert)
- *k.W.* (bei einem gelungenen RW hat die Disziplin keine Wirkung auf das Ziel)
- *ja* (ein RW ist erlaubt, die Wirkungen sind der Beschreibung zu entnehmen).

Die aufgeführten Disziplinen sind aufsteigend nach ihren PP-Kosten sortiert.

## Eigener Norden

<u>PP-Kosten</u> 2	Der Anwender weiß um das genaue Verhältnis zwischen dem Startpunkt seiner Reise und der momentanen Position (die Distanz und Richtung). Dies kann Würfe auf <i>Orientierung</i> um +1 pro 2 Stufen/TW und für <i>Navigation</i> um +1 pro 3 Stufen/TW verbessern.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Eisige Hand

<u>PP-Kosten</u> 2	Die dominierende Hand des Anwender ist von glitzerndem Reif überzogen und fühlt sich für andere eisig an. Im Falle eines Treffers kann er mit ihr Kälteschaden für 1 SP pro 3 AU verursachen. Allerdings kostet allein die Aufrechterhaltung der Temperatur pro Runde 3 AU und sie erlischt nach spätestens 1 Runde pro 2 Stufen/TW. Durch Berührung kann er auch Flüssigkeiten gefrieren lassen. Als Maß gilt: 0,5l Wasser mit Zimmertemperatur gefriert in 2 Runden. In jedem Fall ist die Hand gegen natürliche Hitze bis 1000 °C resistent. Der Rest des Körpers aber nicht, der gegen die Strahlung einer solchen Quelle wohl Schaden erleiden würde.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Empathie

<u>PP-Kosten</u> 2	Dank dieser Disziplin kann der Anwender die Gefühle und Bedürfnisse von Wesen um ihn herum erfahren. Er spürt, was sie tun wollen (ohne konkrete Handlungen zu erkennen), was sie brauchen, bzw. was sie gewogen stimmt. All das ohne Worte. Der Wirkungsbereich ist ein Radius von 1m pro Stufe/TW des Anwenders (max. 12m). Pro Wesen verliert er dabei 2 AU, ohne kontrollieren zu können, welche Personen betroffen sind. Er kann aber den Radius nach belieben verkleinern.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Flammende Hand

<u>PP-Kosten</u> 2	Die dominierende Hand des Anwender ist von flimmernder Hitze überzogen und fühlt sich für andere heiß an.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Im Falle eines Treffers kann er mit ihr Hitzeschaden für 1 SP pro 3 AU verursachen. Allerdings kostet allein die Aufrechterhaltung der Temperatur pro Runde 3 AU und sie erlischt nach spätestens 1 Runde pro 2 Stufen/TW.
<u>Reichweite</u> Anwender	Durch Berührung kann er auch Flüssigkeiten verdampfen lassen. Als Maß gilt: 0,5l Wasser mit Zimmertemperatur verdampft in 2 Runden.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	In jedem Fall ist die Hand gegen natürliche Kälte bis -200 °C resistent. Der Rest des Körpers aber nicht, der gegen die Strahlung einer solchen Quelle wohl Schaden erleiden würde.

## Inneres Licht

<u>PP-Kosten</u> 2	Das Innere Licht ist kein Leuchten im eigentlichen Sinne. Der Anwender wird vielmehr präsenter, so das er aus einer Menge hervorsticht, in großer Entfernung leichter zu sehen ist oder auch unter widrigen Umständen leichter wahrzunehmen ist. Würfe, die getätigt werden, um ihn zu suchen sind dadurch nach Maßgabe des SL erleichtert (im Schnitt um +1 pro 2 Stufen/TW).
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	Jedoch nur für Leute, die ihm gewogen sind und keine bösen Absichten gegen ihn hegen. Einmal gewirkt muß der Anwender die Wirkungskdauer und somit den AU-Verlust festlegen. Er muß sich nicht auf die Wirkung konzentrieren und kann normal handeln. Leider kann er die Wirkung nicht vorzeitig beenden.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 pro Phase	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Körperlose Berührung

<u>PP-Kosten</u> 2	Die dominierende Hand und der Unterarm des Psionikers werden ätherisch. Dadurch kann er astrale und ätherische Wesen von der <i>materiellen Ebene</i> aus berühren, wenn er sie sieht.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Er kann aber auch durch Objekte hindurch greifen und einen Teil auf der anderen Seite wieder materialisieren, um dort Dinge zu greifen oder zu manipulieren.
<u>Reichweite</u> Anwender	Die Veränderung kostet 6 AU pro Runde.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Mit der körperlosen Berührung können auch furchtbare Nahkampfangriffe ausgeführt werden: Wird nach einem erfolgreichen Trefferwurf die Hand im inneren eines Wesen materialisiert, erleidet es 4W4 SP und automatisch zwei Wunden (Konstrukte, Untote, TanarRi und Baatezu sind immun). Der AU-Verlust einer solchen Attacke ist aber auch nicht zu verachten: Er beträgt 10 + 2 pro Stufe/TW der Zielperson.
<u>Rettungswurf</u> nein	Aboloth und Illithiden sind Meister in dieser Angriffstechnik und haben schon so manchen Kampf rasch für sich entschieden. Der AU-Verlust, den sie dabei erleiden, ist minimal.

## Lügen entdecken

<u>PP-Kosten</u> 2	<p>Äußerlich betrachtet wirkt der Psioniker in sich gekehrt. Tatsächlich hört er gleichzeitig mit den Aussagen um ihn herum die wahren Inhalte. D.h. die Disziplin wirkt nicht so exakt wie der gleichnamige Zauber und kann den Anwender sogar in einen Zustand leichter Verwirrung versetzen.</p> <p>Wird die Disziplin aktiviert, würfelt der Spieler 3W6. Das Ergebnis bestimmt zum einen, wie weit die Kraft wirkt, wie lange und wie viele Aussagen als Lügen enttarnt werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Ergebnis des 3W6-Wurfes ist beispielsweise 8. Dann wirkt die Kraft 8 Runden in 8m Radius und kann 8 Aussagen enttarnen.</li> </ul> <p>Natürlich können nur willentliche Lügen erkannt werden. Wenn jemand von dem was er sagt überzeugt ist, es aber falsch ist, gilt dies nicht als Lüge.</p> <p>Der Psioniker hat keinen Einfluß auf die genannten Umstände und muß darum auch den AU-Verlust in voller Höhe hinnehmen. Pro Lüge verliert er 2 AU. Hört er keine Lüge, dann nur 1 AU.</p> <p>Wesen/Personen, die drei oder mehr Stufen/TW als er haben, können ihre Lügen überzeugend aussprechen, wenn ihnen ein RW gegen Magie gelingt.</p> <p>In existenziellen Momenten kann diese Disziplin auch passiv ausgelöst werden! SL-Entscheidung! „Der Kerl hat mich so durchdringend angesehen, ich glaube, er wusste, daß ich lüge!“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Medium (kleines)

<u>PP-Kosten</u> 2	<p>Eine weitere passive Disziplin ist die des kleinen Mediums. Passiv, weil auch hier der Psioniker nur begrenzten (manchmal keinen) Einfluß auf seine Aktivierung oder Wirkung hat. Die bekanntesten kleinen Medien sind ältere Damen mit einem Hofstaat aus Hauskatzen. Sie lesen aus Händen und halten Seancen ab. Auch wenn viele von ihnen Scharlatane sind, gibt es doch welche, die aus dieser Disziplin ein Geschäft gemacht haben, oder sie für eine Berufung halten.</p> <p>Der Geist eines Mediums arbeitet wie eine Antenne, die von sich aus, in einem Radius von 18m) Kontakt zu Geistern aufnimmt. Dies können Verstorbene sein, die ruhelos, oder verflucht sind, oder ganz fremdartige Bewußtseins-Wesen. Wenn der Kontakt hergestellt wurde, kann das Medium sich ganz normal mit diesen Geistern unterhalten und Fragen stellen, deren Antworten vom Charakter des Geistes abhängen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Willentlich und zufällig ausgelöst kostet diese Kraft zunächst 1 AU. Jetzt kann der Anwender pro Runde eine Frage stellen, was ihn 2 AU kostet. Stellt nur der Geist Fragen/ist nur er aktiv in der Kommunikation, sind keine AU zu zahlen.</li> </ul> <p>Der Psioniker kann auch versuchen Geister zu rufen. Auf gut Glück, oder weil er weiß, daß einer in der Nähe ist. In diesem Fall muß er 3 AU aufbringen, dann entscheidet der SL, ob ein Geist antwortet. Die Kommunikation läuft wie zuvor beschrieben.</p> <p>Letztlich kann der Anwender kleine Geistwesen (Hauskoblde, Ahnengeister, mindere Feen) in seiner Umgebung anrufen. Dazu muß er 5 AU aufbringen. Wenn welche vor Ort sind, kann er sie um kleine Aufgaben bitten, bei denen es sich um Tätigkeiten auf Haushaltsniveau handelt. Sie können auch begrenzt als Führer dienen oder vor Gefahren warnen.</p> <p>In einer passiven Version werden die kleinen Geistwesen von selber aktiv und können dem Psioniker aus brenzligen Situationen helfen – auch ohne, daß er es merkt. Und wahrscheinlich steht er so unter Streß, daß er auch keinen Blick für sie hätte. Wenn das geschieht, verliert der Anwender 1W4+2 AU.</p> <p>„Wir hatten ihn fast! Am Ende des Ganges war eine Tür mit einem Riegel auf der anderen Seite. Eigentlich ist der immer verschlossen, doch ausgerechnet heute war er das nicht! Wenn ich den erwische, der ihn offen gelassen hat....!“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Schicksalsverbindung

<u>PP-Kosten</u> 2	<p>Der Psioniker kann mit einem freiwilligen Wesen, welches mindestens INT 3 besitzen muß, eine Verbindung eingehen, die es ihm erlaubt jederzeit zu spüren, wie es diesem geht. Sprich: In welchem Gemütszustand sie sich befindet, ob es krank oder verletzt ist. Ein Gedankenaustausch oder Sinneseindrücke sind nicht möglich.</p> <p>Bei Beginn der Verbindung, muß der Anwender körperlichen Kontakt mit der Zielperson haben. Die Kraft wirkt auch über Ebenen hinweg. Sie ist aber eine Einbahnstraße, d.h. sie funktioniert nur zum Psioniker hin, nicht von ihm zur Zielperson.</p> <p>Wenn sich die Zielperson auf einer anderen Ebene befindet, verdoppelt sich der AU-Verlust.</p> <p>In keinem Fall erhält der Anwender konkrete Informationen zum Aufenthaltsort oder der genauen Situation, in der sich die Zielperson befindet.</p> <p>Die Wirkung endet, wenn der Anwender dies will, oder eine neue Schicksalsverbindung eingeht.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro Tag	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Stählerne Faust

<u>PP-Kosten</u> 2	<p>Durch diese Disziplin stärkt der Anwender die Widerstandsfähigkeit seiner dominierenden Hand. Sie wird schmerzunempfindlicher und buchstäblich härter.</p> <p>Dies erlaubt ihm seinen Schaden im waffenlosen Nahkampf zu verdreifachen (natürlich nur bei Manövern mit der Hand).</p> <p>Diese Form kostet den Psioniker 4 AU pro Runde.</p> <p>Er kann auch, als eine einzige Aktion, einen <i>zerstörerischen Schlag</i> mit der Hand ausführen. Dafür muß er sich aber eine volle Runde konzentrieren und dann gegen ein Objekt schlagen, das einen entsprechenden RW schaffen muß.</p> <p>Diese Form kostet den Psioniker 8 AU.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Strahlender Blick

<u>PP-Kosten</u> 2	<p>Auf Wunsch des Anwenders strahlen seine Augen ein Licht aus. Er und alle anderen, können damit in normaler Dunkelheit bis zu 2m pro Stufe/TW sehen. Magische Dunkelheit wird dadurch nicht aufgehoben. Da sich das Licht erst binnen einer Runde aufbaut, kann niemand damit ad hoc geblendet werden. Doch der Lichtstrahl kann danach als Blickangriff benutzt werden und Gegner vorübergehend blind machen. Dazu muß er Anwender einen Blickangriff ausführen (RW gegen die reine RK des Opfers, ohne Rüstungen oder magischen Schutz). Er selber kann in dieser Runde nichts anderes tun, doch sein Opfer erleidet bei Erfolg -4 auf Treffer für 1W3 Runden. Dem Opfer steht ein RW gegen Magie zu, um der Blendung zu entgehen.</p> <p>Der Blickangriff kann in keinem Fall 2x gegen das gleiche Opfer angewandt werden.</p> <p>Die Farbe des Lichtes kann der Anwender jedes Mal neu festlegen.</p> <p>Die Reichweite und Dauer bestimmt, welchen AU-Verlust der Psioniker erleidet: 1 AU pro 2m + 1 AU pro 3 Runden</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Tiere beeinflussen

<u>PP-Kosten</u> 2	Die Fähigkeit ein Tier zu beruhigen, in dem man ihm in die Augen starrt oder sanft auf es einredet, basiert hier auf Psi. In welcher Form der Psioniker Kontakt aufnimmt (Stimme, Blick, Geste, sonstiges) ist individuell. Er kann ein oder mehrere Tiere (nicht Monster, oder außergewöhnliche Tierformen) mit nicht mehr Trefferwürfeln, als er Stufen hat beeinflussen. Den Tieren steht kein RW zu!  Zu den Auswirkungen zählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flucht auslösen</li> <li>• Unterwerfung</li> <li>• Rasten/ruhen, bzw. Passivität</li> <li>• Friedliches davon ziehen</li> <li>• Hilfe im Rahmen der Möglichkeiten, z.B. reiten, eine Botschaft überbringen, eine Last ziehen</li> <li>• Für den Psioniker kämpfen</li> </ul>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m/Stufe, ein Gebiet von max. 6x6x6m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro TW des Tieres	
<u>Rettungswurf</u> nein	
Die Tiere gehorchen für eine Runde pro INT-Punkt des Psionikers. Danach fallen sie in ihr natürliches Verhalten zurück.	

## Astrales Konstrukt I-IX

<u>PP-Kosten</u> 3 pro Grad*	Mit dieser Kraft läßt der Psioniker eine gewisse Masse Ektoplasma aus der Astral-Ebene auf seine gegenwärtige Ebene sickern und formt daraus eine Kreatur – ein Konstrukt. Dieses wird bedingungslos und bis zu seiner Vernichtung für ihn kämpfen. Die Gestalt des Wesens bestimmt der Anwender innerhalb der Parameter selber, der Körper wird aber immer wie wabbeliges Gelee aussehen (Farbe optional).  Er kann ihm jederzeit Befehle geben. Jedoch kann das Konstrukt keine Arbeiten ausführen und ist wegen seiner komplett fehlenden Intelligenz zu keinen komplexen Tätigkeiten oder Verständigung fähig.  Konstrukte sind nicht flugfähig, können aber mit ihrem BF schwimmen und dürfen sich nicht weiter als 18m von ihrem Anwender entfernen. Man kann sie mit <i>Bannspruch</i> (KLE 4) vernichten und mit normalen Waffen bekämpfen.
<u>Zeitaufwand</u> 2 Runden	
<u>Reichweite</u> 18m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3 pro Grad	
<u>Rettungswurf</u> nein	

\* Der Psioniker kann den Grad jedes Mal erhöhen, in dem er weitere 3 PP ausgibt. Er muß nicht jedes neue Konstrukt komplett bezahlen. Folglich kann er auch bestimmen, wie mächtig das Konstrukt ist, wenn er z.B. den Grad V beherrscht, aber nur noch Ausdauer für Grad III hat, kann er ein solches erschaffen.

Der Grad der Disziplin entscheidet wie mächtig das Konstrukt ist:

Grad	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
RK	7	5	3	1	-1	-3	-5	-7	-9
TW	1	4	7	10	12	14	16	17	18
APR	1	1	2	2	3	3	4	4	6
Schaden	1W6	1W6+2	1W8+1	1W8+3	2W6+1	3W6	3W4+4	4W4+2	5W4
Gr.	K	K	M	M	M	G	G	G	R
BF	6	6	9	9	9	12	12	18	18
ETW0	20	17	13	11	9	7	5	3	3
EP	15	175	600	1.000	1.200	1.400	1.600	1.700	1.800

Alle Astral-Konstrukte haben eine absolut neutrale Gesinnung, Moral 20 und INT 0.

## Attraktivität

<u>PP-Kosten</u> 4	Für sein Umfeld wird der Anwender, oder jemand, den er bei der Aktivierung der Disziplin berührt, körperlich attraktiver, als er ist. Pro 3 AU-Punkte steigt der Wert für Attraktivität um +1. Dies erhöht die Chance auf eine positive Reaktion.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	Wohlgemerkt die <i>Chance</i> , denn diese Disziplin ist nicht so mächtig, wie ein <i>Personen bezaubern</i> . Allerdings steht anderen weder ein RW zu, noch muss eine Magieresistenz überwunden werden.
<u>Reichweite</u> Berührung	Zusätzlich zu den AU-Punkten für die Attraktivität als solche, sind noch einmal 2 AU pro Phase aufzuwenden, die die Wirkung anhalten soll. Diese können zu Beginn festgelegt sein. Darum ist es nicht nötig eine Nähe zwischen dem Psioniker und einer aufgewerteten Person zu halten.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	Was Anwender oder Zielperson dann mit der erhöhten Attraktivität machen, die einen Wert von 25 nicht überschreiten kann, ist ihrem weiteren Geschick überlassen.

## Auf andere Gedanken bringen

<u>PP-Kosten</u> 4	Der Psioniker kann seinem Gegenüber einen Gedanken, bzw. eine Idee einpflanzen, die aber weder selbstzerstörerisch, noch diametral zu seinen Prinzipien sein dürfen, oder seiner Natur ganz und gar widersprechen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Das Opfer darf einen RW gegen seine Intelligenz machen, der um -1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders erschwert ist (max. -8). Die Idee muß von dem Anwender in einem kurzen Satz verständlich formuliert werden. Sie kann nicht gegen kämpfende Wesen angewandt werden.
<u>Reichweite</u> 2m	Das Opfer wird die Ideen für seine eigenen halten und auch noch nach der Wirkungsdauer davon überzeugt sein.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 4	Diese Psi-Disziplin eignet sich u.a. hervorragend dazu, um an Stadtwachen vorbeizukommen oder einen Kartenspieler dazu zubringen alles zu setzen oder ein Freigetränk zu bekommen.
<u>Rettungswurf</u> k.W.	„Ihr braucht seinen Ausweis nicht zu sehen.“ „Wir brauchen seinen Ausweis nicht zu sehen.“ „Weiterfahren.“ „Weiterfahren.“ – irgendwo im Multiversum....

## Aversion

<u>PP-Kosten</u> 4	Der Psioniker verändert die Aura eines Objektes, Ortes oder Wesens, in dem er es abstoßend oder gar ekelhaft erscheinen erläßt.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	Lebende Wesen werden es nach Kräften vermeiden mit diesen Dingen in Berührung zu kommen und sich von ihnen fernhalten und nur abfällig äußern. Es handelt sich keineswegs um Angst oder Hass. Es werden also keine feindlichen Handlungen unternommen. Doch freiwillig wird niemand in die Nähe des betroffenen Dings kommen.
<u>Reichweite</u> 10m – Sichtkontakt	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Sollte die Aversion auf einem Wesen liegen, dann steht diesem ein RW zu, bei dessen Gelingen die Kraft keine Wirkung zeigt. Der RW ist erschwert um -1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders, bis zu einem Maximum von -8.
<u>Rettungswurf</u> speziell	Gebiete oder Objekte können nicht größer sein, als 1x1x1m/Stufe des Psionikers. Gegen ihre Aversion haben andere keinen RW, aber dürfen ggf. auf Magieresistenz würfeln, um ihr zu widerstehen. In beiden Fällen muß er das Ziel sehen können und kann sich selbst nur mit ½ BF bewegen und weder kämpfen noch zaubern. Pro Runde der Aversion verbraucht er 1AU.

## Bewußtsein erfassen

<u>PP-Kosten</u> 4	Durch eine anhaltende Konzentration ist es mit dieser Disziplin möglich, die Anwesenheit von Wesen zu spüren. Wenn der Psioniker nichts anderes tut, kann er in jeder Runde ein kegelförmiges Gebiet von 1x18x9m absuchen. Wände halten dieser Untersuchung nicht stand, es sei denn, sie bestehen aus hoch dichtem Material oder sind Kraftfelder. Der Psioniker spürt wie viele Wesen im Wirkungsbereich sind, die Entfernung und ob sie feindliche Absichten oder Angst haben. Kreaturen mit Schwarmmentalität, wie z.B. Ameisen, erfaßt er als wabernde Masse. Ein einzelnes Individuum daraus kann er nicht lokalisieren. Untote entziehen sich der Erfassung, außer es handelt sich um intelligente Exemplare. Er kann auch spüren, ob die Wesen mehr Macht (TW/Stufen) besitzen, als er selbst, aber nicht ihre Klasse oder tatsächlichen Fähigkeiten.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Kegel 1x18x9m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 4 AU pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Böser Blick

<u>PP-Kosten</u> 4	Wenn dem Anwender ein Blickangriff gegen eine Zielperson in bis zu 9m gelingt und diese einen RW gegen Magie nicht schafft (erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW), kommt die Wirkung des Bösen Blicks zum Tragen. Das Opfer wird zutiefst erschüttert und von Ängsten erfüllt sein. Es verliert 1 STAB-Punkt pro aufgewandten AU des Psionikers +1 pro 2 Stufen/TW.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 9m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k.W.	

## Energie-Explosion

<u>PP-Kosten</u> 4	Nur wenn der Psioniker <i>Energie aufnehmen</i> (10) beherrscht, kann er auch diese Disziplin anwenden! Aufgenommene Energie kann in einer Explosion freigesetzt werden. Er kann immer nur die letzte absorbierte Energieform freisetzen. Dabei darf er aber wählen, wie viel davon pro Anwendung. Hat er z.B. einen 10W6-Blitz absorbiert, darf er Elektrizität in zehn W6-Schritten, oder 2x 5W6 oder jeder anderen Kombination abgeben. Dabei muß er ausreichend AU haben, da diese das Ausmaß begrenzen kann. Die Energie bleibt einen Tag pro INT-Punkt gespeichert, dann vergeht sie. Absorbiert er zwischen zwei Explosionen eine neue Energie, ersetzt diese die Reste der vorigen. Eine Energie-Explosion kann als Strahl (1x12m), als Kegel (1x9x3m) oder als Kugel (6m Radius) erfolgen, unabhängig von der Energieform. Der Psioniker wird von seiner eigenen Explosion nicht betroffen, wohl aber mögliche Verbündete. Diesen steht, wie den Feinden, ein RW gegen Magie (½) zu.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3 AU pro SW	
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Falsche Bescheinigung

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Der Anwender benötigt hier ein blankes Stück Pergament oder Papier oder etwas ähnliches. Dieses hält er einer Zielperson mit dem Hinweis unter die Nase, er wäre etwa autorisiert hier zu sein, passieren zu dürfen, Fragen zu stellen, etc..</p> <p>Die Psi-Fähigkeit bewirkt, daß die Zielperson auf dem Blatt tatsächlich die Autorisierung einer Macht erblickt, die sie zutiefst respektiert. Welche das ist, weiß der Anwender nicht, so daß er u.U. im Anschluß eine überzeugende Darbietung abliefern muß, da er sich durch grobe Schnitzer noch verraten kann. Denn: Das Opfer ist nicht bezaubert, sondern nur überzeugt.</p> <p>Niemand außer der Zielperson sieht, was auf dem Schriftstück steht und da dieser erste Eindruck nicht lange anhält, sollte man das <i>Schriftstück</i> schnell verschwinden lassen, bevor andere es prüfen wollen.</p> <p>Der Ausdauer-Verlust und der RW des Opfers werden durch dessen Gesinnung bestimmt:  Rechtschaffen: 4 AU / RW -4  Neutral: 6 AU / RW -0  Chaotisch: 12 AU / RW +3</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> Berührung / Objekt	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Foltermeister

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Bevor man diese Disziplin erlernen kann, muß man zuerst <i>Folterknecht</i> (8PP) beherrschen. Von seinen Einschränkungen her funktioniert sie dann ähnlich.</p> <p>Allerdings stehen dem Anwender neue Formen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• statt AU kann der Anwender seinem Opfer tatsächlich TP oder auch STAB-Punkte entziehen. Beides mit einer Rate von 2W4 pro Runde und bis zu einer Untergrenze von Null. Hier stirbt das Opfer aber nicht bei 0 TP, sondern wird gewissermaßen an diesem Punkt eingefroren und kann sich selbst wieder erholen.</li> <li>• Investiert der Anwender zusätzlich 8 AU dann fügt er seinem Opfer direkt eine Wunde zu (s.o.)</li> </ul>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Gedankenraub

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Diese Psi-Disziplin läßt sich nicht so gezielt einsetzen, wie z.B. ein <i>Gedanken lesen</i>. Auch kann es sein, daß sie sich passiv auslöst, weshalb Psioniker sie als zweischneidiges Schwert betrachten.</p> <p>Einmal aktiviert nimmt der Anwender alle Gedanken intelligenter Wesen (INT 3-18) in einem Radius von 1m pro 2 Stufen/TW des Psionikers auf. Und zwar gleichzeitig, als würden alle Leute auf ihn einreden. Weder kann er Stimmen noch Richtung erkennen. Ähnlich chaotisch ist der AU-Verlust, der sich mit 2W4 beziffert.</p> <p>Alle betroffenen Wesen haben aber sofort diesen Gedanken vergessen, denn der ist ja nun beim Anwender. Sie unterbrechen also ggf. ihre Handlungen, sind verwirrt (immer abhängig von den Umständen) oder wie abgelenkt. Dies hat auch Auswirkungen auf einen Kampf, so das sie Abzüge von bis zu -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers auf Treffer, RW oder Initiative erleiden. Leider betrifft das auch Verbündete im Wirkungsbereich.</p> <p>In der passiven Form, also wenn sich der Gedankenraub von selbst auslöst wird, strömen die Gedanken zwar auf den Anwender ein, die Betroffenen haben aber keine Abzüge. Diese hat nun der Psioniker, der dafür vielleicht Erkenntnisse gewinnt?</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro 2 Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2W4	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Hyperkognition

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Wenn sich der Psioniker konzentriert und alle Eindrücke auf sich wirken läßt, kann er mehr Details aufnehmen, als andere Personen und so effizienter Schlüsse ziehen. Er entdeckt kleine Unstimmigkeiten, Spuren und kombiniert scheinbar Zusammenhangsloses.</p> <p>Der Anwender einer Hyperkognition kann so pro 4 AU-Punkte ein +1 auf Würfe für <i>Spuren lesen, Nachforschen, Gefahreninstinkt, Beobachtungsgabe</i> und ganz generell auf alle Würfe, die er machen muß, um Schlüsse zu ziehen, addieren.</p> <p>„Trauen Sie niemals allgemeinen Eindrücken, mein Junge, sondern konzentrieren Sie sich auf die Einzelheiten.“</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> Im Radius pro 2 Stufen/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Hypnotischer Tanz

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Es gibt Tänzer und Tänzerinnen, die ihr Publikum durch ihre Anmut verzaubern. Vielleicht haben mehr als man denkt, diese Psi-Disziplin gemeistert.</p> <p>Wenn der Anwender fünf Runden ungestört unter den Blicken seines Publikums tanzt, entfaltet sich die Wirkung. Alle Wesen in einem Radius von 12m, mit einer INT von 3-18, empfinden eine der gewünschten Empfindungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begehren</li> <li>• Bewunderung</li> <li>• Freude</li> <li>• Anspannung</li> <li>• Arglosigkeit</li> <li>• Spendierfreudigkeit</li> <li>• Ausgelassenheit</li> <li>• Begeisterung</li> </ul> <p>Jedem Betrachter steht ein RW gegen Magie zu, der aber um -1 pro 2 Stufen/TW des Psionikers erschwert ist. Die Wirkung hält so lange an, wie der Tanz dauert und darüber hinaus noch so viele Runden, wie er gedauert hat.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 5 Runden	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 6 + 1 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> k. W.	

## Klartraum

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Erfahrene Psioniker nennen dies eine <i>passive Disziplin</i>, da sie sich nicht so gezielt auslösen läßt, wie andere. Vielmehr muß man sich von den Auswirkungen und der Wirksamkeit überraschen lassen. Außerdem kann sich der Klartraum sogar von selbst auslösen, in schicksalhaften Zeiten.... Dies wäre eine SL-Entscheidung.</p> <p>Der Klartraum ist dazu geeignet an Informationen und Nachrichten von Personen und Umständen zu gelangen. In seinen Auswirkungen ist der Klartraum wie ein kombiniertes Hellhören-Hellsehen zu werten. Der Psioniker hat nur wenige Steuerungsmöglichkeiten in seinem Traum. Er erlebt ihn also passiv. Sie sind seine Versuche einer Kontaktaufnahme mit Wesen, denen er begegnet gelingen, eher unwahrscheinlich.</p> <p>Wenn der Traum gewollt ausgelöst werden soll, muß sich der Anwender spätestens eine Stunde nach der Aktivierung in einem Schlaf befinden und diesen Schlaf mindestens 6 Stunden ungestört genießen. Bewußt ausgelöste Klarträume bringen den Psioniker zu seinem Ziel, oder in eine symbolische Nähe dazu. In jedem Fall wird er Informationen erhalten. Personen, die magisch vor Ausspähungen geschützt sind, werden in kryptischen Umschreibungen dargestellt. Daß es überhaupt so eine Verbindung gibt, läßt in den Augen vieler Gelehrter den Schluß zu, der Klartraum würde den Geist des Schläfers ins Ferne Reiche bringen, wo er mit allem in Verbindung treten kann.</p> <p>Ungeübte Psioniker, oder solche, die sich ihrer Fähigkeiten nicht bewußt sind, sprechen nach den Träumen oft von Ahnungen oder Visionen, die ihnen die Götter sandten.</p> <p>„Herrik ist in Schwierigkeiten! Ich konnte es in meinen Träumen sehen!“ – „Phhh, wann ist Herrik mal nicht in Schwierigkeiten?“</p>
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3W4+4	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Klopfen

<u>PP-Kosten</u> 4	Diese Disziplin öffnet pro Anwendung ein einzelnes mechanisches Schloß oder Riegel. Der Riegel darf nur so schwer sein, daß man ihn auch körperlich hätte bewegen können. Fallen werden nicht entschärft, so daß das Öffnen selbst immer noch gefährlich sein kann. Mit etwas mehr Aufwand kann er Psioniker auch Knoten öffnen. Diese muß er aber im Gegensatz zu einem Schloß auch berühren.
<u>Zeitaufwand</u> 3 Runden	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 6 pro Riegel 2 pro Knoten	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Lufttreppe

<u>PP-Kosten</u> 4	Der Anwender kann sich oder einer willigen Zielperson mit dieser Disziplin erlauben, durch die Luft zu laufen. Meist wird dies getan, um Höhenunterschiede zu überwinden, daher der Name. Doch man kann auch einfach nur geradeaus gehen. Die Zielperson kann sich mit ihrem normalen BF fortbewegen und pro 4 BF einen Höhenunterschied von +-1m pro Runde überwinden. Während die Kraft wirkt, erscheinen in der Luft leuchtende, runde Flächen unter den Füßen der Zielperson. Diese sind so stabil, daß sie Geschoß-Trefferwürfe, sowie Attributs- und Fertigkeitwürfe ohne Abzüge erlauben. Der Anwender kann die Wirkungsdauer zu Beginn festlegen und muß sich dann nicht mehr auf die Disziplin konzentrieren. Legt er sie nicht fest, muß er sie aufrechterhalten und darf dann weder kämpfen noch zaubern.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender / Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Psychometrie

<u>PP-Kosten</u> 4	Psychometrie ist die Fähigkeit Informationen über einen Gegenstand zu erhalten, zu dem man in körperlichem Kontakt steht. Der AU-Verlust richtet sich nach der Menge an Informationen, die der Anwender erhält. Er hat keinen Einfluß auf die Reihenfolge der Infos. Sie überschwemmen ihn. Für jede Information muß er 2W8 AU aufbringen. Fällt seine AU auf Null oder darunter, wird er von den Eindrücken überwältigt und ist für 24 Stunden bewußtlos. Er kann nach jeder Information beschließen, die Disziplin zu beenden, um seine AU zu schonen. Da Psychometrie aber nur einmal auf einen Gegenstand angewandt werden kann, hat er dann keine Chance mehr, weiteres über ihn zu erfahren.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	Es ist möglich zu erfahren, wer die Vorbesitzer oder der Hersteller war, woraus er besteht und welche Kräfte er hat. Befehlsworte und Anzahl von Ladungen können nicht in Erfahrung gebracht werden. Sehr beliebt ist die Einsatzform, aus einem Besitzstück den Aufenthaltsort des letzten Eigentümers zu ermitteln. Der Anwender kann nicht kontrollieren, welche Antworten er bekommt. Bei intelligenten Artefakten kann sich die Kraft auch passiv auslösen. In diesem Fall kann der Psioniker sie auch nicht gewollt stoppen. („Leute! Wahnsinn! Ich glaube, ich weiß, wem dieser verflixte Ring gehört! – Oups...“)

## Pyrokinese

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Pyrokinese ist die Fähigkeit die Temperatur durch Willenskraft zu verändern. Mit ihr kann der Anwender einen entzündlichen Gegenstand in Flammen aufgehen lassen, oder abkühlen. Nicht aber die Umgebungstemperatur zu verändern.</p> <p>Um einen brennbaren Gegenstand zu entzünden, oder so zu erhitzen, daß ein Feuer entstehen kann, sind 10 AU nötig.</p> <p>Magische Gegenstände können nicht entzündet werden.</p> <p>Die Folgen eines ausgebrochenen Feuers hängen von den Umständen ab.</p> <p>Es ist auch möglich, einen Gegenstand auch einfach nur langsam erwärmen: Pro eingesetztem AU-Punkt steigt die Temperatur um 2°C. Diese kontrollierte Steigerung kann nur mit 2°C pro Runde erfolgen.</p> <p>Pro eingesetztem AU-Punkt hält dies 1 Phase an. Pro eingesetztem AU-Punkt kann eine Masse von 5L erwärmt werden. („Lausige Kälte! Was würde ich dafür geben, wenn ich mir irgendwo Hände und Füße wärmen könnte!“)</p>
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> 1m pro 3 Stufen/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Sensitivität

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Der Psioniker erhält die Möglichkeit magische Ausstrahlungen, sowie göttliche Magie und Psi-Energie in einem Umkreis von 1m pro AU (max. 18m Radius) zu erkennen.</p> <p>Also gewissermaßen ein <i>Magie entdecken</i>.</p> <p>Im Gegensatz zu dem Zauberspruch kann er aber keine Arten von Magieschulen oder die Stärke der vorhandenen Magie erkennen.</p> <p>Er kann damit auch zweifelsfrei erkennen, wenn ein anderer ebenfalls über die Psi-Gabe verfügt, nicht aber dessen Macht.</p> <p>„Die Macht ist wirksam, bei diesem da.“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Ungesehen

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Oberflächlich betrachtet scheint dies eine Form von Unsichtbarkeit zu sein. Der Anwender bleibt aber die ganze Zeit sichtbar. Der Psioniker erschafft also eine Sphäre, die sich mit ihm bewegt. Alle lebenden Wesen in der Sphäre lenken ihren Blick jedoch in eine andere Richtung.</p> <p>Dies bedeutet für ihn, der Ausdauer-Verlust richtet sich nach der Anzahl der Zielpersonen in der Sphäre. Er kann nicht bestimmen, wie viele oder welche Zielpersonen in der Sphäre er beeinflussen möchte. Er muß immer alle nehmen.</p> <p>Wenn er lärmt entscheidet der SL, ob dies die Auswirkung aufhebt. Zu beachten ist, das man den Anwender von außerhalb der Sphäre ganz normal sehen kann. Ist der Psioniker ein Dieb, Barde oder anderweitig auf Schleichen spezialisiert, kann der SL auch einen Bonus von +30% auf <i>Schleichen</i> gewähren.</p> <p>Die Fähigkeit kann nicht zur Vorbereitung auf einen hinterhältigen Angriff genutzt werden. Die Absicht ein Ziel zu attackieren, würde den Gedanken nicht gesehen werden zu wollen überlagern!</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 9m Radius	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1/Person und Runde in der Sphäre	
<u>Rettungswurf</u> k.W., -1 pro 3 Stufen / TW des Psionikers	

## Verformung

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Wille herrscht über Materie, heißt es. Entsprechende Vorführungen auf zahlreichen Jahrmärkten sind denn auch meist das Werk von Psionikern.</p> <p>Mit der Verformung können nicht magische Gegenstände ihre Form verändern! Die Masse entspricht eine Unze (80g) pro AU-Punkt, wenn das Objekt höchstens 1m entfernt ist oder sogar 1 Pfund pro 2 AU-Punkten, wenn ein körperlicher Kontakt hergestellt ist.</p> <p>Dem Objekt steht jedoch immer ein RW gegen <i>zerstörerischen Schlag</i> zu, bei dessen Gelingen der Psioniker seine Energie ergebnislos einsetzt!</p> <p>Dieser RW ist jedoch um -1 pro 3 Stufen/TW erschwert.</p> <p>„Ehrlich, Hauptmann. Diesmal haben wir die Schlüssel mitgenommen. Aber seht euch mal das Schloß der Zelle an!“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Berührung bis 1m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k.W.	

## Verstand vernebeln

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Ähnlich wie geist-beeinflussende Zauber, übt diese Disziplin eine Wirkung auf die Zielperson aus, die aus deren tiefstem Inneren stammt. Der Psioniker kann also gar nicht festlegen, was in seinem Opfer vorgeht. Sicher ist nur: Es ist nicht angenehm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zielpersonen müssen einen RW gegen Magie erschaffen, erschwert um -1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders. Mißlingt er, dann erleben die Opfer kurze Visionen von Dingen, die sie fürchten, ängstigen oder Besorgnis hervorrufen.</li> <li>• Während der Wirkung erleiden sie vorgenannten Malus auf Würfe gegen INT und WEI.</li> </ul> <p>Diese Disziplin wirkt nicht, wenn die Zielperson sich in einer gefährlichen Situation befindet, also z.B. kämpft. Im Zweifel entscheidet der SL.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opfer sind 1 Runde +2 pro Stufen/TW des Anwenders wie weggetreten und erwachen in aller Regel mit der starken Motivation dem Inhalt ihrer Verwirrung etwas entgegen zu halten. Mit anderen Worten die Disziplin kann auch eine Offenbarung für sie sein und ihre künftigen Aktionen bestimmen.</li> </ul> <p>Während der Verstand vernebelt ist, kann die Zielperson magisch nicht ausgespäht oder geortet werden. Sie ist praktisch aus der Realität entrückt.</p> <p>Bei der Wirkung darf der Psioniker nicht weiter als 1m von seinem Opfer entfernt sein.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> ½ INT des Opfers	
<u>Rettungswurf</u> k.W.	

## Volle Wahrnehmung

<u>PP-Kosten</u> 4	<p>Der Anwender erhält eine komplette 360° Sicht in bis zu 36m Entfernung (darüber hinaus ist alles so unscharf, das er nichts erkennen kann). Er kann nicht mehr geblendet werden, seine RK und RW verbessern sich um 2 Punkte, seine Initiative um +4 und seine eigenen Treffer um +2. Die volle Wahrnehmung schließt ein, nicht mehr hinterhältig angegriffen werden zu können. Der Psioniker kann versteckte und unsichtbare Wesen zu 30% in jeder Runde entdecken.</p> <p>Nachteil: Blickangriffen, egal aus welcher Richtungen kann aber nicht mehr entgangen werden.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3 AU/Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Ableiten

<u>PP-Kosten</u> 6	<p>Der Anwender schützt ein Wesen, Gegenstand oder Gebiet vor den Auswirkungen von Magie. Konkret bedeutet dies:</p> <p>Pro 3 AU verbessert er einen RW gegen Magie um +1 (bis max. +6).</p> <p>Für die gleichen Kosten kann er auch wahlweise, aber nicht gleichzeitig, +3% (max. +18%) Magieresistenz geben. Das Ziel muß aber schon eine eigene Magieresistenz aufweisen, die so also nur noch verstärkt wird, selbst über das Maximum hinaus.</p> <p>Um diese Fähigkeit zu nutzen, muß der Anwender nicht viel Zeit aufwenden, sondern sie sofort einsetzen, wenn er mit seiner Initiative an der Reihe ist. Diese Wirkung hält aber nur bis zum Ende der Runde und kann in der nächsten erneut angewandt werden.</p> <p>Mit Ableiten kann auch versucht werden, ein <i>Magie bannen</i> zu erschweren. Dazu muß sich der Psioniker erst eine volle Runde konzentrieren. Pro 3 AU wird der Versuch der Aufhebung um -1 (max. -6) erschwert.</p> <p>In jedem Fall muß sich der Psioniker auf das <i>Ableiten</i> konzentrieren. Erleidet er Schaden oder mißlingt ihm RW beendet dies die Wirkung. Der Anwender kann keine anderen Handlungen unternehmen und sich höchstens mit halbem BF bewegen. Geschützte Personen/Gegenstände dürfen nicht größer als 30x30x30cm/Stufe und/oder schwerer als 10pf/Stufe sein. Ein geschütztes Gebiet hat einen Radius von max. 1m/Stufe.</p>
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> 36m, es muß eine freie Sichtlinie bestehen	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Blutung stillen

<u>PP-Kosten</u> 6	<p>Die negativen Auswirkungen von erlittenen Wunden können vom Anwender durch Berührung aufgehoben werden. Die Zielperson muß dann keine Mali mehr hinnehmen. Die Wunden sind nicht geheilt! Sie können lediglich für eine Phase pro 3 Stufen/TW des Anwenders ignoriert werden. Kommen weitere hinzu, wirken diese normal und können bei Überschreiten der maximalen Anzahl zum Zusammenbruch des Helden führen.</p> <p>Die Person verliert auch keine TP mehr, wenn diese unter Null gesunken sind. Der Stand wird vielmehr bei Null eingefroren, für eine Stunde pro 3 Stufen/TW des Anwenders (kein Limit). Die tatsächlichen Minuspunkte spielen aber eine Rolle bei der Berechnung des AU-Verlustes:</p> <p>Pro Wunde, die negiert wird, muß der Psioniker 5 AU aufwenden. Pro Punkt unter Null, muß der Psioniker 2 AU aufwenden.</p> <p>„Ein Wunder Mylord! Als Edwinn, Euer Knappe, an das Lager Eures Sohnes trat, hörten die Wunden Eures Sohnes auf zu bluten!“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Deja Vu

<u>PP-Kosten</u> 6	<p>Der Psioniker zwingt ein Wesen eine Handlung mehrfach zu wiederholen. Die Handlung darf nicht länger dauern, als eine Runde und nicht offensichtlich zu dessen Tod oder Verletzungen führen.</p> <p>Dem Opfer steht ein RW gegen Magie zu, bei dessen Gelingen, es dem Deja Vu entgehen kann. Dieser ist um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert.</p> <p>Unterliegt es der Kraft, dann wiederholt es die Handlung für 1 Runde pro 2 Stufen/TW des Psionikers.</p> <p>Dieser kann die Dauer bei Beginn innerhalb dieser Spanne begrenzen.</p> <p>Jede Wiederholung kostet den Anwender 1 AU + 1AU pro 2 Stufen/TW der Zielperson.</p> <p>„Was zum.....wie viel Salz hat dieser Depp in die Suppe gekippt? Ich bring ihn um!“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro 3 Stufen/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k. W.	

## Fokussierung

<u>PP-Kosten</u> 6	Mittels Fokussieren erleichtert der Psioniker sich oder einer Zielperson Würfe auf Fertigkeiten mit Intelligenz oder Weisheit. Er kann einen Bonus von bis zu +1 pro 2 Stufen/TW gewähren (max. +10). Jeder Bonus-Punkt kostet ihn 4 AU. Die Fokussierung wirkt auch, wenn die Ausübung der Tätigkeit länger dauert. In diesem Fall regenerieren sich die eingesetzten AU-Punkte aber erst, wenn der Fertigkeitwurf erfolgt ist.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 2m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Levitieren

<u>PP-Kosten</u> 6	Äußerlich entspricht diese Disziplin dem Zauber <i>Schweben</i> . Statt wie dieser die Umwelt oder den Anwender zu verändern, bringt sie aber den Psioniker (oder einen Gegenstand) mit seiner Welt in einen solchen Einklang, daß er sich wie schwerelos darin bewegen kann. Meditationen im schwebenden Zustand sollen sogar besonders effektiv sein (s.u.). Der Anwender kann immer sich selbst oder bis zu 20 pf. Materie pro Stufe/TW mit BF 3 auf- oder abwärts schweben lassen. Horizontale Bewegungen mit BF 2 sind möglich. Schwebende Objekte dürfen nicht weiter als 1m pro Stufe//TW entfernt sein, oder stürzen zu Boden. Unwillige Wesen können nicht levitiert werden.  Der Ausdauer-Verlust hängt dabei von den jeweiligen Bedingungen ab: 1 AU pro Phase bei Anwendung auf sich selbst. 2 AU pro Runde und pro angefangene 100 pf. bei Gegenständen/Person.  Wird die Levitation mit einer Form der Meditation kombiniert, kostet sie den Anwender, unabhängig von der Dauer, nur 1 AU. Er darf aber auf seinen INT-Wurf Boni addieren: +4 bei einfacher Meditation +2 bei großer Meditation +1 bei meisterlicher Meditation
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender oder 1m/Stufe	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Seelenruhe

<u>PP-Kosten</u> 6	Der Anwender kann den Geist der Zielperson heilen. Natürliche Verwirrungszustände können gemildert werden. Echte und heraufbeschworene Furcht und Panik können aufgehoben werden. Im Zweifelsfall darf die Zielperson einen erneuten RW durchführen, erleichtert um +1 pro 2 Stufen/TW des Psionikers (max. +8).  Gegen die Zauber <i>Irrgarten</i> , <i>Wahnsinn</i> und <i>Beherrschung</i> wird der RW-Bonus mit +1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers berechnet (max. +6). Bei Personen, die einer natürlichen Krankheit unterliegen, die ihren Geist permanent zerstört, wird die Seelenruhe bestenfalls für 1 Phase pro 3 Stufen/TW des Anwenders an Klarheit sorgen.  „Großvater ist hoffnungslos verwirrt. Nur wenn sein Enkel bei ihm ist, dann hat er manchmal richtig klare Momente. Als sei er wieder ganz der Alte.“
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m/Stufe	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 pro +Punkt	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Stärkung

<u>PP-Kosten</u> 6	<p>Die Stärkung hilft einer Zielperson oder dem Anwender auf dreierlei Weise:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sie kann verlorene KON-Punkte regenerieren. Pro 4 aufgebrauchte AU kann 1 KON addiert werden. Die KON kann auch um einen Punkt über das Maximum erhöht werden, dies kostet aber 12 AU. Dadurch können z.B. die Schäden durch einen Untoten gemildert werden. KON-Verluste durch langfristige Folgen (Flüche, Krankheiten, etc.) werden so nur kurz ausgesetzt. In diesem Fall hält die Stärkung nur 1 Phase pro 3 Stufen/TW des Anwenders. Die Erhöhung der KON über das Maximum ist der selben zeitlichen Begrenzung unterworfen.</li> <li>2. Sie kann einmalig Attributswürfe auf STÄRKE erleichtern: +1 pro 2 Stufen/TW des Psionikers (max.+10). Der Wurf muß allerdings innerhalb von 5 Runden nach der Stärkung erfolgen, da der Bonus dann erlischt. Pro +Punkt muß der Anwender 2 AU-Punkte aufbringen.</li> <li>3. Es können AU-Punkte regeneriert werden. Hierbei handelt es sich praktisch um einen 1:1 Tausch, weshalb der Anwender kaum davon profitieren kann. Die gewonnenen AU-Punkte treten erst 3 Runden nach der Aktivierung der Disziplin in Kraft, so daß es den Anschein hat, als müsse der Empfänger vorher noch kräftig durchatmen.</li> </ol> <p>„In ihrer Nähe fühle ich mich stark. Es reicht schon, wenn sie den Arm um mich legt: Dann könnte ich sofort wieder Bäume ausreißen.“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 2m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Telekinese

<u>PP-Kosten</u> 6	<p>Im Gegensatz zum gleichnamigen Zauber beruht diese Disziplin wirklich auf Gedankenkraft. Sie ist allerdings schwächer und reicht nicht so weit, wie dieser. Mit ihr kann der Psioniker Gegenstände bewegen. Pro AU-Punkt 2 Unzen = 80g Pro AU-Punkt je 1 Elle weit = 30 cm. Also mit 3 AU 80g 30cm weit bewegen.</p> <p>„Nein, Hauptmann. Wir wissen nicht wie sich die Mistkerle befreien konnten. Offensichtlich sind sie irgendwie an die Schlüssel gekommen, die da hinten an der Wand hingen.“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Telekinitischer Wall

<u>PP-Kosten</u> 6	<p>Ähnlich einem Kraftfeld, erschafft der Psioniker eine Wand, die zu 90% unsichtbar ist, bis Materie damit kollidiert und dann aussieht wie sanft flimmernde Luft, die sich allmählich wieder beruhigt und erneut fast unsichtbar ist. Weder Gegenstände, noch Personen, Magie oder astrale Wesen/Objekte, können den Wall durchdringen. Der Anwender kann ihn aber bewußt für Wesen oder Objekte durchlässig machen.</p> <p>Die Größe des Walles hängt vom Einsatz der AU-Punkte ab. Er hat solange Bestand, wie sich der Psioniker darauf konzentriert, der in dieser Zeit nichts anderes tun darf, als sich mit höchstens ½ BF zu bewegen.</p> <p>Einmal erschaffen, kann der Wall seine Position nicht mehr verändern. Er kann nur aufgelöst und neu erzeugt werden. Der Anwender kann den Wall frei im Raum erschaffen und bis zu einer Halbkugel verformen. Pro 1x1m Fläche muß er 2 AU aufbringen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 10m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1x1m pro 2 AU	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Telepathie

<u>PP-Kosten</u> 6	Dies ist wohl einer der bekanntesten Disziplinen der Psioniker, obwohl sie gar nicht soweit verbreitet ist, wie man meint. Es sei denn unter Aboleth, Illithiden und sogar Betrachtern, denen sie angeboren ist. Viele andere Psioniker müssen sie mühsam erlernen. Dann aber haben sie die Fähigkeit Gedanken an Wesen zu übermitteln, die sie kennen (unwilligen Personen steht ein RW gegen Magie zu). Es können ganz konkrete Botschaften gesandt werden, die nicht länger sein dürfen, als 10 Wörter pro AU-Punkt. Nur wenn die Zielperson nicht weiter entfernt ist, als 27m kann sie ihrerseits Antworten senden, was von der AU des Anwenders abgezogen wird. In diesem Fall, ist die Telepathie auch eine passive Kraft, daß heißt, der Psioniker empfängt die Gedanken von jemanden, der ihn willentlich und gezielt anruft.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1 km pro 3 Stufen/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 AU pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> k.W.	

## Beruhigen

<u>PP-Kosten</u> 8	Mit dieser Kraft kann ein Psioniker einer anderen Person (niemals sich selber) Stabilitäts-Punkte zurück geben. Dazu muß er sie 5 Runden lang berühren und sich konzentrieren. Danach kann er für 3 AU einen STAB-Punkt wiederherstellen. Ist die Stabilität der Zielperson auf Null oder darunter gefallen, sind 6 AU für jeden negativen STAB-Punkt fällig (und einer für die Null).
<u>Zeitaufwand</u> 5 Runden	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Eingekerkertes Geist

<u>PP-Kosten</u> 8	Dies ist die verstärkte Version der Disziplin <i>Eingesperrter Geist</i> . Der Psioniker muß über <i>Eingesperrter Geist</i> verfügen, bevor diese Disziplin erlernen kann! Hierbei sind auch Wesen betroffen, die bereits kämpfen. Mißlingt ihnen RW, um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert, dann erleiden sie die gleichen Auswirkungen. Ihr Geist ist aber buchstäblich in einem inneren Kerker, wo sie Qualen von Isolation erdulden müssen und 1 STAB-Punkt pro Runde verlieren. D.h. selbst wenn die Wirkung endet und der Geist frei ist, kann er nicht mehr unbedingt handeln. Konkret ist er min. 2W4+2 Runden nach seiner Freilassung noch handlungsunfähig. Der Psioniker muß pro Runde ¼ der INT des Opfers in AU aufbringen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro 3 Stufen	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k.W.	

## Hirngestank

<u>PP-Kosten</u> 8	Um sich als Opfer für die Illithiden möglichst unattraktiv zu machen, haben die Gith-Völker den Hirngestank entwickelt. Er läßt ihre Gehirne unappetitlich und unbekömmlich werden. Damit schlagen sie ihren Feinden ein letztes Schnäppchen, weil sie damit als Wirte für deren Brut ausfallen. Der Hirngestank vergeht nach 1 Stunde pro Stufe/TW, es sei denn, der Anwender stirbt in dieser Zeit. Dann bleibt es in diesem Zustand. Wird <i>Gedanken lesen</i> oder <i>Telepathie</i> , <i>Verständigung</i> oder ein anderer Zauber/Disziplin zur Kontaktaufnahme auf den Anwender gewirkt, muß der wirkenden Person ein RW gegen Magie gelingen (erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers), andernfalls wird sie von Ekel und Abscheu übermannt und ist 1 Runde pro Stufe des Anwenders handlungsunfähig. Angeblich verabscheuen sogar Zombies solche Gehirne.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 6	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Folterknecht

<u>PP-Kosten</u> 8	Diese Kraft stimuliert die Schmerzrezeptoren im Opfer des Anwenders. Es verliert keine Trefferpunkte, aber AU und erleidet ggf. Wunden.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	Der Anwender muß sein Opfer berühren können und dieses darf sich nicht bewegen, was eine Anwendung im Kampf in aller Regel unmöglich macht. Pro Runde verliert das Opfer unter höllischen Schmerzen 2W4 AU, bis es bei Null bewußtlos wird.
<u>Reichweite</u> Berührung	Pro 20 verlorener AU erleidet es eine Wunde. Dies ist keine von außen sichtbare Verletzung. Es symbolisiert viel mehr den enormen Streß unter dem der Körper stand.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro Runde	Ein geschickter Folterer läßt sein Opfer also immer wieder zu Kräften kommen, um dann die AU erneut zu reduzieren. Erleidet daß Opfer allerdings die maximale Anzahl an Wunden, fällt es für 12 Stunden abzüglich KON-Bonus in tiefe Bewußtlosigkeit.
<u>Rettungswurf</u> nein	Solcherart erlittener Wunden heilen nur mit 1 pro Woche.

## Lichtschwert

<u>PP-Kosten</u> 8	Wenn sich in Reichweite eine natürliche Lichtquelle befindet (die er nicht sehen muß), kann er Psioniker deren Strahlung benutzen, um daraus eine Nahkampf-Waffe zu erschaffen, die den Kategorien K oder M entsprechen darf.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Dieses zu einer Waffe geformte Licht kann nur von ihm geführt werden und trifft Wesen mit einer +3-Immunität. Die Waffe verursacht 1SP/Stufe (RW ½, lediglich Untoten, Dämonen und Teufeln steht kein RW zu).
<u>Reichweite</u> 1m/3 Stufen	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Selbstbeherrschung

<u>PP-Kosten</u> 8	Jeder Psioniker würde sofort die Aussage unterschreiben: <i>Der Geist beherrscht den Körper</i> . Die Disziplin der Selbstbeherrschung scheint genau diesen Satz zu bestätigen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Wendet der Psioniker sie an, dann versetzt sein Geist seinen Körper quasi in einen gesunden Zustand, in dem er möglichst ohne Abzüge handeln kann.
<u>Reichweite</u> Anwender	Durch Selbst-Beherrschung vergisst der Körper Einschränkungen, wie Lähmungen (natürliche wie magische), Wunden, Vergiftungen (außer TP-Verlust), oder den Verlust von Attributspunkten (wodurch auch immer) und ähnliche Einschränkungen. Nach Einschätzung des SL können sogar Amputationen vergessen werden.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Man erhält keine TP zurück und auch keine Stabilität. Aber jeder Malus durch o.g. Faktoren werden für die Wirkungsdauer negiert.
<u>Rettungswurf</u> nein	Ist man von mehreren Faktoren betroffen (mehrere Wunden, oder eine Lähmung und eine Wunde), müssen diese einzeln negiert werden. Die AU-Kosten für die zeitweilige Aufhebung betragen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lähmung (auch <i>Personen festhalten</i>).....10</li> <li>• Vergiftungen.....8</li> <li>• Wunde.....je 5</li> <li>• Verlust von Attributspunkten.....2 pro ATT-Punkt</li> <li>• Ausgleich eines verlorenen Körperteils..... SL-Entscheidung, nicht weniger als 8</li> </ul> Die Disziplin hält 1 Runde pro 2 Stufen des Psionikers. Für die Dauer der Wirkung verliert der Anwender keine AU außer durch weitere Psi-Anwendungen. Beschränkt sich der Psioniker auf diese Wirkung, kostet sie ihn einmalig 2 AU und hält 1 Phase pro 2 Stufen/TW. „Der Sturz hat sein Kreuz glatt gebrochen. Ohne ihn waren alle anderen verloren. Plötzlich steht er auf, geht zur Felskante und zieht einen nach dem anderen nach oben, als wenn nichts wäre.“

## Telekinetischer Stoß

<u>PP-Kosten</u> 8	<p>Diese Disziplin erlaubt es, die Psi-Energie auf einen einzelnen Punkt, von der Größe einer Pfeilspitze bis zu der einer Faust, zu bündeln und für destruktive Zwecke einzusetzen. Dies kann auf zweierlei Arten geschehen: Zum Ersten entscheidet sich der Anwender eine feste Menge Psi-Kraft einzusetzen. Dabei kann er den Schaden genau dosieren, also bestimmen wie viele SP in einer Spanne von 1-8 angerichtet werden. Dies verbraucht 1 AU pro SP. Einem Opfer steht kein RW zu, da der Anwender treffen muß!</p> <p>Alternativ kann er es auch darauf ankommen lassen. Dann würfelt er so viele W8, wie er will und richtet auch hier 1SP/AU an. Dem Opfer steht hier aber ein RW zu, um den Schaden zu halbieren. Der AU-Verlust wird dadurch aber nicht verringert!</p> <p>Der Telekinische Stoß kann auch auf Waffen oder die Fäuste anderer gelegt werden, wenn sie nicht weiter als 10m entfernt sind.</p> <p>Der Stoß kann auch benutzt werden, um Wesen oder Gegenstände in bis zu 10m Entfernung zu bewegen oder zu beschädigen (in diesem Fall nehmen sie keinen direkten Schaden, erleiden aber ein <i>Niederwerfen</i>). Den Stärke-Einsatz legt der Spieler fest (das Ergebnis muss ggf. vom SL interpretiert werden): Jeder eingesetzte AU-Punkt entspricht einem Punkt Stärke. D.h. ein <i>Niederwerfen</i> erfolgt gegen diesen Wert. In der Tabelle für Attribute kann anhand der Spalte <i>STÄRKE: Stimmen</i> ersehen werden, wie schwer ein Gegenstand für die jeweilige Stärke höchstens sein darf. Da der Stoß eine abrupte Energie ist, kann man mit ihr auch <i>Türen öffnen</i>, jedoch keine <i>Stangen verbiegen</i>.</p> <p>Auch bei dieser Fernwirkung werden SP in Höhe der eingesetzten AU angerichtet.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Teleport verfolgen

<u>PP-Kosten</u> 8	<p>Wurde der Anwender Augenzeuge eines Teleports (oder auch Dimensionstores oder anderer Form magischen Ortswechsels), kann er das Ziel erkennen.</p> <p>Dazu muß er diese Disziplin spätestens in der darauffolgenden Runde anwenden. Er wird nicht haargenau das Ziel erkennen können, so daß man bei einer Verfolgung 1W4+1m versetzt heraus käme.</p> <p>Der AU-Verlust ist abhängig davon, wo das Ziel ist: Auf der gleichen Existenzebene: 1W4+4 AU Auf einer anderen Ebene 3W4+4 AU</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 36m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Verschmelzen

<u>PP-Kosten</u> 8	<p>Diese Disziplin ist so stark und intensiv, daß sie wohl kaum leichtfertig angewandt wird. Bei der Verschmelzung fließen buchstäblich zwei Bewußtseine zusammen und werden kurzzeitig eins. Sie kann immer nur von zwei Individuen vollzogen werden. Während sie dies tun, lernt jeder die Geheimnisse und Fähigkeiten des anderen kennen. Die eigentliche Verschmelzung ist so stark, daß der eine die Fertigkeiten des anderen ausüben kann, oder seine Charakterzüge. Auch Attributswürfe können beliebig getauscht werden.</p> <p>Solange sie anhält, haben beide Teilnehmer gemeinsame TP, Todeshauch und Stabilität. Sie machen immer doppelte RW. Wenn einer gelingt reicht das für beide. Wenn einer von den Geist manipulierenden Effekten und Zaubern betroffen ist, kann er sie ignorieren, wenn der andere es nicht ist. Ebenso Furcht oder Panik.</p> <p>Zwar behalten beide ihre Gesinnung, doch kann man ggf. die des anderen annehmen, wenn dies erforderlich sein sollte.</p> <p>Lediglich die Ausdauer bleibt individuell.</p> <p>Die Verschmelzung dauert 1 Runde pro 3 Stufen/TW beider Teilnehmer! Ist sie vollzogen dann muß der Anwender pro Runde 6 AU aufbringen, um sie aufrechtzuerhalten.</p> <p>Wenn das Verschmelzen endet, werden alle Verluste von TP, Todeshauch etc. und sogar Wunden gleichmäßig aufgeteilt. Bei einem ungeraden Wert erleiden beide den aufgerundeten Verlust. Aus einer Wunde werden zwei: Eine für jeden.</p> <p>Ist das Verschmelzen einmal angewandt, können die Teilnehmer sich beliebig weit voneinander entfernen, solange die auf der gleichen Ebene sind.</p>
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 6 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Vorahnung

<u>PP-Kosten</u> 8	<p>Um sich einer akuten Gefahr bewußt zu sein, reicht es dem Psioniker sich kurz zu konzentrieren. Manchmal kann sie aber auch lange vorher erkannt werden. Folglich gibt es zwei Anwendungsmöglichkeiten dieser Disziplin:</p> <p>In der ersten Form gleicht sie dem Charakterzug <i>Gefahrensinn</i>. Vielleicht ist dieser auch eine passive Ausprägung dieser Kraft, die in vielen Wesen verankert ist.</p> <p>Der Anwender muß sich in einen kurzen Trancezustand versetzen (1 Runde). In diesem erhält er eine genaue Vorstellung davon, ob er sich einer Falle oder einem Hinterhalt nähert. Die Gefahr darf nicht weiter als 3m pro 2 Stufen/TW entfernt sein. Und sie muß auf ihn abgestimmt sein, also z.B. ein Hinterhalt oder eine Wache sein. Jemand, der zufällig seinen Weg kreuzt und dann feindselig reagiert, würde nicht wahrgenommen.</p> <p>Dies kostet ihn 2W4 AU.</p> <p>In der zweiten Form kann sich der Psioniker für eine Stunde in einen Trancezustand versetzen und dann Informationen über mögliche Gefahren innerhalb der nächsten 12 Stunden bekommen. Hierbei gilt allerdings, daß er genau weiß, was er in den nächsten 12 Stunden tun will. Ändert er seine Pläne, ist die Vorwarnung umsonst.</p> <p>Diese Anwendungsform kostet ihn 4W4 AU.</p>
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Astralkampf

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Auch auf der Astral-Ebene kann es zu Kämpfen kommen und dort sind die meisten Reisenden ziemlich verwundbar. Geübte Psioniker können aber ihre Chancen deutlich verbessern, wenn sie diese Disziplin beherrschen.</p> <p>Für die Dauer einer Astralreise können sie Punkte aus einer Spanne von 1 pro Stufe/TW beliebig als Boni auf RK, ETW0, SP und TP verteilen. Jedoch nie mehr als 10 auf einmal. Die Verteilung kann für die gesamte Reise nicht geändert werden.</p> <p>Jeder verteilte Punkt muß mit 2 AU bezahlt werden.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Atemnot

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Diese Kraft kann nur auf ein Wesen gewirkt werden, welches Luft zum Atmen braucht und sich gerade nicht in einem Kampf befindet.</p> <p>Kraft seiner Gedanken schnürt der Anwender seinem Ziel die Kehle zu, wodurch es in der ersten Runde 4 und in jeder weiteren Runde 6 AU verliert, bis es stirbt.</p> <p>Es muß die ganze Zeit eine Sichtlinie zwischen beiden bestehen, sonst wird die Atemnot sofort aufgehoben.</p> <p>Dem Opfer steht ein RW um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert zu, bei dessen Gelingen die Atemnot nicht wirkt.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 10m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k.E.	

## Ablenkung

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Der Psioniker schafft ein astrales Einsprengsel, mit seiner Person als Zentrum. Dies eröffnet die Darstellungen verschiedener möglicher Realitäten und verschleiert ggf. seine wahre Handlung.</p> <p>Zur Nutzung dieser Kraft verzichtet der Psioniker auf seine Initiative; die Ablenkung findet aber immer am Beginn der Runde statt. Nachdem alle anderen gehandelt haben, ist der Psioniker mit seiner Aktion als Letzter in der Runde dran.</p> <p>Gegner innerhalb eines Radius von 9m um den Anwender werden kurzzeitig über dessen Position und Handlung in Zweifel gezogen. Alle betroffenen Wesen sehen das gleiche Abbild des Psionikers, das z.B. zeigt, was er getan hat oder vielleicht tun wird oder einer völlig zusammenhanglosen Aktion. Hierüber hat er keine Kontrolle. Die Betroffenen können die Abbilder hören, riechen und fühlen und empfinden sie als absolut real. Alle ihre Aktionen gegen ihn scheinen sogar zu gelingen. Doch das ist Teil der Täuschung. Wesen außerhalb des Wirkungsbereiches sehen den Anwender klar und können auf ihn normal reagieren.</p> <p>Diese Verwirrung hält eine Runde an.</p> <p>Opfern steht ein INT-Wurf zu, um der Täuschung zu entgehen. Dieser ist aber um die eingesetzte AU des Anwenders erschwert. Dieser kann frei wählen, wie viele AU er auf einer Skala von 2 bis 11 einsetzen will.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Aura

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Der Psioniker kann sich durch seinen Intellekt mit einer Aura umgeben. Diese Aura erfüllt alle innerhalb der Aura mit dem gleichen Gefühl. Die genauen Auswirkungen bestimmt der SL.</p> <p>Als Beispiel seien genannt: Freude, Mut, Verzweiflung, Panik, Lethargie, Fanatismus oder Trauer.</p> <p>Positive Gefühle können z.B. die Wirkung von STAB-Verlusten reduzieren, so wie negative, diese noch verstärken können.</p> <p>Solche Verluste (und andere Wirkungen) können um +-1 pro 2 Stufen/TW des Psionikers modifiziert werden.</p> <p>Unwilligen Personen steht ein RW gegen Magie zu.</p> <p>Bei der Aktivierung bestimmt der Anwender, wie lange die Aura halten soll: Pro Runde 4 AU. Hinzu kommt einmalig der Radius: pro 2m 1 AU</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k.W.	

## Disziplin kanalisieren

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Der Anwender macht sich zum Kanal für die Disziplin eines anderen Psionikers. Beide müssen mind. einmal zusammen <i>Verschmelzen</i> angewandt haben.</p> <p>Wie weit die zwei voneinander entfernt sind, spielt keine Rolle, solange sie auf der gleichen Ebene sind.</p> <p>Der Anwender öffnet seinen Geist für den Spender. Dies dauert eine volle Runde und kostet ihn 4 AU.</p> <p>Er kann dann eine von dessen Disziplinen wirken. Diese muß ihm die Zielperson willentlich zur Verfügung stellen. Die darauf anfallenden AU-Verluste muß der Anwender tragen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 4+X	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Einfache Meditation

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Mittels dieser Meditation können sich Anwender auf den Einsatz von Psi-Disziplinen vorbereiten. Durch eine vierstündige Meditation sind sie in der Lage ihre AU mit temporären AU zu vergrößern. Diese temporären AU-Punkte werden ausschließlich für den Psi-Einsatz verwendet, nicht für andere AU-Leistungen. Werden sie nicht genutzt, gehen sie nach 24 Stunden verloren. Kommen Psi-Disziplinen zum Einsatz, werden die temporären Punkte als erste abgezogen.</p> <p>Die Höhe der zusätzlichen AU hängt vom Ergebnis der Meditation ab. Diese wird durch einen INT-Wurf entschieden:</p> <p>nicht gelungen = 0  1-5 Punkte übrig = +5 AU  6-10 Punkte übrig = +15 AU  10+ Punkte übrig = +30 AU  Meisterlich = +60 AU</p> <p>bei einem Patzer verliert der Psioniker 50% seiner AU für 24 Stunden</p>
<u>Zeitaufwand</u> 4 Stunden	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 0	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Ektoplastischer Kokon

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Der Psioniker hat zwei Möglichkeiten diese Disziplin anzuwenden: Auf sich selbst, oder auf andere. Dabei kann er nur Wesen in den Kokon sperren, die nicht mehr als eine Größenkategorie größer sind, als er.</p> <p>Bei ihrer Aktivierung zieht er Ektoplasma mit seiner Gedankenkraft aus dem Äther und bildet um sich oder jemand anderen einen Kokon. Dies dauert eine volle Runde.</p> <p>Der Kokon schließt eine Person komplett ein und schützt sie wie ein Kraftfeld. Das Wesen in seinem Inneren wird so lange am Leben erhalten, wie der Kokon hält, unabhängig davon wie viel Ressourcen das Wesen tatsächlich benötigt.</p> <p>Das Innere setzt die Wirkung von Krankheiten, Giften u.ä. aus.</p> <p>Pro Stunde Wirkungsdauer verbraucht der Kokon 1 AU. Die Menge der eingesetzten AU muß bei der Aktivierung festgelegt werden. Sie werden sofort abgezogen (die Hälfte, wenn einem unwilligen Opfer ein RW gelingt).</p> <p>Zielpersonen können nicht wahrnehmen, was außerhalb des Kokons stattfindet. Sie können ihn auch von innen nicht zerstören und nicht zaubern. Tatsächlich ist das innere wie eine Anti-Magische Zone zu behandeln. Personen im Kokon können magisch nicht geortet oder ausgespäht werden. Einmal aktiv kann auch der Psioniker den Kokon nicht mehr vorzeitig aufheben.</p> <p>Legt der Anwender einen Kokon um sich, kann er alles wahrnehmen, was außerhalb des Kokons passiert und in seinem Inneren zaubern, magische Gegenstände anwenden und ihn jederzeit auflösen.</p> <p>Von außen kann ein Kokon nur mit magischen Waffen +2 oder Zaubern wie <i>Auflösung</i> oder einem <i>Wunsch</i> zerstört werden. Waffen müssen RK -2 treffen. Der Kokon hat 10TP pro 3 Stufen/TW des Anwenders.</p> <p>Der ektoplastische Kokon ist nicht ortsfest, sondern kann von außen bewegt werden. Unwilligen Zielpersonen steht ein RW gegen Magie zu, um dem Kokon zu entgehen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Energie aufnehmen

<u>PP-Kosten</u> 10	Energien, auch magische, denen der Anwender ausgesetzt ist, können von ihm aufgenommen werden. Er muß sich dabei nicht festlegen, welche Form er absorbieren will. Feuer, Kälte, Blitze, Winde/Gase, selbst Säure sind möglich. Experten streiten, ob die Psioniker die Energien in einen Teil ihres Körpers umwandeln oder ihren Körper als Portal zu einer anderen Ebene benutzen. Zu beachten ist, daß der Psioniker nur seinen Teil der Energie aufnimmt. Wenn er z.B. mit mehreren Gefährten in einem Blitz steht, dann kommt er ggf. ungeschoren davon, während die anderen geröstet werden. Bemerkenswert ist, das diese Kraft sogar gegen Drachennodem wirkt. Überschreiten die SW die Ausdauer-Punkte des Anwenders, so kann er nur einen entsprechenden Teil des Schadens aufnehmen und erleidet den Rest wie gewohnt.  Diese Disziplin ist auch die Voraussetzung für <i>Energie-Explosion</i> .
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 AU pro SW	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Geistheilung

<u>PP-Kosten</u> 10	Da die Gedankenkraft eines Psionikers sogar lebende Materie manipulieren kann, kann er durch diese Disziplin Verletzungen heilen. Er kann dies durch Berührung tun, oder, was schwerer ist, über eine Distanz von bis zu 2m pro Stufe/TW.  Bei der Berührung heilt er 1TP/AU-Punkt. Über die Distanz heilt er 1TP/ 3 AU-Punkte.  Er kann (allein durch Berührung) auch Wunden heilen. Dies dauert aber 1 Stunde und kostet 40 AU pro Wunde.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Illithidenwitterung

<u>PP-Kosten</u> 10	Die Gith-Völker haben diese spezielle Disziplin entwickelt, die ihnen hilft ihre Erzfeinde, die Gedankenschinder (Illithiden), zur Strecke zu bringen. Wird sie aktiviert, kann der Anwender in 3m Radius pro Stufe/TW, die Anwesenheit von Illithiden spüren. Die Disziplin hält 1 Phase pro 3 Stufen/TW an und kostet 4 AU pro Phase. Der Psioniker darf sich in dieser Zeit nicht schneller als mit seinem ½ BF bewegen und weder Schaden erleiden, noch einen RW nicht schaffen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 3m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 4 pro Phase	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Psi-Talent erkennen

<u>PP-Kosten</u> 10	Man kann die Psi-Fähigkeiten eines Wesens nicht sehen, bevor zu wirken beginnen, was oft zu bösen Überraschungen führt. Darum ist es gut, sie vorher zu entdecken.
<u>Zeitaufwand</u> 3 Runden	Diese Disziplin erlaubt es ihrem Anwender Psioniker in 12m Radius zu erkennen. Dazu muß er still stehen und sich konzentrieren. Allein dafür ist 1 AU notwendig. Nach drei Runden erhält er die Erkenntnis welche Wesen im Bereich Psioniker sind.
<u>Reichweite</u> 12m Radius	Für jeden Psioniker, den er entdeckt sind weitere AU fällig: 1 AU für jeden der weniger oder genau so viele TW/Stufen wie er hat und 3 AU für jeden mit mehr TW/Stufen.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Nach Wahl kann er die drei mächtigsten Disziplinen (nach PP-Kosten) der jeweiligen Psioniker erfahren. Dies kostet pro Zielperson 4 AU und eine Runde Zeit.
<u>Rettungswurf</u> nein	Man kann mit dieser Disziplin auch Wesen erkennen, deren <i>Verstand in Ketten gelegt</i> (siehe 40) wurde: Der Anwender muß gezielt danach suchen und kann sie entdecken, wenn diesen ein RW gegen Magie mißlingt. Bei einem Mißerfolg erleidet der Anwender den Verlust von 1 AU. Bei einem Erfolg 1 AU pro Stufe/TW der Zielperson und des Wesens, das seinen Verstand unterjocht.

## Pyrokinetiker

<u>PP-Kosten</u> 10	Von außen betrachtet erscheint ein Feuer manchmal wie ein lebendes Wesen. Wenn es so wäre, könnte man es vielleicht beherrschen? Es gibt Elementar-Magie, die das ermöglicht, aber auch diese Disziplin versetzt einen Psioniker in die Lage Flammen nach seinem Willen zu bewegen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Die Pyrokinese kann kein Feuer erschaffen. Es muß bereits vorhanden sein. Dann können die Flammen durch Psi gelenkt werden. Ausgehend von der Quelle kann der Anwender eine Flammenzunge von 1m pro angefangene 6 SP des Feuers in ein Ziel bringen. Als Beispiel seien genannt: Eine Kerze (1W2 SP), eine Fackel (1W4 SP), ein Kohlebecken (1W6).
<u>Reichweite</u> 1m pro 2 Stufen/TW	Die angerichteten SP kann der Anwender durch seine Erfahrung um +1 pro 2 Stufen/TW erhöhen. Der AU-Verlust beträgt 1 AU pro SP.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Die Pyrokinese verleiht keinen Schutz gegen Feuer und Hitze, doch der Psioniker kann mit ihr vielleicht verhindern sich zu verbrennen. Er drängt Flammen zurück und reduziert den Schaden. Sie machen buchstäblich einen Bogen um ihn. Steht der Anwender in einem Feuerball, oder wird von einem Flammenstrahl oder einem Drachenodem getroffen, kann er versuchen, diese an sich vorbei zu lenken (seine Umwelt nimmt weiter Schaden). Dabei verbraucht er pro SP einen AU-Punkt.
<u>Rettungswurf</u> nein	Allerdings muß er nicht alle AU komplett aufbringen, sondern kann entscheiden, lieber einen Teil des Schadens hinzunehmen. Wehrt er aber den gesamten Schaden ab, kann davon ausgegangen werden, daß er den Angriff ganz von sich und in eine Richtung seiner Wahl zu lenken, wo das Feuer seine Arbeit tut. Dabei ist die Reichweite der jeweiligen Effekte zu beachten, die durch den Psioniker nicht über ihr Maximum verändert werden können. Natürliche Feuerquellen können durch den Anwender erstickt werden, oder er läßt sie auflodern. Auch hierfür braucht es 1 AU-Punkt pro potenziellen SP.  „Sigurd stand allein vor dem Drachen! Dieser spie seinen flammenden Odem auf ihn und unser Freund hätte tot sein müssen. Doch Sigurd hob eine Hand und der Odem prallte buchstäblich an ihm ab und verkohlte die Handlanger der Echse. Sigurd fiel danach zwar bewußtlos zu Boden, doch wir machten dem Vieh dann den Garaus!“

## Schisma

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Das Wesen des Anwenders teilt sich in zwei identische Egos in seinem Körper. Das zweite Ego kann Aufgaben und Fähigkeiten übernehmen und sogar handeln, während das erste ruht oder über etwas nachdenkt. Beide kommunizieren telepathisch.</p> <p>Mittels Schisma kann der Anwender bis zu 72 Stunden effektiv durcharbeiten und so z.B. Forschungszeiten verkürzen.</p> <p>Fertigkeitswürfe auf Intelligenz und Weisheit sind in dieser Zeit um +4 erleichtert. Im Kampf gewinnt er durch den besseren Überblick +2 auf Initiative und RW. Aber leider auch -2 auf RK und ETW0, da er sich mit sich selbst nicht einig ist, wo und wie er im Nahkampf agieren soll.</p> <p>Gegen Zauber der Schulen <i>Illusion</i>, <i>Bezauberung</i> und <i>Beherrschung</i> gibt es jetzt 2 RW, um deren Wirkung zu entgehen (aber nur 1x MR).</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2W6+6 (diese können erst nach 72 Stunden regenerieren)	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Synästhesie

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Bestimmte Umstände, magische, wie natürlich, können einen ganzen Sinn ausschalten: z.B. Dunkelheit und Stille, Blindheit oder Taubheit.</p> <p>Die Auswirkungen sind nicht unerhebliche Abzüge auf diverse Würfe, von anderen Problemen, wie Orientierung, ganz abgesehen.</p> <p>Psioniker schärfen mit dieser Disziplin ihre übrigen Sinne, bzw. schalten quasi komplett um. Sie ersetzen vielleicht Sehen durch Hören. Oder gleichen Hören durch die Wahrnehmung feinsten Luftbewegungen aus, usw.</p> <p>Dadurch heben sie Einschränkungen wieder auf und können – im Rahmen der Umstände – normal handeln.</p> <p>Sie können sich auch auf Geschmacks- Tast- und Gleichgewichtssinn verlegen – alles im Rahmen der Umstände!</p> <p>Natürlich muß ein Psioniker nicht erst warten, bis er eingeschränkt ist. Er kann durch diese Disziplin Boni auf Würfe erhalten, die seine Sinne beanspruchen. Und zwar +1 pro 3 Stufen/TW. Dafür zahlt er 3 AU pro Boni. Beide Auswirkungen halten 1 Runde pro 2 Stufen/TW.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3W4+2	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Teamwork

<u>PP-Kosten</u> 10	<p>Der Psioniker kann die Bewußtseine mehrerer Wesen, in einem Gebiet von 9x9x9m, miteinander verknüpfen, so das sie effektiver handeln.</p> <p>Bei Beginn muß er alle Teilnehmer sehen können, danach müssen sie sich lediglich im Wirkungsbereich aufhalten.</p> <p>Nur Freiwillige können von dieser Disziplin profitieren und ihre maximale Anzahl beträgt 1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers. Der AU-Verlust berechnet sich danach, was die verbundenen Wesen tun. Wenn sie eine gemeinsame Aufgabe übernehmen, die nicht lebensbedrohlich ist (etwas handwerkliches, oder eine geistige Aufgabe, wie eine Planung oder gar Rätsellösung) kostet ihn das 1AU pro Person und Phase. Der SL gewährt Erleichterungen dem Umständen entsprechend.</p> <p>Im Falle eines Kampfes, wo die Informationsverarbeitung enorm verdichtet ist, kostet ihn dies pro Teilnehmer und Runde 3 AU.</p> <p>Bei Kämpfen arbeiten die Teilnehmer effizienter zusammen. Sie haben +2 auf Treffer, Schaden, RW und -2 auf RK. Kämpfen sie gemeinsam gegen einen Gegner, dann steigt der Boni auf +4 und sie machen kritische Treffer bei 18in20.</p> <p>Der Anwender selbst kann normal mitkämpfen, aber nicht zaubern und hat nur noch halben BF. Wird er kritisch getroffen oder mißlingt ihm ein RW, endet die Disziplin auf der Stelle und für diese und die nächste Runde erleiden alle Teilnehmer wegen der Verwirrung -1 auf Treffer, Schaden, RW und +2 auf RK.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Ego-Peitsche

<u>PP-Kosten</u> 12	Dieser geistige Angriff ist gewissermaßen die Nahkampfwaffe der Psioniker. Einem Peitschenhieb gleich läßt er seine Kraft in einem 180°-Bogen schwingen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Die Opfer fühlen sich erschüttert und abgrundtief minderwertig, was sich in einem zeitweiligen Verlust von CHA-Punkten niederschlägt.
<u>Reichweite</u> Anwender, 3m Radius	Die Wirksamkeit der Ego-Peitsche hängt von der Anzahl der Opfer ab. Der Anwender kann die Anzahl seiner Ziele nicht bestimmen, sondern höchstens den Wirkungsbereich. Auch Verbündete im Bereich sind betroffen.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Bestimmen kann er hingegen den Schaden. In einer Spanne von 1 pro 2 Stufen/TW legt der Anwender fest, wie viele CHA-Punkte er seinen Opfern abziehen will. Pro Punkt und Opfer verliert er aber 2 AU (immer noch 1 AU, wenn die Zielpersonen einen RW schaffen!).
<u>Rettungswurf</u> k. W.	Wer von der Ego-Peitsche getroffen wird, muß einen RW gegen Magie schaffen, oder verliert CHA. Ein einzelnes Opfer muß einen RW um -4 erschwert schaffen. Zwei Opfer haben einen RW -3, drei Opfer einen RW -2 und vier Opfer und mehr einen RW -1. Angreifer, deren Charisma durch die Ego-Peitsche unter das des Psionikers sinkt, greifen ihn nur noch an, wenn sie von ihm attackiert werden. Ansonsten ziehen sie sich zurück, oder suchen andere Ziele. Das verlorene Charisma regeneriert sich mit 1 pro Stunde.

## Entkörpern

<u>PP-Kosten</u> 12	Um diese Disziplin anzuwenden, muß der Psioniker seine Zielperson berühren (ggf. erfolgreich treffen). Gelingt der Treffer, dann wird der Geist des Wesens von dessen Körper getrennt und erscheint durchsichtig.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Der Körper sackt bewußtlos in sich zusammen. Der Geist ist sich seiner bewußt und kann mit seinem Umfeld unter normalen Bedingungen kommunizieren. Da dies nicht einem gewollten <i>ätherisch werden</i> entspricht, ist die Zielperson an ihre üblichen Bewegungsformen und Wahrnehmungen gebunden. Allerdings kann der Geist nicht von der <i>Materiellen Ebene</i> aus verwundet werden und er kann feste Materie passieren, sich aber nicht weiter, als 1m pro Stufe/TW (der Zielperson) von seinem eigenen Körper entfernen.
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	Auf der Ätherebene kann der Geist sehr wohl verletzt werden. Der Geist bleibt in dieser Form, abhängig von den AU-Punkten, die der Anwender bei der Aktivierung in die Disziplin gesteckt hat: Pro Runde 4 AU. Die Entkörperung endet sofort, wenn der Körper Schaden erleidet oder einem stark Reiz ausgesetzt ist. Der Geist kehrt dann unverzüglich zurück. Der Psioniker kann die Wirkung auch vorher beenden, erhält aber keine AU zurück. Untote, Konstrukte, Drachen und mächtige Teufel und Dämonen sind immun gegen die Entkörperung.

## Fragmentieren

<u>PP-Kosten</u> 12	Winzige Bestandteile eines Objektes oder Person werden entfernt. Dadurch entstehen 9W6 SP, ohne das eine Wunde oder sichtbare Verletzung sichtbar wäre.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Eine Untersuchung mit <i>Anatomie</i> , <i>Heilkunde</i> oder <i>Medizin</i> kann die Mikroverletzungen zeigen.
<u>Reichweite</u> 1m pro 3 Stufen	Wirkt nicht gegen höhere Dämonen oder Teufel und Drachen. Richtet gegen Untote und Konstrukte nur halben Schaden an (¼ bei gelungenem RW).
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro 2 SP	Da die Bestandteile sehr klein sind, kann damit kein massiver Gegenstand oder gar eine Wand oder Tür aufgelöst werden. Feine Mechanismen (wie Schlösser) werden aber ggf. beschädigt und fragile Objekte, wie Glas oder Papier zerstört (SL-Entscheidung).
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Illithidenjäger

<u>PP-Kosten</u> 12	<p>Dies ist eine weitere Spezial-Disziplin der Gith-Völker, mit der sie Gedankenschinder bekämpfen. In aller Regel stellen sie diesen in Jagdtrupps nach und einer von ihnen aktiviert diese Disziplin, wenn es zu einem Zusammenstoß kommt.</p> <p>Diese Kraft erschafft ein Feld von 1m Radius pro Stufe/TW um den Anwender herum. Es schafft mentale Interferenzen, welche es den Illithiden schweren, bis unmöglich machen, ihre Kräfte einzusetzen. Wann immer einer von ihnen das versucht, muß ihm zuvor ein RW gegen Magie gelingen, erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers. Außerdem wird der AU-Verlust der Illithiden gegen jede Zielperson im Feld um +1 pro 2 Stufen/TW der Zielperson erhöht.</p> <p>Der Anwender kann das Feld solange aufrechterhalten, wie er sich nicht bewegt und sich ausschließlich darauf konzentriert. Erleidet er SP oder schafft einen RW nicht, bricht das Feld zusammen.</p> <p>Zwar kann jeder Psioniker diese Disziplin anwenden, doch nur von den Gith lernen, die sie nur an besondere Personen weitergeben.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW Radius	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 4 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Schmerzhafte Erinnerung

<u>PP-Kosten</u> 12	<p>Ohne selbst zu wissen, welches Bild er hervorruft, kann der Psioniker durch Berührung und 20 AU traumatische Erlebnisse im Geist des Opfers wecken. Es wird handlungsunfähig und demoralisiert. In den nächsten 1W3 Runden kann es nicht handeln/sich bewegen und erleidet danach noch für 4 Runden Abzüge von -4 auf Treffer, Schaden und RW. Im Kampf ist ein erfolgreicher Treffer erforderlich.</p> <p>Mit mehr AU-Einsatz kann der Anwender auch versuchen gezielt eine Situation herbeizurufen, in der die Zielperson schwer verletzt wurde. Sie erleidet die o.g. Auswirkungen und hat 1W2+1 Wunde. Diese hat sie nicht tatsächlich, aber sie wird so handeln und muß dies für den Rest des Kampfes berücksichtigen. Die erinnerten Wunden verschwinden, sowie sich ein Heiler 1 Phase mit dem Opfer befasst hat, oder nach 8 Stunden.</p> <p>Diese Anwendung kostet den Psioniker 35 AU.</p> <p>Untote, Dämonen, Teufel, Elementare, Konstrukte und Drachen sind immun gegen diese Disziplin.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> s.o.	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Umgebung spüren

<u>PP-Kosten</u> 12	<p>In einem bestimmten Radius kann der Psioniker Gegenstände und Wesen mit seinem Geist fühlen. Er ist also nicht auf seine Sinne angewiesen. <i>Dunkelheit</i>, <i>Unsichtbarkeit</i> oder <i>Stille</i> wirken sich hier nicht negativ auf ihn aus. Er kann in <i>magischer Stille</i> aber immer noch nicht zaubern. Wohl aber kann er z.B. ohne Abzüge unter diesen Umständen kämpfen. Die Größe des Feldes bestimmt, wie viel AU er verliert:</p> <p>3m Radius = 2 AU/Runde – 1 Runde zum finden versteckter Wesen          6m Radius = 4 AU/Runde – 2 Runden zum finden versteckter Wesen          12m Radius = 8 AU/Runde – 3 Runden zum finden versteckter Wesen          18m Radius = 12 AU/Runde – 4 Runden zum finden versteckter Wesen</p> <p>Bleibt er bewegungslos, kann er den Bereich nach versteckten Wesen absuchen. Bewegt er sich mit nicht mehr als ½ BF kann er nicht hinterhältig attackiert werden. Ätherische oder astrale Wesen können so nicht geortet werden. Die Chance Geheimtüren zu finden steigt um +1.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Traumreise

<u>PP-Kosten</u> 12	<p>Es heißt, alle Träume schaffen eine Verbindung zum <i>Fernen Reich</i>. Träumende können sich hier also theoretisch begegnen.</p> <p>Psioniker benutzen diese Möglichkeit um in die Träume anderer einzudringen. Ihre Zielperson muß dafür fest und natürlich schlafen. Eine Ohnmacht oder ein durch Magie oder Gift erzeugter Schlaf wirken nicht. Ein natürliches Koma schon.</p> <p>Sie können dem Geist der Zielperson begegnen und mit ihm kommunizieren oder Botschaften zukommen lassen. Sie können ganze Träume erschaffen, schöne, wie gräßliche. Handlungen und Botschaften sind in Segmente eingeteilt, die je 30 min. dauern. In Ausgestaltung, wie Auswirkungen sind die Fantasie von Spieler und Spielleiter gefragt. Das Ziel erleidet jedoch keinen körperlichen Schaden.</p> <p>Anders der Psioniker, wenn er Pech hat: Das Eindringen in Träume via des <i>Fernen Reiches</i>, hat eine Sogwirkung auf dieses. In jedem Segment besteht eine 15%ige Chance, daß ein Schrecken von dort der Spur des Psionikers folgt, in den Traum eindringt und dort tobt. Die Zielperson hat lediglich Alpträume dadurch. Der Psioniker erleidet aber 3W4 SP für jedes Segment, welches der Traum bis dahin schon gedauert hat. Im Anschluß wird die Traumreise automatisch unterbrochen.</p> <p>Wird die Zielperson von außen geweckt, endet die Traumreise sofort. Schläft die Zielperson 8 Stunden, so erwacht sie mit einer steigenden Wahrscheinlichkeit von 5% pro 10 min.</p> <p>Der Psioniker kann auch in den Traum abwesender Personen eindringen, wenn er einen persönlichen Gegenstand seines Zieles berührt, auch über Ebenen hinweg.</p>
<u>Zeitaufwand</u> min. 1 Std.	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 5 pro 30 Min.	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Verschobene Schwerkraft

<u>PP-Kosten</u> 12	<p>Es gibt zwei Anwendungsformen dieser Disziplin:</p> <p>-1- Der Anwender bestimmt für sich, daß die Schwerkraft für ihn dorthin wirkt, wo seine Fußsohlen hinzeigen. So kann er an Wänden und Decken laufen. Dies gilt auch für seine Ausrüstung, und alles, was er aufgrund seiner Stärke tragen kann. Läßt er aber etwas los, unterliegt es sofort wieder der normalen Schwerkraft-Ausrichtung. Diese Form kostet ihn 2 AU/Runde.</p> <p>-2- Er kann ein Schwerkräftfeld von 2x2m pro Stufe/TW in bis zu 2m pro Stufe/TW Entfernung wirken. Dieses Feld wirkt Schwerkraft auf einer Seite, in bis zu 2m. Die andere Seite hat keine Wirkung. Auf dem Feld kann sich entsprechend bewegt werden. Es kann aber auch Dinge, die es passieren ablenken.</p> <p>Diese Form kostet 5 AU/Runde.</p> <p>Der Psioniker kann die AU vorher festlegen und muß sich dann nicht auf die Schwerkraft konzentrieren.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Ektoplasmische Barriere

<u>PP-Kosten</u> 14	<p>Der Psioniker läßt Ektoplamsa auf seine Ebene sickern und formt mit seinem Geist eine Barriere daraus. Pro Stufe/TW kann er eine Fläche von 1x1m formen, die bis zu 30cm dick sein kann. Die Barriere ist nicht an Stütz- oder Haltefunktionen gebunden und kann frei im Raum stehen. Ihre genaue Form bestimmt er Anwender.</p> <p>Diese, durchaus materielle Mauer, hat RK 5, und 10 Struktur-TP (50TP) pro 1m<sup>2</sup> und kann nur mit Waffen +3 beschädigt werden.</p> <p>Sie blockiert Zauber, Psi, Odemwaffen und ätherische Wesen, kann durch Schaden aber zerstört werden.</p> <p>Die Mauer ist nicht unsichtbar, sondern erscheint als flimmernde Luft.</p> <p>Pro 1m<sup>2</sup> verbraucht sie 4 AU. Der Anwender muß sich nicht weiter auf sie konzentrieren, wenn er sie einmal erschaffen hat. Theoretisch hält sie permanent, so daß ein größeres Konstrukt aus mehreren solcher Barrieren möglich ist.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 4 AU pro 1m <sup>2</sup>	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Geistramme

<u>PP-Kosten</u> 14	Eine <i>Intellekt-Festung</i> oder ein <i>Turm des eisernen Willens</i> können nicht von außen aufgehoben werden. Allerdings kann man den Anwendern dieser Disziplinen das Leben schwer machen: Mit der Geistramme attackiert der Psioniker direkt die Festung oder den Turm. Er wählt einen Wert, den er 1:1 mit eigenen AU-Punkten bezahlt. Diese Summe muß der Anwender von Turm oder Festung auf seine Kosten zur Aufrechterhaltung dieser addieren. Hat er die Punkte nicht, bricht sein Schutz zusammen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro 2 Stufen/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Großer Astraltunnel

<u>PP-Kosten</u> 14	Diese Disziplin kann nur erworben werden, wenn man <i>Kleiner Astraltunnel</i> (18PP) beherrscht. Diese Version ist erheblich mächtiger und ist mit einem Portal-Zauber vergleichbar. Auch dieser Astraltunnel verbindet zwei Orte, die sich auf der gleichen Ebene befinden müssen. Er kann von jedem Wesen benutzt werden. Die Distanz zwischen den Orten spielt keine Rolle, ähnlich wie bei einer Teleportation. Der Anwender kann jeden Ort ansteuern, den er kennt, oder sieht. Besonders ist, daß er den Tunnel in jeder Runde der Wirkungsdauer öffnen und schließen kann. Dadurch kann eine Person quasi mit einem Tunnel von Ort zu Ort hüpfen. Die Größe des Tunnels bestimmt der Anwender. So könnte er einen winzigen Tunnel öffnen, bis zu einer Größe von Stufe x0,3m Durchmesser. Davon abhängig ist, wie viele Wesen, Freund wie Feind, den Tunnel pro Runde benutzen können. Die Öffnung kann jede räumliche Lage haben und somit z.B. als Grube dienen. Und letztlich sieht man durch die Öffnung ein klares Ziel, so daß der Reisende u.U. deutlich erkennen kann, was ihn erwartet. Der Tunnel kann außerdem als Waffe benutzt werden: Während man niemals in einem Hindernis herauskommt, kann der Anwender den Tunneleingang/-ausgang um einen Körperteil eines Wesens kollabieren lassen. Dem Opfer steht dann ein RW gegen Magie zu, erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW des Anwenders. Gelingt er, entgeht er dem Schaden. Mißlingt er, schneiden die zusammenbrechenden Ränder des Portals ein Teil des Opfers ab (technisch verliert das Opfer 1SP pro Stufe/TW des Opfers und erleidet automatisch eine Wunde + ggf. eine weitere aufgrund hoher SP). Bei einem Patzer stirbt das Opfer, weil es enthauptet oder inzwei geschnitten wurde.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> 3m pro Stufe	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein / speziell	

## Telekinetische Welle

<u>PP-Kosten</u> 14	<p>Diese Disziplin setzt eine Schockwelle frei, die sich wie ein Kegel 1x36x18m vom Anwender fortbewegt und alle Wesen und Objekte im Wirkungsbereich betrifft. Der Psioniker kann die Auswirkungen der Welle durch den AU-Einsatz regulieren: Pro 2 AU kann er Wesen/Objekte von 10pf Gewicht bewegen.</p> <p>Bis auf fragile Ziele erleiden diese in erster Linie keinen Schaden, sondern werden gestoppt oder zurückgeworfen – und das kann natürlich auch zu Schaden führen. Der Spielbarkeit halber sind die Auswirkungen folgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wird das Gewicht des Zieles erreicht, wird dieses 3m zurückgedrängt</li> <li>• Wird das Gewicht um +50% überschritten, wird es 6m zurückgedrängt <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Das Ziel erleidet 1W6 SP, bzw. Strukturschaden</li> </ul> </li> <li>• Wird das Gewicht um +100% überschritten, wird es um 10m zurückgedrängt <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Das Ziel erleidet 3W6 SP, bzw. Strukturschaden</li> </ul> </li> <li>• Wird das Gewicht um +200% und mehr überschritten, wird es um weitere +3m pro 2 Stufen/TW (kein Limit) des Psionikers zurückgedrängt <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Das Ziel erleidet 3W6 SP, bzw. Strukturschaden +1 pro Stufe/TW des Psionikers</li> </ul> </li> </ul> <p>In jedem Fall müssen die Opfer einen Wurf gegen Geschicklichkeit schaffen, um stehen zu bleiben, ansonsten erleiden sie ein <i>Niederwerfen</i>.</p> <p>Von der Telekinetischen Welle sind auch geisterhafte und astrale Wesen betroffen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Trance

<u>PP-Kosten</u> 14	<p>In verzweifelten Situationen kann sich der Psioniker in eine Trance versetzen und so auf Hilfe warten oder eine Wendung des Schicksals. Sein Geist befiehlt also seinem Körper auszuhalten und er dehnt dabei die Zeit für ihn.</p> <p>So kann er über Tage/Wochen ruhen ohne zu verhungern, verdursten oder Sauerstoff zu brauchen. In dieser Zeit erscheint er komatös und er nimmt die Umgebung nur über Berührung wahr.</p> <p>Zu Beginn muß der Psioniker bestimmen, wie lange er in Trance bleiben will. Diese hält dann max. 1 AU pro Tag.</p> <p>Bei vorzeitiger Erweckung verliert er durch den Schock alle übrigen AU.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Stunde	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Turm des eisernen Willens

<u>PP-Kosten</u> 14	<p>Diese beste alle Defensiv-Disziplinen kann nur erlernen, wer bereits <i>Intellekt-Festung</i> beherrscht. Der Turm negiert alle Psi-Angriffe auf den Anwender automatisch, doch er kann selber noch Angriffe ausführen und selber normal handeln. Der Turm fällt auch nicht, wenn der Anwender einen kritischen Treffer erleidet oder ihm ein RW mißlingt.</p> <p>Den Turm aufrechtzuerhalten kostet 3 AU pro Runde.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3 AU pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Wiederbelebung

<u>PP-Kosten</u> 14	<p>Stirbt ein Held, kämpfen seine Gefährten um sein Leben. Dabei soll es bisweilen zu wundersamen Ereignissen kommen, in denen eine nahe stehende Person über den Tod so verzweifelt ist und so sehr kämpft, das der vermeintlich Tote ins Leben zurückkehrt. Regeltechnisch muß der Charakter tot sein, also -1 TP oder sogar noch darunter erreicht haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Psioniker hat nur begrenzte Zeit zu handeln: Max. 1 Runde pro 2 seiner Stufen/TW nachdem der Tod eingetreten ist.</li> <li>• Für jeden TP unter Null muß er 3 AU aufbringen. Reichen seine AU nicht, um den Betroffenen auf Null zu bringen, wirkt diese Disziplin nicht.</li> <li>• Auf mehr als Null TP kann der Psioniker den vermeintlich Toten nicht bringen, d.h. als nächstes muß magische oder natürliche Heilung erfolgen, sonst sinken die TP in der üblichen Rate, bis der Tod erneut eintritt.</li> <li>• Der Psioniker kann diese Disziplin nur einmal pro Zielperson einsetzen.</li> <li>• Ihm selbst muß ein KON-Wurf gelingen, oder diese sinkt für 1 Woche pro 2 Stufen/TW des Geretteten auf die Hälfte.</li> <li>• Außerdem kann der Psioniker – gleich ob der Wurf gelang oder nicht – alle Psi-Disziplinen im vorgenannten Zeitraum nur zum doppelten Preis einsetzen.</li> </ul> <p>„Ich glaube Torin wollte so sehr, daß Cara lebt, daß sie von der Schwelle des Todes zurückkam. Nur für ihn.“</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3 AU pro TP	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Zusammenpressen

<u>PP-Kosten</u> 14	<p>Der Anwender komprimiert eine Lebensform mit seinen Gedanken derart, daß ihr Gewebe gequetscht und sogar Knochen gebrochen werden.</p> <p>Die Disziplin wirkt auch gegen pflanzliche Lebensformen und insbesondere Gallerte und Schleime.</p> <p>Der Schaden ermittelt sich aus dem Einsatz der AU-Punkte: jeder AU-Punkt verursacht 2 SP.</p> <p>Dem Opfer steht ein RW gegen Magie, erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW des Anwenders zu, um den Schaden zu halbieren.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 10m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Anpassung an die Umwelt

<u>PP-Kosten</u> 16	<p>Der Psioniker kann sich oder einen anderen sterblichen Körper gegen die schädlichen Auswirkungen einer natürlichen Umwelt schützen. Vakuum/Fehlen von Sauerstoff, tödliche Kälte, Hitze oder Gase, Strahlung, Säure oder Druckverhältnisse können ihm nichts anhaben. Diese Bedingungen müssen aber tatsächlich naturgegeben sein. Wurden sie magisch hervorgerufen, dann wirkt diese Disziplin nicht. Man könnte also in natürlicher glühender Lava stehen und dann durch <i>Brennende Hände</i> sterben...</p> <p>Zu beachten ist, das es sich um die <i>üblichen</i> Bedingungen handeln muß. Ein Steinschlag kann auch als natürlich betrachtet werden, ist aber <i>nicht üblich</i>.</p> <p>Die Anpassung kann der Psioniker auf sich und/oder eine andere Person anwenden. Dies erhöht aber den Ausdauer-Verlust. Die Anpassung kann nur bei freiwilligen Teilnehmern erfolgen.</p> <p>Der Anwender muß sich nicht auf die Aufrechterhaltung der Wirkung konzentrieren.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 2 Runden	
<u>Reichweite</u> 0 oder 1m/Stufe (es muß eine Sichtlinie bestehen)	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1/Runde nur der Psioniker und 2/Runde andere Person	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Gedankenschild

<u>PP-Kosten</u> 16	Zu den Schutz-Disziplinen der Psioniker zählt der Gedankenschild. Er kann diesen mit 1 AU aktivieren und dieser bleibt dann 1 Phase bestehen, oder bis er aufgelöst/aufgehoben wird.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Auf den Schild muß er sich nicht weiter konzentrieren und kann sich normal bewegen und handeln. Gegen Illusionen und Bezauberungen/Beherrschungen gewährt der Schild einmalig einen RW-Bonus von +2. Dann löst er sich auf und muß neu aktiviert werden.
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Zum vollen Potential gelangt er gegen Psi-Angriffe. Er erschwert deren Einsatz, indem er die dafür erforderlichen AU des Angreifers um +50% erhöht. Kann der Angreifer diese zusätzlichen Punkte nicht aufbringen, scheidet sein Psi-Angriff automatisch und er verliert allein die in den Beschreibungen aufgeführten AU.
<u>Rettungswurf</u> nein	Reichen die AU-Punkte des Angreifers, dann hat der Schild zwar versagt, bleibt aber weiter aktiv für den nächsten Angriff. Der Schild schützt ausschließlich den Psioniker. Gegen Disziplinen, die mehr als eine Runde auf ein Gebiet wirken, ist der Schild unwirksam.

## Meisterliche Meditation

<u>PP-Kosten</u> 16	Mittels dieser Meditation können sich Anwender auf einen großen Einsatz von Psi-Disziplinen vorbereiten. Durch eine vierstündige Meditation sind sie in der Lage ihre AU mit temporären AU zu vergrößern. Diese temporären AU-Punkte werden ausschließlich für den Psi-Einsatz verwendet, nicht für andere AU-Leistungen. Werden sie nicht genutzt, gehen sie nach 24 Stunden verloren. Kommt eine Psi-Disziplinen zum Einsatz, werden die temporären Punkte als erste abgezogen.
<u>Zeitaufwand</u> 4 Stunden	Die Höhe der zusätzlichen AU hängt vom Ergebnis der Meditation ab. Diese wird durch einen INT-Wurf entschieden:
<u>Reichweite</u> Anwender	nicht gelungen = 0 1-5 Punkte übrig = +25 AU 6-10 Punkte übrig = +50 AU 10+ Punkte übrig = +80 AU Meisterlich = +100 AU
<u>Ausdauer-Verlust</u> 0	
<u>Rettungswurf</u> nein	bei einem Patzer verliert der Psioniker 75% seiner AU für 24 Stunden

## Negatives Psi-Feld

<u>PP-Kosten</u> 16	Der Anwender errichtet einen Bereich, in dem die AU-Verluste anderer Psioniker, ob sie sich nun darin befinden oder Disziplinenhinein wirken wollen, verdoppeln.
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	Das Feld hat einen Radius von 9m und kann in bis zu 10m entfernt gewirkt werden. Der Anwender selbst kann in dieser Runde nichts anderes tun, als sich zu konzentrieren und das Feld aufzubauen.
<u>Reichweite</u> 10m	Bewegt er sich, wird er getroffen oder mißlingt ihm ein RW, bricht das Feld zusammen. Steht das Feld, kann er selber normal handeln, er muß es nur weiter mit AU versorgen.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 5 AU pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Psi-Absorption

<u>PP-Kosten</u> 16	<p>Alle Psioniker brauchen eine gute Ausdauer, um ihre Disziplinen zum Einsatz bringen zu können. Um schneller neue Kräfte aufzutanken, oder vielleicht einen gegnerischen Psioniker an seiner Kunst zu hindern, kann man mit dieser Disziplin anderen Ausdauer entziehen.</p> <p>Die Psi-Absorption wirkt nur gegen andere Psioniker, auch wenn sie darauf beruht AU-Punkte zu entziehen, die jeder Charakter hat.</p> <p>Um sie anzuwenden, muß der Angreifer eine Sichtlinie zu seinem Opfer haben und sich eine volle Runde konzentrieren und selbst 1W4 AU aufbringen. Dann machen beide einen INT-Wurf. Gewinnt der Angreifer, kann er dem Gegner AU entziehen.</p> <p>Für jeden Punkt aus der Probe, den er übrig hat, kann er 2 AU absorbieren. Seinem Opfer bleiben aber immer mindestens 25% seiner aktuellen Punkte erhalten, die nicht geraubt werden können.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> 18m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1W4	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Zeitregression

<u>PP-Kosten</u> 16	<p>Der Psioniker oder eine von ihm berührte Person kann eine Runde zurück springen und ggf. andere warnen oder eine Handlung ausführen. Dies geht nur mit freiwilligen Subjekten.</p> <p>Der AU-Verlust hängt vom Ziel ab: Der Psioniker selbst: 4W4+8 AU, andere: 3W4+6 AU</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Zweite Bewegung

<u>PP-Kosten</u> 16	<p>Der Psioniker entlehnt Astral-Energie, mit der er neue Möglichkeiten auf seiner Ebene erschafft. In diesem Fall Bewegungsmöglichkeiten.</p> <p>Innerhalb einer Kampfrunde darf er eine zusätzliche Bewegung ausführen, in einem Moment seiner Wahl.</p> <p>Dies gibt ihm die Gelegenheit einem Nahkampfangriff oder einer Zauberwirkung zu entkommen. Dabei darf er sich soweit bewegen, wie es sein BF ermöglicht.</p> <p>Er kann diese Bewegung auch zwischen zwei seiner Handlungen, z.B. zwei Nahkampfattacken ausführen und so unterschiedliche Gegner angreifen (natürlich mit Zielwechsellerschwerung).</p> <p>Zu beachten ist, daß die Bewegung zwar jederzeit stattfinden kann, nicht aber andere Handlungen. Mehr als eine zusätzliche Bewegung ist nicht möglich.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 8	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Eingesperrter Geist

<u>PP-Kosten</u> 18	<p>Mittels seiner Psi-Kraft blockiert der Anwender den Geist einer Zielperson. Sie wird alles wie unter einer Glocke wahrnehmen und keine eigene Motivation mehr zeigen. Sie kann nur noch reagieren, sich also verteidigen, aber nicht angreifen oder zaubern, reden, planen oder Gegenstände benutzen. Sie wird passiv und erscheint oberflächlich wie gelähmt, da sie sich auch nicht bewegt, wenn ihr Leben nicht unmittelbar in Gefahr ist. Ein Wesen, das bereits kämpft, also einen Feind ausgemacht hat, oder schon Angriffe durchführt, ist immun gegen diese Disziplin.</p> <p>Ansonsten steht dem Opfer ein RW, um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert zu. Der Psioniker muß pro Runde die Hälfte der INT des Opfers in AU aufbringen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro 3 Stufen	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k. W.	

## Gespigelter Schaden

<u>PP-Kosten</u> 18	Der physische Angriff auf einen Psioniker kann ziemlich gefährlich werden, wenn dieser sich durch diese Disziplin mit seiner Zielperson verbindet.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Dieser steht ein RW gegen Magie zu, um der Wirkung zu entgehen. Gelingt ihr dieser nicht, dann nimmt sie jeden Waffen- und Nahkampfschaden den er anrichtet auch selber hin. Mit anderen Worten: Beide erleiden den Schaden.
<u>Reichweite</u> speziell	Der Anwender erleidet zusätzlich auch -1 AU pro 2 Stufen/TW seiner Zielperson.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	In einer zweiten Form kann der Psioniker auch sich selbst Schaden zufügen und diesen auf eine Zielperson übertragen. Dieser steht ein RW gegen Magie zu, der um -1 pro 3 Stufen/TW erschwert ist. Das Opfer erleidet nun 1:1 den Schaden des Anwenders, inklusive Verstümmelungen oder der sofortigen Vernichtung.
<u>Rettungswurf</u> k. W.	Dieser Form kostet den Anwender automatisch die Hälfte seiner maximalen AU und kann nur einmal pro Tag auf ein Wesen angewendet werden, daß nicht weiter als 18m entfernt sein darf.

## Große Meditation

<u>PP-Kosten</u> 18	Mittels dieser Meditation können sich Anwender auf einen großen Einsatz von Psi-Disziplinen vorbereiten. Durch eine vierstündige Meditation sind sie in der Lage ihre AU mit temporären AU zu vergrößern. Diese temporären AU-Punkte werden ausschließlich für den Psi-Einsatz verwendet, nicht für andere AU-Leistungen. Werden sie nicht genutzt, gehen sie nach 24 Stunden verloren. Kommen Psi-Disziplinen zum Einsatz, werden die temporären Punkte als erste abgezogen.
<u>Zeitaufwand</u> 4 Stunden	Die Höhe der zusätzlichen AU hängt vom Ergebnis der Meditation ab. Diese wird durch einen INT-Wurf entschieden:
<u>Reichweite</u> Anwender	nicht gelungen = 0 1-5 Punkte übrig = +10 AU 6-10 Punkte übrig = +25 AU 10+ Punkte übrig = +40 AU Meisterlich = +80 AU
<u>Ausdauer-Verlust</u> 0	bei einem Patzer verliert der Psioniker 2/3 seiner AU für 24 Stunden
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Herrschaft über unbelebtes

<u>PP-Kosten</u> 18	Mittels seiner Gedankenkraft kann der Psioniker anorganische Substanzen und abgestorbenes Gewebe kontrollieren. Er kann es nicht direkt bewegen, denn dies ist keine Telekinese. Aber die Objekte können sich durch seine Disziplin verbiegen und verformen ohne zu brechen, höhere Belastungen aushalten oder leichter brechen. Wenn die Kontrolle endet, kehrt das Material in seine Ausgangskonsistenz zurück. Sofern es also die nötige Stabilität hat, bleibt es in einer neuen Form.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Grundsätzlich sind den Optionen keine Grenzen gesetzt. Wenn überhaupt bestehen sie im Einsatz der AU. Diese kann aber vom SL nach Ermessen drastisch erhöht werden, wenn die Auswirkungen entsprechend sind: Etwa einen Diamanten verflüssigen.
<u>Reichweite</u> 18m	Gewöhnliche Veränderungen wären: Eine Holztür verbiegen oder die Festigkeit von Karton zu geben. Einen Tonkrug so hart zu machen, daß er einen tiefen Sturz übersteht. Einen Metallhaken verbiegen. Holzbalken einer Decke zu einem Käfig umformen.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Magische Gegenstände, Relikte und Artefakte entziehen sich der Kontrolle automatisch. Pro aufgewandter 1 AU lassen sich 10pf Materie beherrschen.
<u>Rettungswurf</u> nein	Entsprechend des AU-Einsatzes kann ein machtvoller Psioniker auch komplexe Mechanismen übernehmen und z.B. eine Mühle antreiben, in dem er die Teile durch Veränderung ihrer Masse antreibt. Dies erfordert aber Fingerspitzengefühl, da dadurch natürlich auch Teile zerbrechen können. Ebenso ist die Kontrolle von Konstrukten, wie Golems, zumindest theoretisch möglich. Auch Untote können beherrscht werden, diese dürfen aber keine Intelligenz besitzen. Das Ziel darf nicht mehr als 1TW pro 3 Stufen/TW des Anwenders haben. Weder Konstrukte, noch Untote haben einen RW dagegen! In jedem Fall muß der Psioniker Sichtkontakt zu seinem Ziel haben und darf keine anderen Handlungen ausführen und sich nur mit ½ BF bewegen.

## Kleiner Astraltunnel

<u>PP-Kosten</u> 18	<p>Einem Dimensionstor nicht unähnlich, kann man einen Astraltunnel benutzen, um sich sicher und schnell von A nach B zu bewegen. Mit seiner Gedankenkraft öffnet der Psioniker tatsächlich einen Weg, der durch ein Stück der Astral-Ebene führt und wie ein gewundener Tunnel aus wirbelndem Licht erscheint. Ein- und Ausgänge sind zweidimensional und seine Form macht es unmöglich das Ziel der Reise vom Eingang aus zu sehen. Sie eignen sich also nicht zum Auspähen und den Anwender erwartet ggf. eine Situation, auf die er nicht vorbereitet ist. Er kann aber auch nicht in fester Materie oder einem Lebewesen herauskommen. Ein Astraltunnel kann nur Punkte auf der gleichen Ebene verbinden, ist dafür aber sogar problemlos von Zwergen (-psionikern) benutzbar. Nur der Anwender kann ihn benutzen. Theoretisch kann der Tunnel unendlich lang sein. Praktisch begrenzt die AU des Anwenders die Distanz.</p> <p>Beim Betreten hat man das Gefühl, sich mit seiner normalen Geschwindigkeit zu bewegen, tatsächlich hat er aber BF 24, auch ungewollt!</p> <p>Die Reichweite des Tunnel beträgt 24m pro Runde. Pro Runde kostet der Tunnel den Anwender 5 AU.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> 3m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 5 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Mentalschlag

<u>PP-Kosten</u> 18	<p>Der Mentalschlag, oder <i>Psi-Sturm</i> ist ein Angriff auf den Geist und Körper eines Opfers gleichermaßen. Nur mächtige Psioniker und leider auch alle Aboleth und Illithiden beherrschen diese Disziplin. Bei den letztgenannten ist sie angeboren und sie kostet sie nur einen absurd geringen Aufwand an AU (1 pro 5 SP).</p> <p>Der Mentalschlag hat eine Kegelform (1x9x3m – es sollen auch schon größere beobachtet worden sein). Der Schaden wird durch den Einsatz der AU-Punkte bestimmt, die in einer Spanne von 1-20 frei gewählt werden können. Hinzu kommen immer +1 pro 2 Stufen/TW, die aber keine zusätzliche AU kosten.</p> <p>Der Psioniker darf wählen, ob dieser Schaden bei seinen Opfern tatsächliche SP anrichtet, oder AU-Verlust oder STAB-Verlust. Er kann auch eine Mischung wählen, jedoch nie mehr als 20 Punkte auf einen der Werte.</p> <p>Mehr als 60 Punkte gesamt kann auch der mächtigste Psioniker nie anrichten. Der Überschuß geht verloren.</p> <p>Opfer können den jeweiligen Schaden halbieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit einem RW gegen Magie die SP</li> <li>• Mit einem RW gegen KON die AU</li> <li>• Mit einem RW gegen WEI die STAB</li> </ul> <p>Die RW sind um -1 pro 3 Stufen/TW des Anwenders erschwert.</p> <p>Untote, Konstrukte und beschworene Kreaturen sind immun gegen AU- und STAB-Verluste, müssen aber sehr wohl SP hinnehmen.</p> <p>Mentalschläge können auch gezielt gegen Strukturen genutzt werden! In diesem Fall bündelt der Psioniker seine Kraft auf 1x1m in bis zu 9m Entfernung. Die angerichteten SP werden durch 3 geteilt und bestimmen dann den Strukturschaden. Diese Anwendung dauert eine volle Runde.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1-20	
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Persönlichkeit spiegeln

<u>PP-Kosten</u> 18	<p>Wenn sich ein Feind nicht umstimmen läßt, kann man ihn vielleicht mit dieser Disziplin dazu bringen, genau das Gegenteil von dem zu tun, was er vor hat. Der Psioniker greift den Geist seiner Zielperson an und spiegelt ihn gewissermaßen. Der Zielperson steht ein RW gegen Magie zu, der um -1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders modifiziert wird (kein Limit). Schafft sie ihn nicht, tut und handelt sie genau anders herum, als sie wollte. Das Opfer erkennt dies vielleicht, kann es aber nicht ändern, solange sich der Psioniker ausschließlich auf es konzentriert, was pro Runde 2 AU pro Stufe/TW der Zielperson kostet.</p> <p>Er kann in dieser Zeit nichts anderes tun und darf sich nicht bewegen. Treffer, Schaden und mißlungene RW beenden die Spiegelung sofort.</p> <p>Ein Wesen, das einmal Opfer der Spiegelung wurde, ist für 24 Stunden immun dagegen. Ebenfalls immun sind Untote, Konstrukte und sehr alte Drachen, sowie Herrscher der Hölle oder des Abgrundes und Wesen von den äußeren Ebenen.</p> <p>Wenn die Handlungen nicht ganz klar festzulegen sind, dann handelt die Person, als habe sie die diametrale Gesinnung zu ihrer tatsächlichen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> k. W.	

## Rückschlag

<u>PP-Kosten</u> 18	<p>Der Psioniker muß diese Disziplin bereits aktiviert haben, wenn sie wirken soll. Sie kostet ihn 2 AU pro Runde und bewirkt, daß ein Psi-Effekt, der gezielt auf ihn gewirkt wurde, auf den Angreifer zurück geworfen wird – mit allen Folgen.</p> <p>Dies kostet den Anwender aber noch einmal genauso viele AU-Punkte, wie den Angreifer. Da er dies nicht kontrollieren kann, kann seine AU dadurch auf Null sinken.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Astralreise

<u>PP-Kosten</u> 20	<p>Dies ist wohl die mächtigste Fähigkeit der Psioniker. Sie erlaubt es, den Geist vom Körper zu trennen und die Astral-Ebene zu betreten (Regeln, siehe <i>Codex Verum</i>, S. 20ff).</p> <p>„Sie wird immer besser in diesem Astral-Reise-Zeug. Doch ich mache mir auch Sorgen: Je öfter sie es macht, desto länger bleibt sie fort und eines Tages kommt sie vielleicht gar nicht mehr zurück?“</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 1 pro 30 min.	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Intellekt-Festung

<u>PP-Kosten</u> 20	Der ärgste Feind eines Psionikers, ist ein anderer Psioniker. Darum gibt es Disziplinen, die vor deren Fertigkeiten schützen. Die Intellekt-Festung ist so eine. Sie macht alle Psi-Kräfte gegen ihren Anwender automatisch unwirksam. Dies aber zu dem Preis, daß der Anwender selber keine Psi-Fähigkeiten wirken kann, solange die Festung steht/aufrecht erhalten wird. Dies kostet ihn 2 AU pro Runde.  In dieser Zeit darf er sich nicht bewegen, wohl aber andere Dinge tun kann, wie Zaubern, Tränke nehmen, Gegenstände benutzen oder im Nahkampf sein.  Wird er kritisch getroffen oder mißlingt ihm ein RW, dann bricht die Festung zusammen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 AU pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Wahrscheinlichkeitsfeld

<u>PP-Kosten</u> 20	In einem Wirkungsbereich von 9m Radius verändert der Psioniker die Wahrscheinlichkeiten von Aktionen. Dabei sind alle Wesen im Bereich betroffen (außer höheren Teufeln, Dämonen und Drachen). D.h. der Anwender muß u.U. eine Menge AU-Punkte zahlen, weshalb das Wahrscheinlichkeitsfeld sehr kräftezehrend sein kann, wenn viele Wesen darin sind.  Konkret kann der Anwender bis zu drei Faktoren beeinflussen. Wenn er das Feld aktiviert, muß er festlegen, welche. <ul style="list-style-type: none"> <li>• alle Würfe auf dem W20 werden nach Wunsch des Anwenders um einen Bonus oder Malus verändert. Die Höhe des Wertes (max. 10) legt der Anwender fest. Je Punkt und Wurf kostet ihn das 3 AU.</li> <li>• Alle Bewegungen in einer Bewegungsphase dürfen vom Spieler des Anwenders verändert werden. Jedes Feld Bewegung kostet den Anwender 2 AU. Wesen, die sich nicht bewegen (deren Bewegung der Anwender-Spieler stoppt) beanspruchen immer noch 1 AU.</li> <li>• Die Benutzung von Gegenständen, oder Tränken kann nach Wunsch des Anwenders einer 50:50 Chance unterliegen. Für jedes Wesen, das eine solche Aktion durchführt zahlt er 3 AU.</li> </ul>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Herzstopp

<u>PP-Kosten</u> 22	Die furchtbare Macht dieser Disziplin läßt sein lebendes Wesen von der <i>Materiellen Ebene</i> (keine Drachen) auf der Stelle tot zusammenbrechen.  Kann der Psioniker sein Ziel berühren (Trefferwurf), dann erfolgt der Herzstopp sofort. Er kann ihn aber auch aus der Distanz anwenden. Dazu muss sich der Psioniker aber drei Runden auf sein Ziel konzentrieren, das nicht weiter als 18m entfernt sein darf.  In der vierten stoppt der Herzschlag des Opfers.  Man kann es nur wiederbeleben, wenn <i>Erste Hilfe</i> , <i>Heilkunde</i> oder <i>Medizin</i> erfolgreich angewendet werden oder durch den Zauber <i>Heilung</i> . Für alles bleibt ein Zeitfenster, welches sich aus der Konstitution des Opfers berechnet: KON:3 Runden. Danach ist es tot.  Dem Opfer steht ein RW zu, um der Wirkung komplett zu entgehen. Dieser ist aber um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert, bis zu einem Maximum von -6.
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> Berührung oder 18m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 18 bei Berührung 5 pro Runde auf Distanz = 20	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Null Psi-Feld

<u>PP-Kosten</u> 22	<p>Der Anwender errichtet einen Bereich, in dem keine Psi-Disziplinen wirken. Das Feld hat einen Radius von 9m und kann in bis zu 10m entfernt gewirkt werden. Der Anwender selbst kann in dieser Runde nichts anderes tun, als sich zu konzentrieren und das Feld aufzubauen.</p> <p>Bewegt er sich, wird er getroffen oder mißlingt ihm ein RW, bricht das Feld zusammen. Steht das Feld, kann er selber normal handeln, er muß es nur weiter mit AU versorgen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 2 Runden	
<u>Reichweite</u> 10m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 12 AU pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Präkognition

<u>PP-Kosten</u> 22	<p>Der Anwender wirft gewissermaßen einen Blick in die unmittelbare Zukunft. Um dies zu tun, bleibt er eine Runde lang inaktiv und kann sich weder bewegen noch handeln. In dieser Zeit erhält er seine Eindrücke der Zukunft. Diese gewähren ihm einige Vorteile. Zunächst bestimmt er, wie weit er blicken will, denn davon hängt sein AU-Verlust ab</p> <p>1 Runde = 6 AU 2 Runden = 8 AU 3 Runden = 16 AU 4 Runden = 32 AU</p> <p>Mehr als vier Runden sind nicht möglich.</p> <p>In dieser Zeit erhält er +6 auf Initiative und RW, seine RK und ETW0 verbessern sich um 4 Punkte. Er kann nicht mehr patzen (auch nicht bei RW) und richtet kritische Treffer um 2 verbessert an. Würfelt er Schaden von Zaubern aus, dann verursacht er +1SP/SW.</p> <p>Seine Gefährten in 12m Radius erhalten durch seine Anweisungen +3 auf Initiative und RW, ihre RK und ETW0 verbessern sich um 2 Punkte. Sie dürfen bei Patzern 1W6 würfeln. Bei 3 in 6 war es kein Patzer, sondern der Angriff ging lediglich daneben. Im Falle von RW können sie zwar immer noch patzen, davon abgesehen verursachen diese aber -1SP/SW gegen sie. Ihre Chance auf kritische Treffer verbessern sie um 1.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Seelenheilung

<u>PP-Kosten</u> 22	<p>Basierend auf der Technik des <i>Beruhigen</i>, bietet die <i>Seelenheilung</i> einen noch größeren Heilbonus.</p> <p>Psioniker können mit dieser Disziplin Stabilitätsverlust (ausschließlich) bei anderen heilen. Der Anwender muß mit seiner Zielperson körperlichen Kontakt aufnehmen und für mindestens eine Phase beruhigend auf diese einwirken. Dann beginnt der Moment der Seelenheilung.</p> <p>In der ersten Phase, die er sich Zeit nimmt, kann er einen STAB-Punkt für 2 AU heilen. In der zweiten 2 STAB für 2 AU, in der dritten 4 STAB für 2 AU, in der vierten 8 STAB für 2 AU usw.</p> <p>STAB-Punkte unter Null heilen mit einer Rate von 1 pro 4 AU pro Phase (ohne Beschleunigung).</p> <p>Hat er sich wenigstens 6 Phasen Zeit genommen, dann hebt er sämtliche Nebenwirkungen durch STAB-Verlust auf. Dazu muß ihm aber ein WEI-Wurf gelingen.</p> <p>Die Seelenheilung selbst fordert den Anwender so sehr, daß er, zusätzlich zum AU-Verlust, in der nächsten Ruhephase keine natürliche TP-Regeneration hat.</p> <p>Sollte er Zauber lernen können, kann er am nächsten Tag von jedem Grad einen weniger lernen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase +X	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Fort schleudern

<u>PP-Kosten</u> 22	Wie in einer Explosion, in der er im Mittelpunkt steht, kann der Psioniker Kräfte frei setzen, die alles von ihm aus fort schleudert.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Größe und Ausmaß bestimmt er dabei durch seinen AU-Verlust: Pro 1m Radius des kugelförmigen Wirkungsbereiches sind 3 AU aufzubringen. Pro 50pf noch einmal 2 AU.
<u>Reichweite</u> Anwender	Die freigesetzte Psi-Energie entlädt sich so schlagartig, daß alle betroffenen Wesen aus dem Wirkungsbereich geschleudert werden und noch einmal so weit fliegen, wie der Radius dieses war. Sie erleiden automatisch ein <i>Niederwerfen</i> .
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Wesen, die zu schwer sind, müssen einen einen RW gegen Magie schaffen. Sie können dann zwar im Wirkungsbereich bleiben, sind aber in dieser Runde handlungsunfähig.
<u>Rettungswurf</u> speziell	Schaffen sie ihn nicht, muß ihnen als nächstes ein Wurf gegen <i>Niederwerfen</i> gelingen, oder sie stürzen im Wirkungsbereich. Ätherische und astrale Wesen sind auch betroffen. Da sie aber kein Gewicht haben, wirkt das Fortschleudern nur, wenn sie nicht mehr als 1 TW/Stufe pro 2 Stufen/TW des Anwenders haben. Beispiel: Ein Schreckgespenst mit 8 TW ignoriert diese Kraft, wenn sie von einem 14. Stufe Psioniker kommt. Die eines 16. Stufe Psionikers würde voll wirken. Zu beachten ist auch, das kleinere Gegenstände betroffen sind und zu Geschossen werden können, die nach Entscheidung des SL Schaden anrichten.

## Negation

<u>PP-Kosten</u> 24	Die Negation erlaubt es dem Anwender Energieformen, welche auf ihn wirken könnten, teilweise außer Kraft zu setzen. Negation wirkt gegen Magie und Psi-Kräfte, nicht aber gegen die Zauber von Klerikern!
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Der Anwender schafft um sich herum eine unsichtbare Barriere, deren Aufrechterhaltung ihn alle Konzentration kostet, weshalb er sich für die Wirkungsdauer nur noch mit ½ BF bewegen kann. Kämpfen oder Zaubern sind nicht möglich. Erleidet er Nahkampfschaden, ist die Negation sofort aufgehoben.
<u>Reichweite</u> Anwende	Dafür kann er pro 4 AU einen Zaubergrad aufheben, der auf ihn oder das Gebiet in dem er steht, gewirkt wird.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 3 pro Runde +X	Wird Psi gegen ihn eingesetzt, kann er sie komplett neutralisieren, wenn er zusätzlich die gleichen AU-Punkte wie sein Angreifer aufbringt. Sonst unterliegt er den vollen Auswirkungen!
<u>Rettungswurf</u> nein	„Wir duckten uns alle unter dem verdammten Feuerball und bei Chebopath, wir wären ordentlich geröstet worden. Nur Korgil stand reglos an seinem Platz und hat durch seine pure Anwesenheit den Zauber aufgehoben. Die Götter müssen diesen kleinen Bastard wahrhaft lieben.“

## Zeitverzerrung

<u>PP-Kosten</u> 24	Auf eine Zielperson gewirkt kann der Anwender die Zeit raffen oder dehnen. D.h. er kann bestimmen, daß in einer Runde Echtzeit +-1 Runde pro 2 Stufen/TW vergehen. Dies verkürzt z.B. die Wirkungsdauer von Zaubern, oder beschleunigt die Wirkung von Heilung, oder das Verbluten eines Opfers.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Von der Verzerrung sind nur Wesen betroffen, die nicht kämpfen oder zaubern.
<u>Reichweite</u> 1m pro Stufe/TW	Unwilligen Zielpersonen steht ein RW gegen Magie zu. Der Anwender kann die Zeitverzerrung auch auf sich selbst legen und so Handlungen schneller ausführen, jedoch keine Psi-Disziplinen, Zauber oder Angriffe in dieser Echtzeit-Runde anwenden.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Pro Verzerrter Runde verliert der Psioniker 6 AU.
<u>Rettungswurf</u> k. W.	

## Fernes Reich betreten

<u>PP-Kosten</u> 26	Furchtlose Psioniker oder solche, die eine Affinität zu ihm haben, können mittels dieser Kraft ein Tor ins <i>Ferne Reich</i> öffnen.
<u>Zeitaufwand</u> 3 Runden	Es bleibt 1 Runde pro Stufe/TW offen, oder bis der Anwender hindurchgegangen ist. Außer ihm können Wesen mit insgesamt nicht mehr TW/Stufen als er besitzt hindurchschreiten. Es liegt in der Natur des <i>Fernen Reiches</i> , daß auch Wesen von dort zum Anwender gelangen können. Diese sind nicht an die TW-Regel gebunden, was sehr unangenehm werden kann! Einmal hindurch getreten, kann es erst recht problematisch werden, da ggf. von dort auch wieder ein Portal zurück geöffnet werden muss. Theoretisch gelingt dies mit dieser Disziplin, doch können die Umstände im <i>Fernen Reich</i> ihren Einsatz unmöglich machen. Und ob man wieder am Ausgangspunkt der Reise landet, ist auch ungewiß!
<u>Reichweite</u> 10m	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 12	
<u>Rettungswurf</u> nein	Wesen, die das Ferne Reich nicht freiwillig betreten oder verlassen wollen, steht ein RW zu, bei dessen Gelingen sie das Durchschreiten erfolgreich verhindern.

## Geistverschmelzung

<u>PP-Kosten</u> 26	Tun sich mehrere Psioniker zusammen, können sie die Kraft eines einzelnen verbessern. Hierzu müssen sich mindestens drei Anwender verbinden und jeder muß die <i>Geistverschmelzung</i> beherrschen. Die Verbundenen müssen sich darauf einigen, wer unterstützt werden soll. Der Auserwählte erhält nun die Hälfte der AU jedes Unterstützers und kann auf jede <i>Kraft</i> von diesen zugreifen. Nicht jedoch auf deren <i>Disziplinen</i> !
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> speziell	Die verbundenen Psioniker müssen nicht am selben Ort, aber auf der selben Ebene sein. Sie können sich für diese Aktion verabredet haben. Jeder muß aber für eine Phase in tiefe Meditation treten, was jeden 10 AU kostet, die von denen, die zur Unterstützung gesandt werden können, abgezogen wird.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Diese Verluste entstehen nicht, wenn die Anwender in einem Umkreis von bis zu 100m versammelt sind. Illithiden- und Aboleth-Gemeinschaften bringen manchmal Dutzende, wenn nicht hunderte Mitglieder zusammen, die einen starken Anführer so unterstützen, der dann gewaltige Kräfte erhält.
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Wahre Erschaffung

<u>PP-Kosten</u> 28	Der Geist beherrscht die Materie so sehr, daß sie sogar ihre Form so stark verändert, daß Objekte dabei herauskommen. Mit anderen Worten, der Psioniker kann nichtmagische Gegenstände herstellen, die dauerhaft sind.
<u>Zeitaufwand</u> eine Stunde	Er kann nur Objekte erschaffen, die er kennt und deren Funktionsweise er genau versteht. Als Komponente braucht er eine Materialprobe, die min. 10% der Masse des fertigen Objektes entspricht. Durch Berührung läßt der das Material ggf. wachsen und bringt es in eine gewünschte Form.
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Pro Pfund an fertigem Produkt verliert er hierbei 2 AU. Diese Disziplin kann auch genutzt werden, um Schaden an Ausrüstung auszubessern.
<u>Rettungswurf</u> nein	Edelmetalle und Edelsteine entziehen sich dieser Form der Verarbeitung.

## Wetterkontrolle

<u>PP-Kosten</u> 28	<p>Die Kraft des Geistes kann auch das Wetter manipulieren, aber nur lokal begrenzt. Nichts desto trotz kann dies über Leben und Tod entscheiden. Ähnlich dem gleichnamigen Zauber kann das Wetter dabei um Kategorien verschoben werden.</p> <p>Zwar darf sich der Anwender nicht aus eigener Kraft bewegen, aber er kann sich durchaus auf einem Vehikel befinden, also z.B. einem Schiff.</p> <p>Die Kontrolle umfasst ein Gebiet von 20m Radius pro Stufe/TW des Anwenders und hält mindestens eine Phase an.</p> <p>Für jede Phase verliert der Psioniker 10 AU.</p> <p>Er muß sich nicht auf das Wetter konzentrieren, wenn er es einmal verändert hat.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> Anwender – Radius	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 10	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Psi-Vampirismus

<u>PP-Kosten</u> 30	<p>Handelt es sich bei der Psi-Absorption noch um den vorübergehenden Raub von AU-Punkten, ist der Vampirismus von Psi-Potentialpunkten schon eine viel schwerwiegendere Sache, denn das Opfer verliert seine Punkte permanent.</p> <p>Der Angreifer muß dazu körperlichen Kontakt zu seinem Opfer haben und es 3 Runden am Stück halten. In dieser Zeit bricht er buchstäblich in den Geist seines Opfers ein. Dazu sind in der ersten Runde 3W6+3 AU, in der zweiten Runde 2W6+2 AU und in der dritten Runde 1W6+1 AU aufzubringen. Ab der vierten Runde entzieht er seinem Opfer jede Runde einen Potentialpunkt (PP). Dieser Prozess kann ggf. unterbrochen werden, wenn die Verbindung getrennt wird. Das Opfer kann sich während des Vampirismus nicht mit Psi-Kräften wehren, da sich sein Geist automatisch verteidigt. Es kann aber körperliche Widerstand leisten.</p> <p>Der Angreifer kann nur PP, wenn sein Opfer diese noch hat. Bereits verbrauchte PP sind ausgenommen.</p> <p>Alle geraubten PP kommen dauerhaft zu denen des Anwender hinzu. Diese Praktik hat gerade bei langlebigen Rassen wie Aboleth und Gedankenschindern dazu geführt, daß sie durch den organisierten Vampirismus an ihren Opfern absurd viele PP angesammelt haben. Nicht-Psioniker sind gegen diese Disziplin immun.</p>
<u>Zeitaufwand</u> speziell	
<u>Reichweite</u> Berührung	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Stummer Schrei

<u>PP-Kosten</u> 30	<p>Dies ist ein Schrei auf einer nicht wahrnehmbaren Frequenz, der furchtbaren Schaden bei seinen Opfern auslöst.</p> <p>Der Psioniker aktiviert den Stummen Schrei aus seinem Unterbewußtsein heraus und gibt ihn in einem Kegel von 22x6x1m ab. Da dies durch seinen Geist geschieht, ist der Angriff von außen gar nicht mal erkennbar. Außer an seiner Wirkung auf die Ziele.</p> <p>Wie hoch der Schaden sein kann, bestimmt er selbst anhand der aufgebrauchten AU in einer Spanne von 1-20.</p> <p>Allen lebenden Wesen fügt er 1W6 SP pro 1 AU zu bis zu einem Höchstwert von 20W6. Opfer können den Schaden durch einen RW gegen Magie halbieren.</p> <p>Gläserne, kristalline und anderweitig fragile Objekte/Konstrukte erleiden ebenfalls SP und Strukturschaden.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> speziell	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Desintegration

<u>PP-Kosten</u> 32	<p>Kraft seiner Gedanken löscht der Psioniker Materie und Wesen mit verheerender Macht aus. Er kann dazu ein Feld mit sich im Zentrum (9m Radius) erschaffen oder einen Strahl (0,5 x 18m). Alle betroffenen Wesen und Materie erleiden 30W6 SP (RW ½).</p> <p>Die konzentrierte Psi-Kraft ist aber so enorm, daß auch der Anwender nicht ungeschoren davon kommt. Ihm muß ein Wurf gegen KON gelingen, erschwert um -1 pro vollen 10 SP, die er verursacht hat. Sind diese Abzüge gar größer, als seine KON, fallen seine TP sofort auf Null. Gelingt sein KON-Wurf, dann ist er immer noch 1W4 R. bewußtlos bzw. handlungsunfähig.</p> <p>Mißlingt der KON-Wurf, dann fällt er für 1W3 Tage ins Koma.</p> <p>Bestimmte Rassen, wie die Aboleth und die Illithiden haben es geschafft diese Disziplin soweit zu meistern, daß ihre KON niemals unter Null fallen kann. Von allen anderen Nachteilen sind sie auch betroffen.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 18	
<u>Rettungswurf</u> ½	

## Psi-Marionette

<u>PP-Kosten</u> 32	<p>Eine gefürchtete Kraft der Psioniker, ist ihre Fähigkeit andere Wesen durch ihre Gedanken zu steuern. Dazu muß er sich eine Runde auf sein Ziel konzentrieren und kann in dieser Zeit nichts anderes tun. In der nächsten Runde steht dem Opfer ein RW um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert zu.</p> <p>Wenn er mißlingt, hat der Anwender die volle Kontrolle. Er kann das Opfer handeln oder Sprechen lassen, wie er will. Es wird seine Handlungen aber nach seinen eigenen Fähigkeiten ausüben (eigene Würfe). Sofern es sich um körperliche Aktionen oder Fertigkeiten handelt, kann der Psioniker sofort auf alles zurückgreifen. Zaubersprüche können aber erst in der nächsten Runde herausgebracht werden.</p> <p>Klerikaler Zauber können gar nicht angewandt werden. Wird dem Ziel befohlen sich selbst Schaden zuzufügen, steht ihm ein weiterer RW +6 zu. Die Kontrolle kostet den Psioniker ½ INT des Zieles in AU pro Runde.</p> <p>Gelingt einer der RW, dann ist das Ziel für 24 Stunden immun gegen diese Disziplin vom gleichen Anwender – nicht von anderen. Aber das Ziel ist dennoch für eine Runde handlungsunfähig und leidet unter so starken Kopfschmerzen, daß es dann noch für 1W4+1 Runde -4 auf alle Würfe erleidet.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Runde	
<u>Reichweite</u> 18, Sichtlinie	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Affinitätsfeld

<u>PP-Kosten</u> 34	<p>Alle lebenden Wesen, die sich in dem Wirkungsbereich (mit dem Anwender als Zentrum) aufhalten, erleiden die gleichen Folgen körperlicher Veränderung: Wird er verwundet, werden sie verwundet. Wird er geheilt, werden sie geheilt. Und zwar jeweils zur Hälfte.</p> <p>Nach der Aktivierung des Feldes muß sich der Psioniker nicht mehr darauf konzentrieren, er darf sich aber auch nicht mehr bewegen. Wohl aber zaubern und ggf. kämpfen. Bewegt er sich, bricht das Feld sofort zusammen. Ansonsten besteht es so lange er es aufrecht erhalten kann.</p> <p>Der Anwender kann nicht einzelne Wesen von den Auswirkungen ausnehmen. Und sollte er sich selber heilen oder Schaden zufügen, wird dies nicht auf andere übertragen und beendet sofort das Feld.</p> <p>Untote sind gegen das Feld immun.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 6m Radius	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 12 pro Runde	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Dimensionenriss öffnen

<u>PP-Kosten</u> 36	Besondere verrückte, sadistische oder verzweifelte Psioniker können das Gewebe der Sphären beschädigen. Da dies auch ziemlich sicher für den Anwender nicht ungefährlich ist, streiten die Gelehrten darüber, ob diese Disziplin gezielt entstand, oder nicht vielmehr aus verheerenden Nebenwirkungen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Im Rahmen der Reichweite kann der Psioniker einen Riss in den Dimensionen erschaffen, der alles ansaugt und verschlingt, was ihm nicht widerstehen/entkommen kann.
<u>Reichweite</u> 2m pro 3 Stufen	Die Sogkraft beträgt 100 pf pro Stufe/TW des Anwenders in einem Umkreis von 2m pro Stufe/TW des Anwenders. Auch körperlose und ätherische und astrale Wesen sind davon betroffen.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 20	Wer erfasst wird, muß einen Stärkewurf (ggf. mit Malus) schaffen, oder wird pro Runde 1m auf den Riss zu gezogen, bis man darin verschwindet. Wohin der Riss das Opfer schleudert ist unklar und wird zufällig ermittelt oder durch den SL bestimmt. Es ist keineswegs klar, daß alle Opfer am gleichen Ort herauskommen.
<u>Rettungswurf</u> nein	Der Riss bleibt 1 Runde pro Stufe/TW des Anwenders bestehen und kann nur durch einen <i>Wunsch</i> vorzeitig beendet werden.

## Psi-Sturm / -Wirbel

<u>PP-Kosten</u> 38	Für einen Betrachter erschafft der Psioniker einen räumlich begrenzten Wirbelwind, der alles anzieht und verschlingt, was ihm nicht widerstehen kann.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Der Wirbel hat eine Höhe von 1m pro Stufe/TW des Anwenders und sein Durchmesser beträgt die Hälfte davon. Der Sogbereich ist jedoch 3x der Durchmesser.
<u>Reichweite</u> 5m pro Stufe/TW	Im Rahmen dieser Parameter kann der Anwender die Ausdehnung auch reduzieren. Wesen und Objekte mit einem Gewicht von 50pf pro 2 Stufen/TW des Psionikers werden automatisch in den Wirbel gezogen, wo sie weder handeln, kämpfen oder zaubern können.
<u>Ausdauer-Verlust</u>	Durch wirbelnde Gegenstände können sie und jeder im Wirkungs-/Sogbereich 1W4 SP pro 2 Stufen/TW des Psionikers erleiden.
<u>Rettungswurf</u>	Der Wirbel bleibt so lange bestehen, wie sich der Anwender auf ihn konzentriert. Er darf nichts anderes tun und weder SP erleiden noch einen RW nicht schaffen, da dies den Wirbel sofort beendet. Pro Runde muß der Psioniker 10 AU aufbringen, um den Wirbel zu halten.  Auch wenn er zusammenbricht, haben die betroffenen darin noch Geschwindigkeit. Sie fliegen dann in eine, mit 1W8 zu ermittelnde Richtung (1=Richtung Anwender) 1m pro 2 Stufen/TW des Psionikers, was zu weiterem Schaden führen kann. Der Anwender kann auch bestimmen, den Wirbel sanft zu beenden, dies kostet aber eine Runde.

## Verstand in Ketten legen

<u>PP-Kosten</u> 40	Opfer dieser Disziplin zu werden, bedeutet das eigene Ego zu verlieren. Der Psioniker kann mit ihr jederzeit die Zielperson ausspähen, sprich durch ihre Sinne deren Umwelt wahrnehmen. Er kann ihr Handlungen befehlen oder verbieten (wie bei einem <i>Auftrag</i> oder <i>Gaes</i> ) und das über Ebenen hinweg.
<u>Zeitaufwand</u> 30 Minuten	Um eine solche Kontrolle zu bekommen, muß der Psioniker den Verstand seines Opfers (betroffen sind nur Wesen mit einer INT zwischen 3 und 18) brechen: Dazu muß er es für die Dauer des Zeitaufwandes berühren und 36 AU aufbringen.
<u>Reichweite</u> Berührung	Die dadurch entstehende Verbindung ermöglicht es dem Anwender jederzeit und unbegrenzt telepathischen Kontakt mit seinem Opfer aufzunehmen. Er kann nicht dessen Gedanken lesen, wohl aber dessen emotionalen Zustand erfassen.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 36	Ein Psioniker kann immer nur den Verstand einer Person in Ketten legen. Will er eine Person versklaven, muß er die bisherige freigeben. Der Tod des Psionikers befreit sein Opfer automatisch.
<u>Rettungswurf</u> nein	Illithiden und Aboleth nutzen diese Disziplin gerne, um Spione in die Siedlungen ihrer Feinde zu bringen. Gerade die Illithiden können sich so oft auf Angriffe von Drow vorbereiten und man darf annehmen, daß diese Disziplin eine Schlüsselstrategie für ihr Überleben im Unterreich ist.  Zauber, die gezielt Bezauberungen entdecken wirken nur, wenn der Zielperson ein RW gegen Magie mißlingt.

## Telekinese, meisterliche

<u>PP-Kosten</u> 42	Mit der meisterlichen Form der Telekinese lassen sich große Massen durch Gedankenkraft bewegen.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Die Reichweite beträgt 5m Radius pro Stufe/TW des Psionikers. Er kann pro Stufe/TW 100pf (auch verteilt auf mehrere Objekte) bewegen. Deren Geschwindigkeit beträgt BF 3 pro Stufe/TW des Anwenders.
<u>Reichweite</u> 5m pro Stufe/TW	Unwillige Zielpersonen können RW gegen Magie machen, der um -2 pro 2 Stufen/TW des Psionikers erschwert ist (max. -8). Im Falle eines Gelingens entziehen sie sich der Wirkung.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Die Aktivierung dieser Form kostet 4 AU pro 100pf und Runde. Wird versucht durch die Telekinese Schadenspunkte zuzufügen, errechnen sich diese wie folgt: 1 SP pro AU +1 pro Stufe/TW (RW ½). Der Schaden kann auch auf mehrere Ziel im Bereich verteilt werden. Die Verteilung des Gesamtschadens auf die Opfer bestimmt der Anwender.
<u>Rettungswurf</u> speziell	Die Aktivierung dieser Form kostet 2 AU pro SP.

## Vaporisieren

<u>PP-Kosten</u> 44	Beim Vaporisieren bündelt der Psioniker Materie, Zeit und Energie gleichermaßen und löscht ein Objekt oder Wesen auf einen Schlag aus. Nur feiner schwarzer Staub bleibt übrig, der auch nach wenigen Momenten vergeht.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Die vernichtende Disziplin richtet 5W6 +1W6 pro Stufe/TW des Psionikers an. Da er auch versuchen muß die <i>Energie</i> einzubeziehen, kann er den Schaden nicht willentlich regulieren!
<u>Reichweite</u> 2m pro Stufe/TW	Die Vaporisierung betrifft Wesen/Objekte mit bis zu 50pf Gewicht pro 2 Stufen/TW des Psionikers. Größere/schwere Ziele sind immun.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 2 pro W6 SP	Den Zielen steht ein RW gegen Magie zu, der um -1 pro 3 Stufen/TW des Psionikers erschwert ist (max. -6), um den Schaden zu halbieren.
<u>Rettungswurf</u> ½	Komplett vaporisierte Opfer können nicht mehr wiederbelebt oder erweckt werden, außer durch einen <i>Wunsch</i> . Der Angerichtete Schaden ist auch 1:1 Strukturschaden.

## Aura des Wahnsinns

<u>PP-Kosten</u> 50	Diese Disziplin ist den Aboleth und den Illithiden (Gedankenschindern) angeboren. Bei ihnen ist es ein passive Kraft, die dauerhaft wirkt, aber von ihnen auch willentlich unterdrückt werden kann. Sie erleiden keinen AU-Verlust.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenige Psioniker schaffen es sie zu meistern. Sie büßen pro Runde 12 AU ein.</li> <li>• Mächtige Wesen, wie Dämonenlords und Höllenfürsten haben eine ganz ähnlich Aura – meist noch stärker und größer. Es hat aber noch keiner gewagt einen von ihnen zu fragen, ob das eine Psi-Kraft ist....</li> </ul>
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Die Aura ist eine Kugel von 9m Radius, die alle Wesen erfaßt, denen ein Wurf gegen ihre halbe Weisheit mißlingt (pro Runde!). Der Horror und die Fremdartigkeit ihrer Gedanken dringt dabei in den Geist der Opfer ein und treibt diesen in den Wahnsinn. Folgen sind verzerrte Wahrnehmung, man erkennt Freunde nicht mehr, halluziniert (optisch, akustisch, olfaktorisch), bekommt Parästhesien, sieht Ekel-Dinge und Ekel-Tiere, empfindet Schuld, wird gewalttätig, will sich ergeben/opfern, erleidet einen Identitätsverlust oder -wechsel. Der Wahnsinn hält noch eine Stunde nach Verlassen der Aura an.
<u>Rettungswurf</u> k. W.	Bei einem Patzer muß das Opfer die nächsten 6 Monate unter einem der folgenden Effekte leiden (1W8): <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alpträume (8)</li> <li>2. Geruchsempfindlich (5)</li> <li>3. Besessenheit (3)</li> <li>4. Rachsucht (5-10)</li> <li>5. Schlaflos (10)</li> <li>6. Trauma (10)</li> <li>7. Hört Stimmen (10)</li> <li>8. zweimal würfeln, für zwei Effekte. Fällt eine weitere 8, kommt ein dritter hinzu usw.</li> </ol>

## Zeitsprung

<u>PP-Kosten</u> 75	Mit dieser Disziplin kann ein Objekt oder Wesen vom Anwender für eine Anzahl Runden in die Zukunft versetzt werden.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Niemals kann sich der Anwender selbst versetzen. Der Psioniker legt fest, wie weit der Zeitsprung gehen soll. Eine Person bekommt von der vergangenen Zeit nichts mit. Sie verschwindet und erscheint am gleichen Ort wieder. Ist dieser besetzt, erscheint sie in der nächstmöglichen Nähe.
<u>Reichweite</u> Berührung	Einer unwilligen Person steht ein RW zu.
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	Untote, Dämonen, Teufel, Elementare, Drachen und Wesen die Älter als 500 Jahre sind, aber nicht Konstrukte, sind immun gegen diese Disziplin. Ebenso unwillige Wesen (im Zweifel entscheidet ein RW gegen Magie).
<u>Rettungswurf</u> speziell	Objekte dürfen nicht schwerer sein, als 0,5pf pro Stufe/TW des Anwenders. Artefakte, Relikte und besondere magische Gegenstände können nicht zeitversetzt werden. Der AU-Verlust hängt vom Ziel ab: bei Wesen 4W4+2 AU pro Runde, bei Gegenständen 2W4+4 AU/R.

## Spiegelsphäre

<u>PP-Kosten</u> 80	Der Psioniker erschafft ein Sphäre, die der Realität gleicht, in der diese aber keinen Schaden nimmt. Im Gegensatz zu allen, die darin sind, wozu auch immer der Anwender gehören muß.
<u>Zeitaufwand</u> sofort	Spiegelsphären dienen Psionikern als Trainingsfeld, denn die AU mit der sie sie betreten, bleibt immer gleich. Aus diesem Grund werden mächtige Anwender versuchen, ihre Gegner hier hinein zu locken und zu bekämpfen, da sie ihre volle Macht hier entfalten können.
<u>Reichweite</u> Anwender	Die Spiegelsphäre kann aber auch dazu dienen Rituale zu testen oder magische Gegenstände auszuprobieren. Da nichts, was dort passiert, eine Auswirkung auf die Realität hat, dient es deren Schutz. Die Aufhebung der Spiegelsphäre, beendet sämtliche Effekte darin sofort.
<u>Ausdauer-Verlust</u> 20	Wesen, welche in sie eintreten, verschwinden aus der Realität.
<u>Rettungswurf</u> k.W.	Die Sphäre kostet den Anwender einmalig 20 AU und bleibt theoretisch unendlich bestehen. Ihre Ausdehnungen sind beliebig. Bei der Erschaffung können nur Kreaturen in 12m Radius um den Anwender hineingezogen werden. Wesen, die nicht in die Sphäre wollen, haben jede Runde einen RW gegen Magie, der um -1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders modifiziert wird. Gelingt er, dann ist das Wesen für 24 Stunden immun gegen die Sphäre.

## Quintessenz

<u>PP-Kosten</u> 95	<p>Die Freisetzung der Quintessenz ist die furchtbarste aller Psi-Disziplinen. Die Quintessenz steht für das inhaltliche Nichts des Fernen Reiches, einer Substanz, die alle anderen Kräfte, Dimensionen und Umstände aufzulösen scheint.</p> <p>Der Psioniker kann mit dieser Kraft vier zweidimensionale Felder erschaffen, die jeweils 3x9m groß sind und die Eckpunkte eines würfelförmigen Wirkungsbereiches von 9x9x9m tangieren.</p> <p>Jedes dieser Felder steht für eine Kraft: Materie, Energie, Wille und Zeit. Alle zerran an den Opfern und lösen sie in ihre Richtung auf. Dabei betrifft sie ganz besonders eine der Wirkungen.</p> <p>Wesen im Wirkungsbereich können nicht gegen Magieresistenz würfeln, doch allen stehen RW gegen Magie zu. Diese dienen allein dazu zu ermitteln, welche der Kräfte eine Auswirkung auf das Opfer hat. Die Spieler kann die Reihenfolge der RW wählen. Den ersten, den er verfehlt, zeigt welche Kraft ihn betrifft. Schafft er alle RW, betrifft ihn automatisch die vierte Kraft.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Materie</u>: Der Körper des Opfers wird Stück für Stück in seine Bestandteile gelegt. Es verliert automatisch 1 pro 3 Stufen/TW des Anwenders Punkte an Stärke und Konstitution. Außerdem wird 6x W6 gewürfelt und die Attribute von oben nach unten auf dem Charakterbogen abgezählt. Für jedes betroffene Attribut wird ein Punkt abgezogen. In keinem Fall kann ein Attribut unter 3 sinken. Wird aufgrund dessen von einem Attribut kein Punkt abgezogen, wird dieser automatisch vom nächsten abgezogen. Die verlorenen Punkte kehren mit einer Rate von 1 pro Stunde zurück. Der Spieler entscheidet, auf welche er diese legt.</li> <li>• <u>Energie</u>: Hitze, Kälte, Säure, Elektrizität und Materiebrocken treffen das Opfer und richten (unabhängig von Immunitäten) 1W10 SP pro Stufe/TW des Anwenders Schaden an. Das Opfer kann dadurch aber nicht unter Null Punkte sinken.</li> <li>• <u>Wille</u>: Dies ist ein direkter Angriff auf den Geist des Opfers. Bilder des Wahnsinns und der Bedeutungs- und Hoffnungslosigkeit sprengen sein Bewußtsein. Durch diesen Schrecken erleidet er einen Stabilitäts-Verlust von 2W4 pro 2 Stufen/TW des Anwenders (und kann unter Null sinken), sowie zusätzlich 1 Punkt Todeshauch pro Stufe/TW des Anwenders (dagegen steht ein RW gegen Magie zu, der den Verlust halbieren kann)</li> <li>• <u>Zeit</u>: Dem Opfer wird die Lebenszeit entrissen. Sein Körper wird dem Verfall preisgegeben, was sich spieltechnisch auswirkt wie Wunden und AU-Verlust. Pro 3 Stufen/TW des Anwenders erleidet es eine Wunde (jedoch höchstens so viele, wie es maximal hinnehmen kann). Es verliert außerdem 1W10 AU pro 3 Stufen/TW des Anwenders.</li> </ul> <p>Nachdem die Wirkung erzielt wurde, muß das Opfer einen weiteren RW gegen Magie schaffen, oder es ist 2W4 Runden bewußtlos.</p> <p>Alle Wesen mit INT 2-18 die in 20m Entfernung Zeuge der Quintessenz werden, müssen einen RW gegen Magie schaffen, oder verfallen in Panik.</p> <p>Der Anwender verliert seinerseits 6 AU pro Zielperson +1 pro 2 Stufen/TW jeder Zielperson.</p> <p>Höher Teufel, Dämonen, sowie Halbgötter und Götter sind gegen die Quintessenz immun.</p>
<u>Zeitaufwand</u> sofort	
<u>Reichweite</u> 5m pro Stufe/TW	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> speziell	

## Schöpfungskraft

<u>PP-Kosten</u> 90	<p>Die Kraft des Willens ist in dieser Disziplin so stark, daß sie im Astral-Raum eine vorübergehende Para-Ebene erschafft. Die Welt wird in Größe und Ausmaß, Atmosphäre, Landschaft, Naturgesetzen allein durch den Anwender definiert. Er kann sie sogar mit Kreaturen füllen und allem eine Geschichte geben, in der sie logisch interagieren. Die Ebene ist an keine räumlichen Begrenzungen gebunden.</p> <p>Für Außenstehende wirkt der Psioniker quasi ein Portal, welches direkt auf die Para-Ebene führt. Niemand kann gezwungen werden hindurch zu gehen. Das Betreten erfolgt immer freiwillig (oder durch Täuschung) und die Ebene wird quasi behandelt wie ein außerdimensionaler Raum. D.h. für Beobachter verschwinden die Zielpersonen einfach. Der Psioniker muß unaufhörlich Kraft in diese Welt schicken, um sie erhalten zu können. Er kann also in dieser Zeit keine AU regenerieren, was die Wirkungsdauer begrenzt. Wenn die Welt kollabiert, werden alle Wesen und Objekte, die sie betreten haben, hinausgeschleudert und landen dort, wo das Portal war – in dem Zustand, mit dem sie es betreten haben! Wer in dieser Welt z.B. getötet oder verstümmelt wurde, ist danach wieder lebendig und unversehrt. Schwerste Verletzungen, Vergiftungen und Krankheiten werden in ihr ausgesetzt und wirken sofort wieder, wenn die Para-Ebene verlassen wurde. Der Anwender kann nach dem Wirken des Portals seiner Wege gehen und tun was er möchte. Allein seine AU reduziert sich.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 1 Phase	
<u>Reichweite</u> 5m (Portal)	
<u>Ausdauer-Verlust</u> 30 +10 pro Tag	
<u>Rettungswurf</u> nein	

## Optionale Zukunft

<u>PP-Kosten</u> 100	<p>Diese Disziplin ist wegen dem AU-Aufwand ohne eine <i>Geistverschmelzung</i> kaum anwendbar!</p> <p>Sie versetzt den Anwender in die Lage einen Blick in eine mögliche Zukunft zu werfen, der erstaunlich klar beschreibt, was geschehen wird und dem Anwender drei sehr deutliche Ausgänge seiner Planungen zeigt, wenn sich dieser am Ergebnis einer konkreten Handlung oder eines Vorhabens orientiert.</p> <p>Wie weit er in die Zukunft blickt, hängt von den eingesetzten AU ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pro Tag (bis eine Woche) 40 AU</li> <li>• pro angefangene Woche (bis einen Monat) 330 AU</li> <li>• pro angefangenen Monat (bis max. einem Jahr) 400 AU</li> </ul> <p>Der Erkenntnisgewinn ist so hoch, das der Anwender konkrete Gefahren, Handlungen, Orte von Gegenständen oder Personen und mögliche Alliierte seiner Feinde erfährt.</p> <p>Gerade Illithiden benutzen diese Kraft, die sie in Gemeinschaftsritualen anwenden, um ihre Kampagnen zu planen. Sie dürfte ein Grund für die Überlebensfähigkeit der relativ kleinen Siedlungen im Unterreich sei.</p> <p>Auch die Aboleth greifen darauf zurück, jedoch viel seltener.</p>
<u>Zeitaufwand</u> 10 Stunden	
<u>Reichweite</u> Anwender	
<u>Ausdauer-Verlust</u> speziell	
<u>Rettungswurf</u> nein	

### Magische Gegenstände

Es gibt verschiedene magische Gegenstände, die speziell für Psioniker interessant sind. Diese nennen sie unisono *Fokusse*.

Am prominentesten sind **Psi-Kristalle**. Sie können nur einmalig verwendet werden und zerspringen oder verblassen, wenn sie genutzt werden. Ihre Eigenschaft ist es, einem Psioniker kurzzeitig AU zu verleihen, mit der er ausschließlich seine Disziplinen befeuern kann. Man kann ihren Wert grob mit 10 GM pro enthaltenem AU beziffern. Man findet sie v.a. im Unterreich und dem Äther.

Deutlich größer und machtvoller sind die **Kristallschädel**, diese gleichen wirklichen Totenschädeln und es hält sich das Gerücht, sie seien von toten Psionikern. Kristallschädel verleihen ihrem Besitzer Disziplinen, wenn er sie aktiviert. Die notwendige AU muß er allerdings aufbringen. Interessant ist, daß sich Kristalle und Schädel nicht kombinieren lassen.



\*\*\*