



Psiter

Info: PSI (paranormale suggestive Interferenz). Die meisten Menschen kennen dieses übernatürliche Phänomen, aber nur Kinder glauben daran. Es hat viele Namen. Und unzählige Scharlatane geben sich als Meister dieser Kraft aus. Sie verblüffen ihre stauenden Zuschauer mit faulen Tricks, und alle wissen das. Aber ein paar Wenigen wissen, dass es wirklich Wesen gibt, die sich dieser Kraft bedienen können. Nur ein Mensch unter Millionen verfügt über günstige Veranlagungen und genügend Psi-Kraft, um etwas zu bewegen. Ein streng geheimes Forschungsprojekt der TNO befasst sich mit fünf ausgewählten Menschen, bei denen diese Kraft außerordentlich stark ausgeprägt ist. Es sind spontan PSI-Begabte, die nicht begreifen können, welches Potential in ihnen schlummert, bemitleidenswerte Kreaturen, die nur die Isolation ihres geheimen Labors kennen und abhängig sind von einer intelligenten Maschine, die sie kontrolliert, ihnen alles gibt, was sie am Leben hält, sie aber nicht wirklich leben lässt. Und doch sind sie das mächtigste Werkzeug, das die Menschheit je hatte. Aber die Wissenschaftler haben noch zu wenig Ahnung und die Verantwortlichen wissen noch weniger, der Initiator des Projekts ist seit vielen Jahren tot. Nur der Computer zieht Nutzen aus den mutierten Gehirnen, die in ihren künstlich am Leben erhaltenen Körpern dahin vegetieren. Er lernt von ihnen, Tag für Tag, und träumt von einer wunderbaren Zukunft, träumt von einer besseren Welt, träumt von seinem baldigen Erwachen ...

Es gibt aber noch andere Psi-Begabte, die ihre Kraft schätzen und nutzen gelernt haben. Es sind zurückgezogene Einzelgänger, unverstanden und ausgestoßen. Sie sind meistens Teil einer Randgruppe der Gesellschaft. Sie finden ihren Platz bei den Minderheiten, bei den Geschwüren einer modernen Welt, die nur Platz für die Erfolgreichen hat. Aber trotzdem gehen sie aufrecht, weil sie die Gabe besitzen, die sie von allen anderen abhebt, sie als neue Wesen erstrahlen lässt, die normale Menschen zu den vergessenen Überbleibseln einer Evolution macht, die sich längst weiter entwickelt hat. Oder sind sie am Ende selbst nur der Rest einer ehemals hohen PSI-Kultur, die in ihren letzten Zügen liegt, um in Kürze für immer von der Bildfläche der Geschichte zu verschwinden?

Psi-Begabte sind immer Einzelkämpfer normaler Menschen. Sofern er keine Fernkampf-Waffe mit sich trägt, kann es auch ein NK-Einzelkämpfer für 15 Pt. sein - auch dann, wenn er eine fernkampfähnliche Psi-Fähigkeit hat. Psiter sind nur bei Banden und Rebellen anzutreffen und jeder Spieler kann immer nur einen einzigen Psiter aufstellen. Die Begabung des Psiter drückt sich in einer bestimmten Fähigkeit aus. Ein Psi-Begabter verfügt normalerweise nur über eine Fähigkeit. Die zweite Fähigkeit kostet ihn 20% mehr, die dritte 50% mehr. Mehr als drei Fähigkeiten gibt es nicht. Der Einsatz einer Psi-Fähigkeit erfordert eine NK- oder

FK-Angriffsaktion und ist bei einer 2 oder mehr auf W6 erfolgreich. Der Psiter hat einen Versuch pro Spielrunde. Wenn der Psiter auf Überwachung-Befehl ist, kann er auch in anderen Aktionsphasen seine Fähigkeit anwenden, als wäre es ein normaler Angriff.

Wenn ein Psiter in einem Kampf zum wiederholten mal eine Fähigkeit einsetzen will, muss er zuvor einen Moralwurf bestehen. Außerdem muss er ab dem zweiten Einsatz einen Resistenzwurf mit W6 machen:

Psi-Schaden (1W6)

- 0 Gehirntod bevor die Auswirkung stattfindet und Verletzung der 5 cm umliegenden Lebewesen
- 1 Gehirntod bevor die Auswirkung stattfindet
- 2 Gehirntod, nachdem die Auswirkung stattfindet
- 3 Verletzt
- 4 Schock
- 5 Schock
- 6+ normale Auswirkung

Auf den Wurf gelten folgende Modifikationen:

Fähigkeit kostet 15 oder weniger	+3
Fähigkeit kostet 25 oder weniger	+2
Fähigkeit kostet 50 oder weniger	+1
Fähigkeit kostet mehr als 100	-1
Fähigkeit kostet mehr als 150	-2
Dritte Fähigkeitsanwendung	-1
Vierte Fähigkeitsanwendung	-3
Fünfte und weitere Anwendung	-5

Psi-Begabte handeln stets umsichtig und überlegt. Sie würden niemals vorschnell handeln. Deshalb darf in der ersten Spielrunde keine Psi-Fähigkeit angewendet werden.

Im Folgenden sind einige Psi-Fähigkeiten beschrieben.

Wachstum [Pt.: 15]

Der Psiter kann innerhalb von Sekunden einen kleinen lichten Wald von 5 cm Radius wachsen lassen oder einen lichten Wald zum dichten Wald machen.

Feuerball [Pt.: 20]

Der Psiter erzeugt eine Feuerexplosion an einem Punkt innerhalb seiner Sicht. Der Feuerball hat die Auswirkungen einer Inferno-Granate.

Telekinese [Pt.: 30]

Der Psi-Begabte kann einen kleinen oder normalen Gegenstand (bis Gw. 20) durch seine Gedankliche Kraft 50cm weit transportieren. Er kann das nur in seiner eigenen Aktionsphase und es kostet ihn eine Aktion. Er muss dazu den Zielpunkt und den Gegenstand auf seinem Weg dorthin ununterbrochen sehen können.

Wenn der Psiter damit jemandem einen Gegenstand wegnehmen möchte, dann muss er eine 4 auf W6 schaffen, um Erfolg zu haben. Wenn er es nicht schafft, ist die Fähigkeit trotzdem verbraucht.

Der Psiter kann damit jemanden angreifen, indem er einen herum liegenden Stein oder anderen schweren Gegenstand transportiert. Er muss dazu einen normalen FKTW schaffen und verursacht im Fall eines Treffers 2W6 Schaden.



Der Psiter kann damit auch eine normale Figur um 5 cm zurückstoßen oder eine große Figur umstoßen. Sie erhält dadurch einen Schock.

Heilung (Pt.: 40)

Der Psiter kann sich selbst oder eine Figur, die er sieht, heilen. Die Verletzungsmarke wird augenblicklich entfernt.

Die Fähigkeit kann auch mit Einschränkung auf Verbindungsweite (20/10 cm) gelernt werden und kostet dann nur 30 Pt.

Bei Einschränkung auf Kontakt sind es nur noch 20 Pt.

Zeitschock (Pt.: 50)

Der Psiter kann sich selbst oder eine Figur, die er sieht, jederzeit bis zum Ende der Spielrunde einfrieren. Die Figur verbleibt völlig unberührt an ihrem Platz. Sie ist unverwundbar, unverrückbar und kann selbst nichts tun.

Teleport (Pt.: 100)

Der Psiter kann sich augenblicklich an irgend einen anderen Ort des Spielfeldes versetzen. Er kann das auch machen, wenn er nicht am Zug ist, z. B. sogar in dem Moment in dem ein Spieler auf ihn schießen will.

Hirntod (Pt.: 125)

Der Begabte kann damit ein lebendiges biologisches Gehirn in bis zu 100 cm Entfernung zerstören und damit töten. Er muss das Wesen nicht einmal sehen - er kann es spüren. Das kostet den Psiter eine Aktion während er am Zug ist.

Betrifft keine Androiden, Cyborgs, Roboter, Fahrzeuge oder Zombies.

Gedankenschock (Pt.: 200)

Der Psiter sendet eine mentale Energiewelle aus, die alle lebendigen Wesen im Umkreis von 120cm schockiert. Andere Psiter, Psi-Monster oder ein Primus, bekommen dadurch sogar eine Verletzung. Fahrzeuge, Roboter, Cyborgs, Androiden und die Mork werden davon nicht betroffen.

Kraftsog (Pt.: X)

Der Psiter erzeugt ein negatives Feld, das alle Psi-Kraft in X cm Umkreis sofort verschlingt. Alle Psiter (auch Psimonster oder Primus), außer dem Anwender des Kraftsoges, stehen sofort unter Schock. Wenn irgend ein Psiter danach eine Psi-Fähigkeit einsetzen will, zählt das so, als ob er sie zum fünften mal anwendet, er bekommt also -5 auf der Psi-Schadenstabelle.

Magische Gegenstände

Wenn ein Spiel in einem Fantasy-Setting angesiedelt ist, können NK- und FK-Waffen auf magische Weise verbessert werden. Das geschieht in aufwändigen Ritualen, die viele Tage oder gar Wochen dauern können und meistens die Zusammenarbeit mehrerer Magier erfordern. Die magische Verbesserung von Waffen geschieht unabhängig von der Möglichkeit für Spezialwaffen (LV2 S.70a).

Es folgt eine Auswahl an Möglichkeiten, wie man Waffen verzaubern kann. Es können mehrere Verzauberungen kombiniert werden, aber nur aus unterschiedlichen Kategorien. Die zweite und alle weiteren Verzauberungen kosten dann allerdings 150% der Pt.

Waffe des Zerstörers

Eine Waffe des Zerstörers richtet mehr Schaden an. Der magische Schadensbonus addiert sich zum normalen Schaden der Waffe.

Schadensbonus	FK-Waffe	NK-Waffe
+1	4 Pt.	2 Pt.
+2	10 Pt.	5 Pt.
+3	18 Pt.	9 Pt.
W6	20 Pt.	10 Pt.

Waffe des Jägers

Eine Waffe des Jägers gibt seinem Träger einen Bonus beim Trefferwurf.

Trefferbonus	Waffe
+1	Pt. + 50 %
+2	Pt. + 80 %
+3	Pt. + 100 %
einmalig automatisch	Pt. + 100 %

Waffe des Führers

Eine Waffe des Führers gibt seinem Träger sofort die Eigenschaft des jeweiligen Dienstgrades.

Dienstgrad	Waffe
Gruppenführer	15 Pt.
Anführer / Boss	25 Pt.
Einzelkämpfer	50 Pt.
Held	55 Pt.

Verzauberte Rüstung

Ein Rüstungsteil (Schild oder Rüstung) des Führers gibt seinem Träger sofort die Eigenschaft des jeweiligen Dienstgrades.

Rüstungsschutz	Rüstung
+1	Pt. + 50 %