

## Vorbemerkungen

Einige Spieler werden immer den Wunsch verspüren, mit ihren Charakteren Magie oder ähnliche übernatürliche Kräfte einzusetzen. In *Space ERPS* wird dieser wohl faszinierendste Bereich des Rollenspiels durch den Einsatz von psionischen (gedanklichen) Kräften simuliert. Im Gegensatz zur Fantasy, in der Magie eine beherrschende Rolle spielt, führt eine zu starke Magieausprägung in einer futuristischen Welt eher zu unrealistischen, theoretisch sogar chaotischen Ergebnissen, was notwendigerweise zur Reduzierung übernatürlicher Kräfte führt.

Das Erlernen und Anwenden derartiger Fähigkeiten in *Space ERPS* erfordert soviel Aufwand, Zeit und geistige Energie, daß nur sehr wenige Lebewesen jemals ihr psionisches Potential entdecken. Der Großteil der galaxisweiten Bevölkerung ist deswegen völlig unbedarft, was die Anwendung von Psi-Kräften angeht.

*Fantasy ERPS*: Das Magie- bzw. Psi-System von *Space ERPS* basiert auf den Regeln von *ERPS*. Es wird allerdings wesentlich mehr Wert auf psionische „Magie“ gelegt. Bestimmte Magiebereiche aus *ERPS* werden also nicht benutzt und Zauberei wird generell schwieriger. In *ERPS* konnte auch jeder Charakter zaubern, was in *Space ERPS* nicht mehr möglich sein wird. Anregungen für *Fantasy ERPS* sind im folgenden Kapitel sicher zu finden, generell sollten aber weiter die Originalregeln verwendet werden, da Magie in der Fantasy eine viel größere Rolle spielt.

Im folgenden Kapitel werden gelegentlich die Begriffe Magie, zaubern, Zaubern und Spruch verwendet. Sie sind synonym für Psi-Kräfte, Psi-Einsatz, Anwendung von Psi-Kräften und Psi-Spruch zu sehen.

Wenn die Spieler und der Spielleiter es wünschen, können sie auch völlig auf die Anwendung von Psi in ihrer Spielwelt verzichten. Dies führt dann allerdings zu einem Rollenspiel, in dem die „Hardware“ (Waffen, Raumschiffe) sehr stark bevorzugt wird. Andererseits kann der Verzicht auf Psi-Kräfte für gewisse Szenarien aber sehr reizvoll sein.

Je nach Spielwelt dürfen bestimmte Rassen (oder z.B. Androiden) möglicherweise gar keine Psi-Kräfte erlernen. Andere Fremdrassen (z.B. die Psyker) haben hingegen Vorteile beim Erlernen derartiger Kräfte. Im Kapitel *Spielwelt* werden derartige Besonderheiten zu den einzelnen Rassen aufgeführt. Für eigene Szenarien ist die Kreativität des Spielleiters gefragt.

## Voraussetzungen für Psi-Einsatz

Erste Bedingung für einen Einsatz psionischer Kräfte ist das Vorhandensein einer Mindestpriorität von Null im Psi-Bereich. Sollte ein Charakter nach der Charaktererschaffung immer noch die Anfangspriorität von -1 haben, kann er niemals in seiner weiteren Laufbahn Psi-Fertigkeiten aktiv einsetzen bzw. erlernen. Nur die allgemeine Fertigkeit *Psi-Widerstand* ist für alle Charaktere (außer Androiden) automatisch mit mindestens Priorität Eins erlernbar. Damit wird das (unbewußte) Potential jedes Lebewesens, sich gegen Psi-Kräfte zu wehren, simuliert.

Um effektiv zaubern zu können, benötigt ein Charakter allerdings eine höhere Priorität (Zwei oder Drei) und ein hohes Psi-Attribut. Das Psi-Attribut begrenzt einen Psioniker sowohl in seiner Reichweite als auch Effektivität, da seine maximalen PP (Psi-Punkte = Zauberpunkte, Magiepunkte etc.) auf diesem Basiswert basieren. Je mehr PP ein Charakter besitzt, desto mehr Psi-Sprüche kann er nacheinander zaubern.

Außerdem sind natürlich die Fertigkeiten im Psi-Bereich sehr wichtig für einen Psioniker. Die wichtigsten Fertigkeiten sind Psi-Einsatz (PSE) und Psi-Theorie (PST). PSE steht für die generelle Zaubereffektivität und wird beim Fertigkeitenswurf stets zur jeweiligen angewandten Fertigkeit addiert.

### Fertigkeitenswurf PSE + Fertigkeit + 2w

PST ist die Fertigkeit, um bei erfolgreicher Anwendung von Psi-Kräften einen dauerhaften Lerneffekt zu erzielen. Der erfolgreiche Einsatz von PST ermöglicht es, oft benutzte Sprüche zu erlernen und damit auf Dauer einfacher zu machen.

### Die Fertigkeiten

- **Bewegung:** *Bewegung* umfaßt Telekinese, Levitation und Teleportation. Es können Objekte und Lebewesen bewegt werden.
- **Gegenpsi:** Dieser Bereich dient zum Schutz vor feindlichen Psi-Attacken.
- **Kontrolle:** Mit *Kontrolle* können andere intelligente Lebewesen beeinflußt werden.
- **Körperbewußtsein:** Dies sind Psi-Kräfte, die nur auf den Anwender selbst wirken können. Selbstheilung und Körperbeherrschung fallen darunter.

- **Laserschwert:** Die Fertigkeit *Laserschwert* (LS) sollte nur für passende Charaktere und Szenarien zugelassen werden. Ein Charakter benötigt zum Führen eines LS außer dem Psi-Bereich auch den körperlichen Bereich. Die Fähigkeit umfaßt auch die Herstellung eines LS. Die Herstellung sollte aber gesellschaftlichen, kulturellen und standesmäßigen Beschränkungen unterliegen. Ein Laserschwert ist erst ab TL 10 verfügbar, steht also in *Cyber ERPS* nicht zur Verfügung. Die Möglichkeiten des LS werden später im Kapitel behandelt.
- **Meditation:** Ein Charakter kann durch *Meditation* seine Kräfte schneller zurückgewinnen. Er erhält pro Stunde *Meditation* drei seiner PP zurück. Seine Fertigkeit begrenzt die Anzahl der Stunden, die er innerhalb von 24 Stunden meditieren kann. Zusätzlich ermöglicht *Meditation* die Zusammenschaltung von mehreren Psionikern zum Zwecke der Teamzauberei.
- **Psi-Einsatz:** Die generelle „Zauber“-fertigkeit. PSE wird neben dem angewandten Bereich stets zum FW addiert.
- **Psi-Theorie:** Die Fähigkeit, oft ausgeführte Psi-Sprüche zu verbessern. Mit PST verbessert ein Charakter nachhaltig seine Chancen, einen Spruch erfolgreich zu erlernen.
- **Psi-Widerstand:** Das Opfer eines Spruches darf versuchen, der Kraft zu widerstehen. Mit PSW ist es möglich, den Auswirkungen eines Spruches zu entgehen.
- **Regeneration:** Mit *Regeneration* ist es möglich, andere Lebewesen zu heilen.
- **Schock:** Es handelt sich um aggressive Psi-Kräfte aller Art wie Schockgriff oder Lähmung.
- **Telepathie:** Mit *Telepathie* können Gedanken gesendet oder gelesen werden.
- **Wahrnehmung:** Dieser Bereich deckt die hellseherischen Fähigkeiten ab. Ein Charakter kann mit *Wahrnehmung* auch gezielt nach Lebewesen oder Objekten suchen.

### Weitere Fertigkeiten

Die *Space ERPS* Regeln lassen eine Erweiterung der Psi-Fertigkeiten problemlos zu. Sollten Ihnen gewisse Magieelemente fehlen, führen Sie einfach entsprechende Fertigkeiten ein. Beachten Sie aber bitte das Spielgleichgewicht und den gewählten Hintergrund. Nicht in jede Spielwelt passen Feuerstrahlen oder Dämonen. Vermeiden Sie Fertigkeiten, welche Dimensions- oder Zeitsprünge erlauben. Derartige Dinge sind in Film und Literatur zwar extrem spannend, für Rollenspiel aber nur bedingt geeignet.

# Einsatz von Psi-Kräften

## Zauberdauer: MW in IP, Runden, Minuten oder Stunden

### Dauer des Psi-Einsatzes

Psi-Sprüche haben eine bestimmte Vorbereitungszeit, welche direkt mit dem MW (also der Schwierigkeit) des Spruches zusammenhängt. Nach dieser Vorbereitungszeit (Zauberdauer) führt der Psioniker seinen FW durch und bei Erfolg tritt der Effekt ein.

Es gibt vier Möglichkeiten bei der Zauberdauer: Es kann sich um *Sekundenzauber*, *Rundenzauber*, *Minutenzauber* oder *Stundenzauber* handeln. Noch längere Zaubervorgänge (Tage, Monate, Jahre) sind zwar denkbar, aber selten praktikabel.

Die meisten Sprüche sind Sekundenzauber und können normalerweise innerhalb einer Runde (5 Sekunden) durchgeführt werden. Bei hohen Initiativergebnissen sind auch mehrere Psi-Anwendungen innerhalb einer Runde denkbar. Rundenzauber dauern mehrere Runden, während Minuten- und Stundenzauber auch mehrere Minuten bzw. Stunden Vorbereitungszeit benötigen.

Es ist generell möglich, die Zauberdauer eines Spruches zu verkürzen oder zu verlängern. Eine Verkürzung erhöht den MW, eine Verlängerung erniedrigt ihn.

Die Zauberdauer entspricht dem MW in der gewählten Zeiteinheit. Ein Minutenzauber mit MW 24 dauert also 24 Minuten. Ein Sekundenzauber dauert jedoch nicht den MW in Sekunden sondern in Initiativpunkten (IP) an.

Bei einem MW unter 20 wird ein Spruch zwar vor der 20. „Zeiteinheit“ gesprochen, erst danach ist es allerdings möglich, einen neuen Psi-Spruch zu beginnen.

☞ Beispiel 1: Ein Psioniker hat eine Initiative von 24. Er spricht einen Spruch mit MW 18. Die Vorbereitungszeit dauert 18 IP an und wird mit Initiative 6 abgeschlossen. Erst bei Initiative 4 jedoch darf der Psioniker einen neuen Spruch beginnen. Sonstige Handlungen könnte der Psioniker aber sofort beginnen.

☞ Beispiel 2: Ein Psioniker spricht einen Stundenzauber mit MW 16 und benötigt dafür 16 Stunden. Anschließend kann er 4 Stunden lang keine Psi-Sprüche anwenden, dies gilt auch für Sprüche kleinerer Zeiteinheiten (also z.B. Sekundenzauber).

Ein Psioniker kann während der Vorbereitungszeit jederzeit abbrechen, dabei verliert er bereits ausgegebene PP und muß wie beschrieben mindestens bis zur 20. Zeiteinheit warten, um einen neuen Spruch beginnen zu können.

Während der Zauberdauer gilt der Psioniker als aktionsunfähig, nur seine GP darf er einsetzen, um sich zu verteidigen.

	Veränderung der Zauberdauer			
	Normale Zauberdauer:			
Neue Dauer:	IP	Runden	Minuten	Stunden
IP	-	120% MW	150% MW	200% MW
Runden	90% MW	-	120% MW	150% MW
Minuten	80% MW	90% MW	-	120% MW
Stunden	70% MW	80% MW	90% MW	-

### Grundmindestwurf

Ein Charakter, der Psi-Kräfte einsetzen möchte, teilt dies dem Spielleiter mit. Er beschreibt, welchen Effekt er erzielen möchte und welche Psi-Fertigkeit er dazu benutzen will.

☞ Beispiel: Mitten im Feuergefecht möchte ein Charakter in Deckung seine Waffe, die im Halfter an einem Stuhl hängt, magisch in seine Richtung bewegen. Diesen Spruch will er über *Bewegung* sprechen.

Der Spielleiter entscheidet, ob die gewählte Fertigkeit paßt und gibt den Mindestwurf und die normale Zauberdauer bekannt. Dazu kann er sich an den Angaben in Abschnitt *Psi-Sprüche* orientieren oder selbst einen MW definieren. Man sollte als Spielleiter immer darauf achten, MW nicht zu niedrig anzusetzen, da es für den Spieler zahlreiche Möglichkeiten gibt, diesen MW zu senken.

Nach Bekanntgabe des MW entscheidet der Spieler, ob er den Zauber so sprechen will, die Schwierigkeit oder sogar den ganzen Zauber verändern will.

Schwierigkeitsgrad für Psi-Mindestwürfe	
Simpel	10...14
Einfach	15...19
Mittel	20...26
Herausfordernd	27...35
Schwer	36...46
Unmöglich	47+

☞ Beispiel: Der Spielleiter teilt dem Spieler mit, daß der Bereich *Bewegung* akzeptabel sei. Der Mindestwurf wird mit 18 angegeben, es handelt sich um einen Sekundenzauber. Der Spieler akzeptiert den MW.

Anmerkung: Als Spielleiter sollten Sie hart aber fair sein und vor allem konsequent. Denken Sie daran, sich MW von Sprüchen zu notieren oder zu merken. Es ist besser, wenn Sie Ihren Spielern in ähnlichen Situationen immer den gleichen MW nennen können. Haben Sie größere Schwierigkeiten bei der Festlegung eines MW, orientieren Sie sich an Sprüchen aus diesem Regelwerk oder diskutieren Sie kurz (!) mit den Spielern.

### Modifikationen

Nach der Definition des Grund-MW muß der Spieler überprüfen, ob dieser noch Veränderungen unterworfen ist. Es gibt prinzipiell vier Möglichkeiten.

#### Veränderung der Zauberdauer

Beachten Sie die Regeln des vorherigen Abschnitts.

☞ Beispiel: Der Charakter steht unter Zeitdruck und verändert die Zauberdauer nicht.

**Einfache Regel:** Eine Veränderung der Zauberdauer ist nicht erlaubt.

#### Psi-Spruch-Prozente

Der zaubernde Spieler überprüft auf seinem Datenblatt („Psi-Sprüche“), ob er bereits Erfahrung mit einem ähnlichen oder dem selben Zauberspruch hat. Ist dies der Fall, wird der MW prozentual verkleinert. Unter Abschnitt *Psi-Theorie* wird beschrieben, wie es zu Prozentabzügen auf Psi-Sprüche kommt.

☞ Beispiel: Der Charakter hat tatsächlich den Psi-Spruch „Telekinese 90%“ erlernt. Der Spielleiter entscheidet, daß dies der passende Zauberspruch ist. Der neue MW beträgt 90% von MW 18, was 16 ergibt (bitte beachten Sie die mathematische Rundung, 90% von z.B. 25 ist 23).

#### Fehlende Fertigkeiten

Ein Charakter, der nicht über die Fertigkeit PSE oder die benötigte Bereichsfertigkeit verfügt, erhält die übliche prioritätsabhängige Erhöhung des Mindestwurfes.

Priorität 2 im Bereich:	MW +2
Priorität 1 im Bereich:	MW +3
Priorität 0 im Bereich:	MW +5

Fehlen beide Fertigkeiten, wird der MW zweimal erhöht. Im Extremfall könnte ein Charakter mit Priorität 0 und ohne Fertigkeiten also eine Erhöhung des MW um zehn erhalten.

Anmerkung: Es ist für einen Charakter wenig sinnvoll, PSE nicht zu erlernen, da die Kosten für Stufe 1 maximal 2 LP betragen können.

☞ Beispiel: Der Charakter verfügt sowohl über PSE als auch *Bewegung*, weswegen der MW nicht erhöht wird.

**Einfache Regel:** Der Charakter muß beide Fertigkeiten erlernt haben.

**Aufrechterhalten**

Sollte der Charakter zur gleichen Zeit andere Psi-Sprüche aufrechterhalten, wird der MW abhängig von deren Schwierigkeit nochmals erhöht. Für Details bitte den Abschnitt *Aufrechterhaltung von Psi-Sprüchen* nachschlagen.

☞ Beispiel: Der Charakter hält zur Zeit keinen anderen Spruch aufrecht. Sein Grundmindestwurf für den Zauber ist damit 16.

**Einfache Regel:** Der MW wird durch aufrechterhaltene Sprüche nicht verändert.

**Zaubervorgang**

Mit der Bestimmung des Grundmindestwurfes steht die Zauberdauer endgültig fest. Der Charakter wartet den MW in der gewählten Zeiteinheit (z.B. IP) ab und führt dann seinen Fertigkeitswurf durch. Davor ist es dem Charakter jedoch möglich, den Grundmindestwurf zu senken, um seine Chancen zu erhöhen.

*Senken des MW durch PP*

Ein Charakter darf vor seinem FW den Grundmindestwurf senken. Für jeden ausgegebenen PP wird der MW um eins erniedrigt. Auf diese Art darf der Grund-MW maximal auf 50% gesenkt werden.

☞ Beispiel: Ein Grundmindestwurf von 27 darf maximal auf einen MW von 14 (= 50% von 27) gesenkt werden, was 13 PP kosten würde.

Die Zauberdauer verändert sich durch das Senken nicht, da jeder eingesetzte PP einen Zeitaufwand von einer Zeiteinheit bedeutet. Da gleichzeitig der MW aber um eins gesenkt wird, wird die eigentliche Zauberdauer im gleichen Maße verkürzt.

Senken durch PP findet stets zu Beginn der Zauberdauer statt. Wird der Zaubervorgang abgebrochen, so sind alle bis dahin verbrauchten PP verloren.

Der durch das Senken erreichte Mindestwurf wird in den folgenden Abschnitten auch stets als MW bzw. Mindestwurf bezeichnet. Spieler und Spielleiter sollten sich jedoch den Grundmindestwurf (= ungesenkter MW) merken, da er möglicherweise zu einem späteren Zeitpunkt benötigt wird.

Es ist erlaubt, durch Senken des MW unter null PP zu gelangen. Diese Möglichkeit erhöht allerdings die PP-Kosten des Spruches und damit das Risiko, geistigen Schaden davonzutragen.

☞ Beispiel: Unser Charakter hat zur Zeit 2 PP und in dieser Runde eine Initiative von 18. Er beginnt bei Ini 18 und senkt den Grundmindestwurf (merken!) von 16 um zwei Punkte auf 14 (= MW). Dies kostet ihn seine 2 PP und 2 IP, womit Initiative 16 erreicht ist. Es verstreichen weitere 14 IP, bevor der Charakter den FW durchführt. Sollte der Vorgang in dieser Zeit abgebrochen werden, sind die 2 PP in jedem Fall verloren.

*Fertigkeitswurf*

Der Fertigkeitswurf besteht aus

$$\text{PSE} + \text{Bereichsfertigkeit} + 2w = \text{Kraft}$$

In einigen Fällen kann es Boni oder Mali (z.B. Verletzungsauswirkungen) geben, die auf das Ergebnis angerechnet werden. Erreicht oder übertrifft der Charakter den MW, hat er Erfolg gehabt, sein Ergebnis definiert die *Kraft* des Spruches.

Der Charakter bezahlt nun die fälligen PP-Kosten, welche sich aus dem MW und der erzielten Kraft errechnen (s.u.). Wie üblich ist es möglich, kritische Ergebnisse zu erzielen.

☞ Beispiel: Der Charakter hat PSE 4 und *Bewegung* 2. Er würfelt mit 2w eine 24, was als *Kraft* eine 30 ergibt. Da der Mindestwurf eine 14 beträgt, handelt es sich um einen einfachen kritischen Erfolg.

*PP-Kosten*

Die PP-Kosten eines Spruches ergeben sich durch Teilen des MW durch 5. Das Ergebnis wird abgerundet. Die Grundkosten betragen allerdings mindestens einen PP, selbst wenn der MW unter 5 liegen sollte.

$$\text{PP-Kosten} = \text{MW} / 5 \text{ (abgerundet)}$$

☞ Beispiel: MW 12 kostet 2 PP (= 12/5 abgerundet). MW 20 kostet 4 PP.

MW	PP-Kosten
1...9	1
10...14	2
15...19	3
20...24	4
25...29	5
30...34	6
35...39	7
usw.	

Anmerkung: Normalerweise lohnt es sich, einen Grundmindestwurf, der genau durch fünf teilbar ist, um einen Punkt zu senken. Die Gesamtkosten an PP bleiben gleich (Senken: 1 PP mehr, PP-Kosten: 1 PP weniger), aber die Chancen auf einen Erfolg steigen.

Sollte der Charakter zum Zeitpunkt des Fertigkeitswurfes im negativen PP-Bereich (unter null PP) liegen, werden die PP-Kosten verdoppelt.

$$\text{Negative PP: PP-Kosten} \times 2$$

Die PP-Kosten fallen bei einem Abbruch des Zaubervorgangs nicht an.

*Kritische Ergebnisse*

Auch bei Psi-Einsatz sind kritische Erfolge oder Mißerfolge möglich. Für jeden kritischen Erfolg werden die PP-Kosten halbiert, für jeden kritischen Mißerfolg verdoppelt. Es wird stets mathematisch gerundet.

**Kritische Ergebnisse und PP-Kosten**

...	
$\text{MW}/8 \leq \text{FW} < \text{MW}/4$	PP-Kosten $\times 4$
$\text{MW}/4 \leq \text{FW} < \text{MW}/2$	PP-Kosten $\times 2$
$\text{MW}/2 \leq \text{FW} < \text{MW} \times 2$	Normale PP-Kosten
$\text{MW} \times 2 \leq \text{FW} < \text{MW} \times 3$	PP-Kosten / 2
$\text{MW} \times 3 \leq \text{FW} < \text{MW} \times 4$	PP-Kosten / 4
...	

Es ist möglich, daß die PP-Kosten durch kritische Erfolge auf 0 PP sinken. Dies wird jedoch wahrscheinlich nur bei sehr niedrigen Mindestwürfen, hohen Fertigkeitsstufen und einem hohen Fertigkeitswurf passieren.

Ein Patzer beim Fertigkeitswurf ist den Grundregeln entsprechend stets ein Mißerfolg oder verschlechtert einen Mißerfolg um eine Kategorie nach unten.

Falls Ihnen die Psi-Patzer zu harmlos sind, steht es Ihnen frei, sich zusätzliche Auswirkungen einfallen zu lassen. So könnte der Zaubernde selbst von Effekten betroffen sein, geistigen Schaden davontragen oder eine gewisse Zeit nicht mehr zaubern können. Bestrafen Sie Ihre Spieler aber nicht zu hart, denn die hohen PP-Kosten eines Patzers können bereits gewaltige Auswirkungen haben.

Sollte durch Abzüge die *Kraft* Null oder weniger betragen, stirbt der Psioniker, da er unendlich hohe PP-Kosten hat (s. *PP-Auswirkungen*).

☞ Beispiel: Unser Charakter hat einen MW von 14 und damit PP-Kosten von 2. Da er 0 PP besitzt, zaubert er noch nicht im negativen Bereich, womit die PP-Kosten nicht verdoppelt werden. Er hatte mit seinem FW einen kritischen Erfolg erzielt, verliert nur 1 PP (PP-Kosten / 2) und wird mit -1 PP notiert.

*Lernwurf*

War der FW ein Mißerfolg, endet der Zaubervorgang. Bei Erfolg und wenn der

Spieler die Fertigkeiten erlernt hat, darf er wie üblich einen Lernwurf unter gleichen Bedingungen durchführen. LP durch Praxis werden stets der Bereichsfertigkeit zugeschrieben, es ist nicht möglich, für PSE Praxis-LP zu erhalten.

Wie üblich haben Spieler nur einen Lernwurf für sinnvolle Aktionen. Mißlingt der Lernwurf (der Spieler erhält keinen LP), endet für ihn der Zaubervorgang. Im anderen Fall hat er die Chance, mit Hilfe von PST den eben angewandten Psi-Spruch zu erlernen oder zu verbessern (s. *Psi-Theorie*).

☞ Beispiel: Der Charakter führt seinen Lernwurf durch. Er würfelt unter gleichen Bedingungen wie beim Fertigkeitwurf und erzielt mit 2w eine 3. Zusammen mit PSE und *Bewegung* ergibt dies eine 9, was unter dem MW von 14 liegt. Er erhält einen LP auf *Bewegung*. Da er Psi-Priorität 1 hat, wird dieser nicht modifiziert.

#### Widerstandswurf und Zaubereffekt

Hatte der Psioniker Erfolg, tritt normalerweise der gewünschte Effekt ein. Sofern jedoch ein Lebewesen Opfer des Zauber ist, darf es einen Widerstandswurf durchführen. Objekte haben keinen Widerstandswurf. Der MW ist die *Kraft*. Dieser MW wird **nicht** erhöht, selbst wenn dem Opfer die passenden Fertigkeiten fehlen sollten oder es Sprüche aufrechterhält.

$$\text{Widerstandswurf} \\ \text{PSW} + \text{Bereichsfertigkeit} + 2w \\ \text{MW} = \text{Kraft}$$

Ein Charakter mit der angeborenen Fertigkeit *Psi-Widerstand* würfelt mit 3w, während mit *Psi-Anfälligkeit* nur 1w addiert wird. Das Ergebnis des Widerstandswurfes beträgt mindestens **eins** (null oder negativ wird nicht beachtet). Bei erfolgreichem FW wird der Spruch abgewehrt und ein Lernwurf durchgeführt. LP werden der Fertigkeit PSW zugeschrieben.

#### Kritische Mißerfolge

Das Opfer bemerkt nicht, daß es psionisch angegriffen wird. Offensichtliche Effekte werden ignoriert oder falsch gedeutet.

☞ Beispiel: Das Opfer wird per *Kontrolle* zu gewissen Handlungen gezwungen. Es nimmt diese Handlungen nicht wahr und erinnert sich später auch nicht daran. Ein per *Schock* ausgelöster Schmerz wird zwar bemerkt, jedoch als die übliche Migräne gedeutet.

Ein Charakter mit der angeborenen Fertigkeit *Überladungsanfälligkeit* erhält pro kritischem Mißerfolg einen [w] Schaden

(*Geistig*). Normale Charakter bekommen diesen Schaden erst ab einem zweifach kritischen Mißerfolg.

#### Mißerfolg

Das Opfer bemerkt, daß es psionisch angegriffen wird, erkennt jedoch nicht den ausführenden Psioniker. Es kann versuchen, durch Ausgabe von PP den Psi-Spruch abzuwehren. Jeder ausgegebene PP gibt +1 auf den Widerstandswurf. Normalerweise dürfen nur positive PP geopfert werden. Sollte der Charakter im negativen PP Bereich sein, darf er maximal PP in Höhe der Stufe in PSW ausgeben und muß anschließend würfeln, ob er Psi-Schaden erhält (s.u.).

#### Erfolg

Das Opfer weiß, von welcher Person es psionisch angegriffen wird, sofern sich diese in Sichtweite befindet.

#### Kritische Erfolge

Pro kritischem Erfolg beim Widerstandswurf wird 1[w] Psi-Schaden (s.u.) beim Anwender des Spruches verursacht. Charaktere mit *Psi-Überladungsschutz* sind davon nicht betroffen, während Charaktere mit *Überladungsanfälligkeit* einen [w] Schaden mehr erhalten.

☞ Beispiel: Da der Bewegungszauber ein Objekt betrifft, ist kein Widerstandswurf erlaubt.

#### Psi-Schaden

Psi-Schaden wird wie körperlicher Schaden in der Tabelle *Verletzungsauswirkungen* markiert, die entsprechende Zeile lautet *Geistig*. Ergibt ein Würfel eine bereits markierte Ziffer, fließt der Schaden in die Konstitutionszeile weiter.

Unter *Psi-Schaden* werden die Wunden notiert, welche sich mit einem Punkt pro 24h regenerieren. Psi-Wunden sind nicht behandelbar.

☞ Beispiel: Ein Charakter erhält 2[w] Schaden und würfelt eine 3 und eine 6. Die 6 war bereits markiert, so daß ein × auf die Konstitution übergeht.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links											-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
											-½ KFW	KHU
Geistig			×			×					-½ GFW	GAU
Konstitution	×										-½ FW	Tod

Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten, Psi-Schaden zu erhalten: Durch Überladung (Opfer macht kritischen Widerstandswurf, Anti-Psi-Feld, Patzer beim Wider-

standswurf etc.) oder durch Absinken der PP in den oder im negativen Bereich (s. auch *PP-Auswirkungen*).

Wird ein Charakter nach Beendigung eines Zaubervorgangs unter null PP notiert, so muß er mit 2w (*Verbesserte Psi-Auswirkungen* +1w) würfeln, seine aktuellen PP addieren (also sozusagen subtrahieren) und auf der unteren Tabelle die Auswirkungen ermitteln. Die Auswirkungen treten erst am Ende des kompletten Zaubervorgangs in Kraft. Lern- oder Psi-Theoriwürfe des Psionikers sind noch nicht betroffen.

Die Angabe „PSI -X“ in der folgenden Tabelle bedeutet, daß der Psioniker permanent X Punkte seines PSI Attributes verliert.

Psi-Schaden		
PP+Wurf	Schaden	Kritische Auswirkungen
		1[w]
10+	-	-
0...9	1[w]	-
-1...-10	2[w]	1: Bewußtlos
-11...-20	3[w]	1: PSI -1; 1-2: Bewußtlos
-21...-30	4[w]	1: PSI -2; 2: PSI -1; 1-4: Bewußtlos
-31...	5[w]	1: PSI -3; 2: PSI -2; 3: PSI -1; 1-6: Bewußtlos

*Bewußtlosigkeit hält [2w] Minuten an.*

☞ Beispiel: Der Charakter hat nach seinem Wurf -1 PP und muß Auswirkungen auswürfeln. Er würfelt mit 2w eine 12, was also insgesamt 11 ergibt. Bei diesem Ergebnis erhält er keinen Schaden und hat keine Auswirkungen.

#### PP-Auswirkungen

Bei negativen PP treten automatische Auswirkungen je nach Höhe der PP auf. Bitte beachten Sie, daß ein Charakter mit -40 oder weniger PP augenblicklich durch Schock stirbt. Sämtliche Auswirkungen der Tabelle sind kumulativ.

PP-Auswirkungen	
PP	Auswirkungen
-1...-10	PP-Kosten × 2
-11...-20	Meditation ist nicht möglich
-21...-30	Regeneration: 1 PP in 2 Stunden
-31...-39	Regeneration: 1 PP in 3 Stunden
-40...	Todeseintritt

#### Psi-Theorie

Hat der Psioniker die Fertigkeit *Psi-Theorie* (PST) erlernt und während des Zaubervorgangs den LP auf seine Fertigkeit erhalten, so darf er jetzt einen Psi-Theoriwurf durchführen.

$$\text{PST} + \text{Bereichsfertigkeit} + 2w \\ \text{MW} = \text{Grundmindestwurf} \\ \text{des Spruches}$$

Hat der Spieler Erfolg, so sinkt der gerade gesprochene Spruch permanent um

10%, also von 100% auf 90%, dann auf 80% usw. Der bestmögliche erreichbare Prozentsatz ist 70% für eine „Klasse“ von Sprüchen, und 50% für einen spezialisierten Psi-Spruch und alle untergeordneten Sprüche innerhalb seiner Klasse.

Eine „Klasse“ von Sprüchen beschreibt vergleichbare psionische Effekte, für die sich ein einprägsamer Spruchname finden läßt. So sind *Telekinese*, *Blutungen stillen*, *Schmerzen*, *Lebewesen aufspüren* oder *Handlungen kontrollieren* Sprüche, welche eine gewisse Anzahl von Möglichkeiten umschreiben. Innerhalb der Klasse *Lebewesen aufspüren* stellt *Menschen aufspüren* eine Spezialisierung dar. Im Abschnitt *Sprüche* werden einige klassische Beispiele an Sprüchen, ihren Spezialisierungen und empfohlenen MW vorgestellt.

☞ Beispiel: Unser Charakter darf einen Psi-Theoriewurf durchführen. Er würfelt mit PST (4) + *Bewegung* (2) + 2w ein Gesamtergebnis von 17. Der *Grundmindestwurf* war eine 16, er hat also Erfolg gehabt. Er beherrscht in Zukunft statt „Telekinese 90%“ sogar „Telekinese 80%“. Diesen Prozentsatz kann er mit der nächsten Möglichkeit auf 70% verbessern. Bis zu diesem Prozentwert profitieren alle Telekinese-Sprüche davon. Hätte unser Charakter bereits 70% gehabt, würde der erfolgreiche PST-Wurf eine Spezialisierung bedeuten. Er hätte damit „Telekinese bis zu 9 kg (≈ Waffengewicht + Kraftaufwand) 60%“ erworben, aber immer noch 70% auf alle schwereren Telekinese-Sprüche.

#### Kritische Ergebnisse

Je nach Situation und Höhe des MW können Sie als Spielleiter für einen kritischen Erfolg auch mal eine 20%-Verbesserung gewähren (möglichst nur bei wirklich außergewöhnlichem FW).

Mißerfolge haben keine Bedeutung. Nur bei einem Patzer muß sich der Spieler notieren, daß er den nächsten Psi-Theoriewurf innerhalb des betroffenen Bereichs nicht durchführen darf.

#### Lernwurf

War der FW: *Psi-Theorie* erfolgreich, hat der Charakter einen Lernwurf. Der LP wird auf die Fertigkeit PST vergeben.

☞ Beispiel: Der Charakter würfelt für den Lernwurf eine 7, was zusammen mit seinen Fertigkeiten 13 ergibt und damit also einen LP (Priorität 1) auf *Psi-Theorie* bedeutet.

#### Prozente durch ALP

Psioniker haben die Möglichkeit, Psi-Sprüche auch ohne praktische Anwendung

zu verbessern. Das Verfahren wurde bereits im Kapitel *Charaktererschaffung* vorgestellt und darf nur auf ausdrückliche Erlaubnis des Spielleiters hin verwendet werden.

Um Sprüche mit ALP zu lernen, benötigt ein Charakter Zeit und Ruhe. Pro ALP Kosten ist der Psioniker einen Tag mit dem Lernen des Spruches beschäftigt.

Die Priorität spielt für die Kosten an ALP keine Rolle, allerdings muß der Charakter über eine Mindeststufe in Psi-Theorie (PST) verfügen.

Kauf von Psi-Spruch-Prozenten		
Spruch von	Kosten	PST
100% auf 90%	2 ALP	1
90% auf 80%	4 ALP	4
80% auf 70%	6 ALP	9

#### Aufrechterhaltung von Sprüchen

Viele Zauber, vor allem Kampfsprüche, haben eine kurze Wirkungsdauer. Ihre Wirkung tritt sofort nach Beendigung des Zaubervorgangs ein. Einige Zauber muß (oder kann) der Psioniker jedoch aufrechterhalten, d.h. er muß sich ständig auf den Effekt konzentrieren.

☞ Beispiel: Um die Handlungen eines Wesens zu beherrschen (*Kontrolle*), muß sich der Zauberer permanent auf den Spruch konzentrieren.

#### Ablenkung

Je schwerer ein Spruch ist, desto mehr Konzentration erfordert das Aufrechterhalten. Der Charakter erhält auf weitere Psi-MW eine Modifikation in Höhe der PP-Kosten der Zaubersprüche, die er insgesamt aufrechterhält. Diese Modifikation wird auch auf Mindestwürfe für PSW addiert, solange die Ablenkung besteht. Sonstige MW (Körperlich, Geistig, Waffen etc.) sind nicht betroffen.

☞ Beispiel: Die Bewegung der Waffe hat den Charakter 1 PP gekostet. Da die Telekinese bis zu seinem Standort aufrechterhalten werden muß, hat er während dieser (kurzen) Zeit einen Modifikator von +1 auf Psi-MW.

#### Zeitraum

Ein Spieler darf die Aufrechterhaltung eines Psi-Spruches jederzeit abbrechen. Daneben gibt es ein paar externe Abbruchbedingungen: Sprüche brechen zusammen, wenn der Anwender schläft, bewußtlos wird, das Objekt bzw. Opfer aus den Augen verliert oder die Reichweite zu groß wird.

#### Verlängerung

Weiterhin gibt es eine zeitliche Beschränkung des Aufrechterhaltens in Höhe des Psi-Attributes des Anwenders in Mi-

nuten. Diese Frist verkürzt sich auf IP, sobald der Charakter negative PP hat.

☞ Beispiel: Unser Charakter hat ein Psi-Attribut von 16. Theoretisch könnte er damit die Telekinese der Waffe 16 Minuten lang aufrechterhalten. Da er aber -1 PP besitzt, kann er den Spruch nur 16 IP lang „halten“. Diese Zeit reicht aber locker aus, um die Waffe aus dem Halfter in die Hand schnellen zu lassen.

**Komplexe Regel:** Ein Spieler kann den Zeitraum des Aufrechterhaltens bei der Bestimmung des Grund-MW verlängern. Jede Erhöhung um eine Zeiteinheit (also von Minuten auf Stunden oder von IP auf Runden) erhöht den MW um 50%. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Sprüchen gegen Lebewesen.

☞ Beispiel: Um den Telekinese-Spruch auch im negativen PP-Bereich PSI Minuten aufrechterhalten zu können, hätte der Charakter den doppelten Grundmindestwurf (+100% = 32) akzeptieren müssen.

Nach Verstreichen der Zeit muß der Psi-Spruch verlängert oder abgebrochen werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Entweder bezahlt der Anwender erneut die PP-Kosten des Zaubers (also die Ablenkungsmodifikation) oder er würfelt noch einmal gegen den MW des Zaubervorganges. In diesem Fall muß er keine PP ausgeben, benötigt allerdings einen Erfolg. Für Verlängerungswürfe gibt es keinen Lernwurf.

☞ Beispiel: Angenommen, 16 IP reichten nicht aus, um der Waffe habhaft zu werden, so muß der Charakter den Spruch wohl um weitere 16 IP verlängern. Er kann nun 1 PP ausgeben und damit den Spruch automatisch verlängern oder er würfelt erneut einen FW gegen den MW von 14. Im zweiten Fall besteht das Risiko, daß sein Wurf mißlingt. Im ersten Fall ist jedoch ein neuer Auswirkungswurf fällig.

Ein kritischer Erfolg beim Verlängern erspart den nächsten Verlängerungswurf (Erfolge können sozusagen gespeichert werden).

#### Verlängerung mit Widerstand

Psi-Sprüche, welche über einen längeren Zeitraum Lebewesen beeinflussen, sind schwerer aufrechtzuerhalten, da das Opfer permanent versuchen wird, die psionische Beeinflussung zu brechen.

Der Zeitraum bis zum Verlängerungsvorgang ist bei diesen Sprüchen nicht mehr PSI Minuten (oder IP), sondern die Diffe-

renz der beiden Psi-Attribute (Psioniker zu Opfer) in Minuten/IP. Minimum ist jedoch eine Zeiteinheit.

Eine Ausnahme bedeutet der Patzer beim Widerstandswurf: Der Zeitraum bleibt unverändert bei PSI Zeiteinheiten.

Bei jeder Spruchverlängerung hat das Opfer einen neuen FW: PSW. Dieser FW wird entweder gegen die *Kraft* des Spruches (falls der Psioniker PP ausgibt) oder den neuen FW des Zaubers durchgeföhrt. Für erneute Widerstandswürfe gibt es keine Lernwürfe. Mißerfolge oder Patzer haben bei diesem Widerstandswurf keine Auswirkungen. Das Opfer benötigt, um den Zauber zu brechen, soviel Erfolge wie beim ersten FW: PSW gefehlt haben, wobei sich Erfolge verschiedener Widerstandswürfe aufsummieren.

☞ Beispiel: Ein erfahrener Psioniker (PSI 20, derzeit 0 PP) hält sein Opfer (PSI 8) unter *Kontrolle*. Er erzielte eine *Kraft* von 34, während der Widerstandswurf nur eine 8 ergab. Da es sich um einen doppelten kritischen Mißerfolg handelte (weniger als ein Viertel), muß das Opfer *drei* Erfolge bei anstehenden Widerstandswürfen erzielen. Der Verlängerungszeitraum beträgt 12 Minuten und der Psioniker würfelt jedesmal neu, da er sonst unter 0 PP kommen würde. Der erste Wurf ergibt eine 24, und wieder Erwarten schafft das Opfer einen Erfolg. Der zweite Wurf ist mit 32 erfolgreicher, das Opfer scheitert kläglich (was aber keine Auswirkungen hat). Der dritte Wurf ergibt eine 19 (der Psioniker hatte gesenkt), doch das Opfer würfelt eine 40 (kritischer Erfolg). Damit hat das Opfer drei Erfolge erzielt und der Spruch bricht nach 36 Minuten zusammen.

**Einfache Regel:** Der erste erfolgreiche Widerstandswurf des Opfers beendet den Spruch.

## Psi-Punkte

### Regeneration

Verbrauchte PP müssen sich regenerieren, damit ein Zauberer wieder einsatzfähig ist. Solange ein Charakter bewußtlos ist oder anstrengenden Tätigkeiten nachgeht, regeneriert er auf keinen Fall PP. Bei leichter Anstrengung erhält ein Charakter einen PP in drei Stunden zurück. Kann er sich ausruhen oder schlafen, so erhöht sich die Rate auf 1 PP pro Stunde.

Auswirkungen aufgrund negativer PP behindern die Regeneration an PP (s.u.). Körperliche Verletzungsauswirkungen behindern die Regeneration jedoch nicht.

**Einfache Regel:** Die Regeneration beträgt 1 PP pro Stunde, außer der Charakter meditiert.

PP-Auswirkungen	
PP	Auswirkungen
-1...-10	PP-Kosten × 2
-11...-20	<b>Meditation ist nicht möglich</b>
-21...-30	<b>Regeneration: 1 PP in 2 Stunden</b>
-31...-39	<b>Regeneration: 1 PP in 3 Stunden</b>
-40...	Todeseintritt

### Meditation

Ein meditierender Charakter erhält pro Stunde *Meditation* drei PP zurück (ein FW ist nicht nötig). Innerhalb des 24-Stunden-Zeitraums zwischen 0 und 24 Uhr (Standardtag) kann ein Charakter jedoch nur seine Meditationsstufe (incl. Bonus) in Stunden effektiv meditieren.

Pro zwei × in der Tabelle *Verletzungsauswirkungen (Geistig)* wird die Meditationsstufe um eins erniedrigt.

PP-Regeneration	
Meditation	3 PP / Stunde
Schlaf oder Ruhe	1 PP / Stunde
PP zwischen -21 und -30	1 PP / 2 Stunden
PP zwischen -31 und -39	
Leichte Anstrengung	1 PP / 3 Stunden
Schwere Anstrengung	
Bewußtlosigkeit	Keine Regeneration

### Steigerung von Psi-Punkten

Während es einem Charakter unmöglich ist, sein Basisattribut PSI zu erhöhen, können die PP gesteigert werden. Normalerweise entspricht der Maximalwert an PP stets der Psi-Kraft des Charakters. Sollte jedoch die Fertigungsstufe in *Meditation* (ohne Beachtung von Boni oder Mali) höher als die Psi-Kraft sein, steigen die PP auf diesen Wert an. Rassenspezifische Modifikationen auf PSI werden in diesem Fall auch auf *Meditation* angerechnet.

### PP = Maximum aus PSI oder Meditationsstufe + Rassenmodifikator

☞ Beispiel: Ein menschlicher Charakter mit PSI 14 steigert seine Fertigungsstufe in *Meditation* auf 15. Er verfügt nun über 15 statt 14 PP. Ein Psyker mit PSI 22 steigert *Meditation* auf 20, womit er jetzt über 25 PP verfügen kann (+5 PSI)

Anmerkung: Diese Methode ist für die Charaktere sehr teuer und eigentlich nur bei höheren Prioritäten machbar. Dies ist so gewollt! Es muß extrem schwierig sein, PP zu steigern, da Psioniker genügend Vorteile besitzen: Normalerweise gewinnen sie sehr schnell an Erfahrung. Sie haben zwei Fertigkeiten (PSE und Bereich), welche sie beim Fertigungswurf addieren. Sie

können bis zu 50% Abzüge auf Spruchmindestwürfe erreichen und dann durch Ausgabe von PP den MW noch weiter senken. Mit steigender Erfahrung werden die PP-Kosten also immer geringer. Viele positive PP könnten auch dazu genutzt werden, sehr hohe MW (60+) zu senken, ohne dabei auf negative PP zu kommen. Alles in allem gibt es also genügend Gründe, die Steigerung von PP so schwer zu gestalten.

## Teamzauberei

Der gesamte Abschnitt über Teamzauberei beschreibt eine **komplexe Regel**. Sie können anfangs problemlos auf Teamzauberei verzichten.

MW über 50 sind für einzelne Psioniker wohl nur nach jahrelanger Übung beherrschbar. Für Anfangscharaktere dürfte diese Grenze sogar wesentlich niedriger liegen.

In *Space ERPS* ist es möglich, psionische Kräfte einzelner Anwender zusammenzuschalten. Dies wird Teamzauberei oder Teammagie genannt. Teammagie kann nicht spontan eingesetzt werden, da es sich mindestens um einen Minutenzauber handelt. Eine Verlängerung dieser Zauberdauer ist möglich.

### Vorbedingungen

Ein Psioniker kann nur in einem Team mitzaubern, wenn er folgende Bedingungen erfüllt.

- Er verfügt über die Fertigkeit PSE.
- Er verfügt über eine Mindeststufe der Bereichsfertigkeit in Höhe der Anzahl der anderen Teilnehmer.
- Er verfügt über eine Mindeststufe in *Meditation* (incl. Bonus) in Höhe der Anzahl der anderen Teilnehmer.

☞ Beispiel: Wenn vier Personen zusammen eine „Telekinese“ zaubern möchten, muß jeder Teilnehmer eine Mindeststufe von drei in *Meditation* und in *Bewegung* aufweisen. PSE auf Stufe 1 ist ebenfalls Pflicht.

### Ablauf

- Die teilnehmenden Charaktere wählen aus ihrer Mitte einen *Teamleiter*. Dabei wird es sich normalerweise um den Charakter mit passenden Spruchprozenten oder der höchsten Erfahrung im gewünschten Bereich handeln.
- Der Spielleiter definiert den Grund-MW.
- Die Zauberdauer (Minuten) kann verlängert werden. Spruchprozente des Teamleiters werden berücksichtigt. Kein Teilnehmer darf andere Zauber aufrecht erhalten.

- Der Grund-MW darf auf 50% gesenkt werden. Jeder Teilnehmer verliert die eingesetzten PP.
- Der Fertigkeitswurf wird durchgeführt: Der Teamleiter bringt PSE, die Bereichsfertigkeit und 2w ein. Jeder weitere Teilnehmer addiert einen w.

**Teamzauberei:**  
**Kraft = PSE + Bereichsfertigkeit**  
 (Teamleiter) + 2w  
 + (sonstige Teilnehmer) w

- Würfelt der Teamleiter beim Fertigkeitswurf eine Zwei, handelt es sich um einen Patzer.
- Alle Teilnehmer haben PP-Kosten nach normalen Regeln.
- War der FW erfolgreich, führt das Team einen Lernwurf durch. Bei Erfolg erhält jeder Teilnehmer wahlweise einen LP (Prioritätsmodifikation beachten) auf die *Bereichsfertigkeit* oder *Meditation*.
- War der Lernwurf erfolgreich, dürfen alle Teilnehmer einzeln einen FW: PST gegen den Grund-MW durchführen und erhalten bei Erfolg Prozente auf den Spruch.
- Wird ein Teamzauber aufrechterhalten, betrifft die Ablenkung nur den Teamleiter. Bei einer Verlängerung (PSI des Teamleiters ist maßgebend) müssen sich alle Teilnehmer in Sichtweite befinden und entweder geschlossen PP ausgeben oder würfeln.

## Besonderheiten

### Laserschwert

Ein Laserschwert wird wie eine normale Nahkampfwaffe behandelt. Das Führen eines Laserschwertes kostet den Anwender jedoch psionische Energie. Jede Runde muß der Anwender mit [1w] würfeln. Bei einem Ergebnis von 1 verliert er einen PP. Sollte er negative PP haben, verliert er sogar zwei PP.

Von einem Laserschwert getroffene Lebewesen haben keinen Widerstandswurf, da der Psioniker seine Kräfte nur benötigt, um den Energiestrahle in Form zu halten. Der Schaden des Laserschwertes ist hingegen so real wie der einer Laserpistole.

### Anti-Psi-Felder

Psi-Anwendungen in der Nähe einer Seismann-Strahlungsquelle gestalten sich als schwer bis unmöglich. Computer oder Hologramme erzeugen leichte Seismannfelder, während Raumschiffreaktoren, Schilde und Sprungtriebwerke mittlere bis schwere Felder bewirken. Die stärksten Seismannfelder können bei Sonneneruptionen nachgewiesen werden. Künstliche

Schutzfelder sind derzeit nur unter großem Geld- und Materialaufwand mit geringer Wirkung herstellbar.

### Regeln

Psi-Schutz für Personen ist nur bis zu gewissen Grenzen machbar, da der dazu notwendige Ganzkörperanzug Aufwand bzw. Gewicht bedeutet. Der Schutz kleiner Räume kann wesentlich effektiver gestaltet werden. Die maximale technische Schutzstufe liegt bei TL/2.

Stufe	Last	Preis	Besonderheiten	Ähnliche Seismannfelder
1	5	100 KCR	Ganzkörperanzug	Computeranlagen, Hologrammprojektionen
2	20	300 KCR	Ganzkörperanzug	Reaktoren, Antriebssysteme, Schilde 1 (2 <sup>0</sup> )
3	40	750 KCR	Anzugmaximum	Sprungtriebwerke 1 (2 <sup>0</sup> ), Schilde 2 (2 <sup>1</sup> )
4	150	2 MCR		Sprungtriebwerke 2 (2 <sup>1</sup> ), Schilde 4 (2 <sup>2</sup> )
5	600	5 MCR	Maximum	Sprungtriebwerke 4 (2 <sup>2</sup> ), Schilde 8 (2 <sup>3</sup> )
6				Sprungtriebwerke 8 (2 <sup>3</sup> ), Schilde 16 (2 <sup>4</sup> )
7				.....
8				Minimale Sonneneruptionen

## Psi-Sprüche

### Bestimmung des Mindestwurfes

In *Space ERPS* wird ein freies Spruchsystem verwendet. Dies hat den Vorteil, daß die Charaktere nicht in vorgegebene Spruchlistenkorsette gezwängt werden. Außerdem eröffnet es den Spielern die Chance, sich neue, innovative und stets der Situation gerecht werdende Sprüche auszudenken.

Ein Nachteil kann es jedoch sein, daß der Spielleiter gezwungen ist, bei Bedarf MW selbst zu definieren. Für Anfänger empfiehlt es sich, einige Sprüche aus dem folgenden Abschnitt zu übernehmen. Es erleichtert die Arbeit, setzt einen Standard und auch die Spieler haben einen Anhaltspunkt. Später können dann die vorgestellten Sprüche variiert und erweitert werden.

Die eigene MW-Bestimmung stellt natürlich einige Anforderungen an den Spielleiter. Er muß bei ungewöhnlichen Zaubern einen „realistischen“ MW definieren und sich gleichzeitig gegen die Spieler wehren, die diesen MW natürlich immer für zu hoch halten. Diskussionen sollte man aber möglichst kurz halten oder besser an das Ende der Spielsitzung verlagern.

Als Spielleiter sollten Sie den MW lieber zu hoch als zu niedrig ansetzen. Denn nur weil die Spieler alles zaubern dürfen, heißt das noch lange nicht, daß sie alles zaubern können!

### Generelle Annahmen zu Psi

- Es gibt kein Gut oder Böse, d.h. ein Psioniker kann keine „Gesinnung“ erkennen. Er ist jedoch in der Lage, Gedanken oder Gefühle zu lesen.
- Es ist nicht möglich, „Fallen“ oder „Geheimtüren“ zu erkennen. Der Psioniker

Der Träger eines Psi-Schutzes erhält [Stufe w] als Bonus auf seine Widerstandswürfe. Indirekte Psi-Sprüche (kein Widerstandswurf), die in geschützte Bereiche hinein- oder aus ihnen herausgezaubert werden, müssen einen Widerstandswurf des Schutzschildes übertreffen, der mit [Stufe w] durchgeführt wird.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit *Überladungsanfälligkeit* erhalten einen [w] Psi-Schaden pro PSI Minuten, solange sie sich in einem Seismannfeld aufhalten.

kann jedoch nach ungewöhnlichen Raumstrukturen (die er definieren muß) suchen.

- Mit einem Spruch kann normalerweise nur ein Objekt oder Lebewesen erfaßt werden.
- Eine direkte Sichtlinie ist Voraussetzung für einen Psi-Einsatz.
- Psi-Einsatz ist technisch nicht wahrnehmbar.

### Komponenten

Ein Spruch besteht aus verschiedenen Angaben und Komponenten wie die unten Beispiele verdeutlichen. Zuerst einmal existiert ein **Spruchname**, der eine kleine Klasse von ähnlichen Sprüchen verdeutlicht, beispielsweise *Telekinese*. Danach wird definiert, über welche **Fertigkeiten** (Abkürzung: drei ersten Buchstaben) der Spruch gesprochen werden kann (Beispiel: *Bewegung*). Unter **Spezialisierung** wird aufgeführt, wie der Spruch unter 70% spezialisiert werden kann (Beispiel: *Gewicht*). Anschließend folgt die Standard-**Zauberdauer** (Beispiel: *IP*) für diesen Spruch. **Reichweite** und **Wirkungsbereich** bedürfen weiterer Ausführungen. Die **Wirkungsdauer** kann entweder *sofort* oder *aufrechterhalten* (im Beispiel) sein. Unter **Widerstand** wird angegeben, ob gegen den Spruch ein Widerstandswurf erlaubt ist (Beispiel: *Nein*). Der **MW** kann dann anhand dieser Vorgaben definiert oder den Beispielen entnommen werden. MW werden oft als Formel angegeben (Beispiel:  $1I + RW^2 + 2 \times QW (kg)$ ).

### Reichweite

In Spruchformeln steht die Variable **RW** für die Reichweite. Befindet sich der Wirkungsbereich innerhalb der einfachen

Reichweite des Anwenders wird  $RW=1$  gesetzt, die zweifache Reichweite bedeutet  $RW=2$  usw. Eine  $RW$  von 0 steht übrigens für Berührungszauber oder Anwendung auf sich selbst.

Die Reichweite eines Psionikers hängt vom gewählten Spruch ab. Die **Standardreichweite** ist dabei **PSI Meter**, d.h. mit  $RW 1$  kann ein Anwender mit PSI 20 einen Wirkungsbereich in bis zu 20 Meter Entfernung beeinflussen ( $RW 2 = 40$  m usw.). Denkbar sind auch der Kilometermaßstab ( $RW 1 = \text{PSI km}$ ) oder der einfache Metermaßstab ( $RW 1 = 1$  m).

Mit dem Wert  $RW$  kann dann gerechnet werden. Die Angaben  $+ RW$  oder  $+ 3 \times RW$  bedeuten, daß die Reichweite linear einfließt, während  $+ RW^2$  oder  $RW^2/2$  die Reichweite quadratisch einbringen. Auch Potenzen ( $+ 2^{RW}$ ) sind denkbar, jedoch schon bei mittleren Reichweiten nicht mehr sehr effektiv.

Interessant ist eine logarithmische Einbringung der  $RW$ . Die Form  $+ \log_2(RW)$  berechnet den Logarithmus der  $RW$  zur Basis 2, d.h. mit jeder Verdoppelung der Reichweite erhöht sich dieser Wert nur um eins.  $RW 0$  ist dabei nicht definiert, wird also, falls sie auftaucht, als 0 eingerechnet. Der Wert wird aus Gründen der Vereinfachung stets aufgerundet.

Reichweite und Logarithmus Basis 2	
RW	$\log_2$
0...1	0
2	1
3...4	2
5...8	3
9...16	4
17...32	5
33...64	6
65...128	7
129...256	8
usw.	

### Wirkungsbereich

Es kann sich hierbei entweder um ein Objekt oder ein Lebewesen handeln. Einige Sprüche lassen auch eine Fläche bzw. Volumen zu (Gegenpsi, Wahrnehmung). Der Wirkungsbereich wird mit **WB** abgekürzt und kann ähnlich wie die Reichweite in eine Formel einfließen.

☞ Beispiel: Der Spruch *Lebewesen aufspüren* hat einen Wirkungsbereich von PSI Metern Radius und geht in die Formel als  $+ WB^2$  ein. Möchte ein Psioniker um sich in einem Umkreis von  $2 \times \text{PSI}$  Metern Lebewesen aufspüren, so wird der MW um 4 erhöht.

### Beispiele

Die folgenden Sprüche sind als Beispiele und Anregungen gedacht. Für den Anfang decken sie die wichtigsten Bereiche ab.

Spruchname	Fertigkeiten	Spezialisierung	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Widerstand	MW
Lähmen	Bew, Sch	Rasse	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$12 + RW^2 + 3 \times QW$ (kg)
Levitieren	Bew	Gewicht	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$12 + RW^2 + 2 \times QW$ (kg)
Telekinese	Bew	Gewicht	IP	PSI m	Objekt	aufrechterhalten	nein	$11 + RW^2 + 2 \times QW$ (kg)
Teleportation	Bew	Gewicht	IP	PSI m	Lebewesen	sofort	ja	$15 + 2 \times \log_2(RW) + 2 \times QW$ (kg)
In alle Formeln geht die Quadratwurzel des Gewichts ein: Bis 1 kg +1, bis 4 kg +2, bis 9 kg +3, ..., bis 100 kg +10 usw. Bei Lebewesen werden auch alle getragenen Gegenstände auf das Gewicht addiert. Halten sich Lebewesen fest oder soll ein Objekt aus der Hand eines Wesens entrissen werden, muß der zusätzliche Kraftaufwand eingerechnet werden (Faustregel MW +TRK). Bei <i>Levitieren</i> oder <i>Telekinese</i> ist es möglich, nur einen Teil des Gewichts zu beeinflussen, um beispielsweise einen Fall zu dämpfen. Die Geschwindigkeit einer Telekinese/Levitation beträgt 1 m/IP.								
Anti-Psi-Sphäre	Geg	Psi-Bereich	Runden	0	m Radius	aufrechterhalten	nein	$17 + WB^2 + 2 \times \text{Stufe}^2$
Wirkt ähnlich wie Seismannfelder. Lebewesen innerhalb des Wirkungsbereiches erhalten einen Bonus von (Stufe) w auf ihren Widerstandswurf. Indirekte Sprüche werden nur mit (Stufe) w abgewehrt. Es handelt sich um offene Würfe.								
Psi-Bereich neutralisieren	Geg	Spruch	IP	PSI m	Psi-Spruch	sofort	nein	Kraft des Spruches + $RW^2$
Der einzige Psi-Spruch, welcher <b>sofort</b> gewürfelt wird. Erst nach dem FW verstreicht die Zauberdauer. Der Psioniker kann einen gegnerischen Spruch abwehren, auch wenn dieser nicht gegen ihn gerichtet ist. <i>Bewegung neutralisieren</i> ist ebenso ein Spruch wie <i>Kontrolle neutralisieren</i> . Eine Spezialisierung könnte <i>Telekinese neutralisieren</i> sein.								
Psi-Spruch verbergen	Geg	Spruch	IP	PSI m	Psi-Spruch	aufrechterhalten	nein	$10 + MW/2$ des Spruches
Derartige Sprüche können durch normale Wahrnehmung nicht mehr aufgespürt werden.								
Befehl erteilen	Kon	Befehl	IP	PSI m	Lebewesen	sofort	ja	$16 + RW^2 + (\text{Bil, Cha, Psi})/5$
Handlungen kontrollieren	Kon	Rasse	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$25 + RW^2 + (\text{Bil, Cha, Psi})/2$
(Bil, Cha, Psi) steht für das Maximum der drei geistigen Basisattribute. Ein Befehl gilt nur für die nächste Aktion des Opfers.								
BEW, STR, KON erhöhen	Kör	Attribut	Runden	0	Anwender	aufrechterhalten	nein	$16 + \text{Bonus}^2$
Rüstungsschutz	Kör	Rüstungstyp	Runden	0	Anwender	aufrechterhalten	nein	$18 + \text{Bonus}^2$
Sinn erhöhen (nicht INT)	Kör	Sinn	Runden	0	Anwender	aufrechterhalten	nein	$14 + \text{Bonus}^2$
Bei Rüstungsschutz wird nur ein Wert (N, P oder E) erhöht. GES, CYB sowie INT und die geistigen Attribute können nicht erhöht werden. Eine Erhöhung betrifft unabhängig von Implantaten nur den Originalwert, da Psi und Cybware kontraproduktiv zueinander sind.								
Blutungen stillen	Reg, Kör	Blutungsgröße	IP	m	Lebewesen	sofort	(ja)	$13 + RW^2 + 2 \times \text{Größe} + \text{Reduktion}^2$
Gift neutralisieren	Reg, Kör	Gift	IP	m	Lebewesen	sofort	(ja)	$19 + RW^2 + \text{Giftstufe}^2$
Wunden heilen	Reg, Kör	Wundart	Minuten	m	Lebewesen	sofort	(ja)	$12 + RW^2 + \text{Regeneration} + 3 \times \text{Größe} + \text{Reduktion}^2$
Mit <i>Körperbewußtsein</i> kann sich der Anwender nur selbst heilen. Die <i>Giftstufe</i> ist ein vom Spielleiter zu definierender Wert (Alkohol: ca. 2 bis 3, Kobra: 4, Zyankali: 5). <i>Größe</i> ist stets die Wunden-/Blutungsgröße, <i>Reduktion</i> die gewünschte Verringerung dieser Größe. <i>Regeneration</i> steht für den wundenspezifischen Regenerationswert. Eine Blutung/Wunde darf maximal einmal erfolgreich behandelt werden (stückweise behandeln ist also nicht erlaubt).								
Auslaugen	Sch	Rasse	Runden	PSI m	Lebewesen	sofort	ja	$14 + RW^2 + N^2/2$
Der Anwender würfelt mit N w. Pro 10 Punkte wird ein [w] Erschöpfungsschaden angerichtet. Das Opfer darf wie üblich AP einsetzen.								
Fieber	Sch	Rasse	Runden	m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$18 + RW^2 + N^2$
N in ° gibt die Erhöhung der Körpertemperatur pro 10 Minuten an.								
Schmerzen	Sch	Trefferzone	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$13 + RW^2 + N^2$
Das Opfer erhält für die Wirkungsdauer N [w] „virtuellen“ Schaden an der gewählten Trefferzone. Bereits markierte $\times$ laufen nicht auf die nächste Trefferzone weiter.								
Wunden aufbrechen	Sch	Wundart	IP	PSI m	Lebewesen	sofort	ja	$20 + RW^2 + N^2$
Eine noch nicht abgeheilte Wunde wird um N Punkte vergrößert, wobei der ursprüngliche Maximalwert nicht übertroffen werden darf. Der entstandene Schaden in [w] wird erneut auf die Trefferzone verteilt, und die Wunde verursacht eine neue Blutung. Es werden keine kritischen Auswirkungen gewürfelt.								
Gedanken lesen	Tel	Rasse	IP	m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$19 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Die <i>Tiefe</i> gibt an, welche Gedanken gelesen werden können (1: aktuelle Gedanken, 2: Kurzzeit, 4: Langzeit, 6: Unterbewußtsein). Bestimmte Gedanken können per Psi, Psychologie oder Selbstblockade geschützt werden und erhalten damit einen speziellen „Tiefenwert“, der deutlich über den normalen Werten liegen kann.								

Spruchname	Fertigkeiten	Spezialisierung	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Widerstand	MW
Gedanken senden	Tel	Gedanke	IP	PSI km	Lebewesen	aufrechthalten	(ja)	18 + RW <sup>2</sup>
<u>Der Anwender sendet seine Gedanken an eine ihm bekannte Person.</u>								
Gefühle beeinflussen	Tel, Sch, Kon	Gefühl	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechthalten	ja	15 + RW <sup>2</sup> + CHA/2
<u>Über Schock können nur negative Gefühle beeinflusst bzw. ausgelöst werden. Die Wirkungsstärke hängt besonders stark vom Ergebnis des Widerstandswurfes ab.</u>								
Gefühle lesen	Tel	Rasse	IP	m	Lebewesen	aufrechthalten	ja	13 + RW <sup>2</sup>
Gefühle senden	Tel	Gefühl	IP	PSI km*	Lebewesen*	aufrechthalten	(ja)	15 + RW <sup>2</sup>
<u>Der Anwender sendet ein Gefühl (Angst, Freude) an eine ihm bekannte Person. Es gibt eine Flächenvariante, bei der das Gefühl an alle Lebewesen im Umkreis gesendet wird (* RW: 0, WB: PSI m Radius).</u>								
Sprache verstehen	Tel	Sprache	Runden	PSI m	Lebewesen	aufrechthalten	(ja)	8 + RW <sup>2</sup> + Sprachstufe × 2
Formen erkennen	Wah	Form	Runden	0	PSI m Radius	aufrechthalten	nein	14 + WB <sup>2</sup> + Tiefe
<u>Summieren Sie Tiefe und die Größe des Objektes und würfeln Sie mit 1w. Ist der Wurf größer, erkennen der Psioniker das Objekt nicht. Eine Größe 0 entspricht einem m<sup>3</sup>. Jede Verdoppelung erhöht, jede Halbierung erniedrigt die Größe um eins. 10×10×10 cm<sup>3</sup> entspricht Größe -10. 1×1×1 cm<sup>3</sup> entspricht ca. Größe -20.</u>								
Hellsicht/Hellhören	Wah	Ort	Minuten	PSI m	Ort	aufrechthalten	nein	14 + 2 × log <sub>2</sub> (RW)
<u>Der Ort muß dem Anwender persönlich bekannt sein. Während der Wirkungsdauer kann der „Standort“ nicht verändert werden.</u>								
Lebewesen aufspüren	Wah, Tel	Rasse	IP	0	PSI m Radius	aufrechthalten	nein	14 + WB <sup>2</sup>
<u>Der Anwender spürt die Anwesenheit von intelligenten Lebewesen innerhalb des Wirkungsbereiches, sowie ihren ungefähren Aufenthaltsort (Richtung und Entfernung).</u>								
Lebewesen durchleuchten	Wah, Reg, Kör	Rasse	Runden	m	Lebewesen	sofort	(ja)	10 + RW <sup>2</sup> + Tiefe × 2
<u>Der Anwender sucht im bzw. am Körper eines Lebewesens nach Wunden, Drogen, Giften, Krankheiten oder Fremdkörpern. Je größer die gesuchten Objekte sind, desto höher ist die Chance, sie aufzuspüren. Der Spielleiter summiert Tiefe und Größe eines Objektes und würfelt mit 1w. Übertrifft der Wurf den Wert, erkennt der Psioniker das Objekt nicht. Bei Drogen, Krankheiten und Fremdkörpern orientieren Sie sich an Giftstufen oder definieren den Wert selbst (z.B. kleiner Parasit = 2).</u>								
Person aufspüren	Wah, Tel	Person	Runden	PSI km	Lebewesen	aufrechthalten	ja	18 + RW <sup>2</sup>
<u>Befindet sich die gesuchte Person innerhalb der Reichweite, so sind dem Anwender Entfernung und Richtung bekannt.</u>								
Psi-Einsatz analysieren	Wah	Psi-Bereich	IP	PSI m	Psi-Spruch	sofort	nein	18 + RW <sup>2</sup>
<u>Ein aufgespürter Zauberspruch (s.u.) kann genauer analysiert werden. Dieser Spruch ist mehrfach hintereinander anwendbar. Die erste Anwendung liefert den Psi-Bereich, die zweite den genauen Spruch, die dritte die Kraft und die vierte die Quelle des Spruches.</u>								
Psi-Einsatz aufspüren	Wah	Psi-Bereich	IP	0	PSI m Radius	aufrechthalten	nein	18 + WB <sup>2</sup>
<u>Innerhalb des Wirkungsbereiches werden alle (nicht verborgenen) Sprüche erkannt.</u>								

*RW = Reichweite, WB = Wirkungsbereich, OW = Quadratwurzel*