

PSI-EINSATZ TABELLENTEIL (1/2)

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

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.	

Kritische Ergebnisse und PP-Kosten

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

Seismannfelder

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

Zauberdauer: MW in IP, Runden, Minuten oder Stunden

	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	-

PP-Auswirkungen

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

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

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.

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.	

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 Objekte aus der Hand eines Wesens entrissen werden, muß der zusätzliche Kraftaufwand eingerechnet werden (Faustregel MW +TRK). Bei *Levitieren* oder *Telekinese* ist es möglich, nur einen Teil des Gewichts zu beeinflussen, um beispielsweise einen Fall zu dämpfen.

Die Geschwindigkeit einer Telekinese/Levitiation beträgt 1 m/IP.

Anti-Psi-Sphäre	Geg	Psi-Bereich	Runden	0	m Radius	aufrechterhalten	nein	$17 + WB^2 + 2 \times Stufe^2$
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 sofort gewürfelt wird. Erst nach dem FW verstreicht die Zauberdauer. Der Psoniker 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 <i>Wahrnehmung</i> nicht mehr aufgespürt werden.								
Befehl erteilen	Kon	Befehl	IP	PSI m	Lebewesen	sofort	ja	$16 + RW^2 + (Bil, Cha, Psi)/5$
Handlungen kontrollieren	Kon	Rasse	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	$25 + RW^2 + (Bil, Cha, Psi)/2$
(Bil, Cha, Psi) steht für das Maximum der drei geistigen Basisattribute. Ein Befehl gilt nur für die nächste Aktion des Opfers.								

PSI-EINSATZ TABELLENTEIL (2/2)

Spruchname	Fertigkeiten	Spezialisierung	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Widerstand	MW
BEW, STR, KON erhöhen	Kör	Attribut	Runden	0	Anwender	aufrechterhalten	nein	16 + Bonus ²
Rüstungsschutz	Kör	Rüstungstyp	Runden	0	Anwender	aufrechterhalten	nein	18 + Bonus ²
Sinn erhöhen (nicht INT)	Kör	Sinn	Runden	0	Anwender	aufrechterhalten	nein	14 + 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 Cyberware kontraproduktiv zueinander sind.								
Blutungen stillen	Reg, Kör	Blutungsgröße	IP	m	Lebewesen	sofort	(ja)	13 + RW ² + 2 × Größe + Reduktion ²
Gift neutralisieren	Reg, Kör	Gift	IP	m	Lebewesen	sofort	(ja)	19 + RW ² + Giftstufe ²
Wunden heilen	Reg, Kör	Wundart	Minuten	m	Lebewesen	sofort	(ja)	12 + RW ² + Regeneration + 3 × Größe + 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 <i>Blutung/Wunde</i> 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 × 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 + 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, <i>Psychologie</i> oder <i>Selbstblockade</i> geschützt werden und erhalten damit einen speziellen „Tiefenwert“, der deutlich über den normalen Werten liegen kann.								
Gedanken senden	Tel	Gedanke	IP	PSI km	Lebewesen	aufrechterhalten	(ja)	18 + RW ²
Der Anwender sendet seine Gedanken an eine ihm bekannte Person.								
Gefühle beeinflussen	Tel, Sch, Kon	Gefühl	IP	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	15 + RW ² + CHA/2
Über <i>Schock</i> können nur negative Gefühle beeinflusst bzw. ausgelöst werden. Die <i>Wirkungsstärke</i> hängt besonders stark vom Ergebnis des Widerstandswurfs ab.								
Gefühle lesen	Tel	Rasse	IP	m	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	13 + RW ²
Gefühle senden	Tel	Gefühl	IP	PSI km*	Lebewesen*	aufrechterhalten	(ja)	15 + RW ²
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).								
Sprache verstehen	Tel	Sprache	Runden	PSI m	Lebewesen	aufrechterhalten	(ja)	8 + RW ² + Sprachstufe × 2
Formen erkennen	Wah	Form	Runden	0	PSI m Radius	aufrechterhalten	nein	14 + WB ² + Tiefe
Summieren Sie <i>Tiefe</i> 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 ³ . Jede Verdoppelung erhöht, jede Halbierung erniedrigt die Größe um eins. 10×10×10 cm ³ entspricht Größe -10. 1×1×1 cm ³ entspricht ca. Größe -20.								
Hellsicht/Hellhören	Wah	Ort	Minuten	PSI m	Ort	aufrechterhalten	nein	14 + 2 × log ₂ (RW)
Der Ort muß dem Anwender persönlich bekannt sein. Während der Wirkungsdauer kann der „Standort“ nicht verändert werden.								
Lebewesen aufspüren	Wah, Tel	Rasse	IP	0	PSI m Radius	aufrechterhalten	nein	14 + WB ²
Der Anwender spürt die Anwesenheit von intelligenten Lebewesen innerhalb des Wirkungsbereiches, sowie ihren ungefähren Aufenthaltsort (Richtung und Entfernung).								
Lebewesen durchleuchten	Wah, Reg, Kör	Rasse	Runden	m	Lebewesen	sofort	(ja)	10 + RW ² + Tiefe × 2
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 aufzufspüren. Der Spielleiter summiert <i>Tiefe</i> 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).								
Person aufspüren	Wah, Tel	Person	Runden	PSI km	Lebewesen	aufrechterhalten	ja	18 + RW ²
Befindet sich die gesuchte Person innerhalb der Reichweite, so sind dem Anwender Entfernung und Richtung bekannt.								
Psi-Einsatz analysieren	Wah	Psi-Bereich	IP	PSI m	Psi-Spruch	sofort	nein	18 + RW ²
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 <i>Kraft</i> und die vierte die <i>Quelle</i> des Spruches.								
Psi-Einsatz aufspüren	Wah	Psi-Bereich	IP	0	PSI m Radius	aufrechterhalten	nein	18 + WB ²
Innerhalb des Wirkungsbereiches werden alle (nicht verborgenen) Sprüche erkannt.								

RW = Reichweite, WB = Wirkungsbereich, OW = Quadratwurzel