PSIONIK

Die Klasse Psioniker und Regeln zur Psionik für Starslayers von Matthias "Marnax" König

Hier wird die **Sternenstreuner-Edition** um die Psi-Fähigkeiten ergänzt.

NEUE KLASSE: Psioniker

Psioniker haben sich ganz der Ausbildung ihrer Psi-Fähigkeiten verschrieben. Oft sind Psioniker auch geistliche Berater oder Priester in ihrem Kulturkreis. In speziellen Militäreinheiten sind oftmals ebenfalls Psioniker vertreten, um paranormale Wesen oder andere Psioniker zu bekämpfen.
Psioniker können alle Psi-Kräfte lernen aber meistens spezialisieren sie sich auf eine Kategorie.
Um möglichst effiziente **Energiegebilde** zu erzeugen benötigt ein Psioniker hohe Werte in **GE** und **VE**.
Möchte ein Psioniker möglichst starke **telekinetische** Kräfte, so pflegt er seine **AU** und **GE**.
Ein mächtiger **Telepath** hat hohe Werte in **VE** und **AU**.
Wichtig:
Psioniker erhalten beim Charakterbau zwei Ausbildungstalente statt nur eines!
Außerdem erhalten sie mit Erreichen der Stufen 5, 10, 15 und 20 jeweils ein weiteres frei wählbares Psi-Talent!*

Klasse	Ausbildungstalente
Psioniker	eine beliebige Psi-Kraft für Psioniker der Stufe 1 **und** ein weiteres Psi-Talent*
Klasseneigenschaften (KE): GE, VE, AU	
Zusätzliche Startausrüstung: 2x Anwendungsfetisch	

**: Dies kann sowohl eine Psi-Fertigkeit als auch eine Psi-Kraft sein*

Psi-Kraft wirken

Das Wirken der Kraft erfolgt über einen Wurf gegen ***„Telepathie“ (GEI+AU)*** für Telepathie-Kräfte, einen Wurf gegen ***"Telekinese" (GEI+VE)*** für Telekinese-Kräfte sowie einen Wurf gegen ***"Energiegebilde" (GEI+GE)***. Bei den meisten Kräften ist es ausreichend, zu ermitteln, ob die Probe gelingt oder nicht. Bei manchen entscheidet das **Probenergebnis (PE)** aber über Schadenshöhe, Effektstärke, Wirkdauer usw.
Die Gehirne der meisten humanoiden Spezies sind eigentlich nicht auf Psionik ausgelegt. Deshalb ist die Anwendung für ungeübte Psioniker sehr anstregend und oftmals auch sehr gefährlich. Oftmals erleidet ein Psioniker Hirnblutungen u. ä.. Durch Schulung und Meditation können Psioniker die Psi-Energie so in ihrem Körper verteilen - manche sprechen von der **Psi-Aura** -, so dass sie eine gewisse Anzahl an Psi-Kräften am Tag wirken können ohne selbst Schaden zu erleiden. Hierfür wird das Talent Psi-Aura benötigt. Weiterhin sind Anwendungsfetische (siehe Psionische Artefakte) hilfreich.

Psi-Kraft erzwingen

Hat ein Psioniker seine möglichen Anwendungen am Tag verbraucht oder besitzt das Talent Psi-Aura nicht, so kann er eine Psi-Kraft nicht einfach wirken, sondern muss sie erzwingen.
Dazu führt er wie bei Psi-Kraft wirken einen Wurf entsprechend der Kategorie aus.
Danach erhält der Psioniker nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des PE (Probenergebnis). Sollte der Psioniker beim Psi-Kraft erzwingen bewusstlos werden oder sterben, wird die Psi-Kraft dennoch vorher normal ausgelöst, solange die Probe erfolgreich war.
Wird ein auf diese Weise verstorbener Charakter wieder zum Leben erweckt, so sinkt dessen GEI permanent um 1 Punkt statt dessen KÖR.

Kraftbonus

Der ***Kraftbonus (KB)*** modifiziert den PW ähnlich wie der WB einen Angriff mit einer Waffe modifiziert. Bei einigen Kräften setzt sich der KB aus Werten des Ziels zusammen. Betrifft eine solche Psi-Kraft unterschiedliche Ziele mit verschiedenen Attributs und Eigenschaftswerten, würfelt der Charakter eine (noch) unmodifizierte Probe, deren Ergebnis im Anschluss mit den unterschiedlichen KB-Mali abgeglichen wird.

PSIONISCHE TALISMANE

Name	Effekt	Credits
Anwendungsfetisch	Mit einem Anwendungsfetisch lässt sich einmalig eine zusätzliche Psi-Kraft gefahrlos wirken. Der Fetisch wird dabei verbraucht.	300
Kraftfetisch (max. Rang 5)	Ein Kraftfetisch kann zur Verstärkung des KB einer psionischen Fertigkeit eingesetzt werden. Der Fetisch ist für eine Fähigkeit spezifisch, kann also nur für diese eingesetzt werden. Seine Verwendung verbraucht den Fokus. Pro Rang des Psi-Fetischs steigt der KB um 1.	50 x Rang
Psi-Speicher (max. Rang 1)	In der Regel handelt es sich bei einem solchen Artefakt um ein Schmuckstück in der Größe eines breiten Arm- oder Halsreifes oder eine Kette mit einem größeren Amulett. Ein Fingerring z.B. reicht nicht. Der Psi-Speicher gewährt dem Psioniker, der ihn trägt, das Talent Psi-Aura +I. Das Artefakt verbraucht sich nicht, jedoch kann immer nur eines gleichzeitig getragen werden.	5000
Reichweitenfetisch (max. Rang 5)	Der für eine Kraft spezifische Reichweitenfetisch erhöht pro Rang die Reichweite um 1 Meter. Der Fetisch wird dabei verbraucht.	10 x Rang
Wirkdauerfetisch	Der für eine Kraft spezifische Wirkdauerfetisch verdoppelt sich. Der Fetisch wird dabei verbraucht.	100
Zwangfetisch (max. Rang 10)	Dieser Fetisch verringert den erlittenen Schaden beim Erzwingen einer Psi-Kraft um 2 pro Rang. Der Fetisch wird nach Anwendung verbraucht.	20 x Rang

Dann wird festgestellt, bei welchen Zielen die Kraft wirksam ist.

Gesten und Worte

Die psionischen Kräfte sind reine Konstrukte des Geistes. Anders als DS-Zaubersprüche benötigen sie ausschließlich Blickkontakt, jedoch keine Gesten oder gar Formeln (auch wenn dies einige Psioniker aus unterschiedlichen Gründen dennoch tun).

Psionische Analyse

Jeder Psioniker kann Kräfte einer Kategorie erspüren und grob ihre Mächtigkeit einschätzen, deren Talent er besitzt. Die Kräfte anderer Klassen können nicht erkannt werden. Ob ein Gegenstand oder eine Person Ziel einer psionischen Fähigkeit ist oder war, kann mit einer Probe auf GEI+VE ermittelt werden. Das Ziel oder Objekt darf sich maximal Stufe in Metern vom Psioniker entfernt befinden und muss in Sichtweite sein. War das Erspüren erfolgreich, kann mit einer erneuten Probe die Art der Kraft analysiert werden. Hierzu muss das Objekt oder der Gegenstand allerdings berührt werden.

Psionische Talismane

Psionisch aktive Talismane sind seltene und wertvolle Gegenstände, deren besondere Kräfte nur von Psionikern genutzt werden können.
Ein Psi-Fetisch ist ein kleines unscheinbares Kleinod maximal handtellergroß und verstärkt ein Merkmal der gerade gewirkten Psi-Kraft. Dies kann die KB, die Reichweite, oder die Wirkdauer sein. Oder er erlaubt einmalig eine zusätzliche Anwendung.
Psi-Fetische werden beim Einsatz verbraucht. Es ist jedoch möglich, mehrere Psi-Fetische gleichzeitig einzusetzen (maximal 1 Psi-Fetisch pro Stufe des Anwenders). Ihre Wirkung ist dann kumulativ.
Andere psionische Talismane können Psi-Fertigkeiten um einen Rang erhöhen, solange der Psioniker damit ausgerüstet ist.
Psionische Talismane sind selten und sollten nicht einfach so frei käuflich sein. Die angegebenen Preise sind eine grobe Richtlinie, falls doch ein Antiquitätenhändler zufällig etwas in seinem Sortiment hat. Eher sollte der Spielleiter diesen Talisman als seltenes Beutestück in einer Ruine o.ä. vergeben.

Psioniker und Panzerung

Psioniker können jede Art von Panzerung tragen, müssen aber das Talent Rüstungstraining auf Rang I besitzen, um nicht die PA als Malus auf AGI und zusätzlich bei Anwendung einer Psi-Kraft PA als Malus auf GEI zu erhalten. Ausnahme sind Exosuits, die immer einen Malus von 8 auf das Wirken von Kräften bedingen.

Psi-Fertigkeiten

Psi-Aura

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6:V	6:V	6:V
-	-	-	-	-	-	1-III

Hinweis:
Nur Psioniker haben Zugriff auf dieses Talent.
Der Rang in diesem Talent gibt die Anzahl an Psi-Kräften an, die ein Psioniker pro Tag gefahrlos wirken kann.

Energiegebilde 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	10:III	-
-	-	-	-	-	-	1-II

Pro Rang in diesem Talent erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf die Probe, erfolgreich eine Psi-Kraft aus der Kategorie "Energiegebilde" zu wirken. Außerdem kann er Psi-Kräfte dieser Kategorie bei erfolgreicher Untersuchung erkennen (siehe Psionische Analyse).

Telekinese 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	10:III
-	-	-	-	-	-	1-II

Pro Rang in diesem Talent erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf die Probe, erfolgreich eine Psi-Kraft aus der Kategorie "Telekinese" zu wirken. Außerdem kann er Psi-Kräfte dieser Kategorie bei erfolgreicher Untersuchung erkennen (siehe Psionische Analyse).

Telepathie 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	10:III
-	-	-	-	-	-	1-II

Pro Rang in diesem Talent erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf die Probe, erfolgreich eine Psi-Kraft aus der Kategorie "Telepathie" zu wirken. Außerdem kann er Psi-Kräfte dieser Kategorie bei erfolgreicher Untersuchung erkennen (siehe Psionische Analyse).

Psi-Kräfte

Psi-Kräfte sind gewissermaßen „Zaubersprüche“ und spezielle mentale Fähigkeiten von Psionikern.

Energiegebilde

Die Kunst Energiegebilde zu erzeugen, ist für Laien wahrscheinlich die erstaunlichste Fähigkeit der Psioniker, aus dem einfachen Grund, dass die Gebilde für jedermann sichtbar sind. Die Energiegebilde sind immer minimal transparent - man kann kaum Details dahinter erkennen - und scheinen leicht zu leuchten, erhellen die Umgebung aber kaum (Ausnahme: die Lichtkugel). Energiegebilde leuchten je nach der Spezies ihrer Erschaffer in einer anderen Farbe:

Avari und Humavari - Grün
Borgoz - Rot
Menschen und Replikanten - Blau
Omikroner - Lila
Skal'Az - Gelb
Vitari - Orange

Energiegebilde der Stufe 1

Energiepfeil

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +3
Schaden : Probenergebnis
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : GE x 2 Meter
Effekt:
Ein Pfeil aus Energie wird auf das Opfer geschleudert. Die GA wird um die VE des Psionikers gesenkt.

Energierüstung

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +1

Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE Minuten
Distanz : Berührung
Effekt:
Um das Ziellebewesen legt sich eine Schützhülle psionischer Energie, die einer Rüstung gleicht aber in der Bewegung nicht einschränkt. Die Rüstung hat eine LK von PE+VE+Rang Energiegebilde. Wird dem Ziel Schaden zugefügt werden zuerst die LK der Rüstung verringert bis diese aufgebraucht sind. Den restliche Schaden erleidet dann das Ziel selbst.

Lichtkugel

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE x 10 Minuten
Distanz : direkt vor sich
Effekt:
Der Psioniker erschafft auf Schulterhöhe eine schwebende lichtspendende Kugel. Die Helligkeit wird in Stufen eingeteilt und kann nach Belieben dosiert werden. Die maximale Helligkeit richtet sich nach dem Probenergebnis (PE):

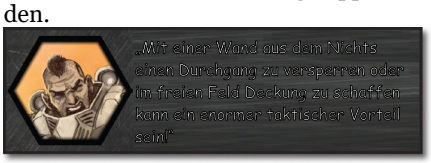
PE	Helligkeit
bis 5	Kerzenschein
bis 8	Taschenlampe
bis 12	Scheinwerfer
ab 16	Gleißend

Für den Einsatz einer Aktion kann der Psioniker die Kugel auch ergreifen und werfen. Bei Aufprall explodiert die Kugel auf der nächsthöheren Helligkeitsstufe. Während die niedrigeren Stufen immerhin bei scheuen oder ängstlichen Kreaturen eine einschüchternde Wirkung zeigen, funktioniert eine im gleißenden Licht explodierende Kugel genauso wie eine Blendgranate. Ein geblendetes Ziel hat für die nächsten GE Kampfrunden -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte.

Wand

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE Minuten
Distanz : direkt vor sich
Effekt:
Der Psioniker erschafft eine halbtransparente Wand mit LK von (PE+VE+Rang Energiegebilde) x 10. Man kann lediglich die Konturen von Personen und Objekten durch die Wand erkennen. Sie ist undurchdringbar solange sie noch LK übrig hat. Die Wand hat immer die Höhe gleich der Größe der Psionikers, d.h. Wände erschaffen von Avari sind in der Regel höher als die von Skal'Az. Die Breite wird vor der Erschaffung festgelegt - maximal GE/2+VE Meter. Die Wand steht immer senkrecht und kann nicht gekippt werden.



Weitere Energiegebilde

Blase

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE Runden
Distanz : GE Meter
Effekt:
Der Psioniker erzeugt eine transparente Blase um ein Lebewesen, das maximal VE Meter groß sein darf. Die Blase ist etwa eine Handbreite größer als das Ziel und genauso breit. Das Lebewesen kann die Blase nicht verlassen und ist faktisch darin gefangen. Es kann aber auch keinen Schaden erleiden bis die Blase zerstört wird. Überzähliger Schaden wird nicht an das gefangene Lebewesen weitergegeben. Die Blase hat LK von (PE+VE+Rang Energiegebilde) x 10. Das Ziel kann nicht in der Blase ersticken. Der Psioniker kann sich auch selbst einsperren.

Bombe

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	12-I

Kraftbonus : +7
Schaden : Probenergebnis (Fläche)
Auslösedauer : 2 Runden
Wirkdauer : sofort
Distanz : GE x 2 Meter
Effekt:
Der Psioniker formt in der ersten Runde eine etwa fußballgroße Energiekugel. In der zweiten Runde wird die Kugel dann auf eine Stelle innerhalb der maximalen Distanz geschleudert. Beim Aufprall explodiert die Kugel und alle Wesen und Objekte innerhalb eines Radius von GE/2 Metern erhalten Schaden. Die GA aller getroffenen Ziele wird um die VE des Psionikers gesenkt.

Energiebrücke

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE Minuten
Distanz : direkt vor sich
Effekt:
Der Psioniker erschafft eine Brücke aus Energie von GE+VE+Rang Energiegebilde Metern Länge und VE Metern Breite direkt vor seinen Füßen. Die Brücke ist mit maximal PE+GE+Rang Energiegebilde x 10 kg belastbar.

Energieharpune

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : +5
Schaden : Probenergebnis
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : GE x 2 Meter
Effekt:
Ein Speer bzw. Harpune aus Energie wird auf das Opfer geschleudert. Die GA wird um die VE des Psionikers gesenkt. Das Opfer muss außerdem eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder es wird an eine Wand hinter ihm genagelt und hängt dort handlungsunfähig. Die Wand darf maximal GE Meter entfernt sein. Nach einer Runde löst sich das Energiegebilde auf und das Opfer kann sich wieder frei bewegen - vorausgesetzt es lebt noch.

Energieladung

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort

Distanz : GE Meter
Effekt:
Der Psioniker fixiert ein Gerät, dass mit Energie angetrieben wird und baut eine psionische Verbindung mit ihm auf. Kann der Psioniker genug Energie erzeugen, wird das Gerät schlagartig aufgeladen. Die maximale Menge der Energie richtet sich nach den Probenergebnis (PE):

PE	Energiemenge reicht für
bis 5	Laserpistole
bis 8	Lasergewehr
bis 12	Sturmlaser
ab 16	1 TE Psilium

Energiewaffe

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE x 10 Minuten
Distanz : in der eigenen Hand
Effekt:
In der Hand des Psioniker erscheint eine Waffe aus purer Energie. Je nach PE erscheint:

PE	Waffe
bis 5	Messer (WB +2)
bis 8	Schwert (WB +4)
bis 12	Großes Schwert (2h, WB +6)
ab 16	Lanze (2h, WB +8)

Mine

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : +2
Schaden : Probenergebnis
Auslösedauer : 2 Runden
Wirkdauer: GE Stunden
Distanz : direkt vor sich
Effekt:
In der ersten Runde formt der Psioniker eine tellergroße Energiescheibe. In der zweiten Runde platziert er diese vor sich auf den Boden oder an einer Wand. Geworfen werden kann das Gebilde nicht.
Der Spielleiter notiert sich das Probenergebnis für den Schaden, sobald die Mine ausgelöst wird. Der Psioniker merkt bei der Erschaffung der Mine, wieviel Durchschlagskraft diese haben wird.
Sobald ein Objekt mit einer Masse von mehr als 20 kg sich der Mine auf einem Meter nähert, explodiert und fügt allen Wesen und Objekten innerhalb eines innerhalb eines Radius von GE/2 Metern den notierten Schaden zu.
Kleinere Objekte von weniger als 20 kg Masse und auch der Erschaffer der Mine selbst können diese nicht auslösen. Nach Ablauf der Wirkdauer löst sich die Mine einfach auf.

Wächter

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	12-I

Kraftbonus : +4
Auslösedauer : 2 Runden
Wirkdauer : GE Stunden
Distanz : direkt vor sich
Effekt:
Der Psioniker formt in der ersten Runde eine große Kugel und legt dabei bis zu VE Personen fest, die vom Wächter verschont werden sollen. In der zweiten Runde platziert der Psioniker den Wächter direkt vor sich. Hier wartet er, bis unbefugte Personen seinen Überwachungsradius von GE + VE Metern betritt. Diese beschießt er mit Energieblitzen bis die Personen bewusstlos oder tot sind oder den Radius wieder verlassen. Der Wächter bleibt immer auf seiner Position stehen, bis er selbst eliminiert wird oder die Wirkdauer zu Ende ist.
Der Wächter hat eine LK von (PE+VE+Rang Energiebilde) x 2 und einen Schießen-Wert sowie eine Initiative von PE + VE. Der Wächter kann keinen erlittenen Schaden abwehren.

Telekinese

Das Bewegen von Objekten und Manipulation seiner Umwelt nur mit der Kraft des Geistes wird Telekinese genannt. Äußerlich ist aktive Telekinese eigentlich nicht weiter auffällig, wenn man es mal schwebenden Objekten o.ä. absieht.

Telekinese-Kräfte der Stufe 1

Blitzschnell

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : AU x 5 Runden
Distanz : Berührung
Effekt:
Der Psioniker schwächt den Luftwiderstand so stark ab, dass der Laufenwert des Ziels je nach Probenergebnis (PE) steigt:

PE	Laufenwert
bis 5	steigt um 1 Meter
bis 8	steigt um 2 Meter
bis 12	steigt um 4 Meter
ab 16	steigt um 6 Meter

Kinetischer Schild

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : AU Minuten
Distanz : Berührung
Effekt:
Der Psioniker schafft einen Schutzschild um sich herum, der seine Abwehr um GE erhöht.

Levitation

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : -1/100kg
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : max. AU Minuten
Distanz : GE x 2 Meter
Effekt:
Der Psioniker kann einen Gegenstand oder eine Person mit einem Gewicht von GE+AU x 10 kg levitieren lassen und an bestimmten Ort in Sichtweite schweben lassen. Die maximale Bewegung des Objektes beträgt 1 m pro Kampfrunde. Hat das Objekt das Ziel erreicht, levitiert es weiter, bis die Wirkdauer vorbei ist oder der Psioniker diese abbricht.

Stoßen oder ziehen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : AUx 2 Meter
Effekt:
Diese Psi-Kraft stößt eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse

von GEI+AU x 5 kg um AU Meter weit zurück oder zieht die gleiche Masse um die gleiche Strecke zu Psioniker hin. Personen werden meist umgerissen, wenn keine Probe auf AGI+ST gelingt.

Weitere Telekinese-Kräfte

Bärenstark

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : AU x 5 Runden
Distanz : Berührung
Effekt:
Der Psioniker durchzieht die Muskeln des Ziels mit psionischer Energie so das die ST des Ziels je nach Probenergebnis (PE) steigt:

PE	Stärke (ST)
bis 5	steigt um 1
bis 8	steigt um 2
bis 12	steigt um 4
ab 16	steigt um 6

Deflektor

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : +1
Auslösedauer : statt der Abwehr
Wirkdauer : die aktuelle Abwehr
Distanz : selbst
Effekt:
Für diese Psi-Kraft muss der Psioniker eine für Deflektor geeignete Waffe führen (siehe Symbol in der Ausrüstungsliste).
Anstatt einer regulären Abwehr kann der Psioniker die Attacke einer Laserwaffe mit der Psi-Kraft Deflektor abwehren. Statt der Abwehr-Probe wird die Telekinese-Probe von Deflektor gewürfelt. Der Schaden wird um das Probenergebnis verringert. Übersteigt das Probenergebnis sogar das Probenergebnis des abgewehrten Angriffes, so wird er auf den Gegner zurückgeworfen und dieser muss nun seinen eigenen Angriff abwehren und erhält ggf. Schaden.
Es können nur Angriffe von Laserwaffen mit Deflektor abgewehrt oder abgelenkt werden.

Geschossbeschleunigung

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : bis der Gegenstand die Hand verlässt
Distanz : GE x 2 Meter
Effekt:
Ein Wurfgeschoss wird durch die kinetische Kraft so stark beschleunigt, dass die GA um GE+AU des Telekineten gesenkt wird. Sobald der Gegenstand geworfen oder weggesteckt bzw. fallen gelassen wurde endet die Wirkungsdauer.

Kugelbann

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Runde
Distanz : direkt vor sich
Effekt:
Mit dieser Kraft kann der Psioniker eine oder mehrere Salven von Patronen in der Luft zum Stillstand bringen und damit sofort unschädlich machen. Dies betrifft alle Patronen die NACH Aktivierung der Kraft auf ihn abgefeuert werden. Der Kugelbann endet mit der nächsten Handlung des Charakters.

Roboter beherrschen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	12-I

Kraftbonus : - (KÖR+HÄ)/2 des Roboters
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : GE + AU Stunden oder Sichtkontakt reißt ab
Distanz : 3 Meter, danach reicht Sichtkontakt
Effekt:
Der Psioniker übernimmt die Kontrolle über einen Roboter von maximal humanoider Größe. Größere Mechs und Maschinen können damit nicht kontrolliert werden. Ist der Roboter einmal unter der Kontrolle des Psionikers, bleibt diese solange bestehen, wie er Sichtkontakt aufrecht erhalten kann oder die Wirkdauer ausläuft.
Um einen beherrschten Roboter im Kampf zu befehligen, muss die Aktion (ähnlich wie bei Drohne lenken) aufgegeben werden.

Schockwelle

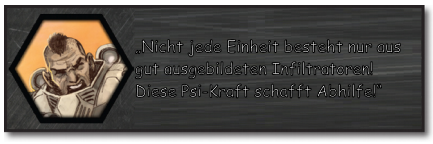
ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	12-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : AU + GE Meter
Effekt:
Bei dieser Psi-Kraft geht vom Psioniker eine Schockwelle aus, die sich AU+GE Meter weit bewegt und alle Objekte von weniger als GEI+AU x 5 kg und Personen, denen keine Probe auf AGI+ST gelingt, zu Boden reißt.

Stille

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : AU x 5 Runden
Distanz : GE Meter Radius
Effekt:
Der Psioniker erzeugt um sich ein telekinetisches Feld, in dem die Schallwellen gebremst oder ganz aufgelöst werden. Hierbei entsteht eine Zone der Stille, die sich mit dem Psioniker mit bewegt. Das Probenergebnis dieser Psi-Kraft wird mit den Ergebnissen der Bemerken-Proben von Wachen usw. verglichen, um zu prüfen, ob die Nutznießer der Psi-Kraft unbemerkt bleiben.
Hinweis: Die erzeugt Stille ist unnatürlich. Laien wird das vermutlich nicht auffallen, jedoch können erfahrene Psioniker mit psionischer Analyse auf die künstlich erzeugte Stille aufmerksam werden.



Verformen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : GE Meter
Effekt:
Diese Psi-Kraft verformt einen Gegenstand mit einer maximalen Masse von GE + VE kg nach Wünschen der Psionikers. Technische Geräte und Waffen werden dabei in der Regel unbrauchbar. Kennt ein Psioniker die ursprüngliche Form eines solch verformten Gegenstandes, kann er diesen mit dieser Kraft auch wieder zurückverwandeln. War er nicht selbst derjenige, der den Gegenstand verformt hat, wird sein PE mit der PE des ursprünglichen Verformers verglichen. Ist seine PE höher, verwandelt sich der Gegenstand erfolgreich zurück.

Telepathie

Telepathische Kräfte zeichnen sich durch Eindringen und Manipulation des Geistes der betroffenen Wesen aus. In der Regel merken die Betroffenen in irgendeiner Weise, dass sie gerade Opfer einer telepathischen Psi-Kraft wurden. Bei den meisten Psi-Kräften ist dies auch offensichtlich (z. B. wie bei Epileptischer Anfall), bei anderen eher unterschwellig (Gedanken lesen).
Personen und Kreaturen mit dem Spezies-Merkmal **Mentalblocker** sind immun gegen Telepathie-Kräfte.
Bei den Beherrschungskräften ist von "Sichtkontakt" die Rede. Gemeint ist lediglich, dass der Telepath in der Nähe seines Opfers bleiben muss. Die Beherrschung bricht nicht sofort ab, wenn er sein Opfer für ein paar Sekunden aus den Augen verliert. Notfalls kann der Spielleiter eine weitere Telepathie-Probe verlangen, um die Beherrschung aufrecht zu erhalten

Telepathie-Kräfte der Stufe 1

Gedanken übertragen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : +0 wenn freiwillig oder - (VE+AU)/2 des Zieles
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE + AU Minuten
Distanz : VE x 5 Meter
Effekt:
Der Psioniker knüpft oder erzwingt ein telepathisches Band mit seinem Ziel. Während der Wirkungsdauer kann der Psioniker seine Gedanken dem Ziel übertragen. Auf diese Weise kann sich der Psioniker auch mitteilen, wenn das Ziel nicht seine Sprache spricht. Das Ziel kann aber niemals telepathisch antworten.

Halluzination

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Zieles
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE + AU Minuten
Distanz : VE x 5 Meter
Effekt:
Der Psioniker ruft bei seinem Ziel eine Halluzination hervor, die den Seh-, Hör-, Geschmack- oder Tastsinn täuscht. Möchte der Psioniker mehrere Sinne täuschen, ist die Probe um 2 pro weiterem Sinn erschwert.

Telepathische Wahrnehmung

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

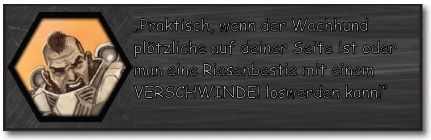
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE + AU Minuten
Distanz : VE x 2 Meter Radius
Effekt:
Der Psioniker nimmt innerhalb des Wirkungsradius große Emotionen wie Hass, Wut oder Trauer sowie psionische Präsenzen wahr. In großen Personenmassen kann diese Psi-Kraft eine überwältigende Flut an Emotionen auf den Anwender hereinprasseln lassen. Je besser die Psi-Kraft gelingt, desto geordneter sind die Eindrücke des Psionikers:

PE	Eindrücke
bis 5	Der Psioniker spürt nur, dass große Emotionen und/oder psionische Präsenzen in seinem Wahrnehmungsradius vorhanden sind.
bis 10	Der Psioniker spürt die grobe Richtung der Eindrücke.
ab 15	Der Psioniker weiß genau, von wem welche Emotionen kommen und/oder wo genau psionische Kräfte walten.

Tier beherrschen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1-I

Kraftbonus : - (HÄ+AU)/2 des Tieres
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE + AU Stunden oder Sichtkontakt reißt ab
Distanz : VE Meter, danach reicht Sichtkontakt
Effekt:
Der Psioniker kann ein Tier maximal in der Größe eines großen Hundes beherrschen und befehligen. Es kann sowohl kleine Aufträge ausführen als auch an der Seite des Psioniker kämpfen. Ist das Tier einmal unter der Kontrolle des Psionikers, bleibt diese solange bestehen, wie er Sichtkontakt aufrecht erhalten kann oder die Wirkdauer ausläuft. Gegen mutierte oder künstlich erschaffene Tiere ist die Probe um 2 bis 7 Punkte erschwert.
Größere Tiere können nur für einen kurzen Augenblick beherrscht werden. Nach Wirkung der Psi-Kraft muss sofort ein einzelner Befehl folgen, den das Tier dann auch umgehend ausführt. Danach reißt die Verbindung sofort ab.
Um ein beherrschtes Tier im Kampf zu befehligen, muss die Aktion (ähnlich wie bei Drohne lenken) aufgegeben werden.



Weitere Telepathie-Kräfte

Befehl

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Opfers
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Runde bzw. 5 Sekunden
Distanz : VE x 2 Meter
Effekt:
Der Psioniker gibt seinem Opfer einen kurzen Befehl, der innerhalb einer Runde bzw. 5 Sekunden ausgeführt werden kann. Das Opfer führt diesen umgehend aus.

Im Kampf bedeutet dies, dass der Psioniker den nächsten Zug seines Opfers steuert - also Laufbewegung und Aktion bestimmt.
Das Opfer kann sich nicht verletzen oder töten, wohl aber andere.

Emotionen beherrschen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Ziels
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE + AU Minuten, kann durch verbale Manipulation verlängert werden
Distanz : VE x 2 Meter
Effekt:
Der Psioniker wandelt die Emotion seines Ziels in eine andere um, z.B. Liebe zu Zweifel, Trauer zu Wut usw.
Das Ziel ist über den Wechsel der eigenen Emotion erstmal erstaunt und beginnt wahrscheinlich zu grübeln. Hier wäre es dann wichtig, das Ziel weiter verbal zu bearbeiten, um es weiter in der Emotion zu halten. Ansonsten verflüchtigt sich der Effekt der Psi-Kraft bald wieder.

Epileptischer Anfall

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Ziels
Schaden : 1W20
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE Runden
Distanz : VE x 2 Meter
Effekt:
Versetzt ein organisches Ziel in einen schweren epileptischen Anfall, der 1W20 Punkte LK kostet. Das Ziel ist nicht erweckbar und kampfunfähig. Die schweren Zuckungen und damit verbundene Schreie sind jedoch alles andere als leise. Nach dem Anfall ist das Ziel für 1 Stunde benommen (Attribute -1).

Erinnerung löschen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	8-I

Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Opfers
Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Minuten
Wirkdauer : VE + AU Monate
Distanz : VE Meter
Effekt:
Der Psioniker löscht die Erinnerung des Opfers an einen bestimmten Umstand oder einem Vorfall. Die Probe kann entsprechend der Bedeutung der Erinnerung für das Opfer modifiziert werden.
Das Opfer wird früher oder später seine Gedächtnislücke erkennen. In der Regel wird der Psioniker aber damit nicht in Verbindung gebracht, wenn er sich nicht selbst verrät.
Durch eine psychiatrische Behandlung des Opfers kann die Dauer des Gedächtnisverlustes verkürzt werden.
Ein Immersieg bei der Telepathie-Probe löscht die Erinnerung für immer.

Gedanken lesen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Opfers
Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Minuten
Wirkdauer : AU Minuten
Distanz : VE x 2 Meter
Effekt:
Der Psioniker kann die aktuellen Gedanken seines Opfers lesen. Laien haben vielleicht nur ein unbehagliches Gefühl gegenüber dem Psioniker. Leute, die mit Telepathie vertraut sind, könnten aber sehr wohl erkennen, dass gerade ihre Gedanken ausspioniert werden.

Kopfschmerzen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	4-I

Kraftbonus : +4
Schaden : einmalig in Höhe des Probenergebnisses
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort, danach weitere AU Minuten
Distanz : VE x 2 Meter
Effekt:
Das Ziel des Psionikers erleidet starke Kopfschmerzen. Der erlittene Schaden kann nur ohne PA-Boni abgewehrt werden. Je nach Höhe des erlittenen Schadens sind dem Ziel Symptome anzusehen - von kaum Anzeichen bis zu blutunterlaufene Augen. Der Kopfschmerz klingt noch weitere AU Minuten nach. Sollte ein Psioniker von solchen Kopfschmerzen betroffen sein, sind Proben auf seine Psi-Kräfte um AU erschwert.

Person beherrschen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	8-I

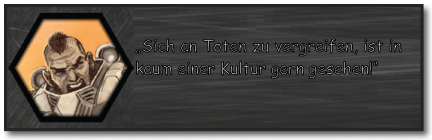
Kraftbonus : - (VE+AU)/2 des Opfers
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE + AU Minuten oder Sichtkontakt reißt ab
Distanz : VE Meter, danach reicht Sichtkontakt
Effekt:
Der Psioniker kann einen Humanoiden beherrschen und befehligen. Ist das Opfer einmal unter der Kontrolle des Psionikers, bleibt diese solange bestehen, wie er Sichtkontakt aufrecht erhalten kann oder die Wirkdauer ausläuft.
Um eine beherrschte Person im Kampf zu befehligen, muss die Aktion (ähnlich wie bei Drohne lenken) aufgegeben werden.

Tote beherrschen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	12-I

Kraftbonus : - KÖR des Toten
Auslösedauer : KÖR/2 des Toten in Runden
Wirkdauer : VE + AU Stunden, Sichtkontakt reißt ab oder der Tote "stirbt" erneut
Distanz : Berührung, danach reicht Sichtkontakt
Effekt:
Der Psioniker kann die letzten Überreste des Geistes eines kürzlich Verstorbenen (max. AU Stunden tot) beherrschen und befehligen. Ist der Tote einmal unter der Kontrolle des Psionikers, bleibt diese solange bestehen, wie er Sichtkontakt aufrecht erhalten kann oder die Wirkdauer ausläuft.
Um einen beherrschten Toten im Kampf zu befehligen, muss die Aktion (ähnlich wie bei Drohne lenken) aufgegeben werden.
Der Tote hat soviel LK, wie er zu Lebzeiten bei bester Gesundheit hatte. Sinken diese auf 0 oder darunter, endet sofort die Wirkdauer dieser Psi-Kraft.



Übersicht Psi-Kräfte

Energiegebilde

Stufe 1
Energiepfeil
Energierüstung
Lichtkugel
Wand

Stufe 4
Blase
Energiebrücke
Energiewaffe

Stufe 8
Energieharpune
Energieladung
Mine

Stufe 12
Bombe
Wächter

Telekinese

Stufe 1
Blitzschnell
Kinetischer Schild
Levitation
Stoßen oder ziehen

Stufe 4
Bärenstark
Geschossbeschleunigung
Stille
Verformen

Stufe 8
Deflektor
Kugelbann

Stufe 12
Schockwelle
Roboter beherrschen

Telepathie

Stufe 1
Gedanken übertragen
Halluzination
Telepatische Wahrnehmung
Tier beherrschen

Stufe 4
Befehl
Emotionen beherrschen
Gedanken lesen
Kopfschmerzen

Stufe 8
Epileptischer Anfall
Erinnerung löschen
Person beherrschen

Stufe 12
Tote beherrschen

Autor: Matthias König

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.
Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland (Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Abrollen	1-I	-	-	4:III	-	-	-	-	4-V	-	-	-	-
Adrenalin	-	10:III	10:III	-	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Akrobat	1-I	-	-	6:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Ausweichen	1-III	-	-	10:V	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-
Begabt	1-I	-	-	-	-	-	-	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III
Bildung	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	4-V	1-V	4-V
Blocker	-	6:III	4:III	-	-	-	-	1-V	1-III	-	-	-	-
Blutrausch	-	-	6-I	-	-	-	-	1-III	4-III	-	-	-	-
Bordschütze	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-	-	-
Brutaler Hieb	-	6:III	10:III	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-	-
Charmant	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	-	1-III	-	-	4-III
Chirurg	-	-	-	-	-	8:I	-	-	-	-	8-II	4-V	-
Das war knapp	16-I	-	6:III	6:III	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Diebeskunst	1-I	-	-	-	4:III	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-	-
Draufgänger	4-I	-	-	-	-	-	-	1-III	8-III	1-III	-	-	-
Drohnenlink	-	-	-	-	-	10-I	-	-	-	8-I	4-III	4-I	-
Einstecker	1-III	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-	-
Erste Hilfe	1-I	-	-	-	6:II	4:III	-	4-II	-	-	-	1-III	-
Feldarzt	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I	4-II	-
Firewallexperte	-	-	-	-	-	8:I	-	-	8-III	-	4-V	4-III	-
Fieser Schuss	-	-	-	-	10:I	-	-	4-I	4-III	-	-	-	-
Flieger-Ass	-	-	-	-	10:I	10:I	-	-	12-I	8-III	-	-	-
Flink	4-I	-	-	4:III	-	-	-	-	1-III	-	-	-	-
Forensik	1-I	-	-	-	-	-	-	-	8-II	-	-	1-III	8-II
Geschütztechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	4-III	-	4-III	1-V	4-III	-
Glückspilz	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	8-V	-	-	-
Gunner	-	-	-	-	6:I	-	-	4-III	1-V	4-III	-	-	-
Hacker	1-I	-	-	-	-	6-III	-	-	4-III	-	1-V	1-V	-
Harter Hund	1-I	-	4:II	-	-	-	-	4-III	8-III	8-III	-	-	-
Heimlichkeit	1-I	-	-	6:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Heldenglück	10-III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ich hör' mich mal um	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-V	4-III	-	-	4-III
Jagdflieger	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	12-III	-	-	-
Kampfflieger	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Kampfsportler	1-I	4:III	-	4:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Landfahrzeuge steuern	1-III	-	-	-	12:V	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Lassen Sie mich durch! Ich bin Arzt!	-	-	-	6:I	-	-	-	-	-	-	4-II	1-III	-
Mechatronik	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	1-V	4-III	-
Mechs steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Medic	-	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	-	1-I	-
Muskelprotz	1-I	4:III	-	-	-	-	-	4-V	8-III	8-V	-	-	-
Nachlader	-	-	-	-	6:I	-	-	4-III	8-III	-	8-III	-	-
Nahkämpfer	1-I	4:III	-	-	-	-	-	1-V	4-V	-	4-III	-	-

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Null-G-Training	1-III	-	-	4:V	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Parade	1-I	6:III	4:III	-	4:III	-	-	1-V	1-III	-	-	-	-
Partner	4-III	-	-	-	-	-	-	1-I	-	-	-	-	-
Programmierer	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	8-III	-	4-V	4-III	-
Psideflektorexperte	-	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	1-III	4-II	-
Raserei	4-I	-	-	-	-	-	-	8-III	-	-	-	-	-
Raumschiffe steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Rhetorik	-	-	-	-	-	6:I	6:I	-	-	4-I	-	8-I	4-I
Rüstungstraining	8-I	6:I	6:II	-	-	-	-	1-II	-	-	4-II	-	-
Scantechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	-	1-III	1-V	1-V	-
Schildtechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	-	4-III	1-V	4-III	-
Schlitzohr	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-III	1-III	-	-	-
Schnelle Reflexe	1-I	-	-	4:III	-	6:III	-	-	4-III	-	-	-	-
Schrotter	-	-	-	-	6:I	-	-	8-III	8-III	4-III	4-III	8-III	-
Schütze	-	-	-	-	6:III	-	-	1-V	1-V	-	-	-	-
Sechster Sinn	-	-	-	-	-	6:I	4:I	-	4-I	-	-	-	-
Seegefährt steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Sicherheitstechnik	-	-	-	-	-	4:I	-	-	1-III	-	1-V	4-III	-
Sprengstoffexperte	-	-	-	-	-	-	-	4-II	4-III	-	1-V	-	-
Sternennavigator	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	1-V	-	4-III	-
Sturmschütze	4-I	6:II	-	-	-	-	-	4-II	-	-	4-II	-	-
Survival	1-I	-	-	-	-	4:III	-	8-III	-	4-III	-	12-III	-
Teufelskerl	-	-	-	-	4:I	-	-	-	8-II	1-III	-	-	-
Tierfreund	1-I	-	-	-	-	-	4:III	8-III	-	-	-	-	-
Vehikel steuern	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Verkleidungskünstler	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-V	-	-	-	-
Verletzen	8-III	6:I	-	-	-	-	-	4-III	4-III	-	-	-	-
Vital	1-I	-	4:III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Volles Rohr	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	12-III	-	12-III	-	-
Volltreffer	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	1-III	-	-	-
Waffentechnik	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	-	-	1-III	4-III	-
Wahrnehmung	1-I	-	-	-	-	4:III	4:III	-	4-III	4-III	-	-	4-III
Wissengebiet	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	4-III	1-III	4-III
Zäher Hund	12-III	-	6:I	-	-	-	-	4-III	-	-	-	-	-
Zwei Waffen	-	-	-	-	4:III	-	-	1-V	1-V	-	-	-	-
Zweitklasse	-	-	-	-	-	-	-	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I

Psi-Talente

Psi-Aura	-	-	-	-	6:V	6:V	6:V	-	-	-	-	-	1-III
Energiegebilde	-	-	-	-	-	10:III	-	-	-	-	-	-	1-II
Telekinese	-	-	-	-	-	-	10:III	-	-	-	-	-	1-II
Telepathie	-	-	-	-	-	-	10:III	-	-	-	-	-	1-II

Psi-Kräfte Energiegebilde

Energiepfeil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU							
Energierüstung	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Lichtkugel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Wand	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Blase	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Bombe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I
Energiebrücke	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Energieharpune	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Energieladung	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Energiewaffe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Mine	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Wächter	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I

Psi-Kräfte Telekinese

Blitzschnell	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Kinetischer Schild	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Levitation	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Stoßen oder ziehen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Bärenstark	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Deflektor	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Geschossbeschleunigung	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Kugelbann	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Roboter beherrschen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I
Schockwelle	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I
Stille	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Verformen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I

Psi-Kräfte Telepathie

Gedanken übertragen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Halluzination	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Telepathische Wahrnehmung	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Tier beherrschen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-I
Befehl	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Emotionen beherrschen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Epileptischer Anfall	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Erinnerung löschen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Gedanken lesen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Kopfschmerzen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4-I
Person beherrschen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8-I
Tote beherrschen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I