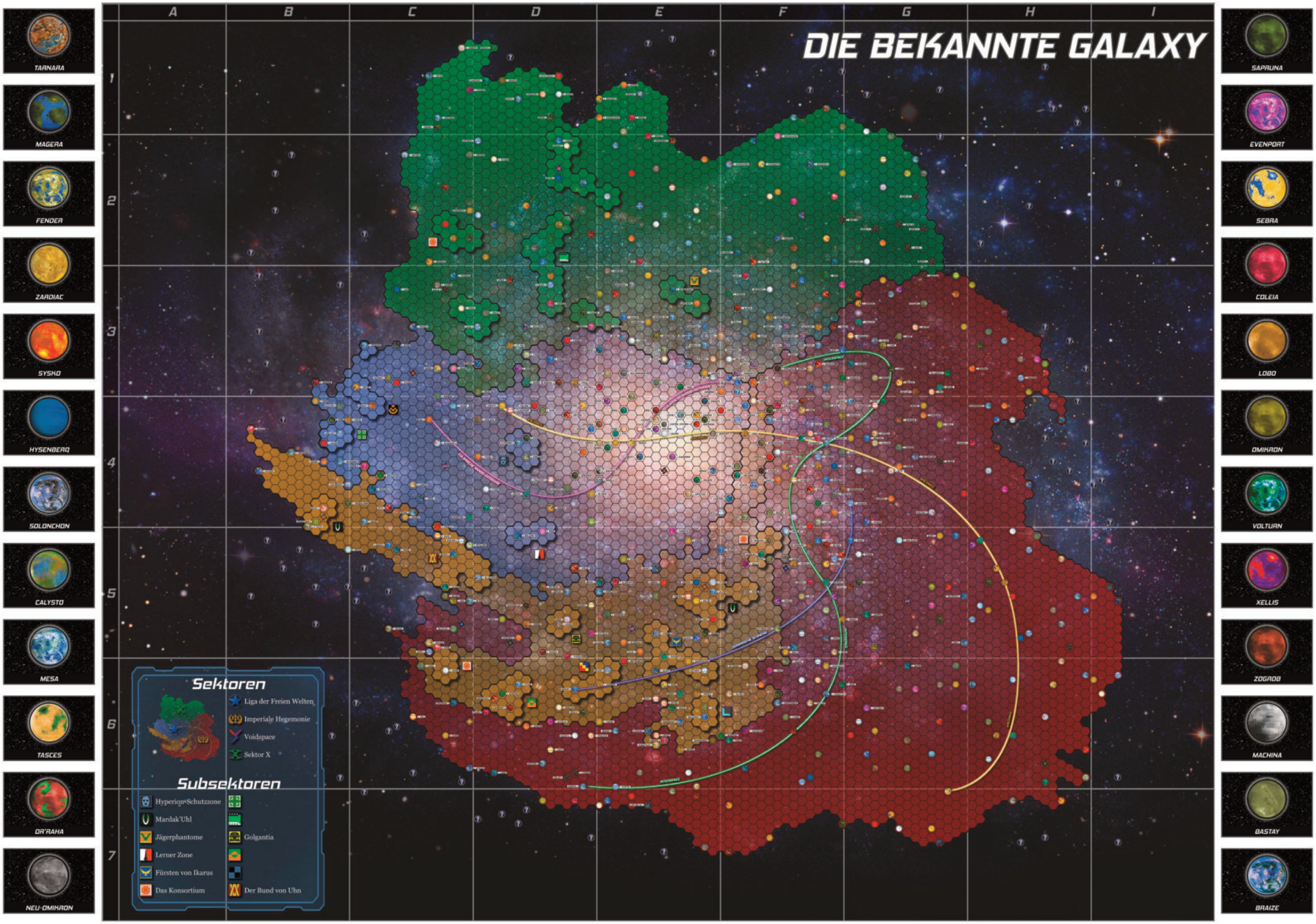
STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION

DIE MACHT DES PSI

CHRISTIAN KENNIG FABIAN MAURUSCHAT


DIE BEKANNTE GALAXY
A
B
C
D
E
F
G
H
I
1
2
3
4
5
6
7
TARNARA
MAGERA
FENDER
ZARDIAC
SYSKO
HYSENBERG
SOLONCHON
CALYSTO
MESA
TASCES
DR'RAKA
NEU-OMIKRON
SAPRUNA
EVENPORT
SEBRA
COLEIA
LOBO
OMIKRON
VOLTURN
XELLIS
ZOGROB
MACHINA
BASTAY
BRAIZE
Sektoren
Liga der Freien Welten
Imperiale Hegemonie
Voidspace
Sektor X
Subsektoren
Hyperion-Schutzzone
Mardak'Uhl
Jägerphantome
Lerner Zone
Fürsten von Ikarus
Das Konsortium
Golgantia
Der Bund von Uhn

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION
~ Patch 1.2 ~
„Die Macht des Psi"

Redaktion:
Mark „Mordron" Drabkin, Marcos „mafph" Hebestreit,
Matthias „Marnax" König, Fabian „Sir Slayalot" Mauruschat,
Stefan „dragonorc" Schoberth

Cover:
Alexander „Akulex" Kuhn

Illustrationen:
Alexander Kuhn, Thomas „Brotkopp" Trapp

Korrektorat:
Stefan Schoberth

Icons:
Christian „CK" Kennig

Layout:
Alexander Kuhn, Sandra „Talissa" Imhof

Vielen Dank für Vorarbeit und Unterstützung:
Constantin „Blakharaz" Hoppe, Andreas „Ext3h" Ringlstetter,
Florian „Flost888" Steuri , Markus „Germon" Imhof

. . . und natürlich herzlichen Dank an alle Testspielgruppen!

Besonderer Dank gilt Ingo „Greifenklaue" Schulze,
der das Erscheinen dieses Patches leider nicht mehr miterleben kann.

© 2023 BURNING BOOKS

WILLKOMMEN

. . . zu der zweiten Erweiterung für die **Sternenstreuner-Editon** von **Starslayers: Die Macht des Psi!**

Der zweite Regel-Patch bringt Psi-Regeln auf eure Starslayers-Spieltische. Wie ihr sicher wisst, arbeiten wir derzeit an einer generalüberholten und komplettierten Edition, die wir hoffentlich in den nächsten Monaten fertigstellen können. Hier erhaltet ihr einen ersten spielbaren Vorgeschmack auf die Psi-Regeln.

Unser Ziel war es schon seit der ersten Regelversion von 2010, Psi-Fähigkeiten deutlich anders als die Zauber von Dungeonslayers zu gestalten. Zum einen bringt das ein anderes Spielgefühl, das unserer Ansicht nach besser zu einem SciFi-Setting passt, zum anderen erlaubt es natürlich Crossover, bei denen Magie und/oder Psionik in das jeweils andere Setting eingeführt werden.

Außerdem enthält **Die Macht des Psi** Werte für die psiaktiven Omikroner, die zusammen mit Borgoz, Skal'Az, Vitari, Avari, Humavari und Menschen zu den häufigsten Spezies der Bekannten Galaxie gehören. Ergänzt wird der Patch 1.2 durch psionische Kreaturen, nützliche Ausrüstung für Psibegabte, Informationen über die Bekannte Galaxie, neue Talente und ein Update für die Spielwerte von Menschen. Falls ihr statt der Bekannten Galaxie ein eigenes Setting, eine Galaxis weit, weit entfernt oder eine andere Sternenzeit bespielt, habt ihr nun die Möglichkeit, dort unsere psionischen Kräfte zu verwenden.

In diesem Sinne wünschen wir euch - wie immer - viel Spaß!

Eure
Starslayers-Redaktion

FREIES SPIEL, FREIE LIZENZ

Die Sternenstreuner-Edition von Starslayers ist ein freies, nicht-kommerzielles Rollenspiel, zu dem auch du Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen alle Texte, Icons und Regelmechaniken - nicht aber die Illustrationen - unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/de

Hier wird das gleichnamige Kapitel der Sternenstreuner-Edition um eine neue Spezies, eine neue Klasse und zusätzliche Talente ergänzt.

NEUE SPEZIES: OMIKRONER

Die psiaktiven Omikroner (manchmal auch kurz Krons genannt) sind gerade mal einen bis knapp anderthalb Meter groß. Ihr dominanter Schädel wird geprägt von riesigen, hervorquellenden Augen, deutlich sichtbaren Gehirnen unter einer durchscheinenden Haut und einem breiten, stets plappernden Froschmaul.
Sie sind galaxieweit als geschäftstüchtige kleine Halunken verschrien, die anscheinend überall ihre Geschäfte machen. Allerdings hat das auch einen guten Grund: Ihr Heimatplanet, der wasserreiche Omikron, wurde vor hunderten Jahren nuklear verseucht und musste aufgegeben werden. Der Exilplanet Neu Omikron ist eine von trüben Wolken eingehüllte Felskugel, auf der nur wenige genießbare Pflanzen und Tiere existieren. Somit sind die Omikroner auf fremde Devisen und Nahrungsmittelimporte angewiesen. Viele von ihnen durchstreifen das All in großen Handelsschiffen, auf der Jagd nach Profit und auf der Suche nach lebenswerten Planeten. Andere haben die Exilheimat ihrer Spezies verlassen und siedeln zwischen anderen Spezies oder in kleinen omikronischen Kolonien in der ganzen Galaxie.
Ihre Warendecks sind immer gut gefüllt, so dass viele Schnäppchensuchende gerne einen Omikronmarkt besuchen und mit diesen intergalaktischen Geschäftsleuten Handel betreiben.
Eine traditionelle omikronische Ehe besteht aus drei Partnern: Mann, Frau und Hermaphrodit. Seit dem großen Exodus haben sich diese Regeln und das traditionell ternäre Geschlechtsbild aber gelockert. Ob es an ihrer grauen Haut, ihren hoch entwickelten Augen oder an ihrer tristen Heimat liegt: Omikroner*innen lieben Farben und kleiden sich am liebsten in bunte Gewänder. Auch ihre Raumschiffe warten oft mit knalligen Lackierungen auf.
Eine ähnliche Vielfalt findet man in der omikronischen Küche, die nicht nur wegen ihrer allein 2.874 Variationen gedünsteter Algen berüchtigt ist.

GENDER IN DER GALAXIE

Wie immer in Regelwerken der Slayengine hat das Geschlecht des Charakters keinen Einfluss auf die Werte. Natürlich können Charaktere jedem Teil des Genderspektrums angehören: cis, trans, inter, genderfluid ... Das gilt selbstverständlich nicht nur für Aliens und Roboter, sondern auch für Menschen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr für nichtbinäre Charaktere auch Neopronomen wie zum Beispiel „xie“ verwenden – Beispielsatz: „Xie ballerte mit xieser Doombringer einfach alle KillBots um.“

Spezies	Merkmale
Omikroner	Gewitzt, Klein, Psi im Blut, Spezies-Talent (Doppelhirn), Zweistoffatmer

Gewitzt: Auf VE basierende Proben erhalten einen Bonus von +3.

Klein: Start-Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen, da unter 1,4m groß. Kann keine Zweihandwaffen tragen. Gegner kleiner = Angriff -2 & GA-1 pro GK (s. auch Schnellstarter-Regeln ab S.21)

Psi im Blut: Vertreter dieses Volkes können Psitalente klassenunabhängig wie Psioniker lernen und erhalten auf der 1., 5., 10., 15. und 20. Stufe +1 Psitalentpunkt (PTP).

Spezies-Talent (Doppelhirn 1-III): Kann innerhalb von 24 Stunden 3x pro Talentrang das Ergebnis einer auf GEI basierenden Probe aktionsfrei wiederholen (dabei ist jede Probe nicht mehr als 1x/Rang wiederholbar).

Zweistoffatmer: Kann Wasser und Luft atmen.

UPDATE: MENSCHEN

Wir haben uns in der Redaktion Gedanken über die Merkmale von Menschen gemacht und festgestellt, dass wir sie gerne noch vielseitiger hätten. Außerdem fanden wir es etwas schade, dass das Merkmal „Zweitklasse“ sich erst für das Spiel ab der zehnten Stufe gelohnt hat. Deswegen haben wir die Menschheit einer Generalüberholung unterzogen. Ihr könnt natürlich trotzdem mit den „alten“ Menschen aus den Schnellstarter-Regeln weiterspielen oder beide Varianten als Optionen beibehalten.

Die Menschen in Setting*S sind ebenso vielfältig und unterschiedlich wie ihre irdischen Vorbilder. Seit die Menschheit mit Psitec arbeitet und in die entferntesten Weiten des Weltraums aufbrach, hat sie sich in Form der Terranischen Föderation in der gesamten Bekannten Galaxie ausgebreitet. Auch wenn die Föderation bei der Gründung der Imperialen Hegemonie zerbrach, bevölkern Menschen immer noch unzählige Planeten. Heutzutage sind Menschen auf einem Großteil der Welten zahlreich vertreten. Auf Grund ihrer gemeinsamen terranischen Wurzeln teilen sich die Menschen der Imperialen Hegemonie ihren kulturellen Hintergrund mit denen aus der Liga, auch wenn es – gerade bei den Letzteren – zahlreiche Variationen und Abweichungen von der Norm Terras gibt.

Spezies	Merkmale
Menschen	Talentiert, Vielseitig

Talentiert: Menschen erhalten auf Stufe 1, 5, 10, 15 und 20 jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt.

Vielseitig: Auf Stufe 1, 4, 8, 12, 16 und 20 steigert sich die niedrigste Eigenschaft des Charakters um +1. Bei Gleichstand darf zwischen den niedrigsten Eigenschaften gewählt werden. Außerdem gelten Eigenschaften um eins erhöht, wenn es um Mindestwerte für Talente geht.

NEUE KLASSE: PSIONIKER

Das Psi ist stark in den Mitgliedern dieser Klasse. Psioniker nutzen ihre Kräfte, um Gedanken zu lesen, Wunden zu heilen oder sich mit unsichtbaren Kraftfeldern zu schützen. Manche beneiden sie um ihre Macht, andere fürchten sie. Zum Nutzen ihrer Fähigkeiten verlassen sich Psioniker auf ihre Psikraft (GEI+AU) und ihre Psinergie (GEI+AU halbiert).

Klasse	Ausbildungstalente	Klasseneigenschaften
Psioniker	Charmant, Kampfsportler, Psitraining, Tierfreundschaft, Wahrnehmung	AU | VE

NEUE TALENTE

Deflektor OG 3

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

Wenn der Charakter eine Nahkampfwaffe in der Hand hält und nicht angreift, kann er mit seiner Waffe Fernkampfangriffe von Energiewaffen aktionsfrei abwehren. **Pro Rang** erhält er dabei **+3** auf Abwehr gegen Fernkampfangriffe. Dieser Bonus gilt auch für bis zu ein befreundetes Ziel, wenn der Charakter auf einem angrenzenden Feld oder zwischen ihm und dem Schützen steht.
Hinweis: Nicht jede Nahkampfwaffe ist dafür geeignet, dieses Talent einzusetzen (siehe Seite 16 der Schnellstarter-Regeln).

Psi-Chamäleon

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

Der Charakter kann einmal pro Tag für einen Kampf oder eine Begegnung eine weitere Psi-Domäne aktiv halten. Mehrere Ränge können in einem Kampf kombiniert werden oder für mehrere Kämpfe oder Begegnungen aufgeteilt werden.

Eine komplette Übersicht aller bislang veröffentlichten Talente mit Zugängen für alle Klassen folgt ab Seite 8.

Psi-Training 1

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

Jeder Rang in Psi-Training erhöht den Wert in Psikraft um **1**.

Psionisches Potential

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

Die Psinergie des Charakters erhöht sich pro Talentrang um **+2**. Einmal in 24 h kann der Charakter 1 verbrauchte Psinergie pro Rang in einer kurzen Meditaion (1 Minute) regenerieren.

Psiwaffe

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

Der Charakter ist geübt im Umgang mit Psiwaffen und kann getragene Psiwaffen aktionsfrei aktivieren und deaktivieren. Für 1 Punkt Psinergie lassen sich Psiwaffen für **VE** Runden aktivieren. Inaktive Psiwaffen können ohne dieses Talent nicht anderweitig aktiviert werden. Wird die Psiwaffe fallen gelassen oder weggesteckt, ist sie deaktiviert. Der Waffenbonus der aktiven Psiwaffe erhöht sich um **+2** pro Talent-rang, die Gegnerabwehr wird um **-3** pro Talentrang verringert

Tierfreundschaft

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

Der Charakter kann in **W20+10** Minuten ein Kleintier der lokalen Fauna aufspüren, und es so weit zähmen, dass es dem Charakter folgt und auf einfache, einsilbige Befehle wie "Platz!", "Komm!" oder "Fass!" reagiert. Pro Befehl ist eine Probe auf **GEI+AU/+VE+Tierempathie** notwendig, um zu bestimmen, ob das Tier dem Befehl folgt. Befehle, die dem Charakter des Tiers widersprechen, können um bis zu **-8** erschwert sein.
Nach **W20/4** Stunden oder höchstens ebenso vielen fehlgeschlagenen Proben verliert das Tier das Interesse und zieht seiner Wege.

Vorahnung

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

Pro Talentrang kann der Psioniker einmal pro 24 Stunden einem gegen ihn gerichteten Angriff ausweichen, auch wenn er sich des Angriffs nicht bewusst war. Das Ausweichen ist auch dann noch möglich, wenn die Angriffsprobe bereits durchgeführt wurde. Flächeneffekten kann nicht ausgewichen werden.

TALENTÜBERSICHT	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Abrollen OG 1	-	-	4-III	-	-	-	1-I	-	4-V	-	-	-
Adrenalin SP	10-III	10-III	-	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Akrobat OG 2	-	-	6-III	-	-	-	1-I	-	1-V	-	-	-
Ausweichen OG 1	-	-	10-V	-	-	-	1-III	-	-	8-V	-	-
Begabt	-	-	-	-	-	-	1-I	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III
Bildung 2	-	-	-	-	4-III	-	1-I	-	-	-	-	4-V
Blocker OG 2	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 OG 1	6-III	10-III	-	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-
Charmant 2 3	-	-	-	-	-	4-III	1-I	-	-	1-III	1-III	-
Das war knapp OG	-	6-III	6-III	-	-	-	16-I	1-I	4-I	1-V	4-I	-
Dealriecher*	-	-	-	-	-	-	1-III	-	-	-	-	-
Deflektor OG 3	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**1-III**	**-**
Diebeskunst 2	-	-	-	4-III	-	-	16-I	-	4-III	-	-	1-V
Draufgänger** 1	-	-	-	-	-	-	4-I	1-III	8-III	1-III	-	-
Einstecker 1	-	5-V	-	-	-	-	1-III	1-V	-	-	-	-
Erste Hilfe 2	-	-	-	6-II	4-III	-	1-I	4-II	-	-	-	-
Firewallexperte	-	-	-	-	8-I	-	-	-	8-III	-	-	4-V
Fieser Schuss**	-	-	-	10-I	-	-	-	4-I	4-III	-	-	-
Flieger-Ass**	-	-	-	10-I	10-I	-	-	-	12-I	8-III	-	-
Flink OG	-	-	4-III	-	-	-	4-I	-	1-III	-	-	-
Geschäftspartner*	-	-	-	-	-	-	1-III	-	-	-	-	-
Geschütztechnik** 1	-	-	-	-	6-III	-	1-I	4-II	-	4-III		1-V
Glückspilz	-	-	-	-	-	-	-	1-III	-	8-V	8-V	-
Gunner OG	-	-	-	-	6-I	-	-	4-III	1-V	4-III	-	-
Hacker 1	-	-	-	-	6-III	-	1-I	-	4-III	-	-	1-V
Heimlichkeit 2	-	-	-	6-III	-	-	1-I	-	1-V	-	-	-
Heldenglück	-	-	-	-	-	-	10-III	-	-	-	-	-
Ich hör' mich mal um	-	-	-	-	-	4-III	1-I	-	1-V	4-III	-	-
Jagdflieger**	-	-	-	6-I	-	-	-	-	-	12-III	-	-
Kampfflieger** 1	-	-	-	4-III	-	-	-	-	-	1-V	-	-
Kampfsportler OG	4-III	-	4-III	-	-	-	1-I	-	1-V	-	3-III	-
Landfahrzeuge steuern** 2	-	-	-	12-V	-	-	1-III	-	-	1-V	-	-
Mechatronik 1	-	-	-	-	4-III	-	1-I	-	-	-	-	1-V
Mechs steuern** 2	-	-	-	-	-	-	1-III		1-V	-	-	-
Medic 1	-	-	-	-	6-I	-	-	-	-	-	-	-
Nachlader	-	-	-	6-I	-	-	-	4-III	8-III	-	-	8-III
Nahkämpfer OG	4-III	-	-	-	-	-	1-I	1-V	4-V	-	-	4-III
Null-G-Training 3	-	-	4-V	-	-	-	1-III	-	-	1-V	-	-

TALENTÜBERSICHT	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Parade (OG)	6-III	4-III	-	4-III	-	-	1-I	1-V	1-III	-	-	-
Partner (SP)	-	-	-	-	-	-	4-III	1-I	-	-	-	-
Programmierer (1)	**-**	**-**	**-**	**-**	**6-III**	**-**	**1-I**	**-**	**8-III**	**-**	**-**	**4-V**
Psi-Chamäleon	-	-	-	-	-	12-I	-	-	-	-	16-III	-
Psideflektorexperte	-	-	-	-	6-I	-	-	1-I	-	-	-	1-III
Psionisches Potential	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**4-I**	**-**	**-**	**-**	**-**	**4-V**	**-**
Psi-Training (1)	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**1-IV**	**-**
Psiwaffe	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**4-III**	**-**
Raserei	-	-	-	-	-	-	4-I	8-III	-	-	-	-
Raumschiffe steuern** (2)	-	-	-	-	-	-	1-III	-	-	1-V	-	-
Rhetorik (2)	-	-	-	-	6-I	6-I	-	-	-	4-I	4-III	-
Richtschütze	-	-	-	-	8-II	-	1-I	-	-	-	-	-
Rüstungstraining	6-II	6-II	-	-	-	-	8-I	1-II	-	-	-	4-II
Scantechnik** (2)	-	-	-	-	6-III	-	1-I	-	-	1-III	-	1-V
Schildtechnik** (2)	-	-	-	-	6-III	-	1-I	-	-	4-III	-	1-V
Schlitzohr (3)	-	-	-	-	-	4-III	1-I	-	1-III	1-III	-	-
Schnelle Reflexe (2)	-	-	4-III	-	6-III	-	1-I	-	4-III	-	-	-
Schütze	-	-	-	6-III	-	-	-	1-V	1-V	-	-	-
Schrotter**	-	-	-	6-I	-	-	-	8-III	8-III	4-III	-	4-III
Sechster Sinn (1)	-	-	-	-	6-I	4-I	-	-	4-I	-	8-III	-
Seegefährt steuern** (2)	-	-	-	-	-	-	1-III	-	-	1-V	-	-
Sicherheitstechnik (1)	-	-	-	-	4-I	-	-	-	1-III	-	-	1-V
Sternenhändler*	-	-	-	-	-	-	1-III	-	-	-	-	-
Sternennavigator** (2)	-	-	-	-	4-III	-	1-I	-	-	1-V	-	-
Sturmschütze (OG)	6-II	-	-	-	-	4-II	4-I	4-II	-	-	-	4-II
Survival (2)	-	-	-	-	4-III	-	1-I	8-III	8-III	4-III	-	-
Teufelskerl** (2)	-	-	-	4-I	-	-	-	-	8-II	1-III	-	-
Tierfreundschaft	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**1-I**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**
Vehikel steuern** (1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-
Verkleidungskünstler (2)	-	-	-	-	-	4-III	1-I	-	1-V	-	-	-
Verletzen	6-I	-	-	-	-	-	8-III	4-III	4-III	-	-	-
Volles Rohr (OG)	-	-	-	-	-	-	1-I	4-III	12-III	-	-	12-III
Volltreffer**	6-I	-	-	6-I	-	-	-	-	-	1-III	-	-
Vorahnung	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**12-I**	**-**	**-**	**-**	**-**	**10-III**	**-**
Waffentechnik (2)	-	-	-	-	4-III	-	1-I	4-III	-	-	-	1-III
Wahrnehmung (2)	-	-	-	-	4-III	-	1-I	-	4-III	4-III	-	-
Wissensgebiet (2)	-	-	-	-	4-III	-	1-I	-	-	-	4-III	4-III
Zäher Hund	-	6-I	-	-	-	-	12-III	4-III	-	-	-	-
Zwei Waffen	4-III	-	-	4-III	-	-	-	1-V	1-V	-	-	-
Zweitklasse	-	-	-	-	-	-	-	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I

* *AUS STERNENHANDEL* / ** *AUS ZU FERNEN STERNEN*

In vollkommener Stille verschmelzen die Geister von einem Dutzend Avari in einer telepathischen Konferenz ... eine Frau in psiblauer Robe stoppt mit einem einzigen Blick die Blutung einer tödlich verwundeten Humavari ... ein Kampfroboter schlägt mit seiner riesigen Faust nach einem schwächlich wirkenden Omikroner und hält irritiert inne, als der Alien unbeschadet stehenbleibt ... Die Kraft des Psi durchdringt das Starslayers-Setting. Es ist jenes geheimnisvolle Element, das die interstellare Raumfahrt durch den Psi-Raum überhaupt erst möglich gemacht hat. Uralte Alien-Zivilisationen wie die Hyperioniden haben das Psi schon vor Jahrtausenden gemeistert und mächtige psionisch aktive Artefakte hinterlassen. Und auch die organischen Einheiten der tödlichen Xerx-Schwarmintelligenz sind psionisch miteinander verbunden. Psibegabte Wesen bewegen mit Gedankenkraft Gegenstände oder heilen Wunden. Psi ist eng verbunden mit organischem Leben und biologischen Lebensformen - wobei auch erwachte Roboter über ein Bewusstsein verfügen, das sich PSIche nennt und seine Quelle im Psi-Raum hat. Psi ist dort hilfreich, wo herkömmliche Methoden an ihre Grenzen stoßen und ermöglicht Taten, die jenseits der Vorstellungskraft liegen. Aber Psi birgt auch Gefahren: Psionisch aktive Kreaturen oder skrupellose Psioniker können die Gedanken der Charaktere lesen und manipulieren, sie mit Illusionen in die Irre führen oder telekinetische Kräfte gegen sie anwenden.

PSIWERTE

PSIKRAFT (GEI+AU)

Dieser Wert bestimmt, wie präzise psibegabte Charaktere ihre Kräfte anwenden können.

PSINERGIE (GEI+AU)/2

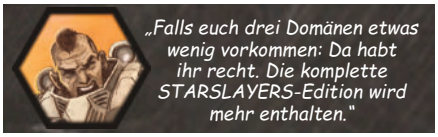
Dieser Wert bestimmt, wie oft psibegabte Charaktere ihre Kräfte anwenden können. Der Einsatz von Psitalenten kostet normalerweise einen oder mehrere Punkte Psinergie.

PSITALENTE

Nur psionisch Begabte können Psitalente lernen. Psitalente werden mit Psitalentpunkten (PTP) erworben, von denen ein Mitglied der Psioniker-Klasse jede Stufe einen erhält. Manche Charaktere verfügen aufgrund ihrer Spezies-Merkmale über PTP. Charaktere mit Zugang zu Psitalenten können auch Lernpunkte 1 zu 1 in PTP umwandeln.
Psitalente werden nach der Art ihrer Effekte in drei Domänen zusammengefasst:

PSIDOMÄNEN UND GRUNDTALENTE

- Gedanken (Telepathie)
- Regeneration (Erholung)
- Schutz (Psischild)



Zu jeder Domäne gehören immer **aktive** Grundtalente. Die meisten anderen Talente der Domäne bauen in irgendeiner Form auf den Grundtalenten auf und können ohne diese nicht genutzt werden.
Ein psionisch begabtes Wesen kann immer nur eine Domäne gleichzeitig aktiv halten.

PSITALENTE ERWERBEN

Das Lernen eines Psitalentes kostet 1 Psitalentpunkt (PTP), zudem können manche Psitalente erst ab einer bestimmten Charakterstufe erlernt werden.

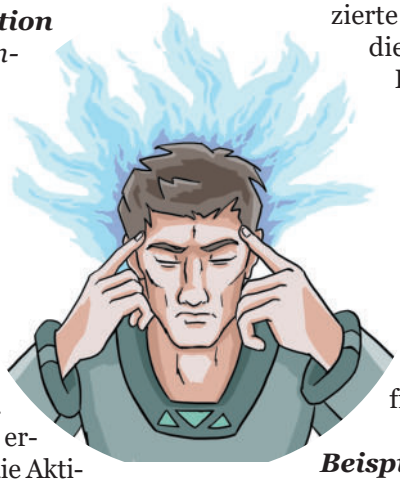
Zur einfacheren Orientierung sind in den Talentlisten der einzelnen Psi-Domänen Psitalente, die ein anderes Psitalent modifizieren, oder erfordern, dass dessen Effekt noch aktiv sein muss, unterhalb von diesem aufgeführt.
Psi-Talente, deren Grundtalent noch nicht erlernt ist, können unabhängig von Zugangsstufen noch nicht erlernt werden.

EINSATZ VON PSITALENTEN

Beim Einsatz von Psitalenten nutzen psionisch Begabte meistens das Grundtalent der Domäne, das sie mit anderen Talenten der Domäne modifizieren können. Das erhöht in der Regel auch die Psikosten der Aktivierung.
Sofern sich bestimmte Modifikationen nicht explizit ausschließen, können beliebig viele Modifikationen gleichzeitig verwendet werden, um in der Kombination mächtigere Effekte zu erzeugen, jede aber nur einmal pro Aktivierung.

Einige Domänen haben auch mehrere **aktive** Talente, die unter verschiedenen Bedingungen aktiviert werden können und ihre eigenen Modifikationen haben können.

Beispiel:
*Oktavia Rogers wirkt **Telepathie** (Psikosten 0) mit den Modifikatoren **Freier Wille** (PK +1), **Zwang** (PK +2) und **Gedanken Lenken** (PK +6) mit kombinierten Psikosten von 9. Oktavia hat zwar auch das Talent **Geistschlag** erlernt, das kann aber nicht in derselben **Aktion** mit **Telepathie** kombiniert werden.*



Um Psitalente einzusetzen, ist meistens eine Probe auf Psikraft (GEI+AU) nötig. Bei einem **Immersieg** fallen nur die **halben Psikosten** (aufgerundet) an. Falls nichts anderes erwähnt wird, benötigt die Aktivierung von **aktiven** Psi-Talenten immer eine vollständige **Aktion**. Manche Psitalente können nur aktiviert werden während der Effekt eines anderen Talents noch aktiv ist.
Passive Talente, wie beispielsweise **Kraft des Lebens** in der Domäne der Erholung, sind immer aktiv, solange der Charakter auf die Domäne eingestimmt ist.
Anders als bei vielen anderen Talenten ist der Einsatz von Psitalenten nicht auf bestimmte Zeitintervalle (wie beispielsweise einmal pro Kampf) beschränkt. Stattdessen können sie beliebig oft eingesetzt werden – vorausgesetzt der Psioniker verfügt noch über genügend Psinergie (siehe unten). Das Wirken von Psitalenten kostet zwar eine Aktion, ist ansonsten aber nicht auffällig. Psibegabte müssen also keine Gesten vollführen oder sprechen, um ihre Kräfte einzusetzen.

PSINERGIE & PSIKOSTEN

Jeder – modifizierte oder unmodifizierte – Einsatz eines **aktiven** Psi-Talents kostet Psibegabte etwas von ihrer Psinergie, die sich erst mit der Zeit wieder auflädt.
Dieser Psikosten (PK) genannte Bedarf an Psinergie entspricht immer dem PK-Wert des aktiven Psi-Talents sowie allen anderen Psitalenten, die dazu als Modifikation angewendet werden.
Die Dauer der Effekte gilt dabei immer für das gesamte, modifizierte Psi-Talent. Effekte, die die Dauer des Basis-Talents verlängern, verlängern entsprechend auch die Effekte aller gewählten Modifikationen. Beendet ein Effekt das Psi-Talent, dann betrifft das auch alle Modifikationen.

Beispiel:
Oktavia Rogers beherrscht die Domäne des Schutzes und wirkt das aktive Psitalent Psischild (PK: 1) auf sich, das sie zusätzlich noch mit den von ihr beherrschten Talenten Psiwehr (PK +0) sowie Verstärken (PK: +1) modifiziert, was sie insgesamt 2 Psinergie kostet. Für die nächsten VE Runden kann sie +4 auf ihre Abwehr addieren und statt KÖR+HÄ+PA kann sie ihre Abwehr mit GEI+AU würfeln.

Passive Psi-Talente haben keine Psikosten.

PSINERGIE REGENERIEREN

Alle **2 Stunden** regenerieren Psi-Begabte **1 Punkt** ausgegebene Psinergie.
Psilixier (siehe Ausrüstung) verdoppelt diese Rate für eine gewisse Zeit.

DOMÄNEN WECHSELN

Psionische Charaktere können – bis auf wenige Ausnahmen – immer nur eine einzelne Domäne aktiv halten und deren Psitalente wirken, diese dafür aber beliebig oft. Außerhalb eines Kampfes kann ein Charakter – bis auf spezielle Stresssituationen – problemlos seine Domäne wechseln.
Während eines Gefechts kann ein Charakter seine aktive Domäne **vor seiner Aktion** mittels einer aktionsfreien Probe auf **GEI+VE** wechseln. Misslingt diese Probe, wird die Domäne trotzdem gewechselt, aber der Wechsel verbraucht die Aktion.

PSI ANALYSIEREN

Psionisch begabte Lebewesen können Psi mit **GEI+AU** in einer Reichweite von Stufe in Metern spüren.
Dabei kann es sich um die Lebenssessenz psibegabter Lebewesen handeln, den Psimolekulator hinter einer Raumschiffhülle oder gar nicht sichtbare Energien im Psiraum.
Falls Psi erfolgreich erspürt wurde, kann der Charakter mit **GEI+VE** versuchen zu erkennen, um was es sich dabei handelt. Dafür muss er die Psiquelle aber berühren.
Diese Proben sind für jede zu analysierende Psiquelle nur einmal möglich und können bei einem Fehlschlag erst nach 24 Stunden wiederholt werden.

PSI UND SLAYERPUNKTE

Falls ihr mit optionalen Slayerpunkten spielt, könnt ihr diese auch für psionische Zwecke nutzen.

Freie Aktion / Bonus

1	**Psidomäne aktionsfrei automatisch wechseln**
1	**Psikosten -1 (mehrere Punkte bis -3 verwendbar)**

DOMÄNE DER GEDANKEN

GRUNDTALENT: TELEPATHIE
(aktiv, PK 0, Stufe 1)

EMPATHIE (PK +0, Stufe 1)	**GEDANKEN LESEN** (PK +4, Stufe 4)	**GEDANKEN LENKEN** (PK +6, Stufe 8)
FREIER WILLE (PK +1, Stufe 1)	**UNGEHINDERTER WILLE** (PK +2, Stufe 4)	**ENTFESSELTER WILLE** (PK +4, Stufe 8)
HELLSICHT (PK +1, Stufe 1)	**ZWANG** (PK +2, Stufe 4)	**TELEÄSTHESIE** (PK +2, Stufe 8)

GRUNDTALENT: GEISTSCHLAG
(aktiv, PK 1, Stufe 1)

MACHTWORT (PK +2, Stufe 4)	**GEISTLOSER SCHLAG** (PK +1, Stufe 8)

Empathie: Mit Telepathie Gefühle übermitteln oder die des Ziels wahrnehmen.

Entfesselter Wille: Erhöht die Reichweite von Telepathie auf systemweit.

Freier Wille: Erhöht die Reichweite von Telepathie auf **AU x 5** Kilometer.

Gedanken Lenken: Mit Telepathie (nur direkt sichtbares) Ziel für VE/2 in Runden kontrollieren (greift Verbündete an, aber kein Selbstmord). Benötigt eine Aktion pro neuem Befehl, was nur bei vergleichender Probe **GEI+AU** gegen **GEI+VE** gelingt.

Gedanken Lesen: Mit Telepathie aktuelle Gedanken eines sichtbaren Ziels für Aura in Runden lesbar. Das Ziel kann jede Runde eine aktionsfreie Bemerken-Probe ablegen um das Gedankenlesen zu bemerken.

Geistschlag: Ein Ziel in **AU x 2** Metern (direkte) Sichtweite erleidet einen telepathischen Angriff. Vergleichende Probe Psikraft (**-1/5 m** Entfernung) gegen **GEI+AU,** bei Erfolg erleidet das Ziel die Differenz als nicht abwehrbaren Schaden.

Geistloser Schlag: Geistschlag wirkt auch gegen Roboter oder Geistlose wie Azerebros.

Hellsicht: Der Charakter kann in einem Umkreis von **AU x 2** Metern um einen gewählten Punkt innerhalb der Telepathie-Reichweite nach möglichen Zielen suchen. Er ist sich aller Ziele in dem Bereich bewusst und kann eines als Ziel für Telepathie wählen.

Machtwort: Erhöht die Reichweite von Geistschlag um **AU**. Bei Erfolg verliert das Ziel seine nächste Aktion.

Teleästhesie: Alles, was das Ziel sieht, hört, riecht oder mit jeglichen anderen Sinnen wahrnimmt, ist so klar wahrnehmbar, als wäre der Charakter selbst dort.

Telepathie: Der Charakter kann per Gedankenübertragung einem Lebewesen in Stufe x 10m, das er sieht oder kennt, einen kurzen Satz (circa GEI+VE Silben) pro Runde mitteilen. Ein Wurf auf Psikraft abzüglich **(GEI+VE)/2** des Ziels ist nur nötig, wenn Ziele versuchen, die Telepathie zu blocken.

Ungehinderter Wille: Erhöht die Reichweite von Telepathie auf 1 Raumtag.

Zwang: Abwehr gegen Telepathie wird um **4** erschwert.

DOMÄNE DER REGENERATION

GRUNDTALENT: ERHOLUNG
(aktiv, PK 1, Stufe 1)

HAND-AUFLEGEN (PK +1, Stufe 1)
FERNHEILUNG (PK +1, Stufe 4)
HEILAURA (PK +2, Stufe 8)
HEILUNG (PK +2, Stufe 1)
MACHINARIUM (PK +2, Stufe 4)
MARTYRIUM (PK +0, Stufe 8)
SCHMERZ VORAHNEN (passiv, Stufe 4)
PARASITIS-MUS (PK +2, Stufe 8)

GRUNDTALENT: KRAFT DES LEBENS
(passiv, Stufe 1)

GRUNDTALENT: REGENERATION
(passiv, Stufe 1)

GRUNDTALENT: MEDITATION
(passiv, Stufe 4)

GRUNDTALENT: TRANCE
(passiv, Stufe 8)

Erholung: Die Spielfigur regeneriert bei sich selbst oder einem Verbündeten (nur Lebewesen) per Berührung Psikraft-Probenergebnis/2 LK.

Fernheilung Der Effekt von Erholung kann auf ein bis zu **AU x 2** in Metern entferntes Ziel wirken.

Handauflegen: Erholung kann bis zu **VE** Lebenspunkte über das normale Maximum hinaus heilen. Erleidet der Charakter Schaden, werden zuerst die zusätzlichen LK verbraucht.

Heilaura: Der Effekt von Erholung wirkt auf **VE/2** Verbündete in Reichweite.

Heilung: Der heilende Effekt von Erholung wird auf **Psikraft-Probenergebnis** erhöht.

Kraft des Lebens: Erhöht die eigene Lebenskraft um **GEI/2.**

Machinarium: Der Effekt von Erholung wirkt auch auf Roboter, Maschinen und Fahrzeuge bis **GKL:A.**

Martyrium: Der Charakter kann sich selbst bis zu **AU** nicht abwehrbaren Schaden zufügen, um den Heileffekt um den gleichen Wert zu erhöhen.

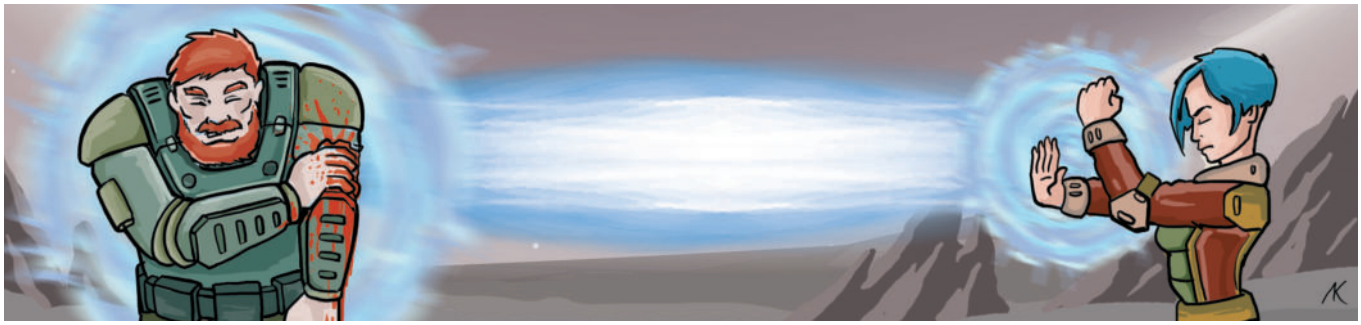
Meditation: Die Spielfigur regeneriert in sicheren Umgebungen zusätzlich 1 Psinergie alle 2 Stunden.

Parasitismus: Erholung verursacht zusätzlich allen Gegnern in AU Metern um das Ziel 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden. Der Effekt von Erholung wird um den zugefügten Schaden aller Betroffenen erhöht.

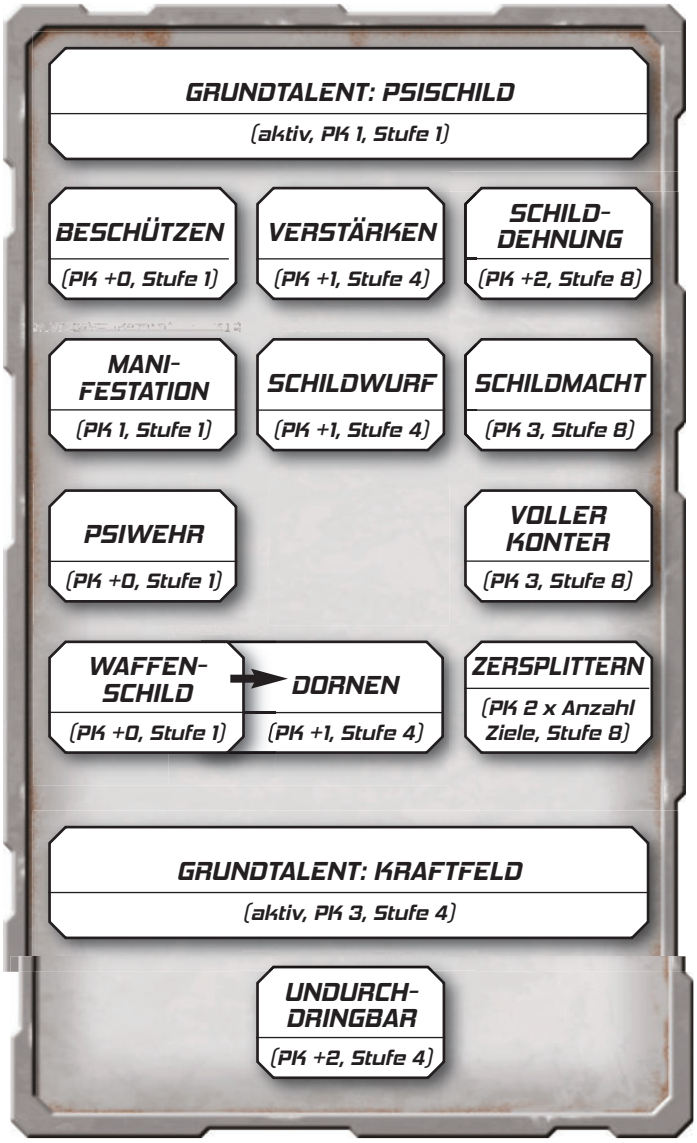
Regeneration: Der Charakter erhält mit Verschnaufen alternativ bis zu **KÖR x 2** LK zurück (2 LK pro Minute).

Schmerz Vorahnen: Erholung kann einmal pro Kampf aktionsfrei verwendet werden, wenn ein Verbündeter in **AU** Metern auf 0 LK fallen würde.

Trance: Der Charakter regeneriert zusätzlich 2 Psinergie pro Stunde, solange er dabei völlig ungestört meditiert. Die Zeit, in der aktiv meditiert wird, ersetzt keinen Schlaf oder Ruhe, es handelt sich dabei um konzentrierte Arbeit.



DOMÄNE DER SCHUTZES



Beschützen: Der Effekt von Psischild wirkt auf VE/2 weitere Ziele.

Dornen: Waffenschild wird stattdessen bereits dann aktiv, wenn Gegner innerhalb von **1** Meter rund um das Ziel einen Nah- oder Fernkampfangriff **versuchen**. Der Schaden wird vor dem eigentlichen Angriff zugefügt. Pro Kampfrunde kann jeder Gegner nur einmal von Dornen oder Waffenschild getroffen werden.

Kraftfeld: Innerhalb von AU in Metern entstehen an beliebigen Stellen für VE x 2 Runden kugelförmige Kraftfelder (Anzahl = VE). Diese Kraftfelder mit Durchmesser 1 m sind durch ihr leichtes Flimmern in der Luft gut erkennbar. Um ein Kraftfeld zu durchqueren oder zu verlassen, muss einem Wesen eine AGI+ST-Probe gelingen, sonst endet die Bewegung auf der Kraftfeld-Position. Diese Kraftfelder haben keine Auswirkung auf Geschosse.

Manifestation: Aktionsfrei aktivierbar, während sich ein Ziel mit aktivem Psischild bewegt. Der Psischild bleibt als physisches, unbewegliches Objekt in Gestalt des Ziels mit 1LK, Abwehr wie Ziel, zurück. Das Schild behält die Form und Pose des Ziels vor der Bewegung und erbt die verbleibende Dauer von Psischild. Die Effekte von Psischild wirken nicht mehr auf das Ziel.

Psischild: Mittels Berührung erschafft der Psioniker für VE Runden einen eng anliegenden Psischild um das Ziel, der die Abwehr gegen Angriffe und Psi-Effekte um **+2** erhöht. Nur Ziele bis zu einer Größe von **GKL:A** können von einem Psischild geschützt werden. Der Schild bewegt sich mit dem Ziel mit, verschwindet aber, wenn sich das Ziel um mehr als **AU x 2** Meter vom Psioniker entfernt.

Psiwehr: Falls die normale Abwehr des Ziels inklusive Rüstungsbonus **(KÖR+HÄ+PA)** kleiner als **GEI+AU** des Psionikers ist, können Angriffe stattdessen mit **GEI+AU+Psischild** (ohne Rüstungsbonus) abgewehrt werden.

Schilddehnung: Ziele bis zu GKL: C und alles, was sie transportieren, können mit Psischild geschützt werden.

Schildmacht: Ein bereits aktiver Psischild auf einem einzelnen Ziel schützt, bis der Psioniker in der Folgerunde wieder an der Reihe ist, gegen jeden Schaden, einschließlich Schaden, der als “nicht abwehrbar” benannt ist.

Schildwurf: Erhöht die Reichweite von Psischild von Berühren auf bis zu AU x 2 Meter.

Undurchdringbar: Die Probe, um ein Kraftfeld zu durchqueren oder zu verlassen, wird um **4** erschwert.

Verstärken: Erhöht den schützenden Effekt von Psischild um **+4.**

Voller Konter: Aktionsfrei aktivierbar, wenn ein durch Psischild geschütztes Ziel erfolgreich einen Fernangriff abgewehrt hat. Das Ziel des Angriffs darf aktionsfrei einen Gegenangriff mit PW: Gegnerischer Angriffswert machen.

Waffenschild: Nahkampfgegner erleiden, wenn sie einem durch Psischild geschütztem Ziel erfolgreich Schaden zufügen, **GEI/2** (des Psionikers) nicht abwehrbaren Schaden.

Zersplittern: Der Charakter kann den Effekt von Psischild auf einem oder mehreren Zielen aktionsfrei beenden. Gegner innerhalb von **1 m** rund um jedes Ziel erleiden einen Angriff mit Schlagen **15**.

PSI IN DER BEKANNTEN GALAXIE

So gut wie alle Mächte der Galaxie haben erkannt, dass Psi mehr Nutzen als Gefahren bringt. Deswegen ist die Nutzung von Psi in der Bekannten Galaxie weit verbreitet.

DIE IMPERIALE HEGEMONIE

Jahrzehntelang hat Imperator Mazura die PsiBros, mentale Implantate genutzt, um die Elite-Einheit der Starslayers zu knechten. Erst mit dem Cut haben die Starslayers die Freiheit wiedergewonnen - auch wenn die meisten dabei ihr Gedächtnis verloren haben. Heute setzt die Hegemonie auf Armeen aus Androiden und Replikanten, die aber kaum psiaktiv sind. Die einzige Ausnahme ist die neue Klonreihe "Mentalo" von stark psibegabten Replikanten. Außerdem überwacht die imperiale Psi-Behörde eifrig, wenn sich in der normalen Bevölkerung Psi-Begabungen herausbilden. Diese Individuen werden normalerweise in Psi-Akademien ausgebildet, aber auch eisern auf Linientreue konditioniert.

DIE FREIE LIGA

In der Liga reicht das psionische Spektrum von den mentalblockenden Skal'Az bis zu Völkern wie Avari und Omikronern, bei denen alle psiaktiv sind. Generell nutzen die unterschiedlichen Mitgliedsplaneten das Psi auf alle möglichen Arten. In zahlreichen Psi-Instituten arbeitet man daran, Psioniker auszubilden und neue Psitalente zu entwickeln.

VOIDSPACE & SEKTOR X

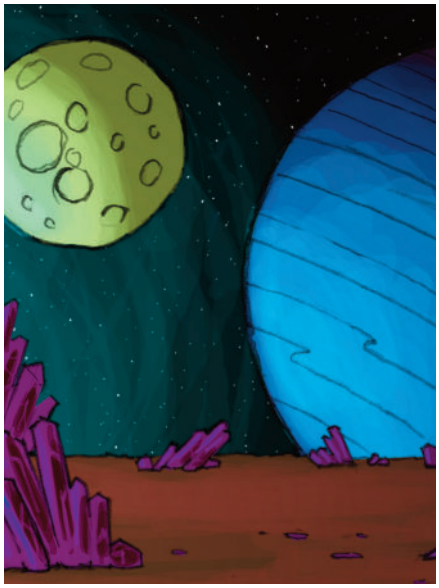
In diesen unabhängigen Sektoren gibt es buchstäblich alle Extreme: Welten mit knallharter Psi-Regulierung oder Anti-Psi-Gesetzen bis zu regelrechten Psiokratien oder Psi-Anarchien.

KIRCHE DES PSI

Die Kirche des Psi sieht psionische Fähigkeiten als Gabe des Universums und hält sie für die Lösung vieler Probleme. Sie unterrichtet Meditation und bietet psionische Heilung an. Ihre Mitglieder tragen meistens psiblaue Gewänder. Sie ist weit verbreitet im Voidspace, hat aber auch Niederlassungen im Sektor X und im Gebiet der Freien Liga. In der Imperialen Hegemonie steht sie unter strenger Beobachtung.

ZOLOKS

Nur noch wenige Mitglieder dieses uralten Volkes existieren heute. Vor mehreren tausend Jahren herrschten sie wie die anderen Sternenalten über die Galaxie, aber ihr Niedergang begann schon vor langer Zeit. Die wenigen überlebenden Zoloks liegen träumend in den Grüften ihrer Art und erwachen nur alle paar Jahrhunderte aus ihrem Schlummer. Dann bringen sie Tod und Verderben über alle psionisch aktiven Lebensformen, denen sie begegnen.



PSIONISCHE AUSRÜSTUNG

PSIWAFFEN

Waffe		GA		Besonderes	Credits
Psischwert	2	-	2	Deflektor, Psiwaffe**	400
Psihandschuh	0	-		K.O., Psiwaffe**	300

PSIAKTIVE SUBSTANZEN

SUBSTANZ	WIRKUNG	Credits
Dinjaq-Wurzel*	1x in 24h : während des Zerkauens (W20 Rd.) Psikosten -1	20
Psilixier	beschleunigte Psinergie-Regeneration für W20 h (1 Punkt/h), danach gleiche Dauer keine Regeneration	40

* immer nur eine einzelne Sache gleichzeitig kaubar

** nur mit Talent Psiwaffe einsetzbar. Siehe Talent Psiwaffe für zusätzliche Boni auf S. 7

PSIONISCHES KREATURIUM

Dieser Abschnitt beschreibt Kreaturen, die Psi einsetzen können – oder im Fall des Psilobiten – welche, die antipsionische Kräfte haben.

kl -

Hirnwellensauger

Diese schuppigen, stacheligen und gebeugt gehenden Wesen erinnern mit ihren großen Augen entfernt an Omikroner – aber sie ernähren sich von der Psinergie anderer Lebewesen und kommunizieren so gut wie nie mit ihrer Beute.

KÖR: 4	AGI: 10	GEI: 8
ST: 0	BE: 3	VE: 0
HÄ: 2	GE: 2	AU: 4

8	8	12	6	6	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Fangzähne	+2	-	-	-

Panzerung		TYP		
psionischer Schild	+2	-		

Energiereflexion: Angriffe durch Energiewaffen mit GEI+AU abwehren. Übertrifft der PW das Schießen-Ergebnis, muss der Schütze gegen das Ergebnis Abwehr würfeln.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Waffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit der eigenen Waffe gegen die patzende Kreatur.

Psi-Raub: Als Aktion, wenn GEI+AU-(GEI+VE)/2 des Ziels (RW AU Meter) gelingt, verliert das Ziel Ergebnis Psinergie. Ergebnis wird in LK regeneriert.

no -

Mentalblüte

Psionisch aktive Pflanzen, die von mobilen Sprösslingen (Werte wie Unkrauter, siehe „Station des Todes“) beschützt werden und organische Wesen zu Dünger verarbeiten.

KÖR: 7	AGI: 6	GEI: 7
ST: 1	BE: 0	VE: 0
HÄ: 2	GE: 3	AU: 4

19	11	12	-	10	-

Nahkampf		GA		Waffeneig.
Schlagranken	+2	-	-	-

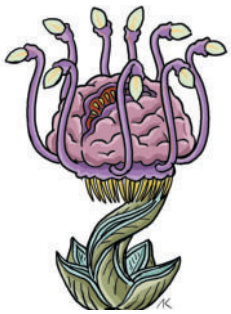
Fernkampf			GA			Waffeneig.
Stachelsporen	+2	-	-	-	-	-

Panzerung		TYP		
dichtes Gehölz	+2	-		

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Waffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit der eigenen Waffe gegen die patzende Kreatur.

Psi-Kuppel: Einmal pro Kampf eine Kuppel mit Durchmesser AU in Metern erschaffen, die LK in Höhe von AUx30 hat und ansonsten undurchdringlich ist.

Totale Kontrolle: Aktion einmal pro Kampf wenn GEI+AU-(GEI+VE)/2 des Ziels gelingt kann das Ziel in der nächsten Runde vollkommen kontrolliert werden.



gr -

Psilobit

Große gepanzerte Wassertiere vom Planeten Dyiepo. Sie jagen kleine augenlose Mollusken, die sich per Psi orientieren und haben deswegen eine antispionische Ausstrahlung entwickelt.

KÖR: 12	AGI: 4	GEI: 2
ST: 3	BE: 2	VE: 1
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0

75	21	6	6	17	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Biss	+2	-	-	-

Panzerung		TYP		
dicker Panzer	+6	-		

Antipsi: Psi-Fähigkeiten können in einem Radius von 10m Metern um den Psilobiten herum nicht eingesetzt werden.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Waffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit der eigenen Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schwimmen: Kann schwimmen statt zu laufen. Wird die Aktion “Rennen” schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

Beute

Panzer (500 Credits)

SPIELER		CHARAKTERNAME
	STARSLAYERS DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT ~ Sternenstreuner-Edition ~	

CHARAKTERBESCHREIBUNG	STUFE	LP	TP	NTP	PTP	SPEZIES

	EP	nächste Stufe bei	KLASSE

MERKMALE

KÖRPER		AGILITÄT		GEIST	
STÄRKE		BEWEGUNG		VERSTAND	
HÄRTE		GESCHICK		AURA	

Lebenskraft	Abwehr	Initiative	Laufen	Schlagen	Schießen	Psikraft	Psinergie
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	AGI+BE	(AGI/2)+1	KÖR+ST+WB	AGI+GE+WB	GEI+AU	(GEI+AU)/2

WAFFEN	WB		GA			-1 pro	WAFFENEIGENSCHAFTEN/BESONDERES
WAFFENLOS							

PANZERUNG	PA	TYP			BESONDERES
SUMME					

EXPLOSIONSWAFFEN			
TYP	ANZ	MAX	

Maximal tragbar: 5 + ST

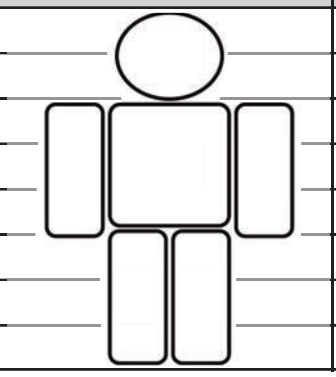
Pro 2 Stück darüber: Laufen - 0,5 m

TALENT	RANG		Effekt

AUSRÜSTUNG	ANZ	WO?
CREDITS		1 CREDIT =
BITS		100 BITS

PSI ~ DOMÄNE	GRUNDTALENT (PK)	UNTERGEORDNETE TALENTE (PK, PASSIV?)

CYBERTALENT	RANG	KÖRPERTEIL	CYBERWARE NACHTEILE



PROBE	PW =	ATTRIBUT+ EIGENSCHAFT +	TALENTBONI (+ Bonus pro Rang)
Athletik		AGI + BE	Athletik (+2)
Bedrohen/Verhören		GEI + HÄ	Narbengesicht (+1), Schlitzohr (+3)
Bemerken		GEI + VE	Diebeskunst (+2), Wahrnehmung (+2)
Bewegung in Null-G		AGI + BE	Null-G-Training (+3)
Datenrecherche		GEI + VE	Hacker (+1), Schience! (+3), Super-Hack
Dogfight		GEI + GE	Kampffliegen (+1), Raumschiffe steuern (+2), Vehikel steuern (+1)
Fallen entschärfen		GEI + GE	Diebeskunst (+2), Sicherheitstechnik (+1)
Flirten		GEI + AU	Charmant (+2/+3)
Geschütz abfeuern		GEI + GE	Bordschütze (+1)
Gift/Krankheit trotzen		KÖR + HÄ	Hart im Nehmen (+1)
Hacken		GEI + VE	Hacker (+1), Sicherheitstechnik (+1)
Klettern		AGI + ST	Athletik (+2), Kletterass (+2)
Kraftakt		KÖR + ST	Brutaler Hieb (+1)
Logik		GEI + VE	Bildung (+2)
Lügen/Bluffen		GEI + AU	Charmant (+2/+3), Schlitzohr (+3)
Mechatronik		GEI + GE	Mechatronik (+1), Sicherheitstechnik (+1)
Medic		GEi + VE	Medic (+1)
Mit Tieren umgehen		GEI + AU	Tierempathie (+3)
Motiv erkennen		GEI + VE	Science! Mathematik (+3)
Orientierung		GEI + VE	Survival (+2)
Programmieren		GEI + VE	Programmieren (+1)
Raumschiff/-gleiter steuern		GEI + GE	Kampffliegen (+1), Raumschiffe steuern (+2), Vehikel steuern (+1)
Raumschifftechnik		GEI + GE	Science! Transportwissenschaft (+2)
Reiten		AGI + BE	Athletik (+2), Tierempathie (+3)
Scannen		GEI + VE	Scantechnik (+2), Scanner-Expertise (+1)
Schilde reaktivieren		GEI + VE	Schildtechnik (+2)
Schleichen		AGI + BE	Heimlichkeit (+2)
Schlösser öffnen		GEI + GE	Diebeskunst (+2), Sicherheitstechnik (+1)
Schwimmen		AGI + ST	Athletik (+2), Null-G-Training (+3)
Sprungberechnung		GEI + VE	Sternennavigator (+2)
Spuren lesen		GEI + VE	Science! (+3), Survival (+2), Wahrnehmung (+2)
Tanzen		AGI + AU	Athletik (+2), Charmant (+2/+3)
Taschendiebstahl		AGI + BE	Diebeskunst (+2), Heimlichkeit (+2)
Überreden/Überzeugen		GEI + AU	Charmant (+2/+3), Schlitzohr (+3)
Umhören		GEI + AU	Ich hör' mich mal um (+3)
Vehikel steuern		GEI + GE	Landfahrzeuge/Mechs/Seegefährt steuern (+2), Vehikel steuern (+1)
Verarzten		GEI + GE	Erste Hilfe (+2), Medic (+1), Science! (+2)
Verhandeln		GEI+ AU	Schlitzohr (+3)
Verkleiden		GEI + AU	Verkleidungskunst (+2)
Verstecken		AGI + BE	Heimlichkeit (+2)
Wildnisleben		GEI + GE	Survival (+2)

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

DIE MACHT DES PSI

ERWEITERE DEINEN GEIST!

Du musstest lange warten, aber mit diesem zweiten Erweiterungsband für die Sternenstreuner-Edition von STARSLAYERS kannst du psionische Kräfte in deiner Spielrunde nutzen.

Erwecke deine Psi-Begabung und erfahre alles über die Psidomänen der Gedanken, der Regeneration und des Schutzes.

Nutze neue Talente wie Deflektor, Psi-Chamäleon oder Vorahnung und lerne die Omikroner kennen – dieses psibegabte Volk ist klein aber clever. Mach dich bereit für die Kraft des Psi!

Mit den Regeln der Sternenstreuner-Edition kannst Du schon vor Erscheinen des Pen'n'Paper-Rollenspiels STARSLAYERS actiongeladene Abenteuer in einer fernen Zukunft erleben.

STARSLAYERS baut auf den schnellen, schlanken Regeln der SlayEngine auf, die bereits von DUNGEON- und GAMMASLAYERS verwendet wird. Diese Seiten beinhalten bis auf einen 20seitigen Würfel alles, was Du und Deine Spielrunde zum Spielen benötigen:

Dieser Band erweitert Dein Spiel um:

- Eine neue Spezies – die gewitzten Omikroner
- Eine neue Klasse – mental begabte Psioniker
- Neue Talente für psibegabte Charaktere
- Regeln für Psi und Psitalente

BURNING BOOKS