

Psi-Tabelle

Stufe I	Stufe II
Mg: 30 Mk: 30	Mg: 40 Mk: 40
TI: Gedankenlesen Lebewesensspüren	TI: Lebewesen beeinflussen (normal) Psi-Maskierung (normal)
Tk: Gegenstände bewegen 10 kg	Tk: Gegenstände bewegen 20 kg
Tp: Sich selber	Tp: Plus eine Person

Legende:	
TI:	Telepathie
Tk:	Telekinese
Tp:	Teleportation
Mg.	Mentale Geschicklichkeit
Mk:	Mentale Kraft

Für den Wechsel von einer in die nächst höhere Stufe sind insgesamt 150 Punkte nötig.
 Um eine Fähigkeit in der nächsten Stufe weiter zu führen, muß diese in der darunterliegenden Stufe mindestens 60 Punkte haben.

Psi-Tabelle

Stufe III		Stufe IV	
Mg: 50		Mg: 60	
Mk: 50		Mk: 60	
TI: Lebewesen beeinflussen (mentalstabile) Psi-Maskierung (Psibegabte) Unsichtbar (für eine Person)	 	TI: Lebewesen beeinflussen (Gruppe) Psi-Maskierung (Magiebegabte) Unsichtbar (für einen Mentalstabilen) Trugbild (technisch)	
Tk: Gegenstände bewegen 50 kg Distanzschlag 500 Schadenspunkte Psi-Schild plus 100 auf Panzerung	 	Tk: Gegenstände bewegen 100 kg Distanzschlag 600 Schadenspunkte Psi-Schild plus 200 auf Panzerung Psi-Welle 500 Schadenspunkte Psi-Fessel (eine Person)	
Tp: Plus zwei Personen			

Stufe V	Stufe VI
Mg: 70 Mk: 70	Mg: 80 Mk: 80
TI: Lebewesen beeinflussen (Gruppe mentalstabiler) Psi-Maskierung (Kultbegabte) Unsichtbar (zwei Personen)	TI: Unsichtbar (zwei Mentalstabile)
Tk: Gegenstände bewegen 200 kg Distanzschlag 700 Schadenspunkte Psi-Schild plus 300 auf Panzerung Psi-Welle 600 Schadenspunkte Psi-Fessel (ein Mentalstabiler) Psi-Versiegelung 1/2 m2	Tk: Gegenstände bewegen 500 kg Distanzschlag 800 Lebenspunkte Psi-Schild plus 400 auf Panzerung Psi-Welle 700 Schadenspunkte Psi-Fessel (zwei Personen) Psi-Versiegelung 1 m2 feinmechanische Arbeit