

Auswirkungstabelle					
Ergebnis	Trefferpunkte Rumpf / Kopf (-1w)	Arm	Bein	Schockpunkte	Superkraft
10+ 5...9	Keine Auswirkungen -2 nächste Aktion oder Abwehr	Keine Auswirkungen -2 nächste Aktion / Abwehr mit Arm	Keine Auswirkungen -2 nächste Aktion / Abwehr mit Bein	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen -2 nächster Superkraftwurf
0...4	-4 nächste Aktion oder Abwehr	-4 nächste Aktion / Abwehr mit Arm	-4 nächste Aktion / Abwehr mit Bein	-2 nächste Aktion oder Abwehr	-4 nächster Superkraftwurf
-5...-1	Aktionsunfähig <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Eine Runde / Wundbehandlung	Keine Aktion mit Arm <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Eine Runde / Wundbehandlung	Keine Aktion mit Bein <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Eine Runde / Wundbehandlung	-4 nächste Aktion oder Abwehr	-1 Superkraftwürfe für eine Minute
-10...-6	Aktionsunfähig <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Vier Runden / Wundbehandlung	Aktionsunfähig mit Arm <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Vier Runden / Wundbehandlung	Keine Aktion mit Bein <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Vier Runden / Wundbehandlung	Aktionsunfähig <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Eine Runde / SP-Behandlung	-4 nächster Superkraftwurf -2 Superkraftwürfe für eine Minute
-15...-9	Aktionsunfähig <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Eine Minute / Wundbehandlung	Aktionsunfähig, Arm unbrauchbar <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Vier Runden / Wundbehandlung	Aktionsunfähig, Bein unbrauchbar <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Vier Runden / Wundbehandlung	Aktionsunfähig <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Zwei Runden / SP-Behandlung	-4 Superkraftwürfe für eine Minute
-20...-16	Handlungsunfähig <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Zehn Minuten / Wundbehandlung	Aktionsunfähig, Arm unbrauchbar <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Eine Minute / Wundbehandlung	Aktionsunfähig, Bein unbrauchbar <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Eine Minute / Wundbehandlung	Aktionsunfähig <i>Minimum: Eine Aktion</i> Maximum: Vier Runden / SP-Behandlung	-4 Superkraftwürfe für eine Stunde Keine XP-Regeneration in dieser Stunde.
-25...-21	Handlungsunfähig und Blutung <i>Minimum: Diese und zwei Runden</i> Maximum: Eine Stunde / Wundbehandlung	Handlungsunfähig Iw: Arm bei 1-2 gebrochen <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Zehn Minuten / Wundbehandlung	Handlungsunfähig Iw: Bein bei 1-2 gebrochen <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Zehn Minuten / Wundbehandlung	Aktionsunfähig <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Eine Minute / SP-Behandlung	-4 Superkraftwürfe für vier Stunden Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 1 Punkt X-F (kein neuer Auswirkungswurf). Keine XP-Regeneration in diesen vier Stunden.
-30...-26	Bewußtlosigkeit und Blutung <i>Minimum: Diese und drei Runden</i> Maximum: Zwei Stunden / Komplettwundbehandlung	Handlungsunfähig und Blutung Iw: Arm bei 2-5 gebrochen, bei 1 ab <i>Minimum: Diese und zwei Runden</i> Maximum: Eine Stunde / Wundbehandlung	Handlungsunfähig und Blutung Iw: Bein bei 2-5 gebrochen, bei 1 ab <i>Minimum: Diese und zwei Runden</i> Maximum: Eine Stunde / Wundbehandlung	Handlungsunfähig <i>Minimum: Diese und eine Runde</i> Maximum: Zehn Minuten / SP-Behandlung	-4 Superkraftwürfe für acht Stunden Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 2 Punkte X-F (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in diesen acht Stunden.
-39...-31	Bewußtlosigkeit und Blutung <i>Minimum: Diese Runde und eine Minute</i> Maximum: Sechs Stunden / Komplettwundbehandlung	Bewußtlosigkeit und Blutung Iw: Arm bei 3-8 gebrochen, bei 1-2 ab <i>Minimum: Diese und drei Runden</i> Maximum: Zwei Stunden / Komplettwundbehandlung	Bewußtlosigkeit und Blutung Iw: Bein bei 3-8 gebrochen, bei 1-2 ab <i>Minimum: Diese und drei Runden</i> Maximum: Zwei Stunden / Komplettwundbehandlung	Handlungsunfähig <i>Minimum: Diese und zwei Runden</i> Maximum: Eine Stunde / SP-Behandlung	-4 Superkraftwürfe für einen Tag Mit 1w würfeln. Bei einer 1 oder 2 verliert der Charakter 2 Punkte X-F (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 3 oder 4 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Zeit.
Punkte -40 oder darunter	Todeseintritt		Bewußtlosigkeit		Todeseintritt
Der Charakter ist nach KON Runden unwiderbringlich tot. Der Tod kann abgewendet werden, wenn die TP in diesem Zeitraum wieder über -40 gebracht werden.		Überzähliger Schaden wird von den TP abgezogen.		Der Tod bei geistigem Schaden tritt sofort und unwiderruflich ein.	

Waffe	Typ	SF	RW		Schaden		BF		Mun / Last	Last	Kosten	
			1	max	Wurf	Wunde	H	Z				
Laser ¹	Feuerwaffen / Einhandwaffen	4	15	x8	2w+4	E	2	20	36	30/0,2	1,2	1.000 \$
Maschinen-Pistole	Feuerwaffen / Einhandwaffen	4	12	x8	3w-2	P	1	24	36	25/0,3	1,6	2.000 \$
Pistole (Automatik)	Feuerwaffen / Einhandwaffen	3	10	x6	3w+1	P	1	21	38	15/0,1	0,5	400 \$
Revolver	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	16	x10	4w	P	2	18	36	8/0,1	1,0	500 \$
Taser ¹	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	4	x4	4w (SP)	E	1	16	26	2/0,2	0,8	300 \$
Maschinengewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	5	30	x15	3w+5	P	1	38	54	40/0,4	4,5	2.500 \$
Scharfschützengewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	2	80	x20	6w	P	1	32	40	10/0,2	4,0	5.000 \$
Schrotgewehr ¹	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	2	6	x5	2x 2w+3	P	2	34	48	8/0,3	2,2	500 \$
Minigun ¹	Feuerwaffen / Schwere Waffen ²	6	50	x15	2x 3w+5	P	2	40	58	80/2,0	8,0	12.000 \$
Plasmaswerfer ¹	Feuerwaffen / Schwere Waffen ²	3	25	x10	4w+6	E	-1	40	60	8/0,5	7,0	10.000 \$
Railgun	Feuerwaffen / Schwere Waffen ²	2	100	x20	5w+8	P	3	35	52	4/0,5	7,0	15.000 \$
Flammenwerfer	Feuerwaffen / Werfer ²	2	8	x5	6w	E	3	40	65	15/1,0	7,0	4.000 \$
Granatwerfer	Feuerwaffen / Werfer ²	2	8	x6	je nach Typ ³	-	-	34	48	6/1,0	5,0	2.000 \$
Raketenerwerfer	Feuerwaffen / Werfer ²	-	40	x15	5w+4	E	1	40	65	1/0,8	6,0	3.000 \$
Armbrust	Fernkampf / Projektilwaffen ²	-	10	x10	4w+1	P	1	26	34	1/0,01	2,5	300 \$
Bogen	Fernkampf / Projektilwaffen ²	-	12	x10	4w	P	1	24	28	1/0,01	1,0	250 \$
Bola ⁵	Fernkampf / Wurfaffen	-	TRKx2	x4	2w (SP)	N	1	26	30	1/-	0,5	50 \$
Granaten	Fernkampf / Wurfaffen	2	TRK	x8	je nach Typ ³	-	-	20	35	1/-	0,2	50-200 \$
Wurfart	Fernkampf / Wurfaffen	-	TRK	x5	3w ⁶	N	1	28	44	1/-	0,8	100 \$
Wurflinge	Fernkampf / Wurfaffen	3	TRK	x4	2w+1	N	1	26	50	1/-	0,1	20 \$
Wurfspeer	Fernkampf / Wurfaffen	-	TRKx2	x4	3w-1 ⁶	N	1	28	36	1/-	0,6	100 \$
Wurfstern-pfeil	Fernkampf / Wurfaffen	4	TRK	x6	2w-1	N	1	24	36	1/-	0,01	30 \$
Schleuder	Fernkampf / Schleuderwaffen	-	TRKx2	x8	2w	N	1	24	30	1/0,01	0,4	30 \$

Fernkampfwaffen Besonderheiten	
1 Laser und Plasmaswerfer: Strahl- und Impuls-Modus: Strahl: 5 Mun / Runde 3 Granaten: Explosiv (4W, E, 1), Blend- und Kallgranate, Rauchgranate, Gas (z.B. Tränengas, Giftstufe 2 oder Schlafgas, Giftstufe 3), EMP 4 Muskellähm., autom. AU für min. 1 Runde. Auch Stunner (Kontakt, 15 „Schuss“) 5 Fesselt den Gegner zusätzlich 6 SBO wird addiert 7 Mehrfachtreffer pro Schuss, es wird trotzdem nur eine Munitionseinheit abgezogen	1 Fessel möglich 2 Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz 3 SBO wird nicht addiert 4 SBO wird nur zur Hälfte addiert

Waffe	Typ	RW	Schaden		BF		Last	Kosten	
			Wurf (+SBO)	Wunde	H	Z			
Chako	Nahkampf / Kettenwaffen	1	3w-1	N	1	27	51	0,2	60 \$
Lasso ¹	Nahkampf / Kettenwaffen	10	1w (SP) ²	-	-	28	34	0,6	20 \$
Morgenstern	Nahkampf / Kettenwaffen	3	4w-1	N	2	34	60	1,2	250 \$
Peitsche / Kette ¹	Nahkampf / Kettenwaffen	6	3w ³	N	1	30	70	0,8	60 \$
Dolch / Messer / Handklinge	Nahkampf / Klingen	1	2w+3	N	1	30	56	0,1	50 \$
Einhandschwert	Nahkampf / Klingen	2	3w+3	N	1	32	62	1,2	300 \$
Fechtwaffe	Nahkampf / Klingen	2	3w	N	1	26	52	0,5	200 \$
Zweihandschwert ²	Nahkampf / Klingen	4	4w+4	N	2	40	66	2,0	400 \$
Handaxt / Beil	Nahkampf / Schlagwaffen	1	3w-1	N	1	30	45	0,5	50 \$
Knüttel	Nahkampf / Schlagwaffen	1	2w+3	N	1	28	55	0,4	20 \$
Zweihandaxt ²	Nahkampf / Schlagwaffen	3	5w-1	N	2	42	68	3,0	500 \$
Hellebarde / Lanze ²	Nahkampf / Stangenwaffen	5	5w-2	N	2	37	55	2,7	300 \$
Speer	Nahkampf / Stangenwaffen	4	3w+2	N	1	30	38	0,4	200 \$
Parierdolch	Nahkampf / Abwehrwaffen	1	2w+2	N	1	36	64	0,2	150 \$
Schild	Nahkampf / Abwehrwaffen	0	2w	N	1	-	80	2,0	200 \$
Zweihandstab ²	Nahkampf / Abwehrwaffen	3	3w+1	N	1	32	68	1,0	30 \$
Ausweichen	Nahkampf / Ausweichen	0	2w-2 (SP) ³	N	1	-	-	-	-
Schlagtechnik	Nahkampf / Waffenlos	0	2w+1 (SP)	N	1	-	-	-	-
Wurftechnik ⁴	Nahkampf / Waffenlos	0	2w (SP) ⁴	N	1	-	-	-	-

Fernkampf MW 10	
Schütze steht / sitzt / liegt	MW -1 / -2 / -3
Fernkampfwaffe liegt auf	MW -3
Schütze bewegt sich sehr schnell (Auto, Zug)	MW +10
Sicht schlecht (Menschenmenge, Nebel, etc., kann technisch ausgeglichen werden)	MW +1...+6
Ziel rennt / sprintet / fliegt / Superschnell	MW +2 / MW +4 / MW +8 / + Kategorie
Ziel verkleinert / vergrößert	MW +/- Kategorie*2
RW je Erhöhung	MW +1
Nahkampf MW 15	
Gegner kann nicht ausweichen, Überraschung	-5
Gegner schläft oder wird von hinten angegriffen	-10
Waffe ziehen	Je nach SCH des Charakters Waffenschaden (W) in IP oder weniger
Übermäßiger Waffeneinsatz	
Mehrfähiger Waffeneinsatz (Ohne Vorteil „Beidhändigkeit“)	+6 auf jeden MW in der gleichen Aktion, jede Waffe macht Schaden
Schnellfeuern	MW +7-SF pro weiterer Schuss/Wurfschuss (Mehrschaden +5 pro Kugel/Geschoss)
Verteidigungswurf gegen MW des Angreifers	
Nahkampfangriff: Nahkampf (Ausweichen/Abwehrwaffen) / Fernkampf: Athletik	+/- 0
Fernkampfangriff: Fernkampf (Ausweichen/Abwehrwaffen) / Nahkampf: Athletik	+3
Verteidigung mit Waffe (anschliessend BF-Probe)	+5
Normaler Superkraft-Einsatz	MW der Superkraft je nach gewünschtem Effekt, normale Kosten
Not-Superkraft	MW des Angreifers, Effekt danach weg, bei Misslingen keine Kosten
Kritische Erfolge: Mehr Schaden (2W pro Krit) oder günstigere Position bei Abwehr	z.B. Ausweichen-Schaden, festhalten des Gegners, an Abgrund dängen, etc.

Trefferzonen und gezielte Treffer												
Zonen		1		2,3		4,5		6,8		7,9		
1	Kopf	-6	Mitte	-12	Hals	-10	Stirn	-8	Seite	-8	Seite	-8
2	Bein links	-4	Knie	-10	Fuß	-10	Hüfte	-8	Unterschenkel	-6	Oberschenkel	-6
3	Bein rechts	-4	Knie	-10	Fuß	-10	Hüfte	-8	Unterschenkel	-6	Oberschenkel	-6
4	Arm links	-4	Ellbogen	-10	Hand	-10	Schulter	-8	Unterarm	-6	Oberarm	-6
5	Arm rechts	-4	Ellbogen	-10	Hand	-10	Schulter	-8	Unterarm	-6	Oberarm	-6
6-9	Rumpf	-4	Organe	-10	Brust	-8	Bauch	-8	Seite	-6	Seite	-6

Schadensbonus und Tragkraft																			
STR	2	3.4	5.7	8.14	15.17	18.19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	+1	+10
SBO	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+4	+5	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+1	+10
TRK	3	3.5	4	5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	11	12	13	14	*1.26	*10

Ungefähre Grössen			
Vergleich	Grösse	Vergleich	Grösse
Empire State Building	400 m	Ameise	0,005m
Hochhaus	100m	Floh	0,001m
Haus	10m	Hausmilbe	0,0005m
Mensch	2m	µ-Elektronik	10 ⁻⁶ m
Hund	0.7m	Weisse Blutkörper.	10 ⁻⁶ m
Hase	0.4m	Bazillus	2x10 ⁻⁶ m
Maus	0.1m	Virus	10 ⁻⁶ m
Wespe	0,02m	Atom	10 ⁻¹⁰ m
Biene	0,01m	Atomkern	10 ⁻¹⁵ m

Ungefähre Gewichte	
Beispiel	Gewicht (t)
Motorrad	0,5
Kleines Auto	1
Grosses Auto	2
Schiffs-Anker	5
Schulbus	10
Privatjet	10
Kampffjet	25
Panzer	50
Space Shuttle	100
Grosses Linienflugzeug	500
Kleines Frachtschiff	1000
Fregatte	5000
Leichtes Kampfschiff	10000
Flugzeugträger	50000

Ungefähre Geschwindigkeiten	
Beispiel	SCH / km/h
100m Läufer	SCH=50, 10 m/s, 36 km/h
Güterzug	SCH 65, 13 m/s, 45 km/h
Fahrrad	SCH 100, 20 m/s, 75 km/h
Motorboot	SCH 115, 23 m/s, 85 km/h
Rennpferd	SCH 125, 25 m/s, 90 km/h
Gepard	SCH 165, 33 m/s, 120 km/h
Über Wasser rennen	SCH 225, 45 m/s, 160 km/h
Auto, Mauersiegler	SCH 250, 50 m/s, 180 km/h
Hubschrauber, Cessna	SCH 350, 70 m/s, 250 km/h
Pfeile (Langbogen)	
Rennwagen	SCH 415, 83 m/s, 300 km/h
Motorrad	
Wanderfalke	SCH 500, 100 m/s, 360 km/h
Schnellzug	SCH=550-700, 110-140 m/s, 400-500 km/h
Privatflugzeug	SCH 690, 138 m/s, 500 km/h
Pistolenkugel	SCH 1385, 277 m/s, 1000 km/h
Privatjet	
Kampffjet (Mach 1)	SCH ≈ 1715, 343 m/s, 1235 km/h
Gewehr-kugel	SCH 4000, 800 m/s, 2880 km/h
Infanteriegeschoss	
Interkontinental-Rakete (Start)	SCH 34750, 6950 m/s, 25000 km/h
Fluchtgeschwindigkeit	SCH 56000, 11200 m/s, 40320 km/h
Erdäquator	
...	
Lichtgeschwindigkeit	SCH ≈ 1.500.000.000, 300.000.000 m/s, ca. 1.080.000.000 km/h

Cyberanzugsysteme	
Kraftverstärker	I. permanent 5 Kategorien, maximum 1 Tonne II. permanent 10 Kategorien, maximum 15 Tonnen III. permanent 15 Kategorien, maximum unbegrenzt
Tarnung	I. nur Farbänderung (4 EE) II. zusätzlich Lichtbrechung (8 EE) III. zus. Wärmeabsorption und Radarstreuung (12 EE)
Ladegeräte	Standard: 1 EE pro Stunde, externe Quelle notwendig Verbessert: 3 EE pro Stunde, externe Quelle notwendig Schnell: 10 EE pro Stunde, Starkstrom notwendig Solar: 2 EE pro Stunde, nur bei Licht
Anziehen	Bewegung: 1 EE pro Stunde, Aktivität nötig Kampfpanser ohne Hilfe: 1 Minute Kampfpanser mit Hilfe 3-5 Runden Nanoanzüge 1-2 Runden

Heldeneigenschaften	
Heldenerfolg	Wirkung
1	Beliebigen Wurf wiederholen Die Wiederholung eines Patzerwurfs kostet zwei Heldeneigenschaften. +1 auf den Würfelwurf Falls genau 1 Punkt zum Erfolg fehlt Hilfe durch Passanten Der Spielleiter bestimmt die Reaktion aufgrund der Vorschläge des Spielers. Ladehemmung des Gegners Alternativ funktioniert irgendein technisches Gadget kurzfristig nicht. Redeschwall des Gegners Keine Kosten, falls der Gegner <i>Final Last Words</i> als Nachteil hat. Eine Kugel übrig Oder es findet sich eine herumliegende Waffe oder ähnliches Objekt. Kurzzeitige Erholung Aufschieben von Auswirkungen für eine Kampfrunde, danach ist die doppelte Zeit zur Erholung nötig. Erste Aktion Bei einer Initiative als erster an der Reihe sein. Bei mehreren Helden zählt die alte Initiative. Senken des Mindestwurfs Vor einem Superkraftwurf MW bis zu 10 XP, nach einem Wurf bis zu 5 XP pro Heldeneigenschaft senken
2	Einen Patzerwurf wiederholen

Superkräfte Subprioritätspunkte nach Hauptpriorität		
Priorität	Subprioritätspunkte	
0	0	
1	6	
2	13	
3	21	

Regeln	
Last	≈ kg / 2
Hochsprung (aus dem Stand)	TRK/10 m
Hochsprung (mit Anlauf)	TRK/2 m
Weitsprung (mit Anlauf)	TRK in m

Stufenkosten bei Priorität				
Stufe	P 1	P 2	P 3	P 4
1	1	1 R1	1 R2	1 R3
2	3	2 R1	1	1 R1
3	6	3	2	2 R2
4	10	5	4 R2	3 R2
5	15	8 R1	5	4 R1
6	21	12 R1	7	6 R3
7	28	14	10 R2	7
8	36	18	12	9
9	45	23 R1	15	12 R3
10	55	28 R1	19 R2	14 R1
11	77	39 R1	26 R1	20 R3
12	101	51 R1	34 R1	26 R3
13	127	64 R1	43 R2	32 R1
14	155	78 R1	52 R1	39 R1
15	185	93 R1	62 R1	47 R3
...
20	365	183 R1	122 R1	92 R3
21	449	225 R1	150 R1	113 R3
...
30	1489	745 R1	497 R2	373 R3
31	1737	869 R1	579	435 R3

Superkraft-Mindestwürfe		
Elek.-Verschm.	Natur	
EMP	9+[RW in m]+[Radius in m]+W ² /2 (Mikrow. 10, Fabrik 500)	Magnetismus 12+T+Log2 kg+RW
Reparatur/Änderung	12+T+K ² [+RW] (K: 1=simpel, 5=Ersatzteile, 9=unmöglich)	Gravitation 14+RW+T+N ² +Radius in m (N=Änderungsdifferenz)
Steuerung	9+T+K ² [+RW] (K: 1=Mechanik, 4=5-PC, 6=7 Netze)	Pflanzenkontrolle 10+RW+G ² [+5 wachsen] (G=Grösse: 1=Schilf, 5=Bäume)
Kommunikation	9+T+K ² [+RW] (K: 1=CB-Funk, 4=Handy, 6=WLAN)	Tierkontrolle 9+T+RW+G ² (G=Gefährlichkeit: 1=Ratte, 5=Elefant)
		Wetterkontrolle 10+[log r]+Stufe (Stufe: 5 kleine Änderung, 20 gross)
Psi-Felder		
Elemente		
Elementeball	9+W ² +2+Radius in m+RW	Kraftfelder 9+T+m Radius+RW+√BF (+2 Farbänderung/unsichtbar/Stille)
Elementerüstung	10+T+W ² /2+√BF (W=Würfel Schaden, BF=RS)	Psi-Waffen 10+N ² +T+√BF
Elementestrahle	9+RW+W ² /2	Telkinese 12+T+Log2 kg [+3 pro weitere Hand]
Umgebung ändern	9+T+m ³ [RW in m]	
Psi-Telepathie		
Energie-Fokus		
Fertigk. absaugen	9+N ² +2T (N=Punkte, +5 für „absaugen“ / -5 für „löschchen“)	Gedanken lesen 12+T+RW+Tiefe ² (Tiefe: 2-Moment, 4-Langzeit)
Materialabsorption	9+T+K (K=Körperzone, Arme/Kopf je 1, Beine 2, Rumpf 4)	Kommunikation 9+Log2 RW+T [+2 pro Person] [+5 andere Stimme]
Energieaufladung	9+N Kategorien+T (N=TP, T=Zeitspanne bis Ladung weg)	
Energie-Absorbition	12+√N+RW[+2 pro Art] (EP: Handy 5, Ewerk 4000)	Illusion 9+RW+T+5 pro Sinn[+Log2 Anz. Personen]
		Handl. beherrschen 14+RW+T+Tiefe ² (1=simpel, 3=Unterhaltung, 5=Gefahr)
Fliegen		
Fliegen		
Fliegen	9+T[+SCH-Kategorien][+TRK-Kategorien]	Hypnose 12+RW+T+Tiefe ² -Log2 Anz. Personen +5 kleine Komm.
		Gefühle lesen 9+RW+T+Log2 Anzahl Personen
Geschwindigkeit		
SCH erhöhen		
SCH erhöhen	9+T[+SCH-Kat.] (*10=+10, *100=+20, *1000=+30, ...)	Gedankenschild 12+RW+√N[+2 pro Person] (N=Widerstandserhöhung)
BEW erhöhen		
BEW erhöhen	9+T[+BEW-Erhöhung/2]	
		Quantenmechanik
		Realitätsveränderung 14+T+G ² (2: Mensch, 3: Auto, 4: Laster, 6: Stadtteil)
Magie		
Schockstrahl/welle		
Schockstrahl/welle	9+RW+W ² /2 / Welle: +[radius in m]	Wahrscheinlichkeit 12+RW+Wahrscheinlichkeits-Kategorie
Lähmen/Erschlaffen	15+RW in m+T[+5 „steif/schlaff“]	Würfelwurf 14+T+Radius in m+N ²
Buchlesezauber	14+T ² (I=Infolgehalt 1-5)	Zeitmanipulation 12+T+Radius in m+Zeit-Kategorie
Regeneration		
Sprache verstehen		
Sprache verstehen	9+T+Sprachstufe*2	Wunden TP+[T invers]
Ding/Person finden		
Ding/Person finden	15+logRW	Gifte 9+Gifstufe ² +T invers (Gifstufe 1 leicht, ab 4-5 tödlich)
Hellsicht/Hellhören		
Hellsicht/Hellhören	12+RW (+5 anderer Sinn dazu / +5 unbekannter Ort)	Lebenskraft/SP SP[+N ²]
Verg./Zuk. sehen		
Verg./Zuk. sehen	12+2*T	
Metamorphose		
Verwandeln		
Verwandeln	9+T[+N ² /2 +RS][+W ²]/2 (N=Prior der Metamorphose)	
Moleküllkontrolle		
Materie umwandeln		
Materie umwandeln	12+T+Ordnungszahlabstand (T ≈ 36: Permanent)	Stärke erhöhen 9+T[+TRK-Kat.] (*10=+10, *100=+20, .../ SBO +1 je Kat.)
Molekülneuordnung		
Molekülneuordnung	12+[rad in m]+[RW in m]	
Heilen Wunden		
Heilen Wunden	9+RW in m+TP (+5 für TP/sek, sonst Minuten)	Teleportation
Kleiner werden		
Kleiner werden	12+Log2+T	Teleport Normal 9+Log2 m[+2 pro Person][+RW in m]
Grösser werden		
Grösser werden	12+N ² +T	Teleport Leitung 9+Leitungsknoten[+2 pro weitere Person] (Handy: +2 Knoten)
Dichte verringern		
Dichte verringern	9+T+E ² [+10*Grösse in m ³] (F: 1=Wasser, 3=Gas, 5=Holog.)	Teleport Schatten 9+(Log2 m/2)[+2 pro Person]
Dichte erhöhen		
Dichte erhöhen	9+T+N ² /2 (RS = N ²)	

Tragkraft und Schnelligkeit	
+Kategorien	Multiplikator
1	1,25
2	1,6
3	2
4	2,5
5	3
6	4
7	5
8	6
9	8
10	10
11	13
12	16
13	20
14	25
15	32
16	40
17	50
18	63
19	80
20	100
21	126
22	158
23	200
24	250
25	316
26	400
27	500
28	632
29	800
30	1.000
35	3.170
40	10.000
45	31.700
50	100.000
55	317.000
60	1.000.000
65	3.170.000
70	10.000.000

log ₂			
Stufe	Modifikator	Stufe	Modifikator
0	1	10	1024 / 1000
1	2	11	2000
2	4	12	4000
3	8	13	8000
4	16	14	16000
5	32	15	32000
6	64	16	64000
7	128	17	128000
8	256	18	256000
9	512	19	512000

Zeitdauer für Superkräfte		
T	Zeitdauer	
0	X-F in IP / sofortige Anwendung	
1	X-F in Sekunden	
4	X-F in Minuten	
9	X-F in Stunden	
16	X-F in Tagen	
25	X-F in Monaten	
36	X-F in Jahren bzw. permanent	

Zeitdauer für Superkräfte [invers]	
T	Zeitdauer
0	X-F in Tagen
1	X-F in Stunden
4	X-F in Minuten
9	X-F in Sekunden
16	X-F in IP / sofortige Anwendung

Ungefähre Grössen in m ³	
Mensch	0,5*0,3*2 = 0,3 m ³
Auto	4,5*1,5*1,8 = 12,15 m ³
LKW	2,5*3,5*16 = 140 m ³