

Jeder 1W6 um zu bestimmen wer anfängt.

Spieler nutzen alle ihre Figuren, dann Gegner am Zug

Würfeln pro Runde für Extra-BP: W6+**Bonus durch Unteroffizieren (maximal +5)**

1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5
11	6

Offiziere geben zusätzlich je 2 Extra BP

(Alternativ: 1W6 für Extra BP und fehlende Unteroffiziere bedeuten -2 auf den Wurf, oder gar kein Wurf mehr)

Marines Spieler hat 2 Minuten Bedenkzeit pro Runde

+30 Sekunden pro Unteroffizier oder Offizier

+30 Sekunden pro 5 extra bezahlte Zusatzpunkte

1 Runde = 5 Sekunden

1 Feld = 2 Meter

Handlungen

Aliens unter 10 Punkten sind **klein**, sie blockieren die LOS nicht und können keine Türen öffnen.

Aliens mit 11 bis 30 Punkte sind etwa **menschengroß**, für sie gelten keine Sonderregeln.

Alient mit 31-50 Punkten sind **groß**, sie passen knapp auf ein Feld, aber nicht nebeneinander.

Aliens ab 51 Punkten sie **riesig**, sie belegen 4 Felder und sind in engeren Gängen sehr eingeschränkt.

(halbe BP, halbe Nahkampfwerte, DEF-2 gegen Beschuss und maximal eine Fernkampfwaffe mit ATK-2 einsetzbar)

Bewegungen von riesigen Einheiten müssen für alle 4 Felder legal sein (Also nicht diagonal an Wand vorbei wenn hintere Felder dann in der Wand stecken würden)

Riesige Einheiten werden nie durch Blips dargestellt, sie müssen sofort aufgedeckt werden. (Alternativ 4x4 Blips für riesige Einheiten)

Einheiten – 4 Felder Groß

All movement for a model mounted on a 60mm base is still be "occupied" by a model for LOS purposes. Weapons that made in one-space increments using the normal rules for can attack multiple spaces with a single attack (i.e. autofire movement, but any movement must be "legal" for all four weapons using burst fire, blast weapons and spray weapons) spaces occupied by the 60mm base (i.e. if each of the four can attack up to two directly adjacent spaces of a model spaces of the 60mm base were occupied by an individual mounted on a 60mm base (i.e. both spaces must share a "side" model on a smaller base, any movement would have to be and not a "corner"). For burst fire and spray weapon attacks, permitted by the rules for each of the four spaces in order for both of those spaces must be within the LOS of the attacker the model on the 60mm base to be able to make that move). and within the firing arc of the weapon being used to make the However, as with models on 40mm bases, a model on a 60mm blast needs to be within the attacker's LOS and the weapon's attack; for blast weapon attacks, only the center space of the base may never move diagonally between two other models blast needs to be within the attacker's LOS and the weapon's firing arc. (and neither may any of the individual spaces).

Blips **müssen** nicht direkt verwendet werden sondern können am Verstärkungspunkt warten.

Blips **dürfen** nicht direkt verwendet werden, **wenn** sich ein Marine in 6 Feldern Umkreis zum Eingang befindet. Dann müssen sie eine Runde lang am Verstärkungspunkt warten.

vorwärts = 1BP, **seitwärts/rückwärts** = 2BP (auch Diagonal, also jeweils 3 Felder davor/dahinter)

diagonal zwischen 2 eigenen Einheiten hindurch = zusätzlich +1BP

diagonal **nicht möglich** zwischen Einheit und Wand oder zwischen Einheiten wenn eine feindlich ist.

Große und riesige Einheiten können **nicht diagonal** zwischen Einheiten oder an Wänden vorbei.

Tür öffnen/schließen = 1BP, Tür verriegeln/entriegeln = 1 BP

Drehen 90 Grad: klein = 0 BP, mittel = 0 BP, groß = 1 BP, riesig = 2 BP

Drehen 180 Grad: klein = 0 BP, mittel = 1 BP, groß = 2 BP, riesig = 4 BP

Zugangstunnel sichern = 1BP ?

andere Aktionen ebenfalls mit BP bezahlt.

Sich in **teilweise Deckung** zu begeben kostet 2BP und beendet die Bewegung für diese Figur. Die Spielfigur wird auf den Strich zwischen zwei Feldern gestellt, um darzustellen, dass sie in teilweiser Deckung ist. Figuren, die vier Felder belegen, können sich nicht in teilweise Deckung begeben, da sie zu groß sind. Zu Beginn jeder neuen Bewegungsrunde werden Figuren in teilweiser Deckung auf eines der beiden belegten Felder gesetzt und ziehen von dort aus ganz normal.

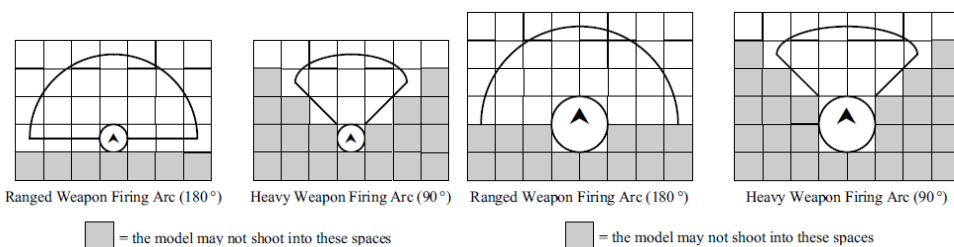
(Teilweise Deckung aktuell nicht zugelassen – Gametable so nicht dafür zu gebrauchen, müsste ohne Grid genutzt werden – das geht erst wenn keine 2-5 Pogs pro Einheit verwendet werden.)

Zielen (2BP) erlaubt das verwenden der zweiten Reichweitenangabe oder gewährt einen zusätzlichen Korrekturwurf für den nächsten Schuss.

Ebenfalls eine Aktion ist der **Waffentausch (2 BP)** bei dem eine Zweihand-Schusswaffe (keine S1/S2) gegen eine andere mitgeführte Zweihand-Schusswaffe, 2 Pistolen, 2 Nahkampfwaffen oder 1 Pistole und 1 Nahkampfwaffe getauscht wird.

Schießen (1BP)

Normale Waffen 180 Grad Schussfeld, schwere Waffen nur 90 Grad. Freundliche Einheiten in den direkt benachbarten (nicht diagonal) Feldern stören die Sichtlinie nicht, alle anderen schon. Kleine Einheiten stören die Sichtlinie nie. Große Einheiten unterbrechen die Sichtlinie auch wenn sie sich auf dem Feld vor oder Neben dem Schützen befinden (sie sind zu groß um sich auf dem Weg zu ducken).



Jeder Würfel wird einzeln gezählt, jedes Mal wenn **der gegnerische Schutzwert überboten** wird verursacht dies Schaden entsprechend des HP Wertes der Waffe.

Laufen und Feuern (1BP / 2BP): 1 Feld vorwärts laufen oder drehen und feuern. Diese Art des Schiessens liefert keinen Bonus für Dauerfeuer und ist nicht mit schweren Waffen möglich. Auf diese Art abgegebene Schüsse werden **VOR** gegnerischen Reaktionen durchgeführt. Rückwärtslaufen und Feuern kostet 2BP – **Einführen wenn Dauerfeuer verwendet wird. Dauerfeuer sorgt für eine Erhöhung aller DEF Werte um 1.**

Wird eine Figur in teilweiser Deckung beschossen, gilt folgendes: Kann die gegnerische Figur beide Felder einsehen, auf denen das Ziel steht, wird der Schuß ganz normal abgehandelt, teilweise Deckung kommt nicht zum tragen. Kann die gegnerische Figur aber nur ein Feld des Zieles einsehen, erhöht sich der Panzerungswert des Zieles um 1 Punkt. Dies gilt auch bei flächendeckenden Waffen, ist nur ein Feld der Zielfigur betroffen, erhält sie einen Panzerungspunkt für teilweise Deckung.

Jeder Würfel mit einer 1 zählt als Fehlschuss.

Scharfschützenfertigkeit nur mit SN Waffen nutzbar.

schwere Waffe bereitmachen = 1BP (S1) / 2BP (S2) / 4BP (S4)

Automatische Waffen können Figuren in zum Ziel benachbarten Feldern angreifen

Für leere Felder zwischen den Zielen muss ein Würfel eingesetzt werden.

Automatische Waffen klemmen wenn alle Würfel eine 1 zeigen.

Waffenstörung beheben = 1BP (2+ auf W6 für Erfolg) – SX Waffen danach neu bereitmachen

Nachladen = 1 BP (SX Waffen danach neu bereitmachen)

Bei Explosionen ein Wurf für jede betroffene Figur.

Korrekturwürfe bei Explosionen nur gegen Figuren auf dem zentralen Feld möglich

Granaten haben 6 Felder Reichweite, andere Figuren unterbrechen nicht die Schussbahn.

Zusätzlich kann der Werfer den Zielpunkt um ein weiteres Feld bewegen. Würfelt er eine 4+ landet die Granate auf diesem Feld. würfelt er weniger darf der Gegner den Zielpunkt verschieben.

Korrekturwürfe des Angreifers können auch auf diesen Wurf verwendet werden.

„Sprühwaffen“ haben immer einen 90 Grad Schussbereich.

Andere Figuren stören nicht die Schusslinie von Sprühwaffen.

Es können beliebige Felder angegriffen werden die an einer Seite verbunden sind, es können dabei aber keine Felder übergangen werden. (z.B. 1,2,2,3,4,4)

Korrekturwürfel sind nur gegen EIN Feld (das Primärziel) erlaubt. Gegen alle anderen wird jeweils einmal gewürfelt.

			6			
		6	5	6		
	6	5	4	5	6	
6	5	4	3	4	5	6
	4	3	2	3	4	
		2	1	2		
			▲			

Normal Spray Weapon Ranges

Um zwei Waffen gleichzeitig gegen dasselbe Ziel zu nutzen muss auf einen Korrekturwurf verzichtet werden. Sollen zwei unterschiedliche Ziele angegriffen werden kostet das einen weiteren Korrekturwurf. Hat eine Figur nicht genug Korrekturwürfe so kann sie die Handlung nicht ausführen.

Nahkampf (1BP)

Vor einem Nahkampf kann sich der Angreifer mit maximal der Hälfte seiner zulässigen BP (abrunden) auf kürzestem Weg auf das Ziel zu bewegen (nicht darum herum oder ähnliches)

Nahkampfangriffe sind nur gegen das Feld direkt vor einer Figur möglich.
Jede Einheit hat $1W+DEF+Boni$ im Nahkampf für Angriff und Verteidigung.
($1W+DEF-1$ wenn keine nahkampf-taugliche Waffe vorhanden ist)

Jeder Würfel der den *höchsten* des Gegners *überbietet* fügt Schaden entsprechend des Nahkampf-HP Wertes zu.

Das gilt auch wenn der Angegriffene höher würfelt als der Angreifer, jedoch nur wenn der Angriff nicht von den 3 Feldern hinter ihm kam. Ist das der Fall kann er bestenfalls keinen Schaden bekommen. (Und sich ohne kosten um 90 Grad drehen um sich dem Angreifer zu stellen)

Korrekturwürfe können für Angriff und Verteidigung verwendet werden.

attacker's comrades). For each additional attacker on the same side that attacks a single opponent in melee (after the initial attacker - assuming that the opponent survives the initial attack), a +1 is added to that attacker's DEF value (which translates into a bonus to its HTH roll); and this bonus is cumulative (i.e. the first attacker has no additional bonus, the second attacker has a +1 to its DEF value, the third attacker has a +2 to its DEF value, etc.). Note that this is not an additional re-roll, but an increase to the attacker's DEF value

Sichern (2BP)

Verwandelt eine Aktion in eine Reaktion in der Phase des Gegenspielers stattfindet.

Vor der ersten gegnerischen Aktion in Reichweite und im 90 Grad Sichtfeld (also jederzeit in der Bewegung und bevor der Gegner selbst angreifen kann) sowie am Ende des gegnerischen Zuges kann die sichernde Figur ihre Reaktion ausführen. Wird die sichernde Figur jedoch angegriffen bevor sie ihre Reaktion durchführt so verfällt der „sichern“ Zustand.

Zu Beginn der Sichern-Aktion kann sich die Figur einmalig um 90 Grad drehen **oder** sich in teilweise Deckung in das Feld vor sich begeben **oder** eine S1 Waffe bereitmachen.

Nach einer Sichern Aktion sind keine weiteren Aktionen mehr zugelassen.

Es sei den auf die Reaktion wird verzichtet und es wird eine Extra-Aktion vergeben.

Es ist möglich mit einer Granate in der Hand zu sichern, aber es kann dann auch nur die Granate als eigene Reaktion verwendet werden und kein anderer Angriff.

Mögliche Reaktionen

Duck Back

The model ducks back to take itself out of the enemy's line of sight. This option can only be taken by models that are in cover – move the model to one of the two squares it's standing between. You can't change the model's facing as it ducks back.

Close Combat Attack

The model makes a close combat attack against the enemy model that triggered the reaction – it can't attack any other enemy models. This is treated like a normal attack (see the *Close Combat* section that follows) so the enemy model must be within your model's front squares.

Leap Forward

The model leaps forward to close with an attacking enemy or to take itself out of an enemy's line of sight. You can move the model one square into any of its front three squares – it can't turn and so retains the same facing.

Turn to Face

The model quickly turns to face the enemy – the model remains on its current square but you can turn it to face any direction. If the model is unmanoeuvrable, you can only turn it 90° to the left or right.

Alien Regeln (Blips und Zugangstunnel)

Blips aufdecken wenn in LOS oder wenn auf einem Feld neben einer Figur = Involuntary Conversion Marines cause involuntary conversion when they gain LOS to a Blip. In involuntary conversion, the *Marine* player converts the Blip to Stealers and places them on the board; but the Stealer player gets to choose their facing.

Können aber nach belieben früher = Voluntary Conversion

A Blip counter can be converted into Stealers during the Stealer player's Action Phase. He converts the Blip *instead of* Activating the Blip; if the Blip has performed *any* action that Action Phase, he may not convert it. Stealers can be Activated during the Action Phase of the turn they were converted.

Ambush – Counter - the Stealer player is never allowed to have more than two in play at any time.

Ambush Counters are used by the Genestealer player to represent two things: Stealers who have remained hidden while the Marines have passed them by, and things that are picked up by the Marines' movement sensors that might be Stealers.

He may never use more than one ambush counter per turn and **must place it at the end of his turn**. It can be placed in any empty square on the board, as long as the square is at least six squares away from the nearest Marine, and not in a Marine's LOS. Ambush counters can only be converted when they enter a Marine's LOS or a square that is adjacent to a Marine (even if no Marine is able to see them). nur Involuntary Conversion – lösen Beschuss beim sichern aus auch wenn Dummy.

Before your first turn, roll a D6. Draw an ambush result counter at the beginning of that turn. For example, if you roll a 5, draw an ambush result counter on turn 5.

Any time you draw an ambush result counter, it counts against the number of reinforcement Blips the Stealers get that turn. For instance, if the Stealers would normally get two Blips each turn, on the turn you use an ambush counter, the Stealers only get one Blip in addition to that counter.

Then, roll a D6. You must draw another ambush result counter on the corresponding turn following. For example, if you roll a 3, draw a counter on the third turn following.

Für Solospiel

After drawing the counter, look at it. If it is a Stealer, place a Genestealer model exactly 6 squares away from a Marine (counting by the shortest route), in a square that is not in the LOS of any Marine. If no squares apply, the Stealer is lost.

Lurking

The Marines cannot attack blips or Stealers that are in entry areas. Entry areas may not be shot at by flamers (though the corridor section leading to the entry area can be fired at as normal). Blips in entry areas do not have to enter the map when they arrive; they may lurk off-board, completely safe from harm, for as long as the Stealer player wishes. LOS does not extend into entry areas; thus, Blips there are never subject to involuntary conversion.

Mandatory Lurking

If a Space Marine is six or fewer squares away from the square next to the entry area, Stealers or Blips cannot enter the map on the turn they are placed: they must lurk for at least one turn. On the next turn, however, they may enter as normal. Count by the shortest possible route, ignoring facing, doors, flames, intervening models or Blips. If a Blip or Stealer was already lurking in the entry area when the Marine moved to within six spaces, it can enter play immediately. It does not have to lurk an additional turn because the Marine showed up - he'll just have to take his chances.

Important: Blips are never forced to lurk for more than *one* turn! They can *always* move on the second and subsequent turns (though they don't have to move if they don't want to).

SECURING ENTRY AREAS

The mission briefing will tell you if Stealer entry areas can be secured (ie made safe). Entry areas may only be secured if the briefing specifically tells you that it can be done. Being able to secure entry areas means that they do not lead to limbo-like spaces inhabited by hordes of Genestealers. In reality, they lead to things like major access corridors that a Marine can secure in such a way as to deny their use to the Stealers (by locking blast doors, for example). An entry area is secured when a Marine enters a square next to the first square a Genestealer would enter if it were to use that entry area. It costs 1 AP to secure one entry area, and the Marine must be able to see the area to be able to secure it. This means that objects (including Stealers) that block the Marine's LOS to an area must be removed for that Marine to be able to secure that area. Secured areas may not be used by the Stealer player to enter reinforcements. In addition, any blips or Genestealers that are lurking offboard next to that area are lost and removed from play. Stealers removed in this way do not count towards the Marine player's victory conditions. A secured entry area remains so for the rest of the game, even if the Marine who secured it moves away.

Verluste

(gilt nur für Marines?)

For each casualty roll 1d6

-1 per HP below 0.	Result
5-6	Verletzt
3-4	Schwer Verletzt
2-	Tod

Verletzte Einheiten können noch Kämpfen

Marines: DEF-2, ATK-2, 1 Aktion pro Runde

Aliens: DEF-2, Nahkampf -1W, 1 Aktion pro Runde

Schwer Verletzte müssen getragen werden. Picking up a wounded marine costs 2 AP, dropping him costs 1 AP. During transport no action except movement may be conducted. **BP um 2 reduziert oder nur 1 Aktion erlaubt.** No fire, no close combat, no opening of doors etc. If attacked in close combat, the marine rolls **no** dice und bekommt keinen Bonus. Also nur DEF (was gegen fast alle Aliens tödlich ist).

Jeder der Innerhalb von 90 Runden (?) das Spielfeld verlassen kann wird ärztlich behandelt.

Initial Result (from table above)			
Tod	Schwer Verletzt	Verletzt	...which means:
1,2	-	-	= Dead. Deceased. Finito.
3,4	1,2	-	= Dienstunfähig / Invalide
5,6	3,4	1,2	= Verletzt (6W10 Tage Genesung)
-	5,6	3,4	= Verletzt (3W10 Tage Genesung)
-	-	5,6	= Einsatzfähig

Sanitäter (+10): Kann seine zwei Aktionen verwenden um eine befreundete Einheit auf einem Feld vor sich zu heilen. Bei einer 5 oder 6 wird der Zustand um eine Stufe verbessert (Tod → Schwer Verletzt → Verletzt → Gesund). Korrekturwürfe können verwendet werden. **Nur ein Heilversuch** pro Marine und Einsatz ist zugelassen. Sanitäter können sich nicht selbst heilen. **Oder generelle Erste Hilfe?**

Waffen und Einheiten

Sonderfertigkeiten und Psychokräfte

Zerfetzen (+10): 1W6 HP Schaden durch erfolgreiche Nahkampfangriffe. (= +d)

Tiefe Wunden (+3): 2HP Schaden durch erfolgreiche Nahkampfangriffe (= °)

Gunslinger (+5): Kann zwei Fernkampfwaffen ohne Abzüge verwenden (1 Abzug gegen 2 Ziele)

Schusswaffenspezialist (+5): Ein zusätzlicher Korrekturwurf für Fernkampfangriffe

Nahkampfspezialist (+5): Ein zusätzlicher Korrekturwurf für Nahkampfangriffe. Kann mit 2 Nahkampfwaffen auf einen Angriff verzichten (-1W) aber dafür den anderen stärken (HTH+1).

Scharfschütze (+5): Kann mit einer SN Waffe entweder einen zusätzlichen Korrekturwurf erhalten oder den ATK bzw. den HP Wert eines Angriffes um 1 erhöhen. Gilt nur für Angriffe im 90 Grad Schussfeld und die Wahl muss vor dem Auswürfeln des Angriffes gefällt werden.

Gyrostabilisator (+10): Verringert die Bewegungseinschränkung durch schwere Waffen um 1.

Pheromonspur (+5): +1 auf den Verstärkungswurf für die Anzahl an Blips. Nur Aliens. (max. 5x)

Unteroffizier (+5): +1 auf den Wurf für Extra Aktionen. Nur Menschen. (max. 5x)

Erfahren (+5): Ein zusätzlicher Korrekturwurf für Fern- und Nahkampf. Nur Menschen.

Veteran (+10): Noch ein zusätzlicher Korrekturwurf für Fern- und Nahkampf. Nur Menschen.

Offizier/Mastermind (+15): +1 Extra BP für die eigene Seite in jeder Runde. (max. 3x)

Scanner (+10): Zwingt den Gegner einen Blip pro Runde aufzudecken. Reichweite 12.

Psychokräfte (2BP wenn nicht passiv)

Korrekturwürfe für Psychokräfte nicht anwendbar.

Psychischer Angriff (+10/+20/+30): Kann gegen Ziele im 180 Grad Sichtfeld verwendet werden. Kann mit mehr Psi-Punkten auch Explosionswirkung haben.

Nur eine Kombination der folgenden Möglichkeiten pro Angriff ist zulässig.

Level 1 Psychic Attack (spending one psi level); 1d+1 up to 10 spaces away 1d+0 up to 20 spaces away 1d+0 up to 10 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 with a spray weapon effect of 6 spaces	Level 2 Psychic Attack (spending two psi levels); 1d+2 up to 10 spaces away 1d+1 up to 20 spaces away 1d+0 up to 30 spaces away 1d+1 up to 10 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 up to 20 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 up to 10 spaces away with a blast radius of 2 spaces 1d+1 with a spray weapon effect of 6 spaces	Level 3 Psychic Attack (spending three psi levels); 1d+3 up to 10 spaces away 1d+2 up to 20 spaces away 1d+1 up to 30 spaces away 1d+0 up to 40 spaces away 1d+2 up to 10 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+1 up to 20 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 up to 30 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+1 up to 10 spaces away with a blast radius of 2 spaces 1d+0 up to 20 spaces away with a blast radius of 2 spaces 1d+2 with a spray weapon effect of 6 spaces
---	--	--

Gedankenschlag (+10/+20/+30): Kann gegen ein Ziel im Sichtfeld oder gegen jeden anderen Psyoniker auf dem Spielfeld verwendet werden. Distanz, Schutzwert oder Deckung haben keinen Einfluss. Der Angriff erfolgt mit 1W pro Stärke. Ziel kann sich mit 1W (+1W pro höchster eigener Psi-Stärke) wehren. Hat der Angreifer mit einem Würfel einen höheren Wert als der höchste des Zieles so ist dieses Tod. Hat das Ziel einen höheren Wert als der Angreifer so hat dies keinen Effekt auf den Angreifer. Hat das aber Ziel einen doppelt so hohen Wert wie der Angreifer so stirbt dieser an der Rückkopplung.

(Psi-)Tarnung (+10/+20/+30): Durch den Einsatz von Psi-Punkten kann die Einheit sich und andere tarnen. Für jeden Angriff neu Würfeln. Die Fähigkeit wirkt nicht gegen Nahkämpfe, Explosionen oder Sprühwaffen. Zeigt einer der Würfel eine 6 sieht der Schütze das Ziel nicht und kann stattdessen auf ein anderes feuern. (passiv)

Level 1 Psychic Concealment (spending one psi level); +1d6 to the DEF of the psycher only	Level 3 Psychic Concealment (spending three psi levels); +3d6 to the DEF of the psycher only +2d6 to the DEF of any model within 1 space of the psycher +1d6 to the DEF of any model within 2 spaces of the psycher
Level 2 Psychic Concealment (spending two psi levels); +2d6 to the DEF of the psycher only +1d6 to the DEF of any model within 1 space of the psycher	

(Psi-)Schutzschild (+10/+20/+30): Durch den Einsatz von Psi-Punkten kann die Einheit sich und andere schützen. **Wirkt nur gegen Fernkampf- und Psi-Angriffe.** (passiv)

Level 1 Psychic Barrier (spending one psi level); +1 DEF to any model within 1 space of the psycher
Level 2 Psychic Barrier (spending two psi levels); +2 DEF to any model within 1 space of the psycher +1 DEF to any model within 2 spaces of the psycher
Level 3 Psychic Barrier (spending three psi levels); +3 DEF to any model within 1 space of the psycher +2 DEF to any model within 2 spaces of the psycher

Psi-Blockade (+5/+10/+15): Kann gegen Ziele im 180 Grad Sichtfeld verwendet werden. Bei einem Wurf über dem DEF-Wert des Zieles ist dieses in der nächsten Runde bewegungsunfähig. Dies blockiert den Weg und senkt der DEF-Wert des Opfers gegen Angriffe um 1. Der Gegner kann seine eigenen Figuren angreifen um sich den Weg frei zu räumen.

Level 1 Psychic Attack (spending one psi level); 1d+1 up to 10 spaces away 1d+0 up to 20 spaces away 1d+0 up to 10 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 with a spray weapon effect of 6 spaces	Level 2 Psychic Attack (spending two psi levels); 1d+2 up to 10 spaces away 1d+1 up to 20 spaces away 1d+0 up to 30 spaces away 1d+1 up to 10 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 up to 20 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 up to 10 spaces away with a blast radius of 2 spaces 1d+1 with a spray weapon effect of 6 spaces	Level 3 Psychic Attack (spending three psi levels); 1d+3 up to 10 spaces away 1d+2 up to 20 spaces away 1d+1 up to 30 spaces away 1d+0 up to 40 spaces away 1d+2 up to 10 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+1 up to 20 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+0 up to 30 spaces away with a blast radius of 1 space 1d+1 up to 10 spaces away with a blast radius of 2 spaces 1d+0 up to 20 spaces away with a blast radius of 2 spaces 1d+2 with a spray weapon effect of 6 spaces
---	--	--

Gedankenkontrolle (+10): Versucht die Kontrolle über eine feindliche Einheit in Reichweite (12) zu übernehmen. Angriff mit (1W+1) pro Psi-Punkt. Das Ziel verteidigt sich mit 1W (+1W pro eingesetztem eigenem Psi-Level). Hat der Angreifer mit einem Würfel einen höheren Wert als der höchste des Zieles so kann er es zwingen EINE Handlung die maximal 2BP kostet auszuführen. Hat das Ziel einen höheren Wert als der Angreifer so hat dies keinen Effekt auf den Angreifer. Hat das aber Ziel einen doppelt so hohen Wert wie der Angreifer so verfallen seine restlichen BP wegen der Rückkopplung.

Aufklärung (+10/+20/+30): Zwingt den Gegner einen Blip pro Psi-Stärke aufzudecken. Reichweite 12. Kann alternativ irgend eine Psi-Begabte Einheit Scannen und für jede Stufe Psi-Stärke eine ihrer Fertigkeiten ermitteln.

Assail (+5): Kann ein Ziel welches auf einem Weg ohne Hindernis erreicht werden kann 3 Felder weit in eine Richtung schleudern und seine Ausrichtung verändern. Kostet 1 Psi-Punkt.

Switch (+5): Kann eine Tür in maximal 12 Feldern Entfernung öffnen oder schließen. Handelt es sich um ein Schott so schließt dieses auch wenn eine Figur in der Tür steht. Kann die Figur nicht nach vorne oder hinten ausweichen wird sie getötet. 1 Psi-Punkt für eine Tür, 2 Psi-Punkte für ein Schott.
+ technisches Gerät das für 5-10 Punkte den selben Effekt hat?

Blitzschnell (+10): Der Psioniker bekommt 1 (2) zusätzliche BP pro Psi-Stärke (Passiv)

Vorahnung (+10): +1 Korrekturwurf oder +1 DEF pro eingesetztem Psi-Punkt für die nächsten Runde. (passiv)

Psi-Waffe (+5 pro Punkt, maximal +30): Beim Nahkampf kann die Psi-Stärke eingesetzt werden um den Nahkampfwert zu erhöhen. Jeder Stärkepunkt kann nur 1x pro Runde eingesetzt werden und der Bonus gilt nur für einen Wurf. (Stärke 5 also z.B. +2 auf Angriff und +2 auf eine Abwehr, dann noch +1 übrig für eine zweite Abwehr) (Passiv)

Regeneration (+10/+20/+30): Am Ende jeder Runde ein W6 Wurf pro Stärke der Fähigkeit. Für jede 3+ (4+) wird eine Wunde regeneriert. Befindet sich die Einheit unterhalb von 0 HP so wird dieser Wert vom W6 abgezogen. (Alternative Idee, 1W6 pro Stärke und Regeneration einer Wunde bei jeder 6) (passiv)