

TABELLA COMULATIVA ARMI SPACE MARINES

ARMI DA FUOCO													
ARMA	TIPO ARMA	PUNTI AZIONE	PUNTI MUNIZIONI	TABELLA DI TIRO				MALUS TIRO ARMATURA NEMICO	FERITE	INCEPPAMENTO		SBLOCCO	
A PROIETTILE				Distanza 0-3	Distanza 4-6	Distanza 7-9	Distanza 10-12						
PISTOLA BOLTER	Leggera a proiettile ed azione di fuoco	1	Infiniti	4	5	n.c	n.c	+1	1	Mai		0 punti azione	
PISTOLA PLASMA	Leggera ad energia ed azione di fuoco	1	Infiniti	4	5	6	n.c	-1	1	Non esplose Inc. 2 dadi uguali		1 punti azione	
FUCILE BOLTER	Leggera a proiettile ed azione di fuoco	1	Infiniti	3	4	5	6	0	1	Mai		0 punti azione	
FUCILE PLASMA	Leggera ad energia ed azione di fuoco	1	Infiniti	4	5	6	7	-2	1	Non esplose Inc. 2 dadi uguali		2 punti azione	
BOLTER TEMPESTA	Leggera a proiettile ed azione di fuoco	1	infiniti	3	4	5	6	-1	1	Non esplose Inc.2 dadi uguali		1 punti azione	
BOLTER PESANTE	Pesante a proiettile ed azione di fuoco	2	40	3	4	5	6	-2	2	Non esplose		2 punti azione	
	Modalità Fuoco concentrato			4	5	6	7	-1	1	Si inceppa 2 x 2 e\o 1			
CANNONE D'ASSALTO	Pesante a proiettile ed azione di fuoco	1	30	1	2	3	4	-3	4	Esplose 3 x 2 e\o 1		1 punti azione	
	Modalità Fuoco concentrato			2	3	4	5	-2	3	Si inceppa 2 x 2 e\o 1			
GRANATE DIROMPENTI	Da lancio ad area ed azione di fuoco	1	2 per marine	Distanza da 1 a 6 caselle successo al 2+				Al centro - 2		1	Instabile: non esplose se il lancio del dado di 4 livello è 2+		
GRANATE A PLASMA	Da lancio ad area ed azione di fuoco	1	1 per marine					Al centro - 3 le altre -2		3			1
GRANATE FUMOGENE	Da lancio ad area ed azione di fuoco	1	2 per marine					Nessuno		0			
CARICA DA DEMOLIZIONE								-3	3				
A RAZZO				Distanza 2-4	Distanza 5-7	Distanza 8-10	Distanza 11-12						
LANCIA RAZZI	Pesante ed azione di fuoco	2	20	3	4	5	6	Incendiario -2 \ Perforante - 3		1	3	2 punti azione	
LANCIA RAZZI CICLONE	Pesante ed azione di fuoco	1	Infiniti	1	2	3	4	Incendiario -2 \ Perforante - 3		Non esplose. Si inceppa 2 x 2 e\o 1		1 punti azione	
A FIAMMA				Colpisce automaticamente									
LANCIAFIAMME	Leggera ad area e azione di fuoco	1	Infiniti					-1	1	Non si inceppa ma con due 1 può esplodere se fallisce tiro abilità		Mai	
LANCIAFIAMME PESANTE	Pesante ad area ed azione di fuoco	1	8					-2	2	Esplose 3 x 2 e\o 1 Si inceppa 2 x 2 e\o 1		1 punti azione	
TERMICHE				Distanza 0-1	Distanza 2	Distanza 3	Distanza 4						
FUCILE TERMICO	Leggera a energia ed azione di fuoco	1	Infiniti	2	3	4	5	-4		2	Mai		0 punti azione
	+1 contro bersagli in balzo			Distanza 0-2	Distanza 3-4	Distanza 5-6	Distanza 7-8						
CANNONE TERMICO	Pesante ad energia ed a turni di fuoco	2	8	2	3	4	5	- 4 sul bersaglio \ - 2 adiacente		3	2	2 punti azione	
AD ENERGIA				Distanza 0-3	Distanza 4-6	Distanza 7-9	Distanza 10-12						
CANNONE LASER	Pesante ad energia ed a turni di fuoco	2	8	3	4	5	6	- 4 a scalare		3	Non esplose Si inceppa 2 x 2 e\o 1		2 punti azione
CANNONE PLASMA	Pesante ad energia ad area e turni di fuoco	2	8	Colpisce automaticamente				- 3 Uccide il primo bersaglio		4	Esplose 3 x 2 e\o 1 Si inceppa 2 x 2 e\o 1		2 punti azione

ARMI DA MISCHIA SPACE MARINE												
ARMA	TIPO	IMPIEGO	DADI IN PIU'	PUNTI AZIONE	BONUS TIRO PER COLPIRE	MALUS TIRO ARMATURA NEMICO	FERITE	ALTRE CARATTERISTICHE				
DOT. INDIVIDUALE	Cinetica	Space marines tattici Terminator con ciclone	0	1	0	0	1	Nessuna				
SPADA A CATENA	Cinetica	Solo personaggi S.M. tattici	0	1	+1	-1	1	Parata, l'avversario ritira un dado con il valore più alto. Con pistola lancia dado liv. superiore				
MAGLIO	Cinetica	Terminator e S.M. tattici	0	1	+2	-1	1	Nessuna				
MAGLIO A CATENA	Cinetica	Terminator	0	1	+3	-1	1	Nessuna				
ARMA AD ENERGIA	Energia	Personaggi e tutti i cavalieri grigi	0	1	+2	-2	1	Parata, l'avversario ritira un dado con il valore più alto. Con pistola usa dadi liv. Superiore. Abbatte porte				
SCUDO TEMPESTA	Cinetica	Terminator	-	-	-	-	0	Incrementa l'armatura di due livelli solo bersagli sul fronte				
MARTELLO TUONO	Energia	Terminator	+1	1	+3	-3	1	Fa tirare un dado in più in combattimento corpo a corpo. Può abbattere porte				
ARTIGLI FULMINE	Energia	Terminator	+2	1	+2	-2	1	Può abbattere porte. Dadi di livello superiore se usati da personaggi speciali.				
CROZIUS ARCANUM	Energia	Cappellani	0	1	+3	-2	1	Parata, l'avversario ritira il dado con il valore più alto. Abbatte le porte				
ASCIA PSIONICA	Energia	Bibliotecari	0	1	+2 incrementabile	-2 incrementabile	1	Incrementa le sue caratteristiche tramite punti PSI (vedi regole), parata , può abbattere porte.				

DISTRUGGERE LE PORTE				
PORTA	ARMI DA FUOCO	CON ARMI DA MISCHIA	MALUS AL TIRO PER COPIRE	POSSONO ESSERE DISTRUTTE DA
NORMALE	Vedi tabella	4+	0	Tutte le armi
DI SICUREZZA	Vedi tabella	5+	-2	Tutte le armi pesanti. Tutte le armi da corpo a corpo che possono distruggere le porte.
CORAZZATA	Vedi tabella	6+	-4	Tutte le armi pesanti ad energia. Armi da corpo a corpo ad energia che possono distruggere le porte.

SPARARE SU BERSAGLIO INGAGGIATO

È consentito solo con le seguenti armi: pistola bolter, pistola plasma, fucile plasma, bolter, bolter tempesta. Seguire le normali tabelle dell'arma, se il tiro per colpire fallisce, il modello amico deve effettuare un tiro armatura modificato secondo l'arma usata.