

TABELLA COMULATIVA ARMI SPACE MARINES DI KHORNE

| 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 I GEN | Leggera a proiettile ed azione di fuoco | 1 | Infiniti | 5 | 6 | n.c | n.c | +1 | 1 | Mai | 0 punti azione |
| PISTOLA PLASMA I GEN | Leggera ad energia ed azione di fuoco | 1 | Infiniti | 5 | 6 | 7 | n.c | -1 | 1 | Inc. con 2 dadi uguali, esplode se fallisce tiro abilità per sblocco | 1 punti azione |
| FUCILE BOLTER I GEN | Leggera a proiettile ed azione di fuoco | 1 | Infiniti | 4 | 5 | 6 | 7 | 0 | 1 | Mai | 0 punti azione |
| FUCILE PLASMA I GEN | Leggera ad energia ed azione di fuoco | 1 | Infiniti | 5 | 6 | 7 | 8 | -3 | 2 | Inc. con 2 dadi uguali, esplode se fallisce tiro abilità per sblocco | 2 punti azione |
| BOLTER TEMPESTA I GEN | Leggera a proiettile ed azione di fuoco | 1 | infiniti | 4 | 5 | 6 | 7 | -1 | 1 | Non esplode Inc.2 dadi uguali | 1 punti azione |
| BOLTER PESANTE I GEN | Pesante a proiettile ed azione di fuoco | 2 | 40 | 4 | 5 | 6 | 7 | -2 | 2 | Non esplode Si inceppa 2 x 2 e\o 1 | 2 punti azione |
| | Modalità Fuoco concentrato | | | 5 | 6 | 7 | 8 | -1 | 1 | | |
| CANNONE AUTOMATICO | Pesante a proiettile ed azione di fuoco | 1 | 30 | 2 | 3 | 4 | 5 | -2 | 3 | Esplode 3 x 2 e\o 1 Si inceppa 2 x 2 e\o 1 | 1 punti azione |
| | Modalità Fuoco concentrato | | | 3 | 4 | 5 | 6 | | 2 | | |
| GRANATE DIROMPENTI | Da lancio ad area ed azione di fuoco | 1 | 2 a marine | Da 1 a 6 caselle successo al 2+ | | | | Al centro - 2 | 1 | Instabile: non esplode se il lancio del dado di 4 livello è 3+ | |
| GRANATE A PLASMA I GEN | Da lancio ad area ed azione di fuoco | 1 | 1 a marine | | | | | Al centro - 3 le altre -2 | 4 2 | | |
| GRANATE FUMOGENE | Da lancio ad area ed azione di fuoco | 1 | 2 a marine | | | | | Nessuno | 0 | | |
| A RAZZO | | | | Distanza 2-4 | Distanza 5-7 | Distanza 8-10 | Distanza 11-12 | | | | |
| LANCIA RAZZI I GEN | Pesante ed azione di fuoco | 2 | 20 | 4 | 5 | 6 | 7 | Incendiario -2 \ Perforante - 3 | 1 3 | Non esplode Si inceppa 2 x 2 e\o 1 | 2 punti azione |
| A FIAMMA | | | | | | | | | | | |
| LANCIAFIAMME | Leggera ad area e azione di fuoco | 1 | Infiniti | Colpisce automaticamente | | | | -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 | Esplode 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 I GEN | Leggera a energia ed azione di fuoco +1 contro bersagli in balzo | 1 | Infiniti | 3 | 4 | 5 | 6 | -4 | 2 | Inc. con 2 dadi uguali, esplode se fallisce tiro abilità per sblocco | 1 punti azione |
| | | | | Distanza 0-2 | Distanza 3-4 | Distanza 5-6 | Distanza 7-8 | | | | |
| CANNONE TERMICO I GEN | Pesante ad energia ed a turni di fuoco | 2 | 8 | 3 | 4 | 5 | 6 | -5 sul bersaglio \ - 3 adiacente | 4 2 | Esplode 3 x 2 e\o 1 . Inc. 2 x 2 e\o 1 se non supera tiro abilità esplode | 2 punti azione |
| AD ENERGIA | | | | Distanza 0-3 | Distanza 4-6 | Distanza 7-9 | Distanza 10-12 | | | | |
| CANNONE LASER I GEN | Pesante ad energia ed a turni di fuoco | 2 | 8 | 4 | 5 | 6 | 7 | - 4 a scalare | 3 | Non esplode 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 | | | | - 4 Uccide il primo bersaglio | 4 | Esplode 3 x 2 e\o 1 . Inc. 2 x 2 e\o 1 se non supera tiro abilità esplode | 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 | Tutti space marines tattici | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | Nessuna | | |
| SPADA A CATENA | Cinetica | Tutti space marines tattici e personaggi | 0 | 1 | +1 | -1 | 1 | Parata, l'avversario ritira un dado con il valore più alto. Con pistola lancia dado liv. superiore | | |
| MAGLIO | Cinetica | Tutti terminator e S.M. tattici e personaggi | 0 | 1 | +2 | -1 | 1 | Nessuna | | |
| MAGLIO A CATENA | Cinetica | Tutti i terminator | 0 | 1 | +3 | -1 | 1 | Nessuna | | |
| ARMI AD ENERGIA | Energia | Tutti i personaggi | 0 | 1 | +2 | -2 | 1 | Parata, l'avversario ritira un dado con il valore più alto. Con pistola usa dadi liv. Superiore. Abbatte le porte | | |
| ARTIGLI FULMINE I GEN | Energia | Terminator e personaggi | +2 | 1 | +3 | -3 | 1 | Può abbattere porte. Dadi di livello superiore se usati da personaggi speciali. Si scaricano (vedi scheda) | | |
| SPADA WARP | Energia | Bloodletters e personaggi scelta indipendente | 0 | 1 | +3 | -2 | 1 | Parata, l'avversario ritira un dado con il valore più alto. Abbatte le porte | | |
| ASCIA DI KHORNE | Energia | Demoni o come dono per marines tattici | 0 | 1 | +3 | -3 | 1 | Parata, l'avversario ritira un dado con il valore più alto. Con pistola usa dadi liv. Superiore. Abbatte le 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. | | | | |