

Starquest Reloaded

Waffenkammer

Version 0.9

Letzte Änderung am 8.11.2010

Inhalt

Die Kurzreferenz	3
Die Feuerwaffen (Kurzreferenz).....	4
Pistolen	4
Sturmwaffen und leichte Waffen.....	5
Spezialwaffen	6
Kombiwaffen.....	7
Schwere Waffen.....	8
Die Nahkampfwaffen (Kurzreferenz)	10
Standardbewaffnung	10
Energiewaffen.....	10
Energiefäuste	11
Die Waffenkammer	12
Die Feuerwaffen.....	13
Pistolen	13
Sturmwaffen und leichte Waffen.....	17
Spezialwaffen	21
Kombiwaffen.....	27
Schwere Waffen.....	28
Die Nahkampfwaffen	33
Standardbewaffnung	33
Energiewaffen.....	34
Energiefäuste	37

Die Kurzreferenz


Im ersten Teil dieses Buchs werden die Waffen kurz und knapp beschrieben. Dieser Teil ist für Leute geeignet, die die Regeln schon kennen und nur mal eben nachschauen wollen.

Die Feuerwaffen (Kurzreferenz)

Pistolen

Laserpistole

Sonderregeln: Kombinierbar, Zweitwaffe

Feuern: 

Nahkampf: -

Boltpistole

Sonderregeln: Zweitwaffe



Feuern: 

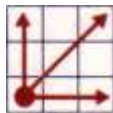
Nahkampf: -

Plasmapistole

Sonderregeln: Plasma-Effekt, Überhitzung, Zweitwaffe



Feuern: 



Nahkampf: -

Infernopistole

Sonderregeln: Melter, 6 Felder Reichweite, Zweitwaffe

Feuern: 

Nahkampf: -

Sturmwaffen und leichte Waffen

Sturmbolter

Sonderregeln: 2x Feuern pro Aktion

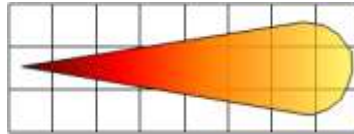


Feuern: 

Nahkampf: -

Leichter Flammenwerfer

Sonderregeln: Flammenschablone, Begrenzte Munition 3 Schuss, kein Zielgerät möglich



Feuern: 

Nahkampf: -

Bolter

Sonderregeln: Schnellfeuer 2



Feuern: 

Nahkampf: -

Lasergewehr

Sonderregeln: Schnellfeuer 2, kombinierbar



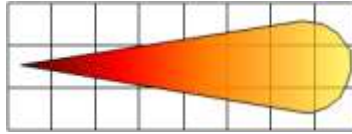
Feuern:

Nahkampf: -

Spezialwaffen

Mittlerer Flammenwerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Flammenschablone, Raum ausbrennen, Begrenzte Munition 3 Schuss, kein Zielgerät möglich

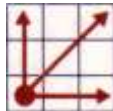


Feuern:

Nahkampf: -

Plasmawerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Plasma-Effekt, Überhitzung

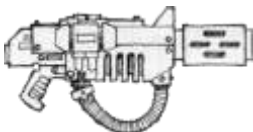


Feuern:

Nahkampf: -

Melter

Sonderregeln: Spezialwaffe, Melter, 6 Felder Reichweite

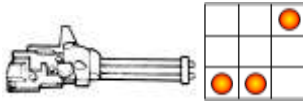


Feuern: 

Nahkampf: -

Sturmkanone

Sonderregeln: Spezialwaffe, Begrenzte Munition: 6 Schuss. Punktzahl verteilen.

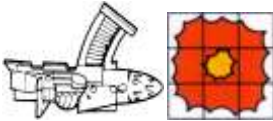


Feuern: 

Nahkampf: -

Holowerfer/Granatwerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Explosivschablone

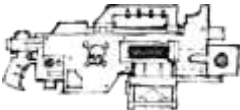


Feuern: 

Nahkampf: -

Schwerer Bolter

Sonderregeln: Spezialwaffe, Schnellfeuer 3



Feuern: 

Nahkampf:-

Kombiwaffen

Bolter-Melter

Dies ist ein Bolter, die einmal während des Spiels auch als Melter abgefeuert werden darf. Als Melter hat er sämtliche Melter-Sonderregeln.

Bolter-Plasma

Dies ist ein Bolter, der einmal während des Spiels als Plasmawerfer abgefeuert werden darf. Als Plasmawerfer hat er sämtliche Sonderregeln, auch Überhitzen.

Schwere Waffen

Raketenwerfer

Sonderregeln: Schwere Waffe



Feuern: Siehe gewählte Rakete

Nahkampf: -

Plasmakanone

Sonderregeln: Schwere Waffe, Plasma-Effekt, Überhitzung



Feuern:

Nahkampf: -

Multimeter

Sonderregeln: Schwere Waffe, Melter, 12 Felder Reichweite



Feuern:

Nahkampf:-

Laserkanone

Sonderregeln: Schwere Waffe, kombinierbar, 3 Schuss pro Aktion



Feuern:

Nahkampf: -

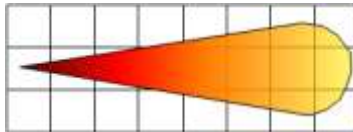
Schwerer Flammenwerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Flammenschablone, Raum ausbrennen, Begrenzte Munition 3 Schuss, kein Zielgerät möglich



Feuern:

Nahkampf: -



Die Nahkampfwaffen (Kurzreferenz)

Standardbewaffnung

Kettenschwert

Sonderregeln: Zweitwaffe

Feuern: -

Nahkampf: 

Energiewaffen

Energieschwert

Sonderregeln: hohe Ini, Energie, Zweitwaffe



Feuern:-

Nahkampf: 

Energieaxt

Sonderregeln: Energie, Diagonal



Feuern: -

Nahkampf: 

Energie-Hammer

Sonderregeln: Energie, Diagonal, Betäubung, niedrige Ini.

Feuern: -

Nahkampf: 

Sturmschild

Der Sturmschild wirkt als Kraftfeld und erhöht die Panzerung um 1.

Feuern: -

Nahkampf: -

Energiefäuste

Energiefaust

Sonderregeln: niedrige Ini, Energie



Feuern: -

Nahkampf: 

Kettenfaust

Sonderregeln: niedrige Ini, Energie, Schottsäge

Feuern: -

Nahkampf: 

Energiekrallen

Sonderregeln: Energie, Zweitwaffe, Raumgreifend

-> Wenn sie als Paar eingesetzt werden, haben sie zwei Attacken pro Aktion.

Feuern: -

Nahkampf: 

Die Waffenkammer

Einige Missionen können am besten mit schnellen, leicht bewaffneten Trupps erledigt werden, andere wiederum erfordern den Einsatz von schweren Waffen. In wieder anderen Missionen müssen die Soldaten mit möglichst wenigen Kollateralschäden eine bestimmte Aufgabe erfüllen.

Für alle diese Aufgaben gibt es sehr unterschiedliche Waffen.

In diesem Buch soll ein kurzer Überblick über die verschiedenen Waffen gegeben werden, die auf dem Spielfeld eingesetzt werden können.

Im 41. Jahrtausend gibt es sehr viele verschiedene Waffen, und die meisten von ihnen sind selten. Einige von ihnen werden seit Jahrhunderten nicht mehr hergestellt, und das Wissen ist verloren gegangen. Es lohnt sich durchaus, eine komplette Mission zu spielen um so eine Waffe in die Hände zu bekommen.

Auf den folgenden Seiten wird jeder Waffe eine komplette Seite gewidmet, um die Sonderregeln und eventuelle Regelfragen ganz genau zu klären.

Die Feuerwaffen

Die meisten Entertrupps sind mit kleinen und leichten Waffen verschiedener Bauarten bestückt. Sie sind stark genug, um mit jedem Gegner fertig zu werden, aber schwach genug, um das Gefüge des Raumschiffs intakt zu lassen. Das Zerstören eines Raumschiffs geht viel einfacher mit den riesigen Schiff-zu-Schiff-Waffen an Bord der großen Kriegeraumschiffe.

Pistolen

Pistolen sind verkleinerte Varianten von normalen Waffen. Ihr Vorteil ist, dass sie auch im Nahkampf als Zweitwaffe verwendet werden können – und natürlich, dass sie eine Hand frei lassen für eine andere Waffe.

Figuren, die eine Pistole tragen, können ihre volle Geschwindigkeit laufen und feuern.

Laserpistole

Sonderregeln: Kombinierbar, Zweitwaffe



Feuern:

Nahkampf: -

- **Kombinierbar:** Diese Waffe kann mit anderen Waffen gleichen Typs kombiniert werden. Der Typ ist „Laser“. Also können mehrere Laserwaffen ihre Würfel mit dieser Pistole zusammenzählen für einen einzigen Schuss auf ein einziges Ziel. Dies muss vor dem Würfeln angesagt werden, nachträglich „verstärken“ gilt nicht.
- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung: Diese Waffe ist besonders bei den todesmutigen imperialen Nahkämpfern verbreitet. Sie bekommen kostenlos eine Laserpistole dazu, freuen sich aber gar nicht darüber.

Boltpistole

Sonderregeln: Zweitwaffe



Feuern:

Nahkampf: -

- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung: Diese Waffe ist vor Allem beliebt, weil sie kostenlos bei jedem Nahkampfmarine dabei ist.

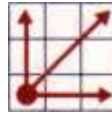
Plasmapistole

Sonderregeln: Plasma-Effekt, Überhitzung, Zweitwaffe



Feuern:

Nahkampf: -



Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Plasma-Effekt:** Alles, was auf einer Linie zwischen dem Schützen und dem Ziel liegt, wird getroffen. Die Linie wird vom Feld-Mittelpunkt des Schützen zum Mittelpunkt des Zielfeldes gezogen. Am einfachsten geht das, wenn man genau Diagonal oder genau gradeaus feuert. Für andere Linien muss zum Beispiel ein schmales Stück Holz als Schablone herhalten. Es gelten nur Felder als betroffen, bei denen die Linie mehr als die Hälfte des Feldes zurücklegt, bis es das

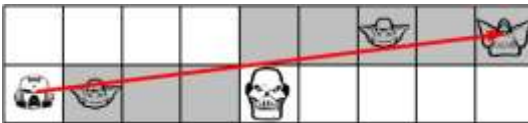


Abbildung: Beispiel für die Plasmawirkung

zurücklegt, bis es das Feld wieder verlässt.

In dem Beispiel schießt der Marine auf den Ork. Da die Linie von Mittelpunkt zu Mittelpunkt gezogen wird, liegt sie zu weniger als der Hälfte im Feld mit dem Androiden – mit mehr als der Hälfte liegt die Linie im Feld oberhalb vom Androiden. Der Android wird also nicht getroffen. Wenn solche Fragen manchmal schwierig zu entscheiden sind, muss gewürfelt werden: Wer mehr würfelt, hat Recht.

Sollten hinter dem Ork weitere Figuren stehen, werden sie auch getroffen: **Die maximale Reichweite ist 12 Felder.** Es wird ein einziges Mal gewürfelt. Der Boden ist von der Wirkung nicht betroffen. Wände und Türen halten den Strahl auf – außer wenn die Wirkung stark genug ist, um sie zu zerstören.

- **Überhitzung:** Benutzer dieser Waffe müssen vor jedem Feuern einmal einem roten Würfel werfen. Zeigt der Würfel eine 3, wird die Figur vom Spielfeld entfernt.
- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung: Die Plasmapistole ist eine nette Feuerverstärkung für nahkampfplastige Entermannschaften. Diese Mannschaften haben oft das Problem, dass sie mit größeren Mengen kleiner Gegner nicht rechtzeitig fertig werden – da hilft die Plasmapistole.

Infernopistole

Sonderregeln: Melter, 6 Felder Reichweite, Zweitwaffe



Feuern:

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Melter:** Wenn die Pistole gegen einen Gegner mit Panzerung 4 oder mehr eingesetzt wird, kann ein Punkt zum Würfelergebnis hinzu gezählt werden.
- **6 Felder Reichweite:** Der Nachteil aller Melter ist die kurze Reichweite. 6 Felder Reichweite werden genauso gezählt, wie Figuren laufen können: Also ist diagonal oder geradeaus kein Unterschied. Bedenke, dass das Ziel in Sichtlinie sein muss!
- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung:

Die Infernopistole ist eine willkommene Unterstützung gegen schwer gepanzerte Gegner. Wie alle Melter ist sie schon von Natur aus etwas stärker als ihre Kollegen in derselben Waffenkategorie und entwickelt bei schwer gepanzerten Gegnern noch einen Extraboost. Leider hat sie mit der kurzen Reichweite und dem Wirkeffekt auf nur einen einzigen Gegner auch ihre Nachteile.

Sturmwaffen und leichte Waffen

Diese Kategorie enthält zweihändige Waffen, mit denen sich die Figur ihre volle Reichweite bewegen darf.

Sturmbolter

Sonderregeln: 2x Feuern pro Aktion



Feuern:

Nahkampf: -

Regeln:

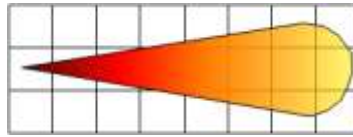
- **Kosten:** 5 Punkte (Für Terminatoren kostenlos)
- **2x Feuern pro Aktion:** Mit dieser Waffe kann zweimal pro Aktion gefeuert werden. Das gilt auch, wenn die Figur aus irgendeinem Grund mehrere Aktionen hat (z.B. Feuerbefehl).
- **Spezialmunition:** Der Sturmbolter kann mit Bolter-Spezialmunition geladen werden. Es wird dann für jeden Schuss eine Munitionsmarke entfernt – wenn der Sturmbolter zweimal feuert, werden auch zwei Munitionsmarken entfernt.

Anmerkung:

Dies ist die Standardwaffe der Terminatoren. Wenn normale Space Marines auf diese Waffe Zugriff haben, ist sie auch bei ihnen sehr beliebt.

Leichter Flammenwerfer

Sonderregeln: Flammenschablone, Begrenzte Munition 3 Schuss, kein Zielgerät möglich



Feuern:

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Flammenschablone:** Wer mit der Flammenschablone schießt, legt die Flammenschablone mit dem schmalen Ende an den Fuß der Figur und mit dem breiten Ende in die Richtung, in die er schießen möchte. Jede Figur, Wand, Boden, Tür und jeder Gegenstand, der von der Flammenschablone berührt wird, erhält den vollen Schaden. Die Flammen werden nicht von Figuren und Gegenständen aufgehalten. Figuren hinter Wänden und Türen sind aber geschützt – außer wenn die Wände und Türen durch die Waffenwirkung ebenfalls kaputt gehen. Zuerst wird einmal gewürfelt, ob Wände und Türen kaputt gehen. Danach wird für jede Figur in Sichtlinie einzeln gewürfelt.
- **Begrenzte Munition 3 Schuss:** Der Flammenwerfer hat nur drei Schuss, dann ist der Tank leer. Sparfüchse haben fünf Schuss. Es gibt Ausrüstung zum nachladen.
- **Kein Zielgerät möglich:** Aufgrund der Wirkungsweise vom Flammenwerfer sind Zielgerät, bionisches Auge, Meisterschütze und ähnliches nicht sinnvoll. Ihr Bonus wirkt nicht.

Anmerkung:

Ein sehr gutes Werkzeug, um komplette Räume voller Aliens leer zu räumen. Leider ist die Verwendung in kleinen Räumen oft riskant, weil die Schablone so groß ist.

Bolter

Sonderregeln: Schnellfeuer 2



Feuern:

Nahkampf: -

Regeln

- **Kosten:** - (für imperiale Soldaten 5 Punkte)
- **Schnellfeuer 2:** Mit solchen Waffen kann der Soldat sich bewegen und einmal schießen. Oder er kann auf die Bewegung verzichten: Dann können diese Waffen so oft schießen, wie es hinter dem Wort „Schnellfeuer“ steht. Diese Waffe mit „Schnellfeuer 2“ kann also zwei Mal abgefeuert werden, wenn der Schütze sich nicht bewegt – oder einmal, wenn der Schütze sich bewegt.

In Situationen, in denen die Bewegung schon verbraucht ist, kann der Schütze die Waffe nur einmal abfeuern. Zum Beispiel kann mit dem Feuerbefehl einmal Bewegung + Aktion für die volle Feuerrate verwendet werden, und die Extra-Aktion kann nur für einen Schuss verwendet werden. Auch „Wache“-stehende Soldaten haben ihre Bewegung schon verschenkt und können nur noch die Aktion zum Feuern verwenden – also für einen einzigen Schuss.

Andererseits kann der „Vorwärts“ Befehl verwendet werden, um sich zu bewegen und dann trotzdem noch mit der vollen Feuerrate zu schießen.

- **Spezialmunition:** Für den Bolter gibt es Ausrüstungskarten mit Spezialmunition. Wenn der Bolter damit geladen ist, dann verwendet er solange die Spezialmunition, bis sie verbraucht ist. Erst dann hat er wieder sein normales Waffenprofil.

Anmerkung: Der Bolter ist ein beliebtes Ziel für Umbauten und Veränderungen. Da Space Marines ihn kostenlos mitnehmen dürfen, taucht er auch in jedem Spiel wieder auf. Oft müssen ausgerechnet diese Marines Ausrüstung für die anderen schleppen – und sie wundern sich jedes Mal wieder.

Lasergewehr

Sonderregeln: Schnellfeuer 2, kombinierbar

Feuern: 

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** -
- **Schnellfeuer 2:** Mit solchen Waffen kann der Soldat sich bewegen und einmal schießen. Oder er kann auf die Bewegung verzichten: Dann können diese Waffen so oft schießen, wie es hinter dem Wort „Schnellfeuer“ steht. Diese Waffe mit „Schnellfeuer 2“ kann also zwei Mal abgefeuert werden, wenn der Schütze sich nicht bewegt – oder einmal, wenn der Schütze sich bewegt.

In Situationen, in denen die Bewegung schon verbraucht ist, kann der Schütze die Waffe nur einmal abfeuern. Zum Beispiel kann mit dem Feuerbefehl einmal Bewegung + Aktion für die volle Feuerrate verwendet werden, und die Extra-Aktion kann nur für einen Schuss verwendet werden. Auch „Wache“-stehende Soldaten haben ihre Bewegung schon verschenkt und können nur noch die Aktion zum Feuern verwenden – also für einen einzigen Schuss.

Andererseits kann der „Vorwärts“ Befehl verwendet werden, um sich zu bewegen und dann trotzdem noch mit der vollen Feuerrate zu schießen.

- **Kombinierbar:** Diese Waffe kann mit anderen Waffen gleichen Typs kombiniert werden. Der Typ ist „Laser“. Also können mehrere Laserwaffen ihre Würfel mit dieser Waffe zusammenzählen für einen einzigen Schuss auf ein einziges Ziel. Dies muss vor dem Würfeln angesagt werden, nachträglich „verstärken“ gilt nicht.

Kombinieren & Schnellfeuer: Wenn der Soldat nur „mit sich selbst“ kombiniert, können statt mehrerer Schüsse nacheinander auch ein starker abgegeben werden. So kann ein „Schnellfeuer 2“-Lasergewehr aus dem Stillstand zweimal mit zwei Würfeln abgefeuert werden – oder einmal kombiniert mit 4 Würfeln.

Das Kombinieren mit anderen Soldaten erfordert hohe Konzentration, damit alle Schützen ihre Waffen auf dieselbe Stelle richten. Aus diesem Grund darf nur ein Schuss abgegeben werden, wenn die Eigenschaft „Kombinieren“ mit anderen Soldaten gemeinsam verwendet werden soll.

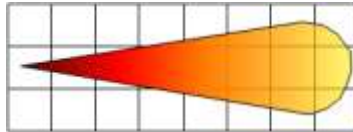
Anmerkung: Imperiale Soldaten lernen früh, dass sie zusammenarbeiten müssen, um zu überleben.

Spezialwaffen

Spezialwaffen sind deutlich schwerer als die bisher vorgestellten Waffen. Die Geschwindigkeit sinkt auf 4 Felder, wenn eine solche Waffe getragen wird.

Mittlerer Flammenwerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Flammenschablone, Raum ausbrennen, Begrenzte Munition 3 Schuss, kein Zielgerät möglich



Feuern:

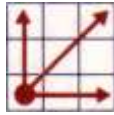
Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Spezialwaffe:** Der Träger darf sich nur 4 Felder weit bewegen.
- **Flammenschablone:** Wer mit der Flammenschablone schießt, legt die Flammenschablone mit dem schmalen Ende an den Fuß der Figur und mit dem breiten Ende in die Richtung, in die er schießen möchte. Jede Figur, Wand, Boden, Tür und jeder Gegenstand, der von der Flammenschablone berührt wird, erhält den vollen Schaden. Die Flammen werden nicht von Figuren und Gegenständen aufgehalten. Figuren hinter Wänden und Türen sind aber geschützt – außer wenn die Wände und Türen durch die Waffenwirkung ebenfalls kaputt gehen. Zuerst wird einmal gewürfelt, ob Wände und Türen kaputt gehen. Danach wird für jede Figur in Sichtlinie einzeln gewürfelt.
- **Begrenzte Munition 3 Schuss:** Der Flammenwerfer hat nur drei Schuss, dann ist der Tank leer. Sparfüchse haben fünf Schuss. Es gibt Ausrüstung zum nachladen.
- **Kein Zielgerät möglich:** Aufgrund der Wirkungsweise vom Flammenwerfer sind Zielgerät, bionisches Auge, Meisterschütze und ähnliche Dinge nicht sinnvoll. Ihr Bonus wirkt nicht.
- **Raum ausbrennen:** Statt die Schablone zu verwenden, kann sich der Schütze auch entscheiden den Raum auszubrennen. Dann wird ein Flammenmarker in der Mitte eines Raums positioniert. Alle Figuren im Raum werden mit der vollen Kraft getroffen. Die Marke bleibt, bis der Spieler wieder dran ist. Jede Figur, die den Raum nachträglich betritt, erleidet denselben Schaden. Würfle für jede nachträgliche Figur erneut. Das funktioniert bei Räumen bis maximal 5x5 Feldern, bei größeren nicht. Es kostet zwei Munitionsmarker.

Plasmawerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Plasma-Effekt, Überhitzung



Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Spezialwaffe:** Der Träger darf sich nur 4 Felder weit bewegen.
- **Plasma-Effekt:** Alles, was auf einer Linie zwischen dem Schützen und dem Ziel liegt, wird getroffen. Die Linie wird vom Feld-Mittelpunkt des Schützen zum Mittelpunkt des Zielfeldes gezogen. Am einfachsten geht das, wenn man genau Diagonal oder genau geradeaus feuert. Für andere Linien muss

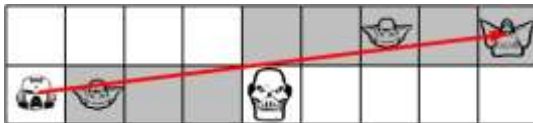


Abbildung: Beispiel für die Plasmawirkung

zum Beispiel ein schmales Stück Holz als Schablone erhalten. Es gelten nur Felder als betroffen, bei denen die Linie mehr als die Hälfte des Feldes

zurücklegt, bis es das Feld wieder verlässt.

In dem Beispiel schießt der Marine auf den Ork. Da die Linie von Mittelpunkt zu Mittelpunkt gezogen wird, liegt sie zu weniger als der Hälfte im Feld mit dem Androiden – mit mehr als der Hälfte liegt die Linie im Feld oberhalb vom Androiden. Der Android wird also nicht getroffen. Wenn solche Fragen manchmal schwierig zu entscheiden sind, muss gewürfelt werden: Wer mehr würfelt, hat Recht.

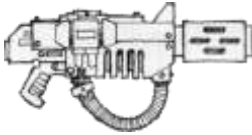
Sollten hinter dem Ork weitere Figuren stehen, werden sie auch getroffen: **Die maximale Reichweite ist 12 Felder.** Es wird ein einziges Mal gewürfelt. Der Boden ist von der Wirkung nicht betroffen. Wände und Türen halten den Strahl auf – außer wenn die Wirkung stark genug ist, um sie zu zerstören.

- **Überhitzung:** Benutzer dieser Waffe müssen vor jedem Feuern einmal einem roten Würfel werfen. Zeigt der Würfel eine 3, wird die Figur vom Spielfeld entfernt.

Anmerkung: Eine gute Wahl, um ganze Gänge leer zu räumen. Die Schweißausbrüche des Trägers beim betätigen des Abzugs werden von der Führung regelmäßig ignoriert.

Melter

Sonderregeln: Spezialwaffe, Melter, 6 Felder Reichweite



Feuern:

Nahkampf: -

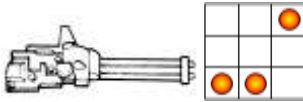
Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Spezialwaffe:** Der Träger darf sich nur 4 Felder weit bewegen.
- **Melter:** Wenn die Pistole gegen einen Gegner mit Panzerung 4 oder mehr eingesetzt wird, kann ein Punkt zum Würfelerggebnis hinzu gezählt werden.
- **6 Felder Reichweite:** Der Nachteil aller Melter ist die kurze Reichweite. 6 Felder Reichweite werden genauso gezählt, wie Figuren laufen können: Also ist diagonal oder geradeaus kein Unterschied. Bedenke, dass das Ziel in Sichtlinie sein muss!

Anmerkung: Wie alle Melter ist er schon von Natur aus etwas stärker als ihre Kollegen in derselben Waffenkategorie und entwickelt bei schwer gepanzerten Gegnern noch einen Extraboost. Leider hat er mit der kurzen Reichweite und dem Wirkeffekt auf nur einen einzigen Gegner auch seine Nachteile.

Sturmkanone

Sonderregel: Spezialwaffe, Begrenzte Munition: 6 Schuss. Punktzahl verteilen.



Feuern: 

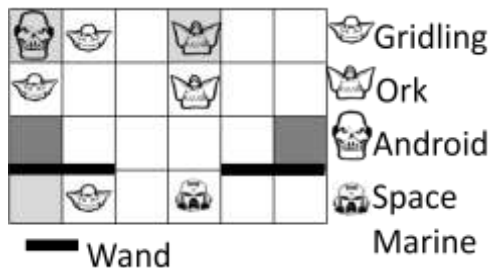
Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Spezialwaffe:** Der Träger darf sich nur 4 Felder weit bewegen.
- **Begrenzte Munition:** Diese Waffe hat sechs Schuss, dann ist sie leer. Nach jedem Würfeln muss ein Munitionsmarker abgegeben werden. Sparfüchse haben acht Schuss. Es gibt Ausrüstung zum nachladen.
- **Punkte verteilen:** Mit dieser Waffe darfst Du zuerst würfeln und dann entscheiden, welche Gegner/Gegenstände/Wände/Türen/Boden die gewürfelten Punkte abbekommen. Du darfst die Punkte beliebig verteilen.

Beispiel: Der Space Marine würfelt eine 6. Er kann zuerst den vorderen Ork mit 2 Punkten ausschalten, dann den hinteren Ork. Die übrigen 2 Punkte kann er auf Gridlings verteilen.

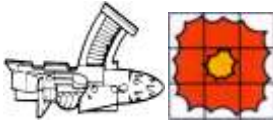
Oder: Er kann einen der beiden diagonal stehenden Gridlings entfernen. Dann hat er freie Sicht auf den Androiden. Den kann er mit drei Punkten ausschalten. Die letzten zwei Punkte kann er für zwei Gridlings oder einen Ork verwenden.



Anmerkung: Eine der besten Waffen! Es gibt keine Kollateralschäden, nur das wird getroffen was anvisiert wird. Diese Waffe kann sowohl einen großen Gegner als auch viele kleine Gegner ausschalten und ist somit variabler als jede andere Waffe.

Holowerfer/Granatwerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Explosivschablone



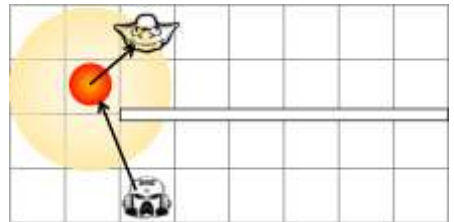
Feuern:

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Spezialwaffe:** Der Träger darf sich nur 4 Felder weit bewegen.
- **Explosivschablone:** Das Geschoss wird auf ein Feld abgefeuert, das der Schütze sehen kann. Das Feld kann auch leer sein. Dann würfelt der Schütze – das Feld und sein Inhalt wird mit der vollen Punktzahl getroffen. Dann wird der schwächste Würfel entfernt. Die übrigen Punkte treffen die acht umliegenden Felder mit einer Sichtlinie vom Explosionszentrum aus. Wenn also eine Wand zwischen Explosionszentrum und Zielfigur ist, ist die Figur geschützt – außer wenn die Wand/die Tür/der Gegenstand von den gewürfelten Punkten zerstört wird.

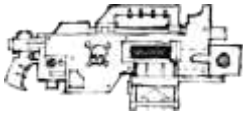
Als erfreuliche Nebenwirkung kann der Schütze indirekt auch Figuren treffen, die er nicht sehen kann. Wichtig ist nur, dass der Schütze das Zentrum sehen kann. Durch die Explosivwirkung wird alles getroffen, was sich im Explosionsradius aufhält: Feinde, Freunde, Gegenstände, Wände, Türen, Boden.



Anmerkung: Wie oft gab es schon Streit zwischen Marinespielern, weil die Nebenwirkung leider auch befreundete Mannschaften betraf. Durch seltsame Zufälle häufen sich auf diese Weise auch Todesfälle von Ausrüstungsträgern...

Schwerer Bolter

Sonderregeln: Spezialwaffe, Schnellfeuer 3



Feuern:

Nahkampf:-

Regeln:

- **Kosten:** 5 Punkte
- **Spezialwaffe:** Der Träger darf sich nur 4 Felder weit bewegen.
- **Schnellfeuer 3:** Mit solchen Waffen kann der Soldat sich bewegen und einmal schießen. Oder er kann auf die Bewegung verzichten: Dann können diese Waffen so oft schießen, wie es hinter dem Wort „Schnellfeuer“ steht. Diese Waffe mit „Schnellfeuer 3“ kann also drei Mal abgefeuert werden, wenn der Schütze sich nicht bewegt – oder einmal, wenn der Schütze sich bewegt.

In Situationen, in denen die Bewegung schon verbraucht ist, kann der Schütze die Waffe nur einmal abfeuern. Zum Beispiel kann mit dem Feuerbefehl einmal Bewegung + Aktion für die volle Feuerrate verwendet werden, und die Extra-Aktion kann nur für einen Schuss verwendet werden. Auch „Wache“-stehende Soldaten haben ihre Bewegung schon verschenkt und können nur noch die Aktion zum Feuern verwenden – also für einen einzigen Schuss.

Andererseits kann der „Vorwärts“ Befehl verwendet werden, um sich zu bewegen und dann trotzdem noch mit der vollen Feuerrate zu schießen.

- **Spezialmunition:** Für den schweren Bolter gibt es Ausrüstungskarten mit Spezialmunition. Wenn der schwere Bolter damit geladen ist, dann verwendet er solange die Spezialmunition, bis sie verbraucht ist. Erst dann hat er wieder sein normales Waffenprofil.

Anmerkung: Eine sehr variable Lieblingswaffe der Ultramarines.

Kombiwaffen

Kombiwaffen gelten als „leichte Waffen“.

Bolter-Melter

Dies ist ein Bolter, die einmal während des Spiels auch als Melter abgefeuert werden darf. Als Melter hat er sämtliche Melter-Sonderregeln.

Bolter-Plasma

Dies ist ein Bolter, der einmal während des Spiels als Plasmawerfer abgefeuert werden darf. Als Plasmawerfer hat er sämtliche Plasma-Sonderregeln, auch Überhitzen.

Schwere Waffen

Schwere Waffen werden in den engen Gängen eines feindlichen Raumschiffs nicht so gerne verwendet: Um richtig große Schäden anzurichten, sind die großen Schiff-zu-Schiff Waffen einfach besser geeignet. Und um auf kurze Distanz kleine Gegner zu erledigen, sind kleine Waffen besser geeignet.

Dennoch gibt es hin- und wieder die Notwendigkeit, eine schwere Waffe mitzunehmen, wenn die Gegner eine gewisse Größe und Panzerung ernsthaft überschreiten.

Raketenwerfer

Sonderregeln: Schwere Waffe



Feuern: Siehe gewählte Rakete

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 10 Punkte
- **Schwere Waffe:** Der Träger darf sich 6 Felder weit bewegen, aber dann darf er nicht mehr schießen. Zum Schießen verbraucht er sowohl die Bewegung als auch die Aktion. Die Befehle „Vorwärts“, „Feuer“ und „In Gruppen“ bewirken, dass die Figur sowohl feuern als auch sich bewegen darf. „Schwere Waffe“ bewirkt, dass diese Waffe zweimal abgefeuert werden darf – oder sie darf sich einmal bewegen und einmal feuern.
- **Raketenwahl:** Der Raketenwerfer bewirkt beim Feuern genau, was bei der gewählten Rakete steht.

Plasmakanone

Sonderregeln: Schwere Waffe, Plasma-Effekt, Überhitzung



Feuern:

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 10 Punkte
- **Schwere Waffe:** Der Träger darf sich 6 Felder weit bewegen, aber dann darf er nicht mehr schießen. Zum Schießen verbraucht er sowohl die Bewegung als auch die Aktion. Die Befehle „Vorwärts“, „Feuer“ und „In Gruppen“ bewirken, dass die Figur sowohl feuern als auch sich bewegen darf. „Schwere Waffe“ bewirkt, dass diese Waffe zweimal abgefeuert werden darf – oder sie darf sich einmal bewegen und einmal feuern.
- **Plasma-Effekt:** Alles, was auf einer Linie zwischen dem Schützen und dem Ziel liegt, wird getroffen. Die Linie wird vom Feld-Mittelpunkt des Schützen zum Mittelpunkt des Zielfeldes gezogen. Am einfachsten geht das, wenn man genau Diagonal oder genau geradeaus feuert. Für andere Linien muss zum Beispiel ein schmales Stück Holz als Schablone herhalten. Es gelten nur Felder als betroffen, bei denen die Linie mehr als die Hälfte des Feldes zurücklegt, bis es das Feld wieder verlässt.
In dem Beispiel schießt der Marine auf den Ork. Da die Linie von Mittelpunkt zu Mittelpunkt gezogen wird, liegt sie zu weniger als der Hälfte im Feld mit dem Androiden – mit mehr als der Hälfte liegt die Linie im Feld oberhalb vom Androiden. Der Android wird also nicht getroffen. Wenn solche Fragen manchmal schwierig zu entscheiden sind, muss gewürfelt werden: Wer mehr würfelt, hat Recht.
Sollten hinter dem Ork weitere Figuren stehen, werden sie auch getroffen: **Die maximale Reichweite ist 12 Felder.** Es wird ein einziges Mal gewürfelt. Der Boden ist von der Wirkung nicht betroffen. Wände und Türen halten den Strahl auf – außer wenn die Wirkung stark genug ist, um sie zu zerstören.
- **Überhitzung:** Benutzer dieser Waffe müssen vor jedem Feuern einmal einem roten Würfel werfen. Zeigt der Würfel eine 3, wird die Figur vom Spielfeld entfernt.

Multimeter

Sonderregeln: Schwere Waffe, Melter, 12 Felder Reichweite



Feuern:

Nahkampf:-

Regeln:

- **Kosten:** 10 Punkte
- **Schwere Waffe:** Der Träger darf sich 6 Felder weit bewegen, aber dann darf er nicht mehr schießen. Zum Schießen verbraucht er sowohl die Bewegung als auch die Aktion. Die Befehle „Vorwärts“, „Feuer“ und „In Gruppen“ bewirken, dass die Figur sowohl feuern als auch sich bewegen darf. „Schwere Waffe“ bewirkt, dass diese Waffe zweimal abgefeuert werden darf – oder sie darf sich einmal bewegen und einmal feuern.
- **Melter:** Wenn die Pistole gegen einen Gegner mit Panzerung 4 oder mehr eingesetzt wird, kann ein Punkt zum Würfelergebnis hinzu gezählt werden.
- **12 Felder Reichweite:** Der Nachteil aller Melter ist die kurze Reichweite. 12 Felder Reichweite werden genauso gezählt, wie Figuren laufen können: Also ist diagonal oder geradeaus kein Unterschied. Bedenke, dass das Ziel in Sichtlinie sein muss!

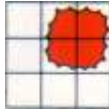
Anmerkung: Die schwerste Waffe aus der Meltergruppe ist ein beliebter Kandidat, wenn viele schwer gepanzerte Gegner erwartet werden. Zuverlässig auch gegen die größten Gegner, besteht die einzige Schwierigkeit im Einsatz darin, in den engen Fluren des Raumschiffs eine gute Feuerposition zu finden.

Laserkanone

Sonderregeln: Schwere Waffe, kombinierbar, 3 Schuss pro Aktion

Feuern: 

Nahkampf: -



Regeln:

- **Kosten:** 10 Punkte
- **Schwere Waffe:** Der Träger darf sich 6 Felder weit bewegen, aber dann darf er nicht mehr schießen. Zum Schießen verbraucht er sowohl die Bewegung als auch die Aktion. Die Befehle „Vorwärts“, „Feuer“ und „In Gruppen“ bewirken, dass die Figur sowohl feuern als auch sich bewegen darf. „Schwere Waffe“ bewirkt, dass diese Waffe zweimal abgefeuert werden darf – oder sie darf sich einmal bewegen und einmal feuern.
- **4 Felder Zielschema:** Jeder Schuss aus dieser Waffe trifft ein Quadrat von vier Feldern, mit derselben Stärke, solange alle vier Felder in Sichtlinie des Schützen sind.
- **Kombinierbar:** Diese Waffe kann mit anderen Waffen gleichen Typs kombiniert werden. Der Typ ist „Laser“. Also können mehrere Laserwaffen ihre Würfel mit dieser Waffe zusammenzählen für einen einzigen Schuss auf ein einziges Ziel. Dies muss vor dem Würfeln angesagt werden, nachträglich „verstärken“ gilt nicht.

Kombinieren: Wenn der Soldat „mit sich selbst“ kombiniert, können statt mehrerer Schüsse nacheinander auch ein starker abgegeben werden. So kann die Kanone dreimal mit einem Würfel abgefeuert werden, oder zweimal (einmal mit zwei und einmal mit einem Würfel); oder einmal mit allen drei Würfeln.

Das Kombinieren mit anderen Soldaten erfordert hohe Konzentration, damit alle Schützen ihre Waffen auf dieselbe Stelle richten. Aus diesem Grund darf mit dieser Kanone nur ein 3-Würfel-Kombinationsschuss mit anderen Soldaten kombiniert werden.

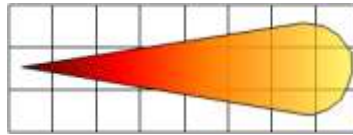
Kombinieren und 4 Felder treffen: Wenn mehrere Soldaten das 4-Felder-Zielschema verwenden, zum Beispiel weil sie alle die Laserkanone einsetzen, dann müssen die Felder alle genau Deckungsgleich gewählt werden. Wenn einige von ihnen nur ein Feld treffen (Lasergewehr, Laserpistole), dann müssen sie ansagen welches Feld und es muss bei allen dasselbe Feld sein – und nur das Feld wird mit der vollen Punktzahl getroffen.

Schwerer Flammenwerfer

Sonderregeln: Spezialwaffe, Flammenschablone, Begrenzte Munition 3 Schuss, kein Zielgerät möglich, Raum ausbrennen

Feuern: 

Nahkampf: -



Regeln:

- **Kosten:** 10 Punkte
- **Schwere Waffe:** Der Träger darf sich 6 Felder weit bewegen, aber dann darf er nicht mehr schießen. Zum Schießen verbraucht er sowohl die Bewegung als auch die Aktion. Die Befehle „Vorwärts“, „Feuer“ und „In Gruppen“ bewirken, dass die Figur sowohl feuern als auch sich bewegen darf. „Schwere Waffe“ bewirkt, dass diese Waffe zweimal abgefeuert werden darf – oder sie darf sich einmal bewegen und einmal feuern.
- **Flammenschablone:** Wer mit der Flammenschablone schießt, legt die Flammenschablone mit dem schmalen Ende an den Fuß der Figur und mit dem breiten Ende in die Richtung, in die er schießen möchte. Jede Figur, Wand, Boden, Tür und jeder Gegenstand, der von der Flammenschablone berührt wird, erhält den vollen Schaden. Die Flammen werden nicht von Figuren und Gegenständen aufgehalten. Figuren hinter Wänden und Türen sind aber geschützt – außer wenn die Wände und Türen durch die Waffenwirkung ebenfalls kaputt gehen. Zuerst wird einmal gewürfelt, ob Wände und Türen kaputt gehen. Danach wird für jede Figur in Sichtlinie einzeln gewürfelt.
- **Begrenzte Munition 3 Schuss:** Der Flammenwerfer hat nur drei Schuss, dann ist der Tank leer. Sparfüchse haben fünf Schuss. Es gibt Ausrüstung zum nachladen.
- **Kein Zielgerät möglich:** Aufgrund der Wirkungsweise vom Flammenwerfer sind Zielgerät, bionisches Auge, Meisterschütze und ähnliche Dinge nicht sinnvoll. Ihr Bonus wirkt nicht.
- **Raum ausbrennen:** Statt die Schablone zu verwenden, kann sich der Schütze auch entscheiden den Raum auszubrennen. Dann wird ein Flammenmarker in der Mitte eines Raums positioniert. Alle Figuren im Raum werden mit der vollen Kraft getroffen. Die Marke bleibt, bis der Spieler wieder dran ist. Jede Figur, die den Raum nachträglich betritt, erleidet denselben Schaden. Würfle für jede nachträgliche Figur erneut. Das funktioniert bei Räumen bis maximal 5x5 Feldern, bei größeren nicht. Es kostet zwei Munitionsmarker.

Die Nahkampfwaffen

Anders als Feuerwaffen, können Nahkampfwaffen in beliebiger Stärke eingesetzt werden, ohne das Raumschiff dabei nachhaltig in Mitleidenschaft zu ziehen. Es gibt deswegen Truppen, die rein auf Nahkampfbewaffnung umgestiegen ist.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass einige der Aliens an Bord sehr groß und stark sind – es erfordert schon viel Mut, um mit Nahkampfbewaffnung so einem Alien entgegen zu treten. Deshalb haben bei den meisten Truppen nur erfahrene Veteranen Zugriff auf diese Waffen.

Zumeist werden diese Veteranen dann auch mit Terminorrüstungen geschützt, um sie nicht allzu schnell zu verlieren.

Standardbewaffnung

Kettenschwert

Sonderregeln: Zweitwaffe

Feuern: -



Nahkampf:

Regeln:

- **Kosten:** -
- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung: Das Kettenschwert ist schön billig. Leider ist es nach dem Einsatz sehr schwer zu reinigen.

Kettenschwert und Boltpistoie sind die klassische Bewaffnung für einen Nahkampf-Spacemarine. Die Pistoie als Zweitwaffe gibt dem Kettenschwert einen weißen Würfel dazu, so dass der Marine im Nahkampf zusammen drei Würfel wirft und mit der Boltpistoie auch rudimentäre Fernkampffähigkeiten hat. In Wahrheit ist diese Kombi aber nur ein guter Aufsetzpunkt, um dem Marine eine der Waffen auf den nächsten Seiten zu geben.

Energiewaffen

Energiewaffen sind von einem knisternden Energiefeld umgeben. Sie eignen sich besonders, um gut gepanzerte Gegner anzugreifen.

Energieschwert

Sonderregeln: hohe Ini, Energie, Zweitwaffe



Feuern:-



Nahkampf:

Regeln:

- **Kosten:** 5
- **Hohe Ini:** Wenn beide gleich viel gewürfelt haben (und mehr als 0), gewinnt diese Waffe trotzdem. Wenn die Würfel nur 0 zeigen, nützt das auch nichts.
- **Energie:** Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.
- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung: Eine sehr gute Alternative zum Kettenschwert. Das Energiefeld erleichtert die Reinigung, die Schlagkraft ist hoch, die hohe Ini sichert auch bei knappen Kämpfen den Sieg.

Energieaxt

Sonderregeln: Energie, Diagonal



Feuern: -

Nahkampf: 

Regeln:

- **Kosten:** 10
- **Energie:** Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.
- **Diagonal:** Diese Waffe kann auch diagonal angreifen. Der Gegner wirft dann einen Würfel weniger als normal, den du vor dem Würfeln bestimmst.

Anmerkung: Die hohe Reichweite macht auch diese Waffe zu einer beliebten Wahl.

Energie-Hammer

Sonderregeln: Energie, Diagonal, Betäubung, niedrige Ini.

Feuern: -

Nahkampf: 

Regeln:

- **Kosten:** 20
- **Energie:** Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.
- **Diagonal:** Diese Waffe kann auch diagonal angreifen. Der Gegner wirft dann einen Würfel weniger als normal, den du vor dem Würfeln bestimmst.
- **Niedrige Ini:** Wenn beide gleich viel gewürfelt haben (und mehr als 0), verliert diese Waffe trotzdem. Wenn beide nur Null würfeln, ändert das auch nichts.
- **Betäubung:** Wenn der Gegner den Nahkampf überlebt, hat er nächste Runde eine Aktion weniger.

Sturmschild

Sonderregeln: Kraftfeld

Feuern: -

Nahkampf: -

Regeln:

- **Kosten:** 15
- **Kraftfeld:** Der Sturmschild erhöht die Panzerung um 1 und verhindert durch sein Kraftfeld den „Betäubungs“-Effekt von anderen Waffen.

Anmerkung: Diese beiden Ausrüstungen sind nicht zufällig auf einer Seite, werden sie doch gerne zusammen gewählt.

Energiefäuste

Die Energief Faust ist die klassische Nahkampfwaffe. Trotz ihres klobigen Aussehens kann die servoverstärkte Rüstung eines Marines beinahe ebenso schnell damit zuschlagen wie mit einer normalen Faust. Jedoch ist diese Faust mit Extraservos für eine unglaubliche Kraftentfaltung sowie einem Energiefeld ausgestattet, was ihr im Kampf unvergleichliche Kraft verleiht.

Energief Faust

Sonderregeln: Energie, niedrige Ini



Feuern: -

Nahkampf: 

Regeln:

- **Kosten:** 10
- **Energie:** Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.
- **Niedrige Ini:** Wenn beide gleich viel gewürfelt haben (und mehr als 0), verliert diese Waffe trotzdem. Wenn beide nur Null würfeln, ändert das auch nichts.

Anmerkung: Sehr häufig gesehen bei Kommandanten.

Kettenfaust

Sonderregeln: Energie, niedrige Ini, Schottsäge

Feuern: -

Nahkampf: 

Regeln:

- **Kosten:** 12
- **Energie:** Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.
- **Niedrige Ini:** Wenn beide gleich viel gewürfelt haben (und mehr als 0), verliert diese Waffe trotzdem. Wenn beide nur Null würfeln, ändert das auch nichts.
- **Schottsäge:** Diese Waffe kann Türen, Schotts und ähnliches ohne würfeln zerstören. Das kostet eine Aktion.

Anmerkung: Diese spezielle Version einer Energiefaust ist ebenfalls sehr beliebt.

Energiekrallen

Sonderregeln: Energie, Zweitwaffe, Raumgreifend, als Paar zwei Attacken

Feuern: -



Nahkampf:

Regeln:

- **Kosten:** 25
- **Energie:** Der Gegner hat einen Rüstungspunkt weniger, wenn mit dieser Waffe angegriffen wird.
- **Raumgreifend:** Der Gegner kann die angrenzenden Felder nicht ungestraft überqueren, wenn diese Figur es verbietet. Er muss sich dann entscheiden, ob er woanders langgeht oder kämpft. Das funktioniert auch Diagonal: "Raumgreifende" Waffen haben automatisch auch die Eigenschaft "Diagonal".
- **Als Paar zwei Attacken:** Wenn diese Figur zwei Energiekrallen einsetzt, hat sie zwei Attacken pro Aktion. Beide Attacken müssen vor- oder nach dem Ziehen durchgeführt werden.
- **Zweitwaffe:** Diese Waffe kann auch als Zweitwaffe für den Nahkampf verwendet werden. Sie gibt dann der Haupt-Nahkampfwaffe einen weißen Würfel extra als Bonus.

Anmerkung: Furcht und Schrecken verbreiten die Energiekrallen. Leider auch, wenn der Gegner sie einsetzt...