



TM, ©



Waffenreferenzliste



Stand 27.08.2009

Imperium

Waffe	Reichw.	S	DS	Typ
Animus Speculum ¹¹⁾	12	5	1	Sturm 2
Anti-Psi-Bombe ^{10) 12)}	spezial	9	1	spezial
Armbrust ¹³⁾	24	3	5	Sturm 2
Artillerie Bombardement	unbegrenzt	9	3	Geschütz 1
Astartes Granatwerfer (Fragment)	24	3	6	Schnellfeuer, explosiv
Astartes Granatwerfer (Spreng)	24	6	4	Schnellfeuer
Auxiliaris Granatwerfer (Fragment)	12	3	6	Sturm 1, explosiv
Auxiliaris Granatwerfer (Streng)	12	6	4	Sturm 1
Bolter	24	4	5	Schnellfeuer
Boltpistole	12	4	5	Pistole
Bunkerbrecher-Granaten ¹⁴⁾	48	10	1	Schwer 1, explosiv
Chemokanone ¹⁵⁾	Flammen	1	3	Schwer 1
Cyclone Raketenwerfer (Fragment)	48	4	6	Schwer 2, explosiv
Cyclone Raketenwerfer (Spreng)	48	8	3	Schwer 2
Deathwind-Offensivsystem	12	5	-	Schwer 1, 5-Zoll Schablone
Demolisher-Belagerungsgeschütz	24	10	2	Geschütz 1, 5-Zoll Schablone
Donnerkeil-Rakete ¹⁶⁾	72	8	3	Geschütz 1
Drachenfeuer-Munition ¹⁷⁾	24	4	5	Schnellfeuer
Eleminatorpistole (Nadel)	12	x	6	Pistole
Exekutor-Plasmakanone	36	7	2	Schwer 3, explosiv
Exituspistole	12	5	2	Pistole
Exorzist-Rakete	48	8	1	Schwer W6
Exterminator-Maschinenkanone ⁸⁾	48	7	4	Schwer 4
Feuerwaffe ²⁾	24	4	6	Schnellfeuer
Flammensturmkanone	Flammen	6	3	Schwer 1
Flammenwerfer	Flammen	4	5	Sturm 1
Granatwerfer (Frag)	24	3	6	Sturm 1, explosiv
Granatwerfer (Spreng)	24	6	4	Sturm 1
Greif-Gefechtsmörser ⁹⁾	12-48	6	4	Geschütz 1, 5-Zoll Schablone
HE-Lasergewehr ^{IArmee}	18	3	3	Schnellfeuer
HE-Lasergewehr ^{Inq}	24	3	5	Schnellfeuer
HE-Laserpistole ^{IArmee}	6	3	3	Pistole
HE-Laserpistole ^{Inq}	12	3	5	Pistole
Höllengefürgeschoss ¹⁷⁾	36	1	-	Schwer 1, explosiv
Höllengefüermunition ¹⁵⁾	24	1	5	Schnellfeuer
Höllengefüerrakete ⁹⁾	72	4	5	Schwer 1, 5-Zoll Schablone

Hydra-Maschinenkanone	72	7	4	Schwer 2
Infernokanone ¹⁸⁾	Flammen	6	4	Schwer 1
Infernopistole	6	8	2	Pistole
Kampfgeschütz ⁹⁾	72	8	3	Geschütz 1, 5-Zoll Schablone
Koloss-Belagerungsmörser ⁹⁾	24-240	6	3	Geschütz 1, 5-Zoll Schablone
Kombi-Armbrust	24	3	5	Sturm 2
Konversionsstrahler1	bis 18	6	-	Schwer 1, explosiv
Konversionsstrahler2	18-42	8	4	Schwer 1, explosiv
Konversionsstrahler3	42-72	10	1	Schwer 1, explosiv
Krakenpenetrator Geschoss	30	4	4	Schnellfeuer
Lanzenschlag ¹⁰⁾	spezial	10	1	Geschütz
Lasergewehr	24	3	-	Schnellfeuer
Laserkanone	48	9	2	Schwer 1
Laserpistole	12	3	-	Pistole
Linienbrecher-Novakanone	36	6	4	Schwer 1, Sperrfeuer
Maschinengewehr	36	4	6	Schwer 3
Maschinenkanone	48	7	4	Schwer 2
Medusa-Belagerungsgeschütz ⁹⁾	36	10	2	Geschütz 1, 5-Zoll Schablone
Melter ³⁾	12	8	1	Sturm 1
Melterkanone	24	8	1	Schwer 1, explosiv
Melortorpedo ¹⁰⁾	spezial	8	3	Geschütz, Sperrfeuer
Mörser ⁹⁾	48	4	6	Schwer 1, explosiv
Multilaser	36	6	6	Schwer 3
Multimelter ³⁾	24	8	1	Schwer 1
Neuralschredder ¹⁹⁾	Flammen	x	1	Sturm 1
Orbitales Bombardement	x	10	1	Geschütz
Ogrynknarre	12	5	-	Sturm 3
Plasmakanone ²⁾	36	7	2	Schwer1, explosiv
Plasmapistole ²⁾	12	7	2	Pistole
Plasmawerfer ²⁾	24	7	2	Schnellfeuer
Psibolter ²⁰⁾	18	6	4	Sturm 3
Psibolter ²⁰⁾	36	6	4	Schwer 3
Radarsuchkopfrakete	unbegrenzt	8	3	Schwer 1
Raketenwerfer (Fragment)	48	4	6	Schwer 1, explosiv
Raketenwerfer (Spreng)	48	8	3	Schwer 1
Salvenkanone (Streugeschoss) ¹⁷⁾	60	5	6	Schwer 4, explosiv
Salvenkanone (Tremorgeschos) ²¹⁾	60	4	-	Schwer 4, explosiv
Salvenkanone (Explosivgeschoss)	60	6	5	Schwer 4, explosiv
Salvenraketenwerfer ⁹⁾	24	4	6	Schwer 1, 5-Zoll Schablone
Scharfschützengew. ⁵⁾	36	x	6	Schwer 1
Schrotflinte	12	3	-	Sturm 2
Schrotflinte ^{Space Marine}	12	4	-	Sturm 2
Schwerer Bolter	36	5	4	Schwer 3
Schwerer Flammenwerfer	Flammen	5	4	Sturm 1
Schwerer Deathwatch-Bolter	18	5	4	Sturm 3
Schwerer Deathwatch-Bolter Höllengefüer	36	5	4	Schwer 1, explosiv

Schwerer Zwillingsflammenwerfer ²²⁾	Flammen	5	4	Schwer 1
Sprengladung ⁹⁾	6	8	2	Sturm 1, 5-Zoll Schablone
Stahlvipser	12	X	2	Pistole
Sturmadler-Rakete ⁹⁾	24-120	10	4	Geschütz W3, 5-Zoll Schablone
Sturmbolter	24	4	5	Sturm 2
Sturmkanone ⁶⁾	24	6	4	schwer 4
Todesstoß-Rakete ^{9) 23)}	12-960	10	1	Geschütz 1
Tremorgeschütz ⁹⁾	36-240	9	3	Geschütz 1, 5-Zoll Schablone
Typhoon Raketenwerfer (Frag)	48	4	6	Schwer 2, explosiv
Typhoon Raketenwerfer (Spreng)	48	8	3	Schwer 2
Vergelterschoss ²⁾	18	4	3	Schnellfeuer
Vernichter-Panzerabwehrkanone	72	8	2	Schwer 1
Vollstrecker-Sturmkanone	24	5	-	Schwer 20
Whirlwind (Kastellan-Brandrakete) ^{9) 17)}	12-48	4	5	Geschütz
Whirlwind (Vergelter) ⁹⁾	12-48	5	4	Geschütz
Deathwatch Boltermunition:				
M40 Zielgerät / Schallgedämpft	24	5	4	Schwer 2
Fragmentmunition	18	3	-	Sturm 2
Infernomunition	24	4	5	Schnellfeuer
Kraken-Penetrator-geschosse	30	4	4	Schnellfeuer
Avatar der Sühne ¹⁾	Schablone	5	3	Sturm 1
Blitzschlag ¹⁾	24	6	5	Sturm 2W6
Schmetterschlag ¹⁾	12	4	2	Sturm 4
Seelensturm ^{1) 9)}	36	*	W6	Sturm 1
Vernichtung ¹⁾	18	5	5	Sturm W6
Vortex der Verdammnis ¹⁾	12	10	1	Schwer 1, explosiv

Nur die Toten haben das Ende des Krieges gesehen. (Plato)

Tyranniden				
Name	Reichw.	S	DS	Typ
Biovore ²⁴⁾	S48	-	-	Schwer1, explosiv
Giftgas Sporenmine ²⁵⁾	-	Spez.	4	-
Explosiv Sporenmine	-	4	5	-
Biosäure Sporenmine ²⁶⁾	-	3	3	-
Biozidkanone ^{27) 28) 29)}	36	S+2 (max10)	4	Sturm x
Bohrkäferschleuder ^{27) 28) 30)}	12	S+1 (max 6)	5	Sturm x
Neuralfresser ^{27) 28) 30)}	18	S-1 (max 6)	-	Sturm 2x
Säurespucker ^{27) 28)}	24	S+1 (max 7)	5	Sturm 1, explosiv
Stachelfaust ^{8) 27) 28)}	12	S (max 6)	5	Sturm x
Stachelharpune ³¹⁾	18	Spez.	4	Sturm1, groß explosiv
Stachelwürger ^{4) 28)}	36	S-1 (max 8)	5	Sturm 1, groß explosiv
Würgespinne ^{4) 28)}	Flamme	S+1	-	Sturm1
Warpblitz ¹⁾	24	5	3	Sturm 1, explosiv
Warpblitz (konzentriert) ^{1) 32)}	18	10	2	Sturm 1

Gott würfelt nicht (A. Einstein)

Chaos				
Waffe	Reichw.	S	DS	Typ
Blastmaster (einfache Frequenz) ⁴⁾	48	8	3	Schwer 1, explosiv
Blastmaster (überlagernde Frequenz) ⁴⁾	36	5	4	Sturm 2
Inferno-Raketenwerfer ⁸⁾	48	5	5	Schwer 1, explosiv
Schockbooster	Flammen	5	3	Sturm 1
Sonic Blaster 1	24	4	5	Sturm 2
Sonic Blaster 2	24	4	5	Schwer 3
Zwillingsbolter ⁸⁾	24	4	5	Schnellfeuer
Zwillings-Maschinenkanone ⁸⁾	36	7	4	Schwer 2
Blitz des Tzeentch (nur Tzeentch) ¹⁾	24	8	1	Sturm 1
Chaoswind ^{1) 33)}	Flammen	*	*	Spezial
Fäulnis des Nurgle (nur Nurgle) ^{1) 34)}	6	3	-	Spezial
Geschenk des Chaos ^{1) 35)}	6	x	x	spezial
Strahl des Verderbens ¹⁾	18	4	3	Sturm 3



Tau				
Name	Reichw.	S	DS	Typ
Fusionsblaster ³⁾	12	6	1	Sturm 1
Ionenblaster ³⁶⁾	18	3	4	Sturm 5
Ionenkanone	60	7	3	Schwer 3
Kroot Langbüchse	24	4	6	Schnellfeuer
Lenkrakete ³⁷⁾	ungegrenzt	8	3	Schwer 1
Massebeschleuniger (Massiv)	72	10	1	Schwer1
Massebeschleuniger (Streu) ³⁸⁾	72	6	4	Schwer 1, Geschütz
Massebeschleunigergewehr ⁴⁾	36	6	3	Schwer 1
Plasmabeschleuniger ³⁹⁾	24	6	2	Schnellfeuer
Pulsgewehr	30	5	5	Schnellfeuer
Pulspistole	12	5	5	Pistole
Pulskanone	18	5	5	Sturm 3
Pulssturmgeschütz	18	5	5	Sturm 1
Raketenmagazin	36	7	4	Sturm 2
Schwärmer Raketenmagazin ⁴⁰⁾	24	5	5	Schwer 4
Schwere Krootbüchse	48	7	4	Schnellfeuer
Streugranatwerfer ⁴¹⁾	18	4	5	Sturm 1, Sperrfeuer
Verspid-Neutronenprojektor	12	5	3	Sturm 1
Zielmarker ⁴²⁾	36	-	-	Schwer 1

Im Krieg ist die Wahrheit das erste Opfer (Aischylos)

Eldar

Waffe	Reichw.	S	DS	Typ
Drachenatem	Flammen	5	4	Sturm 1
Raketenwerfer (Spreng)	48	8	3	Schwer 1
Raketenwerfer (Plasma)	48	4	4	Schwer 1, explosiv
Exarch-Monofilamentschleuder	12	6	-	Sturm 4
Falkenklau	24	5	5	Sturm 3
Feuerpik 3)	18	8	1	Sturm 1
Fusionsstrahler 3)	12	8	1	Sturm 1
Fusionspistole 3)	6	8	1	Pistole
Impulslaser	36	6	6	Schwer 4
Impulslanze	6	6	4	Sturm 1
Infraschallkanone 43)	36	4	-	Schwer 1
Jagdkatapult	18	4	5	Sturm 2
Khaindar Raketenwerfer	48	5	3	Schwer 2
Kreischerkanone 4)	24	6	5	Sturm 3
Laserblaster	24	3	5	Sturm 2
Laserlanze 7)	36	8	2	Schwer 1
Monofilamentblaster	18	6	1	Sturm 1
Monofilamentschleuder	12	6	-	Sturm 2
Monofilamentweber 9)	48	6	-	Schwer 1, explosiv
Orkan-Raketenwerfer 9)	36	4	3	Schwer 2, explosiv
Phantomstrahler 44)	12	x	2	Sturm 1
Prismenkanone(konzentriert) 45)	60	9	2	Schwer 1, explosiv
Prismenkanone(gestreut) 45)	60	5	4	Schwer 1, 5-Zoll-Schablone
Pulsar	48	8	2	Schwer 2
Ranger Jagdgewehr 5) 46)	36	x	6	Schwer 1
Runenspeer 47)	12	x	6	Sturm 1
Shurikenpistole	12	4	5	Pistole
Shurikenkatapult	12	4	5	Sturm 2
Shurikenkanone	24	6	5	Sturm 3
Sonnenstrahler 4)	24	3	5	Sturm 6
Sternenkanone	36	8	4	Schwer 2
Sternenlanze 7)	6	8	4	Sturm 1
Triskele	12	3	2	Sturm 3
Warpanone 9)	24	x	2	Schwer 1, explosiv
Psisturm 1) 4) 48)	18	3	-	5-Zoll-Schablone
Flammen der Wut 1)	Flammen	5	4	Sturm 1



Necrons

Name	Reichw.	S	DS	Typ
Gauss Desintegrator 49)	24	4	5	Schnellfeuer
Gauss Annihilator 49)	24	5	4	Sturm 2
Gauss Desintegratorkanone 49)	36	6	4	Schwer 3
Schwere Gauss Desintegratorkanone 49)	36	9	2	Schwer 1
Gauss Fluxprojektor 50)	12	5	4	Schwer W6
Partikelemitter 51)	24	9	3	Geschütz
Stab des Licht 52)	12	5	3	Sturm 3

Die Bosheit wird durch Tat erst ganz gestaltet (Shakespeare)

Dark Eldar

Waffe	Reichw.	S	DS	Typ
Schattenkanone (max.)	36	7	2	Schwer 1, explosiv
Schattenkanone (Salve)	24	4	3	Schwer 3
Schattenkatapult 7)	12	8	2	Sturm 1
Schattenlanze 7)	36	8	2	Schwer 1
Shredder	12	6	-	Sturm 1, explosiv
Splitterpistole	12	3	5	Pistole
Splitterkatapult	24	3	5	Schnellfeuer
Splitterkanone	24	4	5	Sturm 4
Terrorfex 53)	12	-	-	Sturm 1, explosiv
Toxin-Evaporator 54)	Flammen	4	W6	Sturm 1
Toxinadler 55)	12	-	6	Sturm 1
Xenofex 56)	12	3	3	Sturm 1, explosiv



ORKS

Name	Reichw.	S	DS	Typ
Aufgemotza Megablaster 2)	24	8	2	Sturm 1
Bazzukka	24	8	3	Sturm 1
Brenna 57)	Flammen	4	5	Sturm 1
Dakkawumme	18	5	5	Sturm 3
Donnarohr	36	8	3	Geschütz 1, 5'Schablone
Fette Wumme	36	5	5	Sturm 3
Grotzukka	18	6	5	Schwer 2 explosiv
Gitbrenna	Flammen	5	4	Sturm 1
Kanonä (Fragment)	36	4	5	Schwer 1 explosiv
Kanonä (Spreng)	36	8	3	Schwer 1
Killablaster 58)	48	7	4	Schwer W3
Knarre	12	4	6	Pistole
Panzakanonä	24	7	3	Geschütz, 5'Schablone
Posawumme 59)	24	5	W6	Sturm 1
Schleuda	S48	5	5	Schwer 1 explosiv
Snotzogga 60)	60	2W6	2	Geschütz, 5'Schablone
Zzapwumme 61)	26	2W6	2	Schwer 1
Britzel 1)	24	6	3	Explosiv, niederhalten
Zzap 1)	36	10	2	Spez.

Der bessere Teil der Tapferkeit ist Vorsicht (Shakespeare)



1. *Psikraft: für Regeln, siehe im entsprechenden Codex nach*
2. Überhitzen: Bei einem Trefferwurf von 1 muss das Modell einen Rüstungswurf schaffen, oder es verliert einen Lebenspunkt. Waffen auf Fahrzeugen können nicht überhitzen.
3. Melter: bis zur halben Reichweite erhalten Melterwaffen +W6 für den Panzerungsdurchschlag.
4. Niederhalten: Wenn eine Einheit Verluste durch niederhaltende Waffen erleidet, muss einen Test auf den Moralwert bestehen. Wenn der Test nicht bestanden wird, darf die Einheit nicht bewegen, schießen oder eine andere Aktion ausführen.
5. Scharfschützenwaffen: verwunden immer auf 4+, sind Rüstungsbrechend, verursachen Niederhalten
6. Rüstungsbrechend: Jeder Verwundungswurf von 6 verursacht eine Wunde mit DS2. Bei Panzerung +W3
7. Lanzenwaffe: Panzerung höher als 12 gilt als 12.
8. Synchronisiert: dürfen Trefferwürfe wiederholen
9. Sperrfeuer
10. Orbitalbombardement (siehe Regeln im Codex)



11. Für jeden Psioniker in 12 Zoll Umkreis addiere +1 auf den Sturmwert
12. Bestimme Einschlagspunkt, jeder Psioniker in 2W6 Zoll Umkreis wird mit S9 getroffen. Verwundungen werden gegen den Moralwert ermittelt, Rettungswürfe dürfen normal genutzt werden. Anstatt eines Lebenspunktes verliert das Modell eine als Ausrüstung gekaufte Psikraft, „angeborene“ Psikräfte werden nicht betroffen
13. Verwundet alle Psioniker auf 2+
14. ein zusätzlicher W6 bei Panzerungsdurchschlagswürfen
15. verwundet auf 2+
16. Nur ein Schuss
17. ignoriert Deckung
18. platziere die Flammenschablone so, dass das schmale Ende der Schablone innerhalb 12 Zoll der Waffe und das große Ende nicht näher an der Waffe als das schmale Ende liegt. Danach wird die Infernokanone wie eine Schablonenwaffe verwendet.
19. Um zu verwunden, würfel eine Stärke von 8 gegen den Moralwert, nicht gegen den Widerstand. Ein Ergebnis von 1 verwundet niemals. Gegen Fahrzeuge würfel einen W3 auf der Streifschusstabelle
20. Keine Rettungswürfe



21. Einheiten bewegen sich in folgender Runde wie in schwierigem Gelände. Falls sich die Einheit bereits in schwierigem Gelände befindet würfelt sie einen Würfel weniger um ihre Bewegungsreichweite zu ermitteln. Fahrzeuge müssen einen Geländetest ablegen wenn sie sich folgende Runde bewegen wollen, gilt auch für Antigravfahrzeuge.
22. Alle verpatzten Schadens- oder Durchschlagwürfe dürfen je einmal wiederholt werden. Darf auch

- abgefeuert werden, wenn sich das Fahrzeug 12 Zoll bewegt hat.
23. W3+3 Zoll, nur ein Schuss, Countdown
24. Alle Biovoren in einer Rotte verschießen ihre Sporenminen in einem Sporenminenschwarm, was als ein Schuss gilt. Sporenmine wird wie bei Sperrfeuer platziert. Kommt die Sporenmine in Kontakt mit einem feindlichen Modell, explodiert der Schwarm mit dem Profil des verschossenen Minentyps. Platziere so viele Explosivschablonen wie Sporenminen im Schwarm über dem Schwarm und führe die normalen Sperrfeuerregeln durch. Entferne danach die Sporenminen. Weicht der Sporenminenschwarm so ab, dass er nicht in Kontakt mit einem Modell kommt, platziere Sporenminenmodelle, die sich dann wie ein gewöhnlicher Schwarm verhalten.
25. verwunden immer auf 4+, haben keine Wirkung auf geschlossene Fahrzeuge und verursachen bei offenen Fahrzeugen automatisch einen Streifschuss.
26. 2W6+3 bei Panzerungsdurchschlag
27. X ist die Anzahl Schuss, die eine Tyranidenwaffe abfeuern kann und wird nach den Attacken im Grundprofil berechnet.
28. Tyranidenwaffen haben variable S-Werte, die sich nach dem S-Wert der Kreatur richtet, zusätzlich zu evtl. Biomorphen, bis zu dem angegebenen Maximum.
29. verursacht bei nicht offenen Fahrzeugen maximal einen Streifschuss
30. Lebende Munition: Verwundungswürfe dürfen wiederholt werden.



31. Stachelharpunen verwunden ihr Ziel aufgrund der starken Toxine immer auf 4+; gegen Fahrzeuge W6+Stärke der Kreatur.
32. erfordert zum Einsatz einen Psitest; funktioniert nicht mit Biomorph „verbesserte Sinne“
33. Alle vollständig oder teilweise unter der Schablone befindlichen Modelle erleiden bei 4+ einen Lebenspunktverlust gegen den keine Rüstungs- oder Deckungswürfe erlaubt sind. Fahrzeuge erleiden bei 4+ einen Streifschuss.
34. Nach gelungenem Psitest erleiden alle Modelle innerhalb von 6“ Umkreis um den Hexer einen Treffer der S3 mit DS -. Sowohl Hexer als auch getroffene Modelle dürfen sich im Nahkampf befinden.
35. Hexer und Ziel dürfen im Nahkampf sein. Nach gelungenem Psitest würfel gegen den unmodifizierten Widerstandswert des Ziels (6 ist immer gelungen). Keine Schutzwürfe jeglicher Art erlaubt. Modelle ohne Widerstand werden nicht betroffen. Das Modell wird durch eine Chaosbrut unter Kontrolle des Chaos Spielers ersetzt. Befand sich das ersetzte Modell in direktem Kontakt mit freundlichen Modellen, sind diese nun im Nahkampf mit der Chaosbrut.
36. Bei einem Verwundungswurf von 6 wird der Schuss zu DS1

37. Benötigt keine Sichtlinie zum Ziel, jedoch muss Zieleinheit markiert sein.
38. Verwende Geschützschablone, zählt aber nicht als Geschütz.
39. Kein Überhitzen bei einem Trefferwurf von 1
40. Benötigt keine Sichtlinie



41. Große Schablone, ignoriert Deckungswürfe
42. Für jeden Treffer mit einem Zielmarker darf der Tau-Spieler sich einen Effekt aus folgender Liste auswählen:
 - Eine Lenkrakete rufen, die das markierte Ziel auf 2+ trifft
 - Die BF einer auf das markierte Ziel feuernden Einheit um 1 erhöhen (kumulativ)
 - Den Zielprioritätstest automatisch bestehen, um auf die markierte Einheit schießen zu können
 - Die Regeln für Nachtkampf beim Schießen auf die markierte Einheit ignorieren
 - Den MW der markierten Einheit für Niederhaltenstest um 1 reduzieren (kumulativ)
 - Den Deckungswurf der markierten Einheit um 1 reduzieren (kumulativ)
43. Wähle ein Ziel aus und führe einen Trefferwurf aus; Jede Einheit auf einer Linie zwischen Kanone und Ziel erleidet W6 automatische Treffer; Jeder weitere Kanone erhöht die Stärke um 1. Fahrzeuge, Bunker und Ziele mit Panzerung erleiden einen automatischen Streifschuss (unabhängig der Panzerung), es wird nicht für Panzerungsdurchschlag gewürfelt;
44. Verwundet immer bei einer 2+, bei einem Verwundungswurf von 6 wird das Ziel automatisch ausgeschaltet. Bei Zielen mit Panzerungswert wird bei einem Wurf von 3 und 4 einen Streifschuss und bei 5 und 6 einen Volltreffer.
45. Mehrere Prismenkanonen können ihre Schüsse kombinieren, der Schuss gilt als synchronisiert. Jede unterstützende Kanone erhöht die Stärke des Schusses um 1 und senkt den DS um 1.
46. bei einem Trefferwurf von 6 wird der Schuss zu DS1, bei Weltenwanderern gilt das bei 5+.
47. Waffe entspricht dem Hagun Zar, kann aber geworfen werden; bei Schadenswürfen gegen Fahrzeuge hat er eine Stärke von 9
48. Die Schablone wird mit dem Mittelpunkt über einem feindlichen Modell in 18 Zoll platziert. Von der Schablone berührte Fahrzeuge erleiden einen Treffer mit 2W6+3 Panzerungsdurchschlag und werden in eine mit dem Abweichungswürfel ermittelte Richtung geschleudert, bei einem Treffersymbol darf der Eldarspieler die Ausrichtung festlegen.
49. Verursacht bei einem Panzerungsdurchschlag von 6 einen automatischen Streifschuss, Infanterie wird bei einem Verwundungswurf von 6 automatisch verwundet.
50. Trifft alle gegnerischen Einheiten in 12 Zoll Radius W6-mal.



51. Das Modell unter dem Mittelpunkt der Geschützschablone wird mit DS1 getroffen.
52. gilt als Energiewaffe im Nahkampf
53. Wenn ein Modell einer Einheit getroffen wird, muss die Einheit einen Niederhaltentest bestehen. Wenn die Einheit unter der Hälfte ihrer Sollstärke ist, wird ihr Moralwert mit -1 modifiziert, außerdem gibt es für jedes weitere getroffene Modell nach dem ersten eine weitere Modifikation von -1.
54. DS wird für jedes Ziel mit einem W6 neu ermittelt, kein Deckungswurf erlaubt.
55. Verwundet immer auf 2+; wird ein Ziel ausgeschaltet, platziere Explosionsschablone über ausgeschaltetem Modell und würfle nach Regeln für Explosionswaffen, die Treffer haben S in Höhe des W und einen DS in Höhe des RW des ausgeschalteten Modells (Bsp.: ein explodierender Space Marine verursacht S4 und DS3-Treffer); gegen Fahrzeuge DS1.
56. Jede Einheit, die nicht aus Dark Eldar besteht und die Modelle unter der Schablone des Xenofex hat, muss einen Niederhaltenstest ablegen, wobei der Moralwert um -1 pro betroffenem Modell modifiziert wird.
57. Kann als Flammenwerfer abgefeuert oder als Energiewaffe eingesetzt werden, aber nicht beides im selben Spielzug
58. Wirf in jeder Schussphase einmal einen W3, um die Feuerrate des gesamten Mobs zu bestimmen.
59. Würfel einmal pro Einheit den DS für die gesamte Einheit aus, nachdem das Ziel ausgewählt wurde.
60. Bei einem Pasch oder einer 11 beim Ermitteln der Stärke:
 - 1,1: entferne Mek und alle Modelle in W6 Zoll Umkreis
 - 2,2: gegnerischer Spieler darf das Ziel bestimmen, auch aus der Armee des Meks
 - 3,3: die nächststehende Einheit ist das Ziel
 - 4,4: Schuss trifft, hat aber nur S und DS von 6 und 3'-Schablone
 - 5,5: Mek-schütze wird in Kontakt mit Zieleinheit gestellt und gilt als Angreifer
 - 5,6: Schuss trifft mit S10, aber nur Modell unter dem Zentrum der Schablone, im nächsten Spielzug darf Snotzogga nicht schießen
 - 6,6: jedes getroffene Modell ist automatisch ein Verlust, Fahrzeuge erleiden einen automatischen Volltreffer
61. Bei einem Stärkewurf von höher als 10, hat die Waffe S10, aber ein Mitglied der Grot-Besatzung wird ausgeschaltet. Bei einem Streifschuss oder Volltreffer verursachen sie zusätzlich noch *Crew durchgeschüttelt*



www.s40k.de