

ARMI LEGGERE POTENZIATE

Come costruirle con il semplice set base di Star Quest

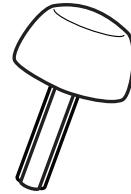
Per farlo avrete bisogno di:

Un piccolo seghetto per il ferro, o uno qualsiasi con una dentatura piuttosto fine. Anche una lama di traforo ad esempio andrà benissimo.

Una colla potente a presa rapida. Il classico SuperAttack è perfetto sia per la potenza che per l'aspetto trasparente, vi permetterà di nascondere le sbavature.

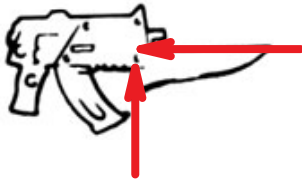
Un piccolo foglio di carta vetrata dalla grana piuttosto fine.

Dal set di base del gioco prendete due dei Fucili Laser di scorta e due Segnalini mirino da mettere sulla plancia segnapunti.

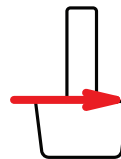


Come procedere:

Tagliate da uno dei due Fucili Laser la baionetta secondo le linee rosse indicate nella figura



Tagliate il "gambo" di uno dei due segnalini all'altezza della testa

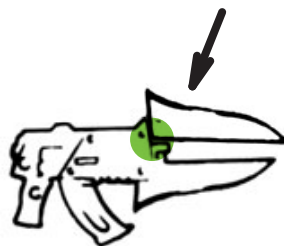
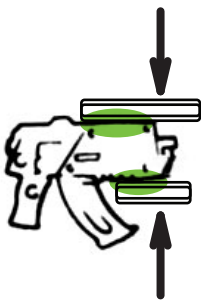


Oscillate senza paura fino a che si spezza (tranquilli si spezzerà esattamente dove spezzarsi) il "gambo" del secondo segnalino



Con la carta vetrata ritoccate tutte le parti tagliate o spezzate fino a ottenere superficie piuttosto lisce. Inoltre eliminate, sempre con la carta vetrata, il mirino in cima alla canna del fucile laser al quale avete tagliato la baionetta.

Ora incollate con molta pazienza e mano ferma le parti come indicato nella figura. Attenzione ad usare meno colla possibile, se è molto potente basteranno pochissime gocce.



 **Gocce di colla**

FATTO! Ripete il lavoro per tutte le squadre di Marine

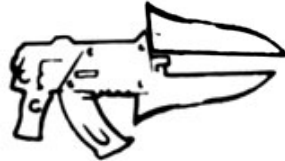
ARMI LEGGERE POTENZIATE

Le Armi Leggere Potenziate sono upgrade dei normali Fucili Laser in dotazione agli Space Marine. Due diverse soluzioni, una per il corpo a corpo e una per il fuoco, studiate con l'aggiunta di nuovi pezzi tecnologici montati sui fucili originari.

Questa nuova categoria di armi si posiziona metà strada tra la maneggevolezza delle armi leggere e la potenza di fuoco di quelle pesanti. Per questo motivo, tutti i marine equipaggiati con armi Leggere Potenziate muoveranno al massimo di **5 caselle** nella loro fase di movimento.

Non ci sono limitazioni al loro impiego nella missione, possono sostituire l'arma leggera obbligatoria e/o qualsiasi arma pesante. Possono essere impiegate entrambe, nessuna, o una sola; la scelta sta al giocatore marine

Baionetta d'Assalto

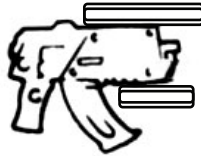


La Baionetta d'Assalto monta una seconda lama penetrante nella parte superiore del Fucile, permettendo un raggio d'azione più esteso e una forza d'urto più devastante.

Nella fase di Fuoco il Fucile Laser funziona in modo normale lanciando **due dadi bianchi**, ma nel Corpo a Corpo lancia **due dadi bianchi** più **uno rosso**.

Inoltre il suo raggio d'azione permette di ingaggiare combattimenti Corpo a Corpo anche quando ci si trova in diagonale rispetto alla casella di un'alieno. In questo caso lancerà **tre dadi bianchi**, ma l'avversario lancerà **un dado in meno** al normale.

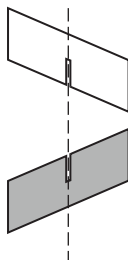
Lanciagranate Incendiarie



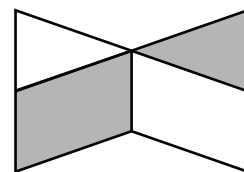
Due M203 montati sul fucile lo trasformano in un potente lanciagranate a distanza. Le granate standard in dotazione sono esplosivi incendiari a largo raggio che rilasciano un potente agente infiammabile che rimane attivo per un breve periodo dopo l'esplosione.

Con questa arma si può scegliere se sparare con il normale fucile lanciando **due dadi bianchi**, o con il lanciagranate lanciando **un dado bianco** e **uno rosso**.

Se il punteggio ottenuto con il lanciagranate è maggiore di zero l'azione di fuoco avrà un'effetto collaterale: scegliete un'area di quattro caselle (2X2), una delle quali deve essere quella della miniatura colpita dal lanciagranate (anche se è sopravvissuta allo sparo) e posizionate su quest'area il segnalino incendio. Da quel momento fino al successivo turno del giocatore marine che ha sparato con il lanciagranate il segnalino incendio rimane in gioco e le quattro caselle infuocate causano il danno di un punto corpo a chiunque le attraversi. Solo gli Androidi e il Dreadnought sono immuni a questo danno. Ovviamente il fuoco non oltrepassa muri e porte chiuse, fate riferimento anche ad essi per determinare le effettive caselle infuocate.



Montaggio tassello Incendio



ARMI LEGGERE POTENZIATE

MOVIMENTO

5 caselle

BAIONETTA D'ASSALTO



fuoco



corpo a corpo
adiacente



diagonale



avversario -1 dado

LANCIAGRANATE
INCENDIARIE



fuoco



fucile laser



lanciagranate

corpo a corpo



se totale maggiore di zero
effetto incendio per un turno

