

Space ERPS Fernkampfaffen

Fernkampfaffe	Typ	Ini	SF	Angriffsbonus BEW				Bonus	RW			Schaden			BF		Munition		Last	
				+1	+2	+3	+4		min	1	max	Wurf	Wunde	☞	×	Anzahl	Laden			
Impuls, klein	Einhandenergie	+2	3/1	20	14	6	0	Ges 2/6/14/18	-	10	8×	2w+1	E	2	24	34	40	1	0,3	
Impuls, groß	Einhandenergie	+1	2/1	20	14	6	0	Ges 2/6/14/18	-	15	8×	2w+4	E	2	20	36	30	1	0,5	
Strahl, klein	Einhandenergie	+2	3/1	25	20	14	6	Ges 2/6/14/18	-	8	6×	2w	E	1	24	34	25	1	0,3	
Strahl, groß	Einhandenergie	+1	2/1	25	20	14	6	Ges 2/6/14/18	-	12	6×	2w+3	E	1	20	36	20	1	0,5	
Nadler	Einhandfeuer	+1	1/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	1	6	5×	3× 2w-2 ³	P	1	18	30	6	1	1,0	
Pistole, leicht	Einhandfeuer	+1	3/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	-	8	5×	2w+3	P	2	22	32	20	1	0,3	
Pistole, mittel	Einhandfeuer	0	3/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	-	10	6×	3w+1	P	2	21	34	22	1	0,5	
Pistole, schwer	Einhandfeuer	0	2/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	-	12	8×	4w-1	P	2	20	36	24	1	0,8	
Revolver, leicht	Einhandfeuer	+1	2/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	-	12	5×	3w-2	P	2	20	32	6	1	0,4	
Revolver, mittel	Einhandfeuer	0	2/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	-	14	6×	3w+2	P	2	19	34	8	1	0,6	
Revolver, schwer	Einhandfeuer	0	2/1	19	13	6	0	Ges 2/6/14/18	-	16	10×	4w	P	2	18	36	10	1	1,0	
Taser	Einhandfeuer	0	1/1	16	10	4	-2	Ges 2/6/14/18	2	5	4×	speziell	E	4	16	26	3	3	1,2	
Impulsgewehr	Leichte Zweihandenergie ²	0	2/1	20	14	6	0	Ges 4/8/16/20	2	30	15×	4w	E	2	28	40	50	1	2,0	
Strahlgewehr	Leichte Zweihandenergie ²	0	1/1	25	20	14	6	Ges 4/8/16/20	2	20	10×	4w-1	E	1	28	40	35	1	2,0	
Jagdgewehr	Leichte Zweihandfeuer ²	-2	1/1	18	13	9	4	Ges 4/8/16/20	4	50	15×	5w	P	1	30	44	10	2	2,8	
MP	Leichte Zweihandfeuer	0	2/1	20	14	6	0	Ges 4/8/16/20	2	12	8×	2× 3w-2 ³	P	2	24	36	12	1	1,6	
Scharfschützengewehr	Leichte Zweihandfeuer ²	-3	1/1	16	12	8	4	Ges 4/8/16/20	5	80	20×	6w	P	1	32	40	12	2	4,0	
Schrotgewehr	Leichte Zweihandfeuer ²	0	2/1	22	16	10	4	Ges 4/8/16/20	1	6	5×	3× 2w+2 ³	P	3	34	48	10	2	2,2	
Sturmgewehr	Leichte Zweihandfeuer ²	-1	2/1	18	12	6	0	Ges 4/8/16/20	3	30	15×	2× 3w+1 ³	P	2	32	44	30	1	2,4	
Ionenstrahler	Schwere Zweihandenergie ²	-1	1/1	16	10	4	-2	Ges 9/18, Str 7/17	5	50	10×	6w+3 ¹	E	-2	38	50	10	3	5,0	
Plasmawerfer	Schwere Zweihandenergie ²	-3	1/2	19	13	6	0	Ges 9/18, Str 7/17	5	25	10×	3× 4w+2 ³	E	-1	40	60	6	2	7,0	
Flammenwerfer	Schwere Zweihandfeuer ²	-3	1/1	20	14	6	0	Ges 9/18, Str 7/17	3	8	5×	6w	E	0	40	65	15	4	7,0	
Maschinengewehr	Schwere Zweihandfeuer ²	-2	1/1	22	15	7	0	Ges 9/18, Str 7/17	4	20	10×	2× 4w ³	P	1	38	54	10	2	5,0	
Minigun	Schwere Zweihandfeuer ²	-2	1/1	22	15	7	0	Ges 9/18, Str 7/17	4	15	10×	3× 4w ³	P	1	40	58	15	3	7,0	
Armbrust	Projekt ²	-1	1/1	18	12	6	0	Ges 3/7/14/19	2	10	8×	4w+1	P	2	26	34	6	1	2,5	
Crossbow	Projekt ²	+1	2/1	19	13	6	0	Ges 3/7/14/19	1	6	8×	3w	P	2	24	30	10	1	1,2	
Kurzbogen	Projekt ²	0	1/1	20	14	6	0	Ges 3/7/14/19	3	8	10×	3w-2	P	2	26	30	1	0	0,8	
Langbogen	Projekt ²	-1	1/1	19	13	6	0	Ges 3/7/14/19	5	10	10×	4w	P	2	24	28	1	1	1,3	
Bola	Wurf	-2	1/1	17	12	7	2	Ges 4/7/15/20	5	TRK×2	4×	speziell	N	2	26	30	1	0	0,5	
Granaten	Wurf	0	2/1	14	8	2	-4	Ges 4/7/15/20	-	TRK	8×	Typ	Typ	Typ	20	35	1	0	0,2	
Schleuder	Wurf	-1	1/1	17	12	7	2	Ges 4/7/15/20	5	TRK×2	6×	2w	N	22	24	30	1	0	0,4	
Wurfaxt	Wurf	0	1/1	16	10	4	-2	Ges 4/7/15/20	3	TRK	5×	3w	N	2	28	44	1	0	0,8	
Wurfklinge	Wurf	+1	2/1	18	11	5	-2	Ges 4/7/15/20	2	TRK	4×	2w+1	N	2	26	50	1	0	0,1	
Wurfscheibe	Wurf	+2	3/1	18	11	5	-2	Ges 4/7/15/20	2	TRK	4×	2w-1	N	2	24	36	1	0	0,0	
Wurfspeer	Wurf	0	1/1	16	10	4	-2	Ges 4/7/15/20	5	TRK×2	10×	3w-1	N	2	28	36	1	0	0,6	

- 1 Jede Person im Umkreis von 5 Metern (Schütze inklusive) erhält w-3 (E -1) Schaden.
- 2 Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz
- 3 Mehrfachtreffer: Multiplikator gilt bis zweifache Reichweite (inklusive) und wird für jeweils zwei Reichweiten um eins reduziert.