

Typ	RNG	ATK	HP	Special	Kosten	Munition
Pistole	8/12	1w-1	1	P0	2+1-1 = 2	80
schwere Pistole	8/16	1w	1	P1	3+1 = 4	40
leichte Pistole	6/9	1w-1	1	P0	1+1-1 = 1	40
Maschinenpistole	8/12	2w-1	1	A/P0	2+3-1+1 = 5	80/40
Sub Machine Gun (SMG)	8/16	2w-1	1	A	3+3-1+1 = 6	80/40
Karabiner	12/18	1w	1	-	3+1 = 4	40
Gewehr	12/24	1w	1	-	4+1 = 5	40
schweres Gewehr	18/36	1w+1	1	-	5+1+3 = 9	20
Sturmkarabiner (schweres SMG)	12/18	2w	1	A	3+3+1 = 7	40/20
Sturmgewehr	12/24	2w	1	A	4+3+1 = 8	40/20
leichtes Maschinengewehr	12/24	3w	1	A/S1	4+6+1 = 11	40/13
Sturmkanone	12/24	4w	1	A/S2	4+10+1 = 15	40/10
Maschinengewehr	18/36	3w+1	1	A/S2	5+6+3+1 = 15	30/10
Autokanone	18/36	1w+2	2	S2	5+1+6+3 = 15	13
Automatikscharotflinte (Slug)	8/16	3w	1	A/S1	3+6+1 = 10	13
" (Schrot)	6/9	4w-1	1	S1	1+10-1 = 10	13
Scharotflinte (Slug)	8/16	2w	1	-	3+3 = 6	20
" (Schrot)	6/9	3w-1	1	-	1+6-1 = 6	20
Kurze Scharotflinte (Slug) ***	8/12	1w	1	-	2+1 = 3	40
" (Schrot) ***	6/9	2w-1	1	-	1+3-1 = 3	40
Flammenwerfer	6/9°	1w+1*	1	-	6+1+3 = 10	72°
schwerer Flammenwerfer	6/9°	2w+2*	1	S1	6+3+6 = 15	36°
Miniflammer ***	3/6°	1w-1*	1	-	3+1-1 = 3	36°
Granatwerfer (Spreng)	12/18	1w+1	2	-	3+1+3+3 = 10	10^
" (Splitter)	12/18	2w-1	1	B2	3+3-1+5 = 10	10^
Raketenwerfer (Spreng)	24/48	1w+1	2	B1/S2	6+1+3+3+3 = 16 (4)	4^ (1)
" (Splitter)	24/48	3w-1	1	B2/S2	6+6-1+5 = 16 (4)	4^ (1)
" (AP)	24/48	1w+2	2	S2	6+1+6+3 = 16 (4)	4^ (1)
Handgranate (Spreng)	G	1w+1	2	-	1+1+3+3 = 8 (0.5)	20 (1)
Handgranate (Splitter)	G	2w-1	1	B1	1+3-1+5 = 8 (0.5)	20 (1)
Türsprengladung	1	2w+2	1~	S1	3+6+2 = 10 (1) **	10 (1)
Bündelladung (Spreng)	4/6	1w+1	2	B1/S1	1+3+3+3 = 10 (1) **	10 (1)
" (Splitter)	4/6	3w-1	1	B2/S1	6-1+5 = 10 (1) **	10 (1)

Mine (Splitter) #	1	3w-1	1	B2/S4	6-1+5+10 = 20 (9) **	2 (1)
Mine (Spreng) #	1	1w+1	2	B1/S4	1+3+3+3+10 = 20 (9) **	2 (1)
Mine (AP) #	1	1w+2	2	S4	1+6+3+10 = 20 (9) **	2 (1)
Mini-Mine #	1	2w-1	1	B1/S2	6-1+10 = 15 (4) **	4 (1)

Laserpistole (high Power)	8/12	1w-1	2	P0	2+1-1+3+1 = 6	40
" (low Power)	8/12	2w-1	1	A/P0	2+3-1+1+1 = 6	40
Lasergewehr (high Power)	12/24	1w	2	-	4+1+3+1 = 9	20
" (low Power)	12/24	2w	1	A	4+3+1+1 = 9	20
Laserkanone	18/36	1w+2	2	S2	5+1+6+3 = 15	10
Autolaser (high Power)	12/24	2w	2	A/S1	4+3+3+1+1 = 12	13
" (low Power)	12/24	3w	1	A/S1	4+6+1+1 = 12	13

Explosion wenn etwas im Nachbarfeld

** Einwegwaffe (/5)

~ Zusätzlich +2HP gegen stationäre Ziele (Türen)

* kein Effekt gegen Türen oder Schotts

*** Kann an alle Waffen ohne P/SN/H1/H2 montiert werden

° Muss jedes Feld zum Ziel angreifen, 1 Munitionskosten pro Feld

^ Vorher Anzahl pro Munitionssorte festlegen

**Bajonett (Melee+1 - nur Angriff + 2pts)
(Nicht mit S Waffen möglich)**

**2 Waffen kombinieren = Kosten addieren
(Nicht mit S Waffen möglich)
Ergebniss kann eine S1 Waffe werden**

S1 = 10-14

S2 = 15-19

S4 = 20-24

S8 = 25-29

**SX = XAP Aufwenden bevor Feuerbereit
AP Können auch zwischen 2 Personen aufgeteilt werden (je 1/2)**

nicht genug Punkte → Rest Abzug von ATK

Zusätzliche Munition kostet 4 Punkte

Maximal 10 Punkte an Munition, Zusatzwaffen und Sprengstoffen pro Person

**Gyrostabilisator reduziert S Klasse um 1
= 5 Punkte**

2 schwere Pistolen = 2W+1+DEF