

Fernkampfaffen								
Fernkampfaffe	Mu	Ini	AbB		Schaden	RW	Sf	Last
			+1	+2				
Armbrust ² (Projektil, Armbrust)	1	+1	16	10	3w+4	30 m	1/3	3
Blasrohr (Spezial)	1	+2	14	8	spez. Gift	10 m	1/1	0,2
Bola (Spezial)	1	-2	12	5	2w + spez. Fessel	10 m	1/2	0,5
Crossbow (Projektil, Armbrust)	1	+2	16	10	3w	15 m	1/2	1,5
Explosionsgranate ² (Wurf, Sprengstoff)	1	-2	14	6	3w/2w/1w	6 m	1/1	1,0
Feuertopf ² (Wurf, Sprengstoff)	1	-2	10	2	spez. Feuer	5 m	1/2	1,5
Kurzbogen ² (Projektil, Bogen)	1	0	16	10	2w+3	20 m	1/1	1,0
Langbogen ² (Projektil, Bogen)	1	-1	16	10	3w+1	35 m	1/2	1,5
Muskete ² (Feuer, Muskete)	1	0	16	10	4w	10 m	1/6	3,5
Pistole (Feuer, Pistole)	1	+2	16	10	3w+2	5 m	1/4	1
Schleuder (Projektil, Schleuder)	1	-1	12	5	2w-1	15 m	1/1	0,5
Wurfaxt (Wurf, Axt)	1	0	12	5	2w+2 ³	10 m	1/1	1,0
Wurfmesser (Wurf, Klinge)	1	+1	14	8	2w-2	6 m	2/1	0,1
Wurfpfeil (Wurf, Stange)	1	+2	14	8	1w	4 m	2/1	0,02
Wurfspeer (Wurf, Stange)	1	0	13	7	2w+1 ³	12 m	1/1	0,5
Wurfstern (Wurf, Klinge)	1	+2	14	8	2w-4	6 m	2/1	0,02
Munition 10								1

²Diese Waffen müssen zweihändig geführt werden
³Bei diesen Waffen wird der Schadensbonus addiert
SF: Schußfrequenz der Waffe. Wird als Angriffe/Runden angegeben. Ein Langbogen kann z.B. einmal alle zwei Runden eingesetzt werden.

Rüstungswerte und Last	
Kopf RS bis 6	0,1 pro Punkt
Bein RS bis 8	0,1 pro Punkt
Arm RS bis 8	0,05 pro Punkt
Rumpf bis 5	0,5 pro Punkt
Rumpf bis 10	1 pro Punkt
Rumpf bis 16	2 pro Punkt