

Trefferzonen		
0	linke Hand	linker Arm 54-61
1	linker Fuß	linkes Bein 71-79
2	Kopf	Kopf 80-83
3	linker Unterarm	linker Arm 54-61
4	linkes Schienbein	linkes Bein 71-79
5	linker Oberarm	linker Arm 54-61
6	linker Oberschenkel	linkes Bein 71-79
7	linke Schulter/Torsoseite	Vorn 21-40 Hinten 41-45
8	Unterleib	Vorn 21-40 Hinten 41-45
9	Brust	Vorn 21-40 Hinten 41-45
10	Bauch	Vorn 21-40 Hinten 41-45
11	rechte Schulter/Torsoseite	Vorn 21-40 Hinten 41-45
12	rechter Oberschenkel	rechtes Bein 62-70
13	rechter Oberarm	rechter Arm 46-53
14	rechtes Schienbein	rechtes Bein 62-70
15	rechter Unterarm	rechter Arm 46-53
16	Gesicht und Hals	Hals 94-96
17	rechter Fuß	rechtes Bein 62-70
18	rechte Hand	rechter Arm 46-53

Nachladen	
Magazin wechseln	1 Runde (bei Pistolen mit Schnappschuß)
Magazin nachladen	4 Kugeln pro Runde
Revolver mit Quickloader nachladen	1 Runde
Revolver Kammer für Kammer	4 Schuß pro Runde
Internes Magazin nachladen	4 Schuß pro Runde
MG nachladen	2 Runden mit Gurt, 1 Runde für Magazin

Schutzwesten (Deutsche Einteilung)				
Klasse	Weichkern (Ball, HP)	Hartkern (AP)	Material	Verdeckt
I	9mm Para (sonst -2)	.380in Auto (-0)	Kevlar/Twaron	Ja
II	.44in Magnum (-3)	9mm Para (-1)	Kev./Tw. mit Keramikplatten	Bedingt
III	7.62mm (-4)	.44in Mag. (-2)	Stahlplatten	Nein
IV	.50in Browning (-6)	7.62mm (-4)	Stahlplatten	Nein
Die Zahl hinter den Kaliberangaben ist der Schadensmodifikationsfaktor für ein Geschloß, daß stärker ist, als das Angegebene. Wird ein Schuß abgefangen gibt es denn Schaden nur als AP-Verlust. (bei 0 AP überträgt sich der Schaden auf LP). Außerdem gibt es für 1W6-3☺ Runden keinen Angriff.				

Kopf-, Hals oder Gesichtstreffer		
Ein Halstreffer (Fleischwunde) bewirkt zusätzlich <b>jede</b> Runde <b>1LP</b> Verlust. Kritisch wird die Wirbelsäule getroffen (Tod). Wird der Kopf oder das Gesicht getroffen (ab Fleischwunde) kommt folgende Tabelle zum Einsatz.		
2W6	Fleischwunde	Kritisch
2	linkes Auge (Sehen+4)	Gehirn (Tod)
3	rechtes Auge (Sehen+4)	Gehirn (Tod)
4	Mundraum/Zähne (Schm.+4)	Gehirnstamm (Tod)
5	Mundraum/Zunge (Schm.+4)	Wirbelsäule (Tod)
6	linkes Jochbein	Gehirnstamm (Tod)
7	rechtes Jochbein	Gehirnstamm (Tod)
8	Kiefer (Schmecken+4)	Wirbelsäule (Tod)
9	Nase (Riechen+4)	Gehirn (Tod)
10	linkes Ohr (Hören +4)	Gehirn (Tod)
11	rechtes Ohr (Hören +4)	Gehirn (Tod)
12	Stirn (2W6 R. bewußtlos)	Gehirn (Tod)

Scharfschießen	
Hitzeblimmern	-2
leichter Wind	-2
starker Wind	-4
Regen	-2
Schnee	-6
Durch Glas	-2

Modifikationen	
Schnappschuß (auch Ziehen und Schießen)	-4
Sorgfältig zielen (eine Runde lang zielen)	+4
Schießen mit falscher Hand	-6
Schießen aus dem Liegen im Kampf	-2
Gewehr einhändig	-6
Gewehr/MG auflegen (Bipod, etc.)	+2
Schrotflinte 30-60m	+2
Schrotflinte 60-(end of range)	+4
Ziel bewegt sich schnell B30+	-4
Ziel auf über 100m	-4
Ziel auf über 300m	-6
Ziel auf über 600m	-8
Ziel halb gedeckt (nur Oberkörper/Seite)	-4
Ziel voll gedeckt (nur Kopf/Hände zu sehen)	-6
Dämmerung, Nebel, schwache Beleuchtung	-4
Dunkelheit	-6
Overrange	-12
2ter Schuß, 3ter Schuß, 4ter Schuß (Semi !!!)	-2,4,8
Laservisier (nur bis 25m)	+2
Scope (nicht unter 100m im Kampf)	+6
Scharfschießen ohne Reputation auf Präzision	-2
Mehrere Ziele (max. 3 Schuß) vorher ansagen	-0
Mit Vollautomatik mehrere Ziele (bis max. 10)	-0

Schwere der Verletzung	
Würfel	Verletzung
1	<b>Streifschuß</b> (keine Auswirk.)
2-3	<b>Fleischwunde</b> (keine Auswirk.)
4-6	<b>Kritischer Treffer</b>
Bei jedem schweren Treffer muß ein PW:HWG gelingen um das <b>Umfallen</b> zu verhindern. Ab einem LP-Verlust von 10 fällt der Getroffene automatisch. Aufstehen braucht eine Runde (nur Schnappschuß möglich). Nach einem <b>Kritischen Treffer</b> fällt die getroffene Zone aus, nächste Runde kein Angriff.	

Kaliber	Ball	AP	Hollow	AET	Silenced
.50in Action Express	1W6+6	1W6+5	1W6+8	1W6+7	-1
.454in Casull	1W6+6	1W6+5	1W6+8	1W6+7	-2
.45in Winchester Mag.	1W6+6	1W6+5	1W6+8	1W6+7	-2
.45in Long Colt	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-2
.45in A.C.P.	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-0
.44in Magnum	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-1
.44in Special	1W6+3	1W6+2	1W6+5	1W6+4	-1
.41in Rem. Magnum	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-2
.41in Action Express	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-2
.40in Smith & Wessen	1W6+3	1W6+2	1W6+5	1W6+4	-0
.357in Magnum	1W6+3	1W6+3	1W6+5	1W6+4	-2
.357in SIG	1W6+3	1W6+2	1W6+5	1W6+4	-1
5.7mm FN	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-2
10mm Auto	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-1
9x21mm IMI	1W6+1	1W6	1W6+3	1W6+2	-1
9mm Parabellum	1W6+1	1W6	1W6+3	1W6+2	-1
.38in Super Auto	1W6+1	1W6	1W6+3	1W6+2	-1
.38in Special	1W6+1	1W6	1W6+3	1W6+2	-1
7.62x26mm Russian	1W6+1	1W6	1W6+3	1W6+2	-1
9x18mm Russian	1W6	1W6-1	1W6+2	1W6+1	-1
.380in Auto	1W6	1W6-1	1W6+2	1W6+1	-1
.32in A.C.P. (7,65mm)	1W6-1	1W6-1	1W6+1	1W6	-0
.25in A.C.P. (6,35mm)	1W6-1	1W6-1	1W6+1	1W6	-0
.22in Magnum	1W6-1	1W6-2	1W6	1W6	-0
.22in Long Rifle	1W6-2	1W6-2	1W6	1W6-1	-0
5.45x18 Russian	1W6-2	1W6-2	1W6	1W6-1	-0
5.45x40mm Russian	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-3
5.56mm	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-3
7.62x39mm Russian	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-3
4.7mm HK Caseless	1W6+4	1W6+3	1W6+6	1W6+5	-5
7.62mm	1W6+6	1W6+5	1W6+8	1W6+7	-3
7.62x54mm Russian	1W6+6	1W6+5	1W6+8	1W6+7	-3
.50in Browning	1W6+10	1W6+9	1W6+12	1W6+11	
12.7x107mm Russian	1W6+10	1W6+9	1W6+12	1W6+11	
15mm Flechette	1W6+12	1W6+12			
	<b>00 &gt; 30m</b>	<b>00 &lt; 30m</b>	<b>Slug</b>	<b>Penetrator Slug</b>	
12ga.x65mm	9x 1W6-5	1W6+3	1W6+8	1W6+5	
12ga.x70mm	9x 1W6-5	1W6+4	1W6+8	1W6+5	
12ga.x76mm	9x 1W6-5	1W6+5	1W6+9	1W6+6	

Feuer Modis	
Semi	2ter Schuß -2, 3ter -4, 4ter -8
Auto	Schuß Abgefeuert = Intention - 3 + 1W6 (nicht bei max/min = 2) 1 Target: Wieviele Treffer = <b>(EW Angriff - WW Ausw.) / 2</b> (bei 20 erste Kugel krit.) Jeden Schuß einzeln plaziert. x Targets: Schuß pro Ziel = Schüsse / Ziele (Maximal 10 Ziele) EW Angriff pro Ziel mit +4
3rnd Burst	Wie Autofeuer, es werden jedoch immer nur 3 Schuß abgefeuert. Wieviele treffen = <b>(EW Angriff - WW Ausweichen) / 2</b> (bei 20 erster Schuß kritisch) Jeder Schuß wird einzeln plaziert
00-Shot	Wieviele Schrotkugeln treffen = <b>(EW Angriff - WW Ausw.) / 2</b> Nur bei Entfernungen über 30m. Maximal 9 Kugeln, jede wird einzeln plaziert (bei 20 erste Kugel kritisch).

Kritischer Fehler beim Schießen (angepaßt für 1996)	
0-20	keine Auswirkungen, die Runde kann fortgesetzt werden.
21-30	Munition erweist sich als Blindgänger. Nochmaliges Abdrücken löst diese Patrone mit einer Chance von 30% aus. Bei Revolvern ist aber sofort der nächste Schuß dran, der Blindgänger ist nun die letzte Patrone in der Trommel. Glocks müssen sofort durchgeladen werden ! Ansonsten kann die Runde fortgesetzt werden.
31-40	Die Waffe fällt dem Schützen aus der Hand. Schuld ist ein zu leichter Griff. Das Aufheben kostet eine Runde.
41-50	Der Schütze verletzt sich beim Schießen selbst. Die Waffe entgleitet kurz beim Schuß und der Rückstoß wird vom Körper abgefangen. 1W6-4 schwerer Schaden, die Runde ist damit beendet (Mindestens 1 Punkt Schaden !).
51-60	Eine ungeschickte Bewegung sichert die Waffe. In dieser Runde kann nicht weiter geschossen werden. Bei sicherungslosen Waffen (Glock, SIG, fast alle Revolver) nochmals würfeln.
61-70	Das Magazin wird ausgelöst. Nur bei Pistolen, sonst nochmal würfeln. Die Runde ist damit zu Ende.
71-90	Die Waffe blockiert. Bei Revolvern und Bolt-Action-Gewehren nochmal würfeln. Waffen mit Reputation auf Zuverlässigkeit blockieren nur mit 30%. Ein EW: Mechanik ist erforderlich um die Blockade zu lösen. Die Runde ist zu Ende.
91-99	Der Schuß wird aus Versehen zu früh ausgelöst und trifft mit +4 befreundete Spielfiguren. Die Runde kann nicht fortgesetzt werden.
100	Eine Feder/der Schlagbolzen bricht. Die Waffe muß repariert werden und ist aus dem Spiel. Selbstverständlich ist die Runde damit zu Ende.