

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

Kopf-, Hals oder Gesichtstreffer		
Ein Halstreffer (Fleischwunde) bewirkt zusätzlich jede Runde 1LP 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)

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

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

Scharfschießen	
Hitzeflimmern	-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

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 Geschöß, 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.				

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			
	00 > 30m	00 < 30m	Slug	Penetrator Slug	
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 = (EW Angriff - WW Ausw.) / 2 (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 = (EW Angriff - WW Ausweichen) / 2 (bei 20 erster Schuß kritisch) Jeder Schuß wird einzeln plaziert
00-Shot	Wieviele Schrotkugeln treffen = (EW Angriff - WW Ausw.) / 2 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.