



Willkommen beim Lone Gunmen Einsatzspiel.
Version 1.3

--

Basierend auf dem Spiel *SpecForce2: Firemen*
von Frank Boës 1997

Basierend auf dem Spiel *SpecForce*
von Frank Boës 1996

Basierend auf dem Spiel *Seal Team*
von Frank Boës & Björn Drebing 1993

--

Ausgabe: 13 Oktober 2002

--

Entwicklung: Frank J. Boës
Co-Entwickler: Stefan A. Boës

Zusätzliche Recherche: Stefan A. Boës, Christoph Otto

Spieltester: Arne P. Böttger, Dirk U. Boës, Björn Drebing, Georg Feretos,
Martial Hille, Andreas Klein, Christoph Otto, Sven Prüch, Marian Saeger,
Stephan Scharmer, Jörg Schwedler, Carlo Walther

--

<http://www.LONE-GUNM3N.de>
Mailto:info@LONE-GUNM3N.de

übersicht

Die Stadt Beaver City ist eine Großstadt, irgendwo in den Vereinigten Staaten von Amerika. Idyllisch direkt an der Küste gelegen, hat diese Stadt ein Riesenproblem... Kriminalität. Organisierte und unorganisierte Kriminalität beherrscht ganze Straßenzüge, die Personalstärke des Beaver City Police Departements reicht vorne und hinten nicht.

Das BCPD hat daher eine eigene SWAT-Abteilung aufgestellt, wobei SWAT für Special Weapons And Tactics steht. Diese in kleine, hochmobile, schwer bewaffnete Einheiten zerlegte Platoon besteht aus einem Haufen halbverrückter Außenseiter. Sie holen die Kohlen aus dem Feuer, wenn es ein Problem mit Waffengewalt zu lösen gilt, sei es eine Geiselsituation, ein bewaffneter Zugriff oder Personenschutz. Die Offiziellen des BCPD setzen sie trotz der schlimmen Lage nicht gerne ein, da ihre Methoden tatsächlich sehr SWAT sind.

Doch in diesem Haufen schwer zu disziplinierender und brutaler Gesellen gibt es tatsächlich noch eine Abteilung, die auch unter den SWATs einen zweifelhaften Ruf hat...

...die **Lone Gunmen**.

Spielgefühl

Ist es eigentlich schon mal jemanden aufgefallen, was für einen Spaß Hero's Quest™ macht? Ja? Gut! Und ist schon mal jemanden aufgefallen, was für einen Spaß Counter-Strike macht? Auch ja? Wirklich gut!

OK, hier kommt das Spiel, das versucht, echte Waffen in urbaner Umgebung in ein schnelles, leicht zu lernendes und vor allen Dingen spielbares Spiel zu packen.

Generell treten hier die **Lone Gunmen**-SWATs des Beaver City Police Departments gegen Banden von Kriminellen und Terroristen an, die sich in Häusern verschanzt, Geiseln genommen oder auch nur falsch geparkt haben und meinen, lieber das Ganze mit der Polizei ausschließen zu müssen anstatt wie jeder gesittete Mensch auf die Macht des Wortes zu vertrauen.

Die **Lone Gunmen**-SWATs werden von einem bis fünf Spielern gespielt, die kriminellen und eventuellen zivilen Elemente von einem als Spielleiter bezeichneten Spieler. Das Spiel wird single-blind gespielt, d.h. die SWATs sehen nur den Teil des Spielfelds, der von ihren Spielfiguren eingesehen werden kann, während der Spielleiter im Verborgenen seine Figuren ziehen kann.

Inhaltsverzeichnis

übersicht	Seite 2 : Übersicht
Spielgefühl	Seite 2 : Übersicht
Inhaltsverzeichnis	Seite 3 : Übersicht
Spielregeln	Seite 5 : Spielregeln
Spielaufbau	Seite 5 : Spielregeln
Personenwahl	Seite 6 : Spielregeln
Ausrüstungswahl	Seite 7 : Spielregeln
Aufbau	Seite 10 : Spielregeln
Spielverlauf	Seite 11 : Spielregeln
Initiative	Seite 12 : Spielregeln
Bullet-Time	Seite 14 : Spielregeln
Bewegung & Aktion	Seite 16 : Spielregeln
Aktivierung von Figuren	Seite 20 : Spielregeln
Kampfregele	Seite 21 : Spielregeln
Feuerkampf & Verteidigung	Seite 24 : Spielregeln
Nahkampf & Verteidigung	Seite 25 : Spielregeln
Trefferzonen	Seite 27 : Spielregeln
Schaden und Anwendung	Seite 28 : Spielregeln
Verwundungsgrade	Seite 31 : Spielregeln
Ausrüstungsregeln	Seite 33 : Spielregeln
Granaten werfen und leben	Seite 33 : Spielregeln
Schrotflinten	Seite 34 : Spielregeln
Objekte	Seite 35 : Spielregeln
Wände und Fenster	Seite 35 : Spielregeln
Türen	Seite 36 : Spielregeln
Mobiliar	Seite 36 : Spielregeln
Spielende	Seite 37 : Spielregeln
Sammeln und Einsetzen von Missionspunkten	Seite 37 : Spielregeln
Spezialregeln	Seite 39 : Spielregeln
Spezialregeln zum Spielverlauf	Seite 39 : Spielregeln
Spezialregeln zu den Kampfregele	Seite 41 : Spielregeln
Spezialregeln zu den Objekten	Seite 43 : Spielregeln
Spezialregeln zu den Ausrüstungsregeln	Seite 44 : Spielregeln
Charakterdaten	Seite 47 : Daten
Die Lone Gunmen	Seite 47 : Daten
Die dunkle Seite	Seite 53 : Daten
Die Opfer	Seite 55 : Daten
Persönliche Ausrüstung	Seite 57 : Daten
Pistole	Seite 57 : Daten
MPis	Seite 59 : Daten
Schrotflinten	Seite 61 : Daten
Sturmgewehre	Seite 63 : Daten

Granatwerfer	Seite 65 : Daten
Magazin / Schnellader	Seite 66 : Daten
Munition	Seite 67 : Daten
Spezialmunition	Seite 68 : Daten
Granaten	Seite 70 : Daten
Zielhilfen	Seite 72 : Daten
Schutzwesten	Seite 74 : Daten
Kopfschutz	Seite 75 : Daten
Gesichtsschutz	Seite 77 : Daten
Sturmzubehör	Seite 79 : Daten
Nahkampfwaffen	Seite 80 : Daten
Verschiedenes	Seite 80 : Daten
Lone Gunmen only	Seite 82 : Daten
Fahrzeuge	Seite 84 : Daten
Tabellen	Seite 85 : Tabellen
Appendix	Seite 89 : Appendix
Rechtlicher Hinweis	Seite 89 : Appendix
Quellenangaben	Seite 89 : Appendix

Spielregeln

In diesem Kapitel werden die generellen Spielregeln erläutert. Warum spielt man, wie spielt man und womit: all dies wird hier erläutert.

Spielaufbau

Mitspieler

Minimal sollten an diesem Spiel zwei Mitspieler teilnehmen. Der eine übernimmt dabei die Rolle eines **Lone Gunman**, der andere die Seite der kriminellen Kontrahenten. Wenn mehr Mitspieler vorhanden sind, kann dementsprechend jedes einzelne **Lone Gunmen** - Mitglied von einem einzelnen Spieler gespielt werden. Merke: Der Spieler, der die Tangos (Terroristen) spielt, ist gleichzeitig Spielleiter. Und: Die Tangos sind die Wegwerfware, nicht die **Lone Gunmen**.

Materialien

Generell wird als erstes ein Spielfeld benötigt. Dieses ist zumeist rechteckig und kariert. Auf ihm sind Räume, Hindernisse und ähnliches eingezeichnet. Darüber hinaus werden Spielfiguren benötigt. Es gibt 5 unterschiedliche **Lone Gunmen**-Figuren mit dazugehörigem Datenbogen. Darüber hinaus gibt es mehrere Figuren für Tangos und für Geiseln/Zivilisten mit einem jeweils dazugehörigem Datenbogen.

Szenariowahl

Jedes Szenario hat, neben einem kleinen Einleitungstext zur Situation, vor allen Dingen eine Karte, auf der die Startorte/-möglichkeiten für die Tangos, Geiseln, sowie **Lone Gunmen** angegeben sind.

Auf jeden Fall gibt es aber ein Ziel für beide Seiten, die meist entgegengesetzt sind. Für das Erreichen der Ziele gibt es dann die sogenannten Missionspunkte, die wiederum für die nächste Mission das Waffenarsenal vergrößern können.

Eventuell wird das ganze noch durch ein paar lustige Ausrüstungsbeschränkungen abgerundet, oder die Einschränkung für die **Lone Gunmen**, keine andere Ausrüstung als die in der letzten Mission verwendete zu benutzen (z.B. wenn die Missionen zeitlich direkt aneinander anschließen).

Personenwahl

Jeder Spieler der **Lone Gunmen** sucht sich seinen Lieblingscharakter aus. Tut mir leid, aber jede Figur ist nur einmal da, also entweder Strohhalme ziehen oder kurz vor die Tür gehen und das ganze austragen wie Männer. Als Spielleiter / Tangoführer hat man das Problem nicht, denn das Personal, das im Szenariotext vorgegeben ist, gehört ihm ganz alleine. Toll, nicht?

Werte der Personen

Jede Person führt einen ganzen Stapel Attribute mit sich ins Feld:

- ⊕ Der *Name* einer Person macht diese einzigartig und vor allen Dingen auf dem Spielfeld wiedererkennbar. Naja, sie haben gefragt, oder?
- ⊕ *Aktionspunkte* gibt an, wie viele Punkte pro Runde zur Verwendung stehen. Je mehr man davon hat, desto mehr kann man damit anstellen. Im normalen Leben sollte dieser Wert zwischen 6 - 9 liegen.
- ⊕ *Initiativwert* ist ein kleiner prickelnder Wert, der angibt, wann in der Runde die betreffende Figur dran ist. Je höher, desto früher dran ist die Figur. Im normalen Leben liegt dieser Wert bei 50, bei Krankheit drunter, bei besonderer Geilheit oder gutem Wetter drüber.
- ⊕ *Fernkampfwert* ist die Fertigkeit, seinem Gegenüber Schaden via Schusswaffe anzudrehen. Schlicht und ergreifend heißt es: Wie gerade und stotterfrei kann ich mit einer Pistole sprechen. Im normalen Leben besteht der Wert aus zwei Teilen: Einer Zahl und einer Würfelangabe wie z.B. 40 + 2W10; das bedeutet: wenn irgendwo nach dem Fernkampfwert gefragt wird, hat man die 40 schon mal sicher und addiert dazu noch das Ergebnis von zwei zehneitigen Würfeln. Der vordere Teil bewegt sich zwischen 0 (für das schlechteste) und 100 (für den absoluten Meisterschützen), der hintere von +1W10 (für einen relativ konstanten Schützen) bis +5W10 (für jemanden, der im einen Moment ein Gott und im nächsten der letzte Loser ist).
- ⊕ Entsprechendes gilt für den *Nahkampfwert*, der bei allen Nahkampfangriffen bzw. auch -verteidigungen eingesetzt werden kann. Auch hier liegt der Wert im allgemeinen bei 40+2W10, kann aber für Karate-Asse oder Bodybuilder sehr viel höher liegen.
- ⊕ Nicht zuletzt ist in einem Feuergefecht auch der *Verteidigungswert* wichtig, da dieser angibt, wie wahrscheinlich es ist, dass unser As sich vor Angriffen in Deckung bringen kann. Je kleiner man ist, desto wahrscheinlicher ist es, einen hohen Wert zu haben. Im allgemeinen liegt dieser Wert bei 50+2W10, kann aber bei Dicken auch entsprechend niedriger liegen.
- ⊕ *Gesundheit* zeigt an, wie viele Punkte Schaden in den einzelnen Trefferzonen die Figur aushält. Sinkt der Wert im Rumpf oder Kopf durch Schaden oder anderweitig auf 0, hat sich die Person von ihrem irdischen Leben befreit. Der Grundgesundheitswert wird für Arme und Beine halbiert aufgetragen, für den Kopf sogar nur geviertelt (wobei gnädigerweise aufgerundet werden darf).
- ⊕ *Ausdauer* ist ein weiterer Gradmesser des körperlichen Wohlbefindens. Schockschaden, d.h. stumpfer Schaden, kostet Ausdauer. Sinkt dieser Wert auf 0 fällt die Person vor Erschöpfung um.
- ⊕ *Spezialfertigkeiten* schließlich sind eigentlich nur für die **Lone Gunmen** oder Obergegner von Interesse. Hier sind bestimmte Sonderregeln vermerkt wie z.B. Geschoßparade oder Durch-Wände-sehen... nein, nur Scherz, aber fast.

Ausfüllen des Personenbogens - Personendaten

Alle hier genannten Daten werden in der unteren Hälfte des Personenbogens eingetragen. Bei Name wird augenscheinlich der Name des Charakters eingetragen; bei Funktion kann bei Bedarf die Funktion im Team oder für das Spiel eingetragen werden, oder auch so sinnvolle Sachen wie „Peter's Figur“.

Bei Aktionspunkte, Basisgesundheit sowie Basisausdauer, Initiativwert, Fernkampfwert, Nahkampfwert und Verteidigungswert werden einfach die vorgegebenen Daten eingetragen. Das jeweils dahinter stehende „Aktuell“ ist ein Feld, in dem man Veränderungen dieser Werte durch Verwundung u.ä. eintragen kann, wenn man Lust dazu hat.

In der zweiten bzw. dritten Spalte werden dann nochmals Gesundheit und Ausdauer eingetragen, diesmal aber zum Abstreichen. In den jeweiligen Zonen werden so viele die überzähligen Kästen gestrichen, so dass die übrig bleibenden Kästen der in dieser Zone vorhandenen Gesundheit entsprechen (volle Basisgesundheit für den Rumpf, $\frac{1}{2}$ für Arme und Beine jeweils, $\frac{1}{4}$ für den Kopf, immer aufgerundet). Sobald Schaden eintrifft, werden hier einfach die Kästchen durchgestrichen, so dass man jetzt sogar grafisch sieht, wie gut es einem noch geht. Außerdem gibt es in der dritten Spalte einen Kasten, auf dem man schnell und übersichtlich seinen Verwundungsgrad festhalten kann (von vornherein unverwundet, siehe auch Seite 31).

Zuletzt kann in der vierten Spalte die Anzahl von Aktionspunkten festgehalten werden, die man in einer Runde bereits verbraucht hat (z.B. beim Verzögern wichtig, siehe Seite 12). Nicht zuletzt kann in der kleinen Box unten die Spezialfertigkeit und ihre Funktion vermerkt werden.

Ausrüstungswahl

Sofern nicht anders durch das Szenario vorgegeben, dürfen die **Lone Gunmen** sich frei in ihrem Waffen- und Ausrüstungspool eindecken. Bei der ersten Missionen besitzt der SWAT nur die im Ausrüstungskatalog als frei gekennzeichnete Ausrüstung, kann aber seine bereits vorhandenen Missionspunkte zum Ersteinkauf von Ausrüstung einsetzen. Siehe auch den Abschnitt Spielende auf Seite 37. Am Anfang hat jeder Charakter der **Lone Gunmen** 3 Missionspunkte zum Einkauf von Ausrüstung.

Für die Bösen gibt es diese Freiheit meist nicht. Die Ausrüstung wird in der Szenariobeschreibung vorgegeben und ist meist nicht allzu umfangreich. Nur Special Characters wie Oberschurken sollten genausoviel Gerümpel wie die **Lone Gunmen** mit sich führen können.

Ausfüllen des Personenbogens - Ausrüstung

Erworbene Ausrüstung muß jetzt auf dem Personenbogen in den dafür vorgesehenen Zonen untergebracht werden. Das passiert in der oberen Hälfte in der ersten Spalte. Wo genau ein Gegenstand untergebracht werden kann, steht entweder beim jeweiligen Gegenstand; sollte dort keine Angabe stehen, kann der Gegenstand nur in der Hand oder in Taschen mitgeführt werden.

Es gibt folgende Zonen, in denen man Ausrüstung unterbringen kann:

- ⊕ *Kopf*: In dieser Zone wird alles eingetragen, was man auf dem Kopf tragen möchte. Dabei handelt es sich meist um Hüte, Helme oder andere Hilfsmittel, die das Haupthaar vor Verfärbung schützen sollen. In dieser Zone kann ein speziell für den Kopf bestimmter Gegenstand mit einem beliebig hohem Behinderungswert transportiert werden.
- ⊕ *Gesicht*: Im Gesicht trägt man Brillen, Masken, falsche Schnurrbärte oder ähnlichen Kram, der mit dem Tragen eines Helmes nicht kollidiert. In dieser Zone kann ein spezielle für das Gesicht bestimmter Gegenstand mit einem beliebig hohem Behinderungswert untergebracht werden.
- ⊕ *Umgehängt*: Diese Zone ist für alles Gerät, was man sich einfach um den Hals hängen möchte. Im Allgemeinen bringt man hier seine Langwaffe (wie z.B. ein Gewehr oder eine Maschinenpistole) unter. Der Vorteil, sich einen Gegenstand umzuhängen anstatt ordentlich in einer Tasche zu verstauen ist natürlich, dass man den Gegenstand einfach aus der Hand fallen lassen kann, ohne ihn danach vom Fußboden aufheben zu müssen. In dieser Zone kann ein beliebiger Gegenstand mit beliebig hohem Behinderungswert eingetragen werden.
- ⊕ *Weste*: In dieser Zone werden alle Arten von Westen eingetragen. Kugelschutzwesten, Tragewesten... alles, was sich sanft um die Schultern schmiegt, wird hier verzeichnet. Teilweise sind hier sogar Kombinationen erlaubt, z.B. eine Kugelschutzweste, über die man dann noch eine Trageweste zieht. Die Weste hat Auswirkung auf das Fassungsvermögen der Westen- und Rückentaschen. In der Westenzone kann ein für diese Zone bestimmter Gegenstand mit beliebigem Behinderungswert eingetragen werden.
- ⊕ *Westentaschen*: Bei den Westentaschen 1 - 4 handelt es sich um Taschen, die auf der Vorderseite im Brustbereich liegen. Je nach getragener Weste können diese Taschen im Einzelnen mehr oder weniger aufnehmen. Ein normaler Mensch, der nur ein ganz normales Hemd anhat, hat in der Westentasche 1 & 2 Platz für Gegenstände mit einem Gesamtbehinderungswert von 2. Die Taschen 3 & 4 sind nicht existent. In den Taschen können beliebige Gegenstände, also auch u.a. Mützen, Waffen, Munition o.ä. mitgeführt werden.
- ⊕ *Rückentasche*: Diese Tasche ist z.B. ein Rucksack oder eine Tragehalterung, die auf dem Rücken sitzt. Je nach getragener Weste kann diese Tasche mehr oder weniger Behinderungswert aufnehmen. Ein normaler Mensch, der nur ein normales Hemd anhat, hat keine Rückentasche.
- ⊕ *Beintaschen*: Die Beintaschen funktionieren wie die Westentaschen, nur dass sie halt an der Hose sitzen. Beide Beintaschen haben bei einem normalen Menschen einen zulässigen Gesamtbehinderungswert von jeweils 2.

Hinter jeder Zone steht ein Kästchen, in dem der Behinderungswert des Gegenstands festgehalten werden kann. Das kleine Kästchen davor gibt an, ob dieser Gegenstand

gerade in der Hand gehalten wird (sollte also nur vorsichtig mit einem Bleistift eingetragen werden, oder vielleicht mit einem kleinen Pinökel markiert werden).

Für etwaige Panzerung als Weste oder Helm werden zusätzlich Eintragungen in der oberen rechten Hälfte vorgenommen. Für alle Gegenstände wird jeweils der Durchschlag- und Schadensschutz, sowie der Schockabzug und die abgedeckten Zonen vermerkt. Das ganze wird bereichert durch eine Trefferzonentabelle (siehe auch Seite 27).

Ausfüllen des Personenbogens - Waffen

Die Kiste öffnet sich, und aus einem Stapel Styropor und Nichthaftungserklärungen schält sich unser Metall gewordener Traum, unsere niegelnelneue Flinte. Jetzt liegt sie da und möchte eingesetzt werden. Dafür ist es notwendig, ihre Daten auf dem Waffenteil des Personenbogens zu vermerken.

Generell finden sich die Kästen für die Waffen auf der rechten Seite, oben die Langwaffe, unten die Kurzwaffe. Das Vorgehen beim Ausfüllen des Waffenbogens ist in beiden Blocks gleich. Zuerst im oberen linken Block unter „Waffe“ den Namen der Waffe vermerken. Oder sollte ich besser sagen: Die Bezeichnung? Nicht, das da jemand so etwas wie „Meine Braut“ oder ähnlich Infantiles hinschreibt. Dann entsprechend die Basiswerte der Waffe wie z.B. Schaden, Reichweite, Durchschlag, Feuerstoß, Zielgenauigkeit, Behinderungswert (kurz in das vordere und lang in das hintere Feld, falls es das gibt, ansonsten das jeweils andere Feld einfach streichen) sowie den Rückstoß (auch hier in kurz und lang aufgeteilt) der Waffe vermerken. In der oberen Box unter dem „Lang“ befindet sich noch ein ominösens Kästchen: Hier ist ein Kreuzchen in Bleistift zu setzen, falls eine Schulterstütze den **Lone Gunman** mit blauen Flecken versorgt.

Die darunter liegende Box sagt, was an Munition mitgeführt wird. Zunächst wird unter „Munitionsyp“ das Kaliber der Munition eingetragen, daneben die Anzahl von Schuß pro Magazin. Sollte man spezielle Munition mitführen, wird diese dem Feld „Zubehör / Anmerkungen“ eingetragen. Für gemischte Magazine empfiehlt es sich, Zeichen für die einzelnen Sorten auszusuchen, die dann in den Magazinen eingetragen werden. Munition wird dann im Spielverlauf von oben links nach unten rechts zeilenweise abgemarkert.

Beispiel: Walker hat einen 7-schüssigen Speedloader für seine Schrotflinte. Er hat drei Sorten Munition zur Auswahl: Standard-, Türbrecher- und Gummimunition. Er trägt diese drei Bezeichnungen mit einem kleinen Zeichen dahinter unten ein. Jetzt sind alle leeren Kästen Standardmuni, alles mit einem Kreis markierte Türbrecher und alles mit einem Kreuz Gummi. Er will seinen Speedloader wie folgt aufbauen: Türbrecher, und dann immer Standard und Gummi im Wechsel. Er malt also einen Kreis, und dann immer ein freies Kästchen und ein Kreuz.

Neben den Magazinen steht ein Feld für den Ort, wo das Magazin getragen wird. So ist es nachher möglich, Magazine nur halbleer zu schießen und später noch einmal zu verwenden. In den Magazinen selber werden die nicht vorhandenen Patronen abgemarkert sowie etwaige Spezialmunition mit den darunter stehenden Zeichen gefüllt. Im Spielverlauf werden dann bei Schussabgabe die Munitionsbestände von unten nach oben abgestrichen.

In der Box darunter kann dann noch Lauf- oder Unterlaufzubehör mit Name und Funktion eingetragen werden.

Der Spind

Der Spind ist der Ort, wo die **Lone Gunmen** ihre Ausrüstung lagern. Im Endeffekt ist es für den Spieler ein Zettel, wo er alle Spezialausrüstung aufführt, die er bis jetzt erstanden hat. Bei Waffen ist es auch wichtig, die genaue Anzahl anzugeben.

Außerdem ist im Spind ein kleines Wertfach, in dem man seine Missionspunkte sammeln kann. Das ist vor allen Dingen wichtig, wenn man mit tödlichen Verletzungen ins nächste Krankenhaus gefahren wird: Wenn man im Spind dann keine Punkte findet, ist der Ofen aus. Und nicht zuletzt kann man alle Ehrenzeichen und Orden darin aufhängen.

Ach so: Für die Ordnung im Spind ist jeder selber zuständig. Es gibt keine Spindkontrollen. Wenn jemand also glaubt, einen Sixpack Bier oder Bilder von seiner Freundin reinpacken zu müssen... bitte!

Aufbau

Das Spielfeld wird aufgebaut und die SWATs nehmen ihre Startpositionen ein. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, muss sich jeder Spieler entscheiden, wo er beginnen will. Außer dem kompletten Gebäude und den **Lone Gunmen** ist am Anfang also nichts zu sehen. Erst, wenn zwischen den **Lone Gunmen** und einem besonderen Gegenstand (z.B. Türen) oder einer Person eine Sichtlinie besteht, muss sie vom Spielleiter auf den Plan gestellt werden. Der ganze Vorgang nennt sich Single-Blind, d.h. eine Seite sieht nichts, die andere alles.

Daraus ergeben sich ein paar Einschränkungen für den Spielleiter im Einsatz seiner Figuren, siehe auch den Abschnitt über Aktivierung, Seite 20.

Ausfüllen des Missionsbogens

In der ersten Zeile kann der Name der Mission und in Klammern der Name der Karte eingetragen wird. Darunter kommt ein kleiner Text, worum es in der Mission eigentlich geht. Ausschmücken, übertreiben, und einen guten Grund geben, die bösen Jungs ins Nirvana zu pusten. Darunter kann sich der Spielleiter Notizen für unliebsame Ereignisse und Hintergründe für die Mission schreiben. Darunter wiederum werden die Teilmissionsziele und die dafür verliehenen Missionspunkte eingetragen.

Dann findet sich auf dem Missionsbogen noch ein Feld, auf dem die Karte skizziert werden kann. Eine kleine Legende darunter hilft, sich schlaue Zeichen für eine übersichtliche Karte einfallen zu lassen. Personen werden dabei mit einer kleinen Nummer und einem Strich für ihre Ausrichtung versehen, während die **Lone Gunmen**-Startpositionen nur mit einem X markiert werden.

Unter Tangos/Zivilisten werden genau diese eingetragen, und zwar mit dem Namen, der auch auf dem Personendatenbogen steht, sowie der Nummer, mit der sie auf der Karte eingetragen sind. Bei Ausrüstung schließlich wird das gesamte Gerödel eingetragen, was die Jungs mit sich rumschleifen.

Spielverlauf

Aufbau einer Runde

Jede Runde läuft nach einem ähnlichen Schema ab:

- ⊕ Zuerst wird das Rundenereignis bestimmt. Dies kann mehr oder weniger witzige Effekte für die **Lone Gunmen** mit sich bringen.
- ⊕ Darauf folgt der das Berechnen der Initiative (siehe Initiative, Seite 12). Sie bestimmt, in welcher Reihenfolge die einzelnen Figuren ziehen dürfen.
- ⊕ In der so bestimmten Reihenfolgen dürfen die Figuren Bewegungen & Aktionen durchführen (siehe Bewegung & Aktion, Seite 16).
- ⊕ Abschließend werden noch Sonderereignisse wie z.B. Bombenexplosionen oder ähnliches abgehandelt.

Rundenereignisse

Es gibt einen ganzen Stapel Ereignisse, die für die ein oder andere Seite Vor- bzw. Nachteile haben. Dieses Rundenereignis wird vor der Initiative vom Spielleiter mit 2W10 ausgewürfelt.

Wurf	Rundenereignis
1	<i>Ladehemmung</i> (Wird als <i>Verdächtige Stille</i> verkündet): Bei einem Lone Gunman tritt bei der aktuellen Waffe eine Störung auf, die ihm bei Abgabe des nächsten Schusses mitgeteilt wird. Diese Störung kann nach dem Aufwenden von Aktionspunkten entstört werden, ein Schuss geht verloren.
2	<i>Niesreiz</i> : Die Lone Gunmen dürfen einen an sie angrenzenden Raum bestimmen, in dem jemand deutlich hörbar niest, sollte sich jemand darin aufhalten.
3	<i>Stolpersteine</i> : Ein Lone Gunman stolpert über einen Farbeimer, eine Kiste o.ä., und fällt hin. Er muss Aktionspunkte aufwenden, um wieder aufzustehen.
4	<i>Tiefflieger</i> : Ein riesiger Hintergrundlärm maskiert in dieser Runde jeden Lärm. Schüsse und Explosionen können in angrenzenden Räumen nicht gehört werden.
5	<i>Die Blumenvase</i> : Ein Lone Gunman stößt gegen eine Blumenvase, eine Blechdose o.ä., die mit lautem Lärm zu Boden geht. In allen angrenzenden Räumen werden die Tangos alarmiert.
6	<i>Kaffeepause</i> (Wird als <i>Verdächtige Stille</i> verkündet): Ein Tango kann von einem Raum in einen angrenzenden anderen Raum wechseln.
7	<i>SitRep</i> : Ein beliebiger Lone Gunman muss für 6 AP einen Situationsbericht abliefern. In dieser Runde kann er nichts tun.
8-10	<i>Verdächtige Stille</i> : Es passiert ... nichts!

Ereignisse mit Personenwahl

Manchmal passiert es, dass ein Rundenereignis zwingt, auszuwählen. Generell wird für die Bestimmung der **Lone Gunmen** durch die Tangos folgende Würfeltabelle benutzt. Sollten mehrere Teams aktiv sein, wird davor noch mit 1W10 bestimmt, welches Team betroffen ist.

SWAT-Wahl	Name
1 - 2	Element Leader
3 - 4	Red Team Leader
5 - 6	Red Team Officer
7 - 8	Blue Team Leader
9 - 10	Blue Team Officer

Sollen die **Lone Gunmen** einen der Tangos auswählen, so wird eine Würfelliste für alle dumm rum stehenden bzw. sichtbaren Tangos erstellt. Einfach kreativ sein: Wenn weniger als 10 Tangos herumstehen, einfach jedem Tango eine Nummer zuordnen; sollte keine vergebene Nummer fallen, nochmals würfeln.

Initiative

Um die Zugreihenfolge in einer Runde festzulegen setzen alle beteiligten Figuren ihren Initiativwert ein. Der mit dem höchstem Ergebnis fängt an, gefolgt von dem mit dem zweithöchsten. Die Runde beginnen alle Figuren mit 0 Aktionspunkten; erst bei Erreichen ihres Initiativwerts kriegen sie ihre Aktionspunkte (laut Charakterdaten) zugeteilt (d.h. sie können auch nicht auf etwas reagieren, was vor ihrem Initiativwert passiert).

Beispiel: Ford und Mr. Bad treten gegeneinander an. Ford kommt auf eine Initiative von 50, Mr. Bad hat nur 40 zu bieten. Die Runde beginnt, beide haben 0 APs. Bei Wert 50 kriegt Ford ihre 9 APs und stürmt auf Mr. Bad zu; der dürfte zwar eigentlich reagieren, hat aber noch keine Aktionspunkte zugeteilt bekommen (ha, kalt erwischt nennt man das).

Beim Gleichstand der modifizierten Initiativwerts ist der vorher dran, der den höheren unmodifizierten Initiativwert hat. Sollte auch hier Gleichstand sein, sind die SWATs zuerst dran.

Verwundungs- und Situationsmodifikatoren

Als einfache Faustformel gilt: Je früher man in einer Runde dran ist, desto besser. Dementsprechend ist es nicht von Vorteil etwas zu tun, was einen in seiner Bewegungsfreiheit einengt wie z.B. in der Nase zu bohren oder ein halbes Schwein durch die Gegend zu tragen.

Je nach Verwundungsgrad wird es dementsprechend schwieriger, seine Sinne zusammenzuraffen und mal fix einen bösen Buben ins Jenseits zu befördern (zu den Verwundungsgraden siehe auch Seite 31).

Eine besondere Regel beschäftigt sich mit dem Mitschleppen von sperrigen Material. Obwohl es schön und gut ist, ein leichtes MG in ein Haus zu schleppen um alles zu durchsieben, was nicht niet- und nagelfest ist, wird jeder zugeben, dass so ein sperriges Gerät ein bisschen schwieriger zu handhaben ist als z.B. eine kleine, feine MPi. Außerdem macht es einen Unterschied, ob man einen Gegenstand am Körper trägt oder

in der Hand hat. Ist ja irgendwie auch klar: Die sicher umgehängte MPi behindert mich nicht so stark wie die MPi, die ich in der Hand halte.

Einerseits verliert also die Figur für *alle* Ausrüstung am Körper Initiative in Höhe von 10% der aufaddierten Behinderungswerte (für rechenfaule Leute: Das Komma um eine Stelle nach vorne verschieben). Darüber hinaus verliert man aber noch Initiative in Höhe des vollen Behinderungswertes des Gegenstandes, den man in der Hand trägt.

Beispiel: Drucker hat seine Glock 17 (Behinderungswert 2) und seine MP5A2 (Behinderungswert 11) dabei. Er hat als Initiative 60 und kommt effektiv mit $(60 - 1,3 - 11=)$ 48 an den Start. Hmm, und wenn er sich dann den Typen dahinten greift und rauszerrt, der nun mal groß und schwer ist (Behinderungswert 250), hat er ein echtes Problem, nämlich eine $(60 - 26,3 - 11=)$ 23. Ziemlich spät.

Initiative	Modifikator
Grundwert	Initiativwert der Figur
Gegenstände am Mann	.- 10% Behinderungswert (abgerundet) aller Gegenstände am Körper
Gegenstände in der Hand	.- Behinderungswert der Gegenstände in der Hand

Verzögern

Einzelne Figuren können auch ihre Aktion teilweise oder komplett verzögern.

Beispiel: Fockler und Drucker stehen vor einer Tür. Fockler zieht mit einer Initiative von 70 zuerst und schießt unter Zuhilfenahme eines Aktionspunktes die Tür auf, kündigt dann sofort an zu verzögern. Bei 60 ist Drucker dran und stürmt den Raum, sofort gefolgt von Fockler, der seine übrig gebliebenen Punkt verballert.

Besonders ist die Verzögerung für Leute interessant, die gegeneinander antreten. So ist es möglich, sobald ein Gegner ins Sichtfeld zieht, sofort auf ihn mit einer sogenannten Bullet-Time zu reagieren. Siehe auch Seite 14 für die genauen Regeln.

Ausfüllen des Rundenbogens

Für den Spielleiter gibt es eine Spielhilfe, um dem Chaos der vielen unterschiedlichen Initiativen und Verzögerungen Herr zu werden: den so genannten Rundenbogen. Am Anfang einer Runde, nachdem alle ihre persönliche Initiative bestimmt haben, sammelt der Spielleiter die Ergebnisse ein und trägt sie in die entsprechenden Felder im Bogen ein. Jetzt muss der Spielleiter nur noch die Liste runter lesen, wer an der Reihe ist.

Der Vorteil ist: Solange sich an der Initiative nichts mehr ändert, sagen am Anfang der Runde einfach alle, das ihre Initiative sich nicht geändert hat, und schon beginnt die nächste Runde.

Bullet-Time

Problem: Die Abfolge, in der die Spielfiguren ziehen und handeln dürfen, ist eigentlich relativ einfach beschrieben. Vertrackt wird das ganze System erst durch die Idee, dass Figuren sich innerhalb einer Runde entscheiden können, auch später und auch gleichzeitig mit anderen Figuren handeln zu können. Beispielsweise ist es so möglich, beim Öffnen einer Tür auf andere Figuren zu reagieren. Dafür brauchen wir die sogenannte „Bullet-Time“.

Ausrufen der Bullet-Time

Als erstes ist zu beachten, dass jeder Spieler einer Seite auf jeden Spieler der anderen Seite reagieren kann. Dazu muss er nur möglichst dramatisch „Bullet-Time!“ in die Runde rufen. Nach diesem Ausruf darf keine Seite mehr eine Aktion machen. Das komplette Spiel geht in „Bullet-Time“ über.

Ablauf der Bullet-Time

Bullet-Time kann man sich vorstellen wie eine extreme Zeitlupe, in der jede Spielfigur mit vorhandenen Aktionspunkten auf dem Brett in fester Reihenfolge dran ist; die Reihenfolge ist die selbe wie in einer normalen Runde (der erste Spieler in der Runde ist also auch der erste in der Bullet-Time). Im Unterschied zur Runde, bei der ja jeder Spieler beliebig viele Aktionspunkte ausgeben kann, bis er an einen anderen Spieler abgeben muss, ist in der Bullet-Time pro Durchgang nur jeweils eine Aktion (!) pro Aktivierung möglich, also z.B. nur einen Schritt, eine Salve, einmal Türöffnen oder ähnliches.

Die Bullet-Time wiederholt sich unendlich oft, bis sie beendet wird. In der Bullet-Time kann auch nicht verzögert werden. Entweder handelt man in einer Bullet-Time an seinem Aktivierungszeitpunkt, oder man lässt es.

Um den Vorgang plastisch zu machen, sollte man sich einfach vorstellen, dass jede Runde eine Stoppuhr abläuft, die schließlich bei „0“ ankommt und die Runde beendet. Während die Initiativestufen dabei $\frac{1}{10}$ -Sekunden darstellen, vergeht die Zeit in einer Bullet-Time dann in $\frac{1}{100}$ -Stufen.

Ende der Bullet-Time

Die Bullet-Time beendet sich, wenn sich beide Seiten darauf einigen, oder auf mindestens einer Seiten keine Aktionspunkte mehr zur Verfügung stehen, oder innerhalb der Bullet-Time eine der beiden Seiten ausgelöscht wurde.

In der Bullet-Time hat jede Figur nur so viele Aktionspunkte, wie sie in der Runde noch über hatte. Die Aktionspunkte, die in der Bullet-Time verbraucht werden, stehen beim normalen Weiterlauf der Runde dann nicht mehr zur Verfügung. Warum auch: In der Runde hat man ja nur eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten, und ob man sie in Zeitlupe oder Normalzeit ausgibt, ist unerheblich.

Besonderheiten der Bullet-Time

Als wohl wichtigste Besonderheit ist es verboten, durch andere Figuren durch zu ziehen. Im Spiel würde das nämlich bedeuten, das man mindestens einen Durchgang lang zwei Figuren in einem Feld stehen hat, da ja in jedem Bullet-Time-Durchgang nur eine Aktion, d.h. ein Feld ziehen erlaubt ist. Heult nicht, ich habe es jetzt oft genug gesehen, das Leute die letzten APs auf dem Feld ihres Kumpels ausgegeben haben, und am Ende der Runde immer noch zwei eng aneinander gepresste SWATs da standen, als ob Christopher-Street-Day wäre.

Beispiele

Beispiel: Fockler (mit einer Initiative von 62), Ford (mit einer Initiative von 45), sowie zwei Bösewichter (#1 mit 42, #2 mit 35 Initiative) sind auf zwei verschiedenen Seiten einer Tür aufgestellt.

Die Runde beginnt, Fockler ist zuerst dran. Er baut sich neben der Tür auf und spart seine verbleibenden Aktionspunkte auf. Dann ist Ford dran, baut sich auf der anderen Seite der Tür auf und wartet. Beide wurden also schon aktiviert und verfügen für den späteren Verlauf der Runde noch über Aktionspunkte.

Bei 42 wird Bösewicht #1 aktiv und öffnet ungeschickterweise die Tür. Sobald er diese Aktion abgeschlossen hat, brüllen Fockler und Ford im Chor „Bullet-Time“.

Jetzt geht das Spiel in Zeitlupe über. Fockler übernimmt seine 62, und darf sozusagen bei x,62 handeln. Er darf aber nur eine Aktion durchführen, und er lässt sich auf ein Knie fallen, um ein kleineres Ziel zu bieten. Bei x,45 ist Ford dran, die ihrem Widersacher eine Schrotflintenladung in den gepanzerten Brustbereich setzt. Bei x,42 ist #1 dran, der einen Schritt nach hinten geht, um aus Focklers Feuerbereich zu kommen. Bei x,35 wäre jetzt eigentlich #2 dran; leider hat er aber noch keine Aktionspunkte, so dass die erste Bullet-Time endet.

Da keine der beiden Seiten die Bullet-Time beenden möchte, geht sie einfach weiter. Fockler ist wieder bei x,62 dran, und schießt durch die Wand hindurch mit seinem M4 auf #1, der im Kopf getroffen zu Boden geht. Bei x,45 geht Ford einen Schritt nach vorne, um in den Raum blicken zu können, während #1 tot da liegt und #2 immer noch keine Aktionspunkte hat. Alle einigen sich darauf, die Bullet-Time zu beenden, da die eine Seite keine Möglichkeit mehr hat, aktuell auf die andere Seite einzuwirken, so dass Ford und Fockler in der verbleibenden Runde einfach in Normalzeit auf #2 feuern können.

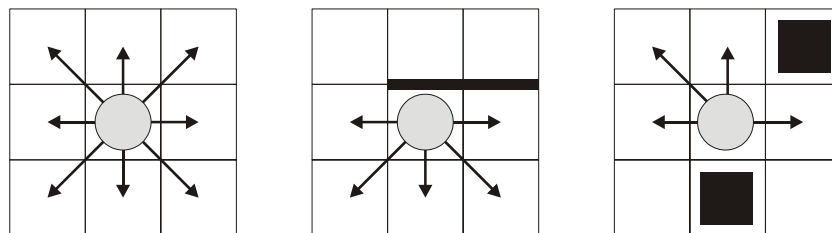
Bemerkung: Hätte #1 bis Initiativestufe 35 gewartet, hätte auch #2 mitwirken können. Zwar wäre wieder Fockler zuerst dran gewesen in der Bullet-Time (nämlich bei x,62), aber am Ende der Bullet-Time-Runde hätte #2 auch noch sein Glück versuchen können.

Bewegung & Aktion

Alle Aktionen werden in „Geräuschlos“, „Leise“ und „Laut“ unterschieden. Zu der genauen Bedeutung dieser Begriffe siehe Seite 20.

Bewegung

Generell kann in **Lone Gunmen** von jedem Feld in alle acht angrenzenden Felder gezogen werden. (Um das mal zu begründen: Nach $a^2 + b^2 = c^2$ ist der Abstand der diagonalen Felder 1,41 Meter. Wenn man das mal rundet, landet man bei 1, nicht bei 2. Also ist diagonal ziehen erlaubt und muss nicht durch einmal horizontal und einmal vertikal ziehen ersetzt werden. Wer Spaß hat, kann ja den Diagonalzug mit 1,5 Aktionspunkten abrechnen.) Es gilt bei den Diagonalzügen aber eine Ausnahme: Sobald auch nur eines der einschließenden Felder mit einem Hindernis versehen ist (z.B. Wand, Gegenstand, Person), muss der harte Umweg über das jeweilige freie Feld genommen werden; statt einem Feld direkt müssen zwei Felder gezogen werden.



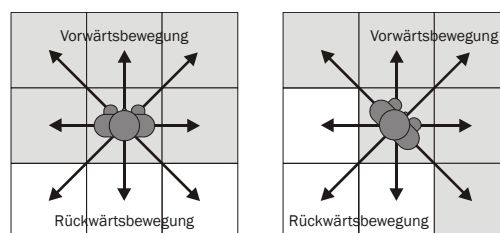
Stapeln

Unter Stapeln versteht man die Möglichkeit, mehrere Figuren in ein und dasselbe Feld zu stellen. Generell gilt in **Lone Gunmen**: Jedes Feld gehört nur der Person, die in ihm steht. Keiner Figur ist es erlaubt, durch ein bereits belegtes Feld durchzuziehen. Es gibt aber eine Ausnahme:

Befreundete Figuren können einander erlauben, sich zum Zwecke des Zuges kurz aneinander vorbeizuquetschen. Also, kurzzeitig ist es möglich, mit einer Person, die das erlaubt (und die Nähe ertragen kann), im selben Feld zu stehen. Am Ende eines Zuges beißt aber die Maus keinen Faden ab: Sobald die fetten Finger sich von der Figur entfernen, muss diese auf einem nur ihr gehörenden Feld stehen.

Aktionspunkte

Um ein einfaches Feld zu betreten, muss jede Spielfigur einen Aktionspunkt aufwenden. Dabei kommt es auch auf die Ausrichtung der Figur an. Liegt das neue Feld in den vorderen 180° der Figur, so betritt sie das Feld vorwärts gehend. Zieht sie schräg oder direkt nach hinten, so muss ein Extraaufschlag für Rückwärtsgehen bezahlt werden.



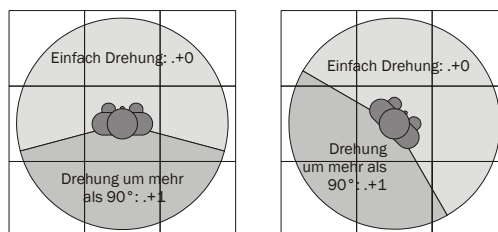
Dann gibt es noch die verschiedenen Gangarten. Dem Menschen die angenehmste ist stehend/gehend. Sich so fortzubewegen hat zwar irre Geschwindigkeitsvorteile, aber den

großen Nachteil, dass man leider ein großes Ziel abgibt. Stehend/gehend gilt man als ein Ziel von der Größe 1*1*2 Meter bzw. Felder.

Anders sieht es da schon mit der geduckten Haltung aus. Jede Spielfigur kann sich für einen Aktionspunkt von der aufrechten in die geduckte Haltung bringen (und umgekehrt), bezahlt aber die verkleinerte Statur von 1*1*1 Meter bzw. Feldern mit einem zusätzlichen Aktionspunkt pro Feld. Naja, schon mal eine watschelnde Ente auf der 100-Meter-Bahn gesehen? Nein? Dacht' ich's mir. Ach so, wer in einem Feld stehend ankommt und sich später überlegt, dass es vielleicht doch besser sei, in geduckter Haltung zu verharren: Bitte, einfach einen Punkt drauflegen und nichts wie runter.

Beispiel: Ford zieht hinter eine Kiste (1 Punkt), gibt einen gut gezielten Schuss ab (3 Punkte) und sucht dann Deckung hinter ihrer Kiste (1 Punkt). Alles in ein und demselben Feld.

Nun ja, seit dem Kapitel „Wie drehe ich mich richtig um die Ecke“ auf Seite 16 wissen wir, dass in diesem kleinen Zeitmaßstab alles entscheidend sein kann. So kosten Drehungen über 90° einen Bewegungspunkt.



Bewegung	Aktionspunkte	Typ
Ein Feld betreten	1 / Feld	leise
Rückwärts gehen	.+1 / Feld	leise
Stehend / Gehend	.±0 / Feld	leise
Ducken / Aufstehen aus geduckt	1	geräuschlos
Kniend / Geduckt	.+1 / Feld	geräuschlos
Nach einem Sturz aufstehen	3	leise
Drehung um mehr als 90°	1	geräuschlos
Verwundung	Seite 31	leise

Aktionen

Generell muss man sich jederzeit darüber im Klaren sein, was man gerade in der Hand hat. Für jede Figur braucht es eine Aktion, den Gegenstand, den sie gerade in der Hand hat, in die Tasche wegzustecken, bzw. einen anderen Gegenstand, der sich am Körper oder selben Feld befindet, in die Hand zu nehmen.

Beispiel: Walker holt sein Brecheisen raus (2 Punkte), hebt die leichte Tür auf (Nahkampfangriff: 5 Punkte), steckt sein Brecheisen weg (2 Punkte), und greift sich möglichst schnell wieder seine MP5 (2 Punkt).

Einen Gegenstand einfach fallenzulassen verbraucht keinen Aktionspunkt. Chinesisch Nachladen (statt einem neuen Magazin in seine Waffe zu laden sich lieber eine komplett neue Waffe aus dem Gürtel zu ziehen) ist tatsächlich die schnellste Möglichkeit, im Feuergefecht zu bleiben. Wer jetzt aber auf die Idee kommt, sich wie in *Matrix* bis zur Hutkrempe mit MPis zuzuhängen, kriegt einen vor den Latz. Apropos: Alle Ausrüstung, die man in dem Tragepunkt „Umgehängt“ eingetragen sind, sind mit einem Trageriemen ausgestattet, können also einfach „fallen gelassen“ werden, bleiben aber trotzdem am Mann.

Damit kommen wir auch gleich zum nächsten Punkt, nämlich: Was mach' ich mit dem Gegenstand in meiner Hand? Benutzen, natürlich! Im Allgemeinen verbraucht einen Gegenstand einzusetzen Aktionspunkte. Bei vielen Gegenständen finden sich spezielle Angaben zu diesem Thema.

Solange Aktionspunkte vorhanden sind, kann mit 3 Aktionspunkten die bei der Waffe angegebene Anzahl Schuss pro Feuerstoß abgegeben werden.

Beispiel: Lawrence hat seine Glock in der Hand. Er gibt einen Schuss ab (3 Aktionspunkte), sieht kein nennenswertes Ergebnis und feuert noch einen ab (3 Aktionspunkte). Diesmal trifft er sein Ziel und verzögert anschließend. Und wie es der Zufall will, läuft ihm noch in der selben Runde ein weiteres Ziel vor die Kanone, wo er dann seinen letzten Schuss (3 Aktionspunkte) abgibt.

*Beispiel: Ford hat ihre P90 fest im Griff und schlechte Laune. Sie gibt einen durchgängigen Feuerstoß von 15 (3 * 5) Schuss ab (3 * 3 Aktionspunkte).*

Nach wie vor ist es aber auch möglich, angebrochene Feuerstöße abzugeben, d.h. nur weil man die 3 Punkte bezahlt hat, muss man nicht alle Schüsse des Feuerstoßes abgeben.

Beispiel: Ford hat immer noch ihre P90 im Griff, entscheidet sich aber, nur einen einzigen Schuss abzugeben. Trotzdem zahlt sie die 3 Aktionspunkte.

Eine Besonderheit bei den Aktionen stellt das Nachladen von Waffen mit Magazinen dar. Zu der gesamten Aktion gehört: Das alte Magazin auswerfen, das neue Magazin aus einer Tasche in die Waffe rammen, durchladen.

Die Aktionen „Zielen“ bzw. „Verteidigen“ werden später unter Fern- bzw. Nahkampf (siehe Seite 24) erläutert. Sie unterstützen grob gesagt den Angriff bzw. die Verteidigung.

Türen können übrigens von allen sechs umgebenden Feldern aus geöffnet werden, wenn auch nur von den zwei direkt davor liegenden Feldern aus durchquert werden (siehe Seite 16).

Ein letzter Punkt sagt uns: Hier werden sonst nur leise Aktionen in vollkommen geräuschlose umgewandelt. Für jede Aktion, die man geräuschlos ausgeführt sehen möchte, werden die Kosten einfach verdoppelt. Geräuschlos eine Tür öffnen kostet demnach z.B. 6 Aktionspunkte. Siehe auch Seite 20 für die genaue Bedeutung.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Gegenstand aus der Tasche nehmen	2	leise
Gegenstand in Tasche stecken	2	leise
Gegenstand vom Rücken nehmen	5	leise
Gegenstand auf den Rücken packen	5	leise
Gegenstand vom Boden aufheben	3	leise
Gegenstand fallen lassen	0	leise
Gegenstand in der Hand benutzen	siehe Gegenstand	leise
Tür öffnen/ schließen	3	leise
Schuss/ Salve abgeben	3	laut
Nahkampfangriff	5	leise
Granate werfen	5*	leise / laut
Zielen (siehe Seite 24)	1	geräuschlos
Verteidigen (siehe Seite 24)	1	leise
Waffe entstören	5	leise
Magazin nachladen	5*	leise
Schulterstütze ein-/ ausklappen	3	leise
Leise in geräuschlose Akt wandeln	.x2	geräuschlos
Verwundung	Seite 31	-
* diese Aktionen beinhalten das Ziehen des Gegenstands aus der Tasche		

Wann muss ich einen Gegenstand wegstecken?

Generell ist es nicht nötig, für einfache Tätigkeiten den im Moment in der Hand gehaltenen Gegenstand wegzustecken, außer man will halt einen neuen Gegenstand benutzen. Das Öffnen von Türen oder bedienen von Schalter kann mit der Hand an der Waffe durchgeführt werden, ebenso wie ein Nahkampfangriff oder ähnliche Tätigkeiten, bei denen man sich vorstellen kann, nur eine Hand zu benötigen (um nämlich mit der anderen den Gegenstand zu halten, den man in der Hand hält).

Ja, das gilt auch für Gegenstände, die mit zwei Händen bedient werden müssen: Aber im Moment des Türöffnens kann man ja auch nicht schießen, danach aber wieder.

Aktionen, die nur beidhändig ausgeführt werden können (wie z.B. eine Leiter hoch-/ runterklettern), werden extra markiert.

Aktivierung von Figuren

Im Normalfall betreten die **Lone Gunmen** die Bildfläche, und niemand ist zu sehen. Ab wann dürfen dann eigentlich die restlichen Typen (wie z.B. Kriminelle und Zivilisten) ziehen? Dafür gibt es eigentlich nur drei Fälle:

- ⊕ Einer der **Lone Gunmen** betritt einen neuen Raum, in dem sich andere Personen aufhalten. Diese werden bei einer direkten Sichtlinie auf das Spielbrett gestellt und sind (sofern der **Lone Gunman** eine laute oder leise Aktion durchgeführt hat, oder er in ihrem Sichtfeld steht) ab sofort in der Lage zu handeln. Selbst wenn sie jetzt das Sichtfeld der Spieler verlassen, sind sie weiterhin aktiv. Es ist diesen Personen auch möglich, neue Räume zu betreten und somit noch mehr Leute zu aktivieren, solange diese im Sichtfeld eines **Lone Gunmen** sind.
- ⊕ Einer der **Lone Gunmen** betritt geräuschlos einen Raum, und der Tango sieht ihn nicht, führt dann aber einen Angriff aus (von mir aus auch geräuschlos): Der Tango wird sich natürlich wundern, wo das Loch in seiner Brust herkommt und wird aktiviert.
- ⊕ Einer der **Lone Gunmen** oder eine andere Person verursacht ein überaus lautes Geräusch wie z.B. einen Schuss, eine Sprengung o.ä.; darauf hin dürfen in allen angrenzenden Räumen (später auch: Schallzonen), die über eine Tür, ein Fenster oder etwas anderes als eine Wand an irgendeiner Stelle verbunden sind, alle Personen ziehen, ohne auf das Spielfeld gestellt werden zu müssen.

Man merke: Sollte ein **Lone Gunman** einen Raum geräuschlos betreten, und auf einen Tango stoßen, der zufälligerweise in die andere Richtung schaut, wird dieser Tango nicht aktiviert. Dabei gilt die Tür als Gegenstand beider Räume, sie muss also auch geräuschlos geöffnet werden.

Schallzonen

Wer sich mal genau durchdenkt, was die Regeln zur Aktivierung eigentlich genau bedeuten, wird schnell auf einen kleinen Fehler stoßen: Angenommen, Ford steht auf der Straße, die sich einmal um ein Haus windet, und gibt einen Schuss ab... dann sind in allen Räumen, die irgendwie zur Straße liegen, die Tangos aktiv. Hmm, selbst wenn es kilometerweit entfernt liegt.

Um das zu verhindern werden Schallzonen eingeführt. Von den Aktivierungsregeln entsprechen sie Räumen, d.h. ein Platz oder unübersichtlicher Raum kann in mehrere kleine Schallzonen aufgeteilt werden. Sollte jetzt in einer solchen Zone ein Aktivierungslaut abgegeben werden, so werden nur in den an die Zone angrenzenden Räumen und Zonen die Tangos aktiviert.

So ist es zum Beispiel möglich, kleine Seitengassen abzutrennen, so dass man, wenn man vorm Haus steht, vielleicht in den Seitengassen gehört wird, nicht aber auf der Rückseite des Hauses.

Kampfregele

Sichtlinie

Eine Sichtlinie besteht da, wo sich zwei Figuren sehen können. Im Spiel wird eine Sichtlinie wie folgt hergestellt.

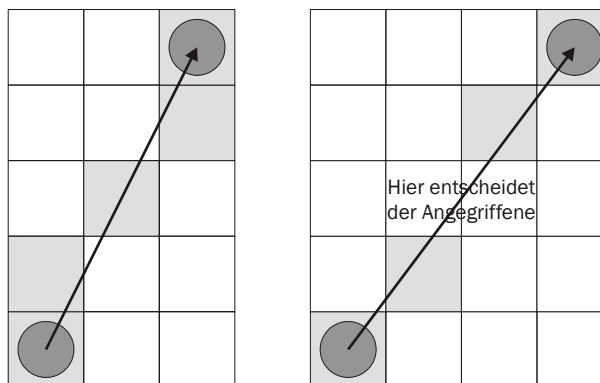
Also, machen wir's mal ganz einfach: Jede Figur wird als zwei Meter hoch angenommen, was man sich bildlich als zwei übereinandergestapelte Kartons vorstellen muss, wobei der obere als Quelle von Sicht- und Schußlinie angenommen wird; klar, wer hat schon die Kanone zwischen den Zehen.

Gut, wenn also zwischen dem oberen Karton unserer Spielfigur und mindestens einem Karton der anderen Figur eine direkte Linie herstellbar ist, besteht eine Sichtlinie.

Als vereinfachende Regel teilt man bei diagonalen Sichtlinien diese am besten in ungefähr gleich große Gruppen auf, z.B. 2-2-2, wobei nach 2 Feldern jeweils ein Sprung in Richtung Ziel passiert. Dabei dürfen maximal zwei unterschiedlich große Gruppen verwendet werden, die auch nur maximal um 1 verschieden sein dürfen.

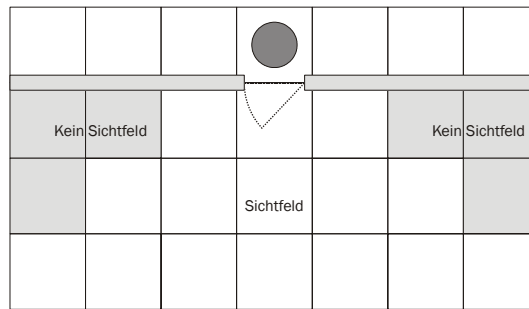
Für alle, die sich immer noch nicht entscheiden können, ob eine Sichtlinie besteht: Legt ein Lineal und versucht, so nah wie möglich daran entlang zu sehen. Einfacher geht's jetzt aber nicht mehr.

Bei Streitigkeiten über die Sichtlinie (s.u.) entscheidet der Angegriffene über den genauen Verlauf der Sichtlinie. Naja, soweit es die Physik halt zulässt, nicht das auf einmal Leute um Ecken sehen können, gell?

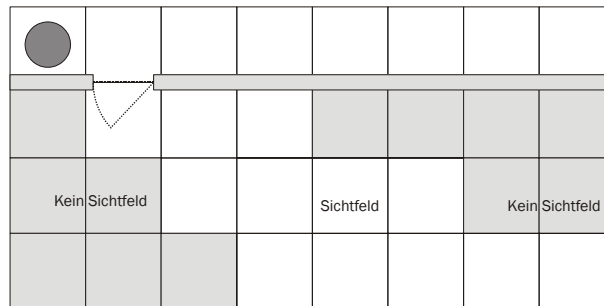


Diese Regeln bedeuten, dass auch Spielfiguren (die ja ein 2*1*1 Meter großes Hindernis darstellen), die Sicht- bzw. Schusslinie blockieren können. Es ist nicht möglich, durch Felder zu schießen, in denen z.B. auch befreundete Personen stehen, außer man schießt durch die Person durch. Als Frontmann eines Angriffsteams sollte man sich also genau überlegen, ob man sich nicht mal öfter hinknien will, um ein paar Salven seiner Kollegen hinter einem über sich vorbeiziehen lässt (und vor allen Dingen, wie beliebt man im Team so ist).

Weitere Beispiele für Sichtlinien



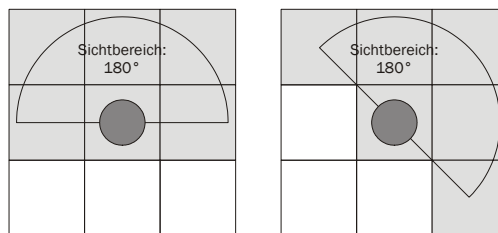
Durch Tür in einen Raum frontal sehen



Durch Tür in einen Raum diagonal versetzt sehen

Sicht- & Hörbereich der Spielfiguren

Um ein Ziel zu bekämpfen oder es zu sehen, muss es im vorderen 180°-Bereich einer Spielfigur sein. Es ist also nicht unerheblich, wie eine Figur ausgerichtet ist. Wer ganz clever sein will, dreht sich ab und zu auch mal um. Der Hörbereich einer Figur dagegen beträgt 360°, also rundum (außer er hat Bohnen in den Ohren).



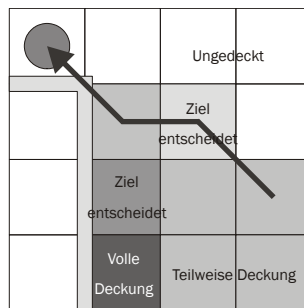
Deckung durch Ecken

Nichts lohnt sich mehr, als sich an Ecken herumzudrücken. Man selber hat meist ein ausgezeichnetes Sichtfeld, aber exponiert sich dafür für seinen Kontrahenten nur minimal.

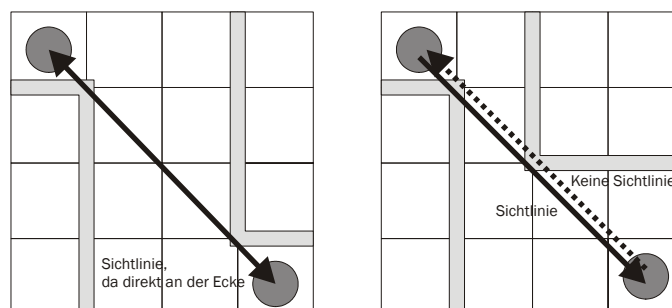
Sollte ein Feld der Schusslinie vor dem Ziel über eine Diagonale gehen (wie im zweiten Beispiel unten), so wird einfach geschaut, ob eines der diese Diagonale einschliessende Felder (also das darüber und das daneben) durch ein Hindernis verstellt sind. Ist dies der Fall, wird die entsprechende Seite bei den Trefferzonenwürfen anders behandelt als die ungedeckte Seite. Für die Behandlung der Trefferzonenwürfe siehe das Kapitel Trefferzonen auf Seite 27.

Für den eigenen Schützen gilt dabei das Feld direkt vor ihm nicht als Hindernis. Es ist also von Vorteil, sich immer an Ecken zu drücken (siehe unten).

Sollte das Hindernis nur halb so hoch sein wie das Ziel, gilt nur eine Verdeckung für den entsprechenden Bereich, so dass u.a. nur links unten oder rechts unten geschützt sind.



Beispiel: Eine Ecke



Beispiel: Zwei Ecken

Feuerkampf & Verteidigung

Jeder Angriff, ob Nah- oder Fernkampf, folgt den selben Regeln: Der Angreifer äußert seine Absicht, seinen Gegenüber etwas anzutun, und sagt vielleicht noch an, wie viele APs er dazu aufwenden möchte. Daraufhin sagt ihm der Verteidiger die Sichtlinie, und wie viele APs zur Verteidigung eingesetzt werden. Dann wird gewürfelt, gerechnet, verglichen und auf der einen oder anderen Seite geheult.

Angriff

Feind in Sicht! Jetzt lasst die Waffen sprechen. Nachdem wir wie im Kapitel „Aktionen“ auf Seite 18 entsprechend unsere Aktionspunkte abgezahlt haben, kommen wir jetzt zur interessanten Frage: Treffe ich den Burschen, und wenn ja wie?

Es wird der Angriffswert hergenommen, den jede Figur hat. Der besteht meist aus einem Code wie 40+2W10; das bedeutet: wenn irgendwo nach dem Fernkampfwert gefragt wird, hat man die 40 schon mal sicher und addiert dazu noch das Ergebnis von zwei zehneitigen Würfeln. Würfel werden hier immer als Ergebnis zwischen 1 und 10 interpretiert; 2W10 liefert also 2..20.

Beispiel: Ford hat 35+2W10 als Angriffswert. Sie würfelt also mit zwei W10, erzielt dabei eine 1 und eine 5. Ihr Gesamtergebnis ist also 41.

Außerdem ist es möglich, sich Zeit beim Zielen zu lassen. Je mehr Aktionspunkte man in in die Aktion „Zielen“ steckt, desto genauer kann geschossen werden. Dabei kann man sich für jeden Aktionspunkt weitere Punkte zum Angriffsergebnis dazu holen. Maximal dürfen pro Angriff 3 Aktionen „Zielen“ hinzugefügt werden.

Was jedem klar ist: Wenn der Nasenbär, auf den man schießt, nur einen Meter entfernt ist, ist es irgendwie einfacher, auf ihn zu schießen.

Was besonders Witziges passiert bei längeren Feuerstößen: Glaub' es oder nicht, die Waffe wird auswandern, und zwar je nach Kaliber unterschiedlich stark, aber erst, wenn der erste Schuss den Lauf verlassen hat. Für jeden weiteren Schuss wird dafür jeweils der Rückschlagmodifikator der Waffe abgezogen.

Beispiel: Lawrence rotzt eine 3er Salve mit seiner MP5 raus, Rückstoß 3. Der erste Schuss liefert einen Angriff von modifiziert 60, so dass der zweite bei 57 und der dritte bei 54 liegt. Nicht heftig? Warten wir's ab!

Fernkampf - Angriff	Modifikator
Fernkampfwert	.+ Fernkampfwert
Zielgenauigkeit der Waffe	.+ Zielgenauigkeit
Pro Aktion „Zielen“ (max 3/Angr)	.+5
Angriff aus angrenzendem Feld	.+5
Pro weiteren Schuss in Salve	.- Rückschlag der Waffe

Verteidigung

Die Kugel ist auf dem Weg, gesteuert von dem Ergebnis ihres Angriffswurfs. Jetzt ist es an der Zeit zu überprüfen, ob das Ziel ihr entgehen kann: Der Verteidigungswert wird berechnet, indem erstmal nach dem Code wie z.B. 40+2W10, also eine 40 plus der Wert von zwei zehneitigen Würfeln angenommen wird.

Im stehenden Zustand hat man eine relativ gute Chance, sich zu bewegen und auszuweichen. Dafür bietet man geduckt ein kleineres Ziel.

Darüber hinaus ist es möglich, nur teilweise sichtbar zu sein (indem man sich z.B. hinter eine Kiste stellt, die den Unterkörper abdeckt). Regeln dazu siehe Seite 27.

Und nicht zuletzt kann es sich lohnen, sich seelisch und moralisch auf die Verteidigung vorzubereiten und APs in die Aktion „Verteidigen“ zu investieren. Je mehr Punkte man ausgibt, desto wahrscheinlicher, dass man nicht getroffen wird. Zu beachten ist hierbei: Wenn man in der Runde noch nicht aktiviert wurde (d.h. eigentlich keine APs zur Verfügung hat), darf man trotzdem im Vorgriff einen AP pro Verteidigung abziehen. Ansonsten dürfen pro Verteidigung maximal 3 Aktionspunkte hinzugefügt werden.

Fernkampf - Verteidigung	Modifikator
Verteidigungswert	.+ Verteidigungswert
Stehend	.±0
Geduckt	.+5
Pro Aktion „Verteidigen“ (max 3/Vtdg)	.+5

Nahkampf & Verteidigung

Der Nahkampf unterscheidet sich in weiten Bereichen nicht vom Feuerkampf (siehe Seite 24), bis auf folgenden Besonderheiten, die hier aufgeführt sind.

Generell ist zu beachten, dass Nahkampf nur zwischen zwei Personen geführt werden kann, die in 1 Meter oder geringerer Entfernung stehen. Außer man hat eine Lanze, aber da das Schlachtfeld des 21. Jahrhunderts sich doch leicht vom finsternen Mittelalter unterscheidet, nehmen wir das jetzt mal nicht an.

Angriff

Es wird der Nahkampfwert hergenommen, den jede Figur hat. Der besteht meist aus einem Code wie 40+2W10; das bedeutet: wenn irgendwo nach dem Nahkampfwert gefragt wird, hat man die 40 schon mal sicher und addiert dazu noch das Ergebnis von zwei zehneitigen Würfeln. Hinzu kommen etwaige Situationsmodifikatoren.

So ist es nicht von Vorteil, jemanden geduckt anzugreifen.

Und nicht zuletzt ist es wie üblich möglich, durch zusätzliche Aktionspunkte über die Aktion „Zielen“ zusätzliche Angriffspunkte zu sammeln. Maximal dürfen pro Angriff 3 Aktionspunkte hinzugefügt werden.

Nahkampf - Angriff	Modifikator
Nahkampfwert	.+ Nahkampfwert
Stehend	.±0
Geduckt	.-10
Pro Aktion „Zielen“ (max 3/Angr)	.+5

Verteidigung

Ein Schlag, auf dem das Ergebnis des Angriffswurfs steht, kommt auf dich zugeflogen, mein Sohn. Jetzt ist es an der Zeit zu überprüfen, ob du fix genug bist, dir nicht die Kauleiste verbiegen zu lassen: Es wird der Nahkampfwert hergenommen, den jede Figur hat. Der besteht meist aus einem Code wie 40+2W10; das bedeutet: wenn irgendwo nach dem Nahkampfwert gefragt wird, hat man die 40 schon mal sicher und addiert dazu noch das Ergebnis von zwei zehneitigen Würfeln (siehe Seite 6).

Warum Nahkampfwert (siehe Seite 6), und nicht der Verteidigungswert? Der Verteidigungswert ist nur für reine Fernkampfangelegenheiten einzusetzen; einem Faustschlag auszuweichen hat schon eher mit Nahkampffertigkeiten zu tun, nicht wahr? Hinzugezogen werden weitere Situationsmodifikatoren.

Im stehenden Zustand hat man eine relativ gute Chance, sich zu bewegen und auszuweichen. Geduckt ist das nur halb so gut, da man sich nicht so gut bewegen, d.h. ausweichen kann.

Und nicht zuletzt kann es sich lohnen, sich seelisch und moralisch auf die Verteidigung vorzubereiten und APs in die Aktion „Verteidigen“ zu investieren. Je mehr Punkte man ausgibt, desto wahrscheinlicher, dass man nicht getroffen wird. Zu beachten ist hierbei: Wenn man in der Runde noch nicht aktiviert wurde (d.h. eigentlich keine APs zur Verfügung hat), darf man trotzdem im Vorgriff einen AP pro Verteidigung abziehen. Ansonsten dürfen pro Verteidigung maximal 3 Aktionspunkte hinzugefügt werden.

Nahkampf - Verteidigung	Modifikator
Verteidigungswert	.+ Nahkampfwert
Stehend	.±0
Geduckt	.-10
Pro Aktion „Verteidigen“ (max 3/Vtdg)	.+5

Objekte angreifen

Wann immer man versucht stillstehende Objekte wie Türen oder Stehlampen anzugreifen, wird eine ganz normale Angriffsprobe gewürfelt, inklusive aller Modifikatoren, die man so kennt.

Diese Gegenstände verteidigen sich auch! Sie haben einen innewohnenden Verteidigungswert.

Nahkampf & Fernkampf - Verteidigung	Modifikator
Angriff auf ein stillstehendes Objekt	30

Angriff geglückt?

Erfolg oder nicht? Wenn...

- ⊕ ... das Angriffsergebnis größer als das Verteidigungsergebnis ist, so trifft der Angriff sein Ziel. Knochen werden verbogen, weiche Masse verteilt sich durch den Raum, oder Nasen knirschen sanft, und Augen kriegen farbige Ringe. Für die eigentliche Schadensanwendung siehe auch „Schaden und Anwendung“ auf Seite 28.
- ⊕ ... das Angriffsergebnis kleiner oder gleich dem Verteidigungsergebnis ist, so verfehlt der Angriff sein Ziel. Schade um die Munition.

Trefferzonen

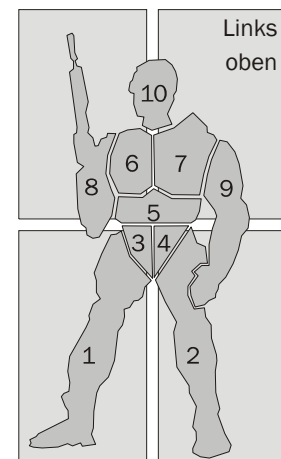
Wir wissen jetzt, dass die Kugel in den Bösewicht eingeschlagen ist, der nicht schlau oder schnell genug war, der Kugel aus der Bahn zu hüpfen. Wo aber genau schlägt sie ein? Untersuchungen haben ergeben, dass 50% der Körpertreffer im Rumpf liegen, einfach aus dem Grunde, dass der vernünftige Schütze in die Mitte des Ziels und nicht auf so ausgefallene Sachen wie Kopf oder Hände zielt, wie es im Film gerne gemacht wird. Nach dem eigentlichen Treffer wird auf die folgende Tabelle gewürfelt und der Schaden auf die in dieser Zone liegende Panzerung bzw. das darunter wabbelnde Fleisch verteilt.

Trefferzonenwurf (1W10)	Trefferzone	Bereich
1	Rechtes Bein	Unten rechts
2	Linkes Bein	Unten links
3	Rumpf (Unterkörper)	Unten rechts
4	Rumpf (Unterkörper)	Unten links
5	Rumpf (Oberkörper)	Oben rechts/links
6	Rumpf (Oberkörper)	Oben rechts
7	Rumpf (Oberkörper)	Oben links
8	Rechter Arm	Oben rechts
9	Linker Arm	Oben links
10	Kopf	Oben rechts/links

Beispiel: Jackman sieht sich einer Kugel des Kalibers 9mm gegenüber, abgefeuert von Fockler. Die Kugel trifft und mit einem Trefferzonenwurf von 0 unglücklicherweise den Kopf. Da Jackman keinen Helm trägt, steht der mit 10 Schadenspunkten (2 Durchschlagspunkten) daherzwitternden Kugel nichts im Wege, einen neuen Ventilationsschacht durch Jackman zu bohren, der nur 5 Gesundheitspunkte (1 Punkt Durchschlagsschutz durch seinen Schädelknochen) im Kopf hatte.

Eine Spezialregel gilt bei teilweise verdeckten Zielen. Wenn nur der Ober- oder Unterkörper zu sehen ist, wird ein normaler Trefferzonenwurf gemacht.

- ⊕ Sollte nur die untere Hälfte des Körpers direkt eingesehen werden können, gilt bei einem Wurf von 1 - 4 der normale Schaden; ansonsten geht die Kugel erst durch das Hindernis, dass das Ziel verdeckt. Tja, wenn das eine ziemlich harte Wand ist, ist unser Mann noch einmal davon gekommen.
- ⊕ Sollte nur die obere Hälfte des Körpers einsehbar sein, gilt nur bei einem Wurf von 5-10 ein normaler Schaden. Wie auch oben gilt ansonsten der Schaden erst gegen das Hindernis.
- ⊕ Sollte nur die linke Hälfte des Körpers eingesehen werden können (z.B. durch eine Ecke), gilt bei einem Wurf von 2, 4, 5, 7, 9 & 10 der normale Schaden; ansonsten geht die Kugel erst durch das Hindernis, das die anderen Zonen verdeckt.
- ⊕ Sollte nur die rechte Hälfte des Körpers eingesehen werden können, gilt der normale Schaden nur bei den Zonen 1, 3, 5, 6, 8 & 10; ansonsten geht die Kugel zuerst durch das verdeckende Hindernis.



Schaden und Anwendung

Wie entsteht Schaden?

Okay, die Kugel ist in der Luft, und eigentlich nichts und niemand kann sie daran hindern, ihre Bahn zu verfolgen. Alles, was in ihre Bahn kommt, wird unweigerlich Schaden nehmen, ob es ein Ballon, eine Blumenvase, Jack's Schädelknochen oder ein Ziegelstein ist.

Aber schauen wir uns doch mal eine Kugel an, wie sie funktioniert und warum sie das tut was sie tut.

Sobald die Kugel den Lauf verlassen hat, gibt es nur noch wenige Werte, die sie beschreiben. Das wichtigste dürfte wohl die Geschwindigkeit sein, mit der sich der Klumpen Metall bewegt. Je nach Waffe kann das einfache bis zweifache, im Extremfall sogar dreifache Schallgeschwindigkeit sein. Wie man sich vorstellen kann, ist es sehr viel destruktiver, von einer schnellen Kugel als von einer langsamen getroffen zu werden, ein Phänomen, dass jeder, der schon einmal von einem Auto angefahren wurde, bestimmt nachvollziehen kann.

Der nächste Wert ist das Gewicht des kleinen Klumpen Metalls. Je mehr er wiegt, desto mehr Energie steckt in ihm. Ein Bus mit 50 km/h ist halt sehr viel energiereicher als ein Fahrrad mit 50 km/h, obwohl dem jeweils Angefahrenen die feinen Unterschiede wahrscheinlich erstmal egal sind. Je nach Patrone liegt das Gewicht zwischen lächerlichen 2 - 10 Gramm.

So, wir bremsen jetzt die Aufnahme und schauen uns an, was eine Kugel eigentlich tut, wenn sie auf einen Körper wie z.B. Jack auftritt. Dazu stellen wir uns bildlich eine lange, dünne und eine kurze, dicke Kugel vor, die aber die selbe Masse und Geschwindigkeit haben. Wie jeder, der einmal ein Messer und einen Löffel der selben Masse eingesetzt hat, bestätigen wird, wird die spitze Variante sehr viel besser eindringen, sprich durchschlagen können als das stumpfe Pendant. Für die Physiker unter euch: Das geschieht, weil sich die selbe Energie auf weniger Fläche verteilt, damit der Druck also höher ist. Dementsprechend ist es ja dann auch vorstellbar, dass unterschiedlich durchmessende Kaliber verschieden gut durch die Butter gehen. Eigentlich gilt: Je größer, desto schlechter. Was lernen wir? Nicht viel, außer das beim Eintritt in einen Körper der Durchschlagswert von entscheidender Bedeutung ist, vor allen Dingen, wenn so etwas Fieses wie eine kugelsichere Weste auf dem Weg liegt.

Endlich hat unsere kleine Kugel die Grenzfläche zwischen bisherigen Medium (nämlich Luft) und neuer Umgebung (z.B. Jack) hinter sich gebracht. Wir beobachten jetzt unsere kleine Kugel, was sie macht: Während sie durch Jack hindurchfliegt, wird sie rasend schnell langsamer und beginnt gleichzeitig, sich stark zu verformen; sie setzt Energie frei. Dies ist der Schaden, der die Struktur des jeweiligen Körpers zerstört, sei es nun Jack oder eine Ziegelwand. Je nachdem wie viel Energie flöten geht, ist unsere Kugel vielleicht nicht mehr in der Lage, die Rückseite des gerade betretenen Körpers zu durchschlagen und verbleibt im Körper. Andernfalls kommt es zum Durchschuss, und unsere kleine Kugel freut sich auf neue Abenteuer hinter Jack's Körper.

„Moment“, denkt sich der angestrenzte Leser, „wenn ich von einem Boxer plattgehauen werde, muss der nicht erst durch meinen Brustkorb durch, um mich umzulegen. Was bedeutet das?“ Ganz einfach. Sollte es einem Gegenstand nicht gelingen, eine Grenzfläche zu durchschlagen, so wird doch an dieser Grenzfläche die Energie

abgeladen. Dieses wird aber nicht als direkter Strukturschaden, sondern als indirekter Schockschaden übertragen. Selbst wenn der Handschuh nicht meinen Schädel durchbricht, tut es trotzdem weh. Je nach Ausmaß des Schocks kann es dann aber auch zu Verletzungen kommen. Was lernen wir daraus? Ganz einfach: Nur weil wir mit einer kugelsicheren Weste die Kugel am Durchqueren unseres Körpers gehindert haben, heißt das nicht, dass wir uns nicht trotzdem ein paar Rippen brechen können.

Wie funktioniert das im Spiel?

Jede Art von Schaden, von einer Kugel wie auch von einem Nahkampfwerkzeug, wird durch folgende Werte definiert: Dem eigentlichen Schadenswert, den meist gleich großen Schockschadenswert, und dem dazugehörigen Durchschlagswert. Der erste gibt das Ausmaß an Strukturschaden an, den die Kugel/Waffe in einem Körper anrichtet; der zweite sagt uns, wieviel Ausdauer das Ziel durch einen Treffer verliert (unabhängig davon, ob eine tatsächliche Verwundung auftritt). Der dritte zeigt, wie gut der Schrott eigentlich in diesen Körper hineinkommt.

Los geht's, die Würfel sind geworfen und die Kugel fliegt. Eine Kugel trifft ihr Ziel. Nun gibt es zwei Fälle:

⊕ *Der Durchschlagswert liegt über oder gleich dem Durchschlagsschutzwertes des Zieles:*

Als allererstes verliert die Kugel Durchschlag in Höhe des Durchschlagabzugs des Zieles. Alle Werte können nicht negativ werden. Direkt danach wird der Schadenswert der Kugel um den Schadenabzug des Zieles verringert. Auch hier gilt, dass es keine negativen Werte gibt.

⊕ *Der Durchschlagswert liegt unter dem Durchschlagsschutzwert des Zieles:*

Die Kugel verliert alle Energie beim Auftreffen auf das Ziel und richtet nur noch Schockschaden in Höhe ihres normalen Schockschadens an.

Diese ganzen Vorgänge treten nur beim Betreten eines Körpers auf, die Kugel verliert also beim Verlassen des Körpers nicht wieder Durchschlag.

Auf diese Weise ist es möglich, dass ein- und dieselbe Kugel eine ganze Menge an Leuten und Mobiliar durchquert, bevor sie endlich in einer Wand oder ähnlichem steckenbleibt.

Schaden gegen Personen

Sollte die Kugel eine Person getroffen haben und die Trefferzone feststehen, ist die Anwendung des Schadens nur noch ein einfaches Stückchen Rechnerei.

Ist die Zone gepanzert, muss die Kugel erst durch die Panzerung durch. Im Spiel verliert sie Schaden und Durchschlag in Höhe des bei der Panzerung angegebenen Durchschlag- bzw. Schadensabzugs.

Sollte der Durchschlag auf 0 oder kleiner sinken, hat das eigentliche Ziel Glück gehabt, die Kugel bleibt in der Weste stecken. Dummerweise kommt aber etwas anderes durch: Die Schockwelle des Aufschlags: Das Ziel erleidet also Schockschaden in Höhe des eigentlichen, unmodifizierten Waffenschadens. Schockschaden wird von der Ausdauer abgezogen. Bei bestimmten Westen gibt es noch einen Pufferungsfaktor, der nur einen bestimmten Prozentsatz des Schockschadens durchlässt.

Sollte die Kugel nach der Panzerung noch einen Durchschlag von 1 oder mehr haben (der Körper hat wie gesagt einen Durchschlagsschutz von 1), so wird der Schaden von der Gesundheit in der betreffenden Zone abgezogen.

Sollte keine funktionale Panzerung die Zone schützen (oder die Panzerung zu wenig abziehen), wird der modifizierte Schaden in der Zone bei der Gesundheit abgezogen. Gleichzeitig erleidet das Ziel einen Schockschaden (normalerweise in Höhe des unmodifizierten Waffenschadens, bei bestimmten Waffen und Munitionstypen kann aber etwas anderes angegeben sein), der von seiner Ausdauer abgezogen wird. (Zu den Auswirkungen von Schaden und Schockschaden s.u.). Es gilt: Nur wo Schaden angerichtet wird, passiert auch Schockschaden. Wenn in einer Zone also keine Gesundheitspunkte mehr vorhanden sind, wird dort auch kein Schockschaden mehr anfallen.

Bleibt nur anzumerken, dass der menschliche Körper an sich einen Durchschlagabzug von 1 hat (blutet ja sehr schnell, wenn wir ehrlich sind, oder?), und einen Schadensabzug in Höhe der noch vorhandenen Gesundheitspunkte in der getroffenen Zone.

Der Standardmensch

Schadenabzug :	(Gesundheit der getroffenen Zone)
Durchschlagabzug :	1
„Haltbarkeit:“	(Gesundheit der getroffenen Zone)

Schaden gegen Objekte

Eine interessante Frage ist die Buchführung über durchgeschossene Türen, Fenster und Wände. Nach den oben erläuterten Regeln wäre es ja notwendig, jeden Quadratzentimeter, der auch nur irgendwie von einer Kugel berührt würde, festzuhalten und gegebenenfalls abzumarkern. Okay, Männer, deswegen benutzen wir ja Waffen, die nur relativ kleine Löcher reißen.

Um die Spielgeschwindigkeit zu erhalten und die Buchführung auf Menschen und ihre Ausrüstung zu beschränken wird angenommen, dass generell alle Gegenstände nicht durch ein Durch- bzw. Einschieszen verändert werden. Türen und Fenster sind bei Waffen wie Schrotflinten da die einzige Ausnahme, hier ist es sinnvoll, zerstörerische Effekte festzuhalten. Und im Gegensatz zu aus den Filmen bekannten Szenen ist es nicht möglich, mit dem ersten Pistolenschuss eine Scheibe zerspringen zu lassen. Da gibt's höchstens ein kleines, feines Loch, aber die Scheibe bleibt stehen. Gut, oder?

Was aber sehr wohl passiert ist die Verminderung von Durchschlag und Schadenswert der Kugel (nicht des Objektes).

Für genauere Beschreibungen der einzelnen Gegenstände und ihrer Eigenschaften siehe auch den Abschnitt Objekte auf Seite 35.

Zerstören von Türen, Fenstern und Wänden

Wie schon oben ausgeführt zerstört normaler Schaden eine Tür oder ein Fenster nicht grundsätzlich. Wenn dein Kollege ein Loch durch die Tür schießt, bricht die daraufhin ja nicht zusammen; sie hat nur ein kleines, feines Loch.

Schaden wird generell von der Haltbarkeit des Objektes abgezogen. Dieser Schaden berechnet sich aber ein bisschen anders als bei Schaden gegen Personen. In diesem Falle gilt nämlich: Der modifizierte Schockschaden der Waffe abzüglich des Durchschlagswertes wird von der Haltbarkeit abgezogen. Waffen, die mehr Punkte Durchschlag haben als Punkte Schockschaden haben einen minimalen Schaden von 1 gegen die Haltbarkeit.

Verwundungsgrade

Generell wird jeder Mensch, ob lebend oder halt nicht mehr, in vier Verwundungsklassen eingeteilt. Diese bestimmen, ob er irgendwelche Abzüge auf die Initiative bzw. auf den Angriffs-, Verteidigungs- oder Nahkampfwert bekommt.

- ⊕ *Unverwundet*: Jeder Mensch beginnt sein Leben unverwundet. Dabei hat die Figur die für ihre Person angegebenen Gesundheitspunkte in allen Zonen. Jede Figur gilt als unverwundet, solange in jeder Zone nicht mehr als 2 Gesundheitspunkte fehlen.
- ⊕ *Leicht verwundet*: Dies ist der Zustand körperlicher Behinderung, der eintritt, wenn man sich übel mit einem Messer schneidet oder vor eine Türkante rennt. Dabei muss in mindestens einer Zone mehr als 2 Gesundheitspunkte, aber weniger als die Hälfte (abgerundet) fehlen.
- ⊕ *Schwer verwundet*: Schwere Verletzungen sind z.B. Durchschüsse, Knochenbrüche oder tiefe, heftig blubbernde Schnittverletzungen. Dieser Zustand tritt ein, wenn in einer der Zonen mindestens die Hälfte der Gesundheitspunkte (abgerundet) fehlen, maximal noch 1 Gesundheitspunkt in den Hauptzonen (Rumpf und Kopf) bzw. 0 Gesundheitspunkte in den Extremitäten (Arme und Beine) vorhanden ist.
- ⊕ *Tödlich verwundet*: Tja, das sind Verletzungen, die entweder sofort oder in kurzer Zeit zum Tode führen, gleichzeitig den Verwundeten vollkommen handlungsunfähig lassen. Vielleicht hat er noch Zeit, dramatisch in die Kamera Blut zu husten oder seinen Kumpels mitzuteilen, was er mit der Tochter vom Boss hatte, aber solange man nicht ein **Lone Gunman** ist, kann man eigentlich Frieden mit seinem Schöpfer machen. Dieser Fall tritt ein, wenn in einer der Hauptzonen, namentlich Rumpf und Kopf, die Gesundheit auf 0 fällt.

Verwundungsgrad	Zustand
Unverwundet	In allen Zonen: ± 0 - -2 Gesundheitspunkte
Leicht verwundet	In mindestens einer Zone: -3 - $-(50\%)$ Gesundheitspunkte
Schwer verwundet	In mindestens einer Zone: $-(50\%)$ - $1/0$ Gesundheitspunkte
Tödlich verwundet	In Kopf- oder Rumpfzone: 0 Gesundheitspunkte

Sollten die oben genannten Werte sich teilweise überschneiden, so wird im Zweifelsfall immer der schwerere Verwundungsgrad angenommen.

Beispiel: Mr. Weichei hat im Kopf 6 Punkte, wobei er 3 verliert. Damit gilt der Kopf einerseits als leicht verwundet (-3 GPs), andererseits als schwer verwundet (-50% GPs). Natürlich gilt er jetzt als schwer verwundet.

Generelle Auswirkungen von Schaden

Wie jeder Mensch sich vorstellen kann, hat körperlicher Schaden Auswirkungen auf das generelle Verhalten von Personen. Je schwerer die Verwundung, desto heftiger werden wohl die Behinderungen sein, die man hin zu nehmen hat. Zumindest wenn man tot ist, sollte es so gut wie unmöglich sein, noch etwas zu tun, oder?

Außerdem hat der Abzug von Ausdauer ab einem bestimmten Zeitpunkt zusätzliche Effekte. Sobald eine Reihe voll ist (d.h. volle 10 Punkte Ausdauer verloren sind), treten jedesmal die unten angegebenen Effekte auf.

Beispiel: Unser Doomed Trooper hat sich ein Loch im Arm von einer MP5 eingefangen. Der Arm gilt als schwer verwundet, was einen Abzug von -3 AP, -10 Initiative und -10 Angriffswert bewirkt. Gleichzeitig hat er aber auch 21 Punkte Ausdauer verloren, was nochmals 2x (-1) AP, 2x (-5) Initiative und 2x (-5) Angriffswert bewirkt. Wetten, der Mann wird nicht mehr froh?

Verwundungsgrad	Aktionspunkte	Initiative	Angriff
Unverwundet	.±0	.±0	.±0
Leicht verwundet	-.1	-.5	-.5
Schwer verwundet	-.3	-.10	-.10
Tödlich verwundet	Die Figur kann keine Aktionen mehr durchführen		
Verlorene Ausdauer	-.1 pro 10	-.5 pro 10	-.5 pro 10
Keine Ausdauer mehr	Die Figur kann keine Aktionen mehr durchführen		

Auswirkungen von Wundschaden in Armen und Beinen

Was passiert eigentlich, wenn ein Körperteil getroffen wird, und seine Gesundheit auf 0 sinkt? Ganz einfach: Das betreffende Körperteil fällt aus und ist nicht mehr einsetzbar. Bei Kopf und Rumpf hat dies immer tödliche Folgen (ohne Kopf fällt das Denken, Sehen und Handeln verdammt schwer; und ohne die lebenswichtigeren Organe wie Herz und Lunge fällt die Versorgung für alle lebenswichtigen Funktionen früher oder später aus); bei Armen und Beinen sind die Effekte aber anders:

Die Zone ist...	Arm	Bein
leicht verwundet	Jede Aktion kostet einen zusätzlichen Aktionspunkt.	Jede Bewegung kostet einen zusätzlichen Aktionspunkt.
schwer verwundet	Jede Aktion kostet zwei zusätzliche Aktionspunkte.	Jede Bewegung kostet zwei zusätzliche Aktionspunkte.
komplett auf „0“	Das Bedienen von Gegenständen mit dieser Hand ist nicht mehr möglich.	Keine Bewegung mehr möglich.

Ausrüstungsregeln

Granaten werfen und leben

Das Werfen einer Granate ist eine Kunst für sich. Die Dinge sind so aerodynamisch wie... nun ja, wie eine Granate, und keiner weiß so genau, ob sie nun zu kurz, zu weit, oder genau richtig landen, ob sie weiter links, weiter rechts, oder vielleicht zurück kommen.

Ein Wurf mit Granaten wird deshalb durchgeführt wie ein Nahkampfangriff. Voraussetzung ist hier eine direkte Sichtlinie zu dem Boden des Feldes, wo die Granate hin soll, und eine Reichweite von nicht über 20 Metern. Zuerst werden die Aktionspunkte für den Wurf aufgewendet (siehe Seite 18), dann wird ein Angriffsergebnis berechnet, mit allen entsprechenden Modifikatoren (siehe auch Seite 24). Als einzige Ausnahme wird anstatt des Fernkampfwert der Nahkampfwert verwendet: Die koordinierten Bewegungen zum Wurf einer Granate haben eher mit letzterem als mit ersterem zu tun.

Danach verteidigt sich das Feld, auf das geworfen wurde! Genau, nicht der arme Knilch, der vielleicht auf dem Feld steht, denn vielleicht ist er ja gar nicht das Ziel.

Fast jeder Idiot ist in der Lage, etwas zu werfen, aber vielleicht rollert die Granate doch etwas weiter, als man vermutete. Deshalb wird generell für die Verteidigung des Feldes angenommen, dass es bereits 30 Punkte gesammelt hat.

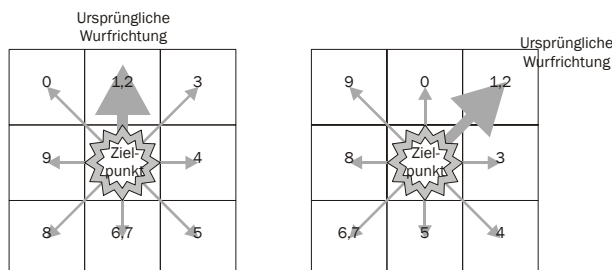
Je weiter entfernt das Feld ist, desto unsicherer ist es, das man es noch trifft. So wird für jeden Meter, den der Werfer vom Zielfeld entfernt ist, ein +3 aufgeschlagen.

Nahkampf - Verteidigung	Modifikator
Wurf einer Granate	30
pro Meter vom Angreifer entfernt	.+3

Beispiel: Fockler wirft eine Granate auf ein 10 Meter entferntes Feld. Er würfelt eine 66. Das Feld hat $(30 + 10 \cdot 3 =) 60$, und Focklers Granate trifft ihr Ziel punktgenau.

Gut, wenn die Granate also genau im anvisierten Feld runter kommt. Aber wohin fällt das Ding, wenn man den Angriffswurf versaut. Leider löst sich die Granate nicht in Luft auf, sondern kullert wild durch die Gegend. Als erstes müssen wir dem Gerät eine Richtung geben.

Beispiel: Ford versaubeutelt eine Granate. Als Richtungswurf würfelt sie eine 7, also landet die Granate vor dem eigentlichen Ziel.



Wie weit kommt die Granate zurück? Dafür wird der Unterschied von Angriffswert und Verteidigung durch 3 geteilt und gibt und so die Distanz zwischen Zielfeld und tatsächlich getroffenerem Feld an; maximal ist aber die Wurfdistanz -1 (für den Fall, das sie einfach aus der Hand gefallen ist und im benachbarten Feld liegen bleibt).

Sollte hier ein Hindernis im Wege sein, wird die Abweichungsstrecke solange verkürzt, bis entsprechend kein Hindernis mehr im Wege ist. Wenn man Glück hat ist es also möglich, die Granate trotz versauberten Wurf doch ins Ziel zu bringen. Am einfachsten ist es, in einen Kasten zu werfen, da die Granate hier überhaupt nicht abweichen kann.

Explosion der Granate

Granaten zu werfen hat jeder wohl verstanden. Aber wann explodieren die Dinger eigentlich? Sofort? Nächstes Jahr? Gar nicht? Denn wie z.B. soll man eine Blendgranate werfen, ohne in ihrem Effektradius zu stehen? Ist ja irgendwie doof, wenn man sich jedesmal selber blenden muss.

Initiativestufen sind der Schlüssel zum Erfolg. Aus jedem beliebigen Action-Film wissen wir, das man zuerst eine Granate scharf machen muss, bevor sie nach Ablauf einer gewissen Zeitspanne (und nach einem hoffentlich gut gezielten Wurf) explodiert. Wir bauen uns also einfach eine Verzögerung ein.

Jede Handgranate zündet nach 5 Initiativestufen. Es läuft so: Der Werfer kündigt an, seine Granate scharf zu machen, und zahlt sofort die Aktionspunkte. Dann kündigt er an, auf welcher Initiativestufe er seine Granate werfen will (hoffentlich rechtzeitig), und dann zündet sie.

Jede 40mm-Granate zündet sofort nach ihrem Verfeuern. Sie wird beim Abfeuern automatisch scharf gemacht, und explodiert beim Aufprall.

Beispiel: Drucker hat seine Lieblingsgranate mitgebracht. Auf Initiativestufe 54 kündigt er an, sie scharf zu machen und später noch werfen zu wollen. Pling - der Splint fliegt, der Griff wird freigegeben, Drucker lächelt leise. Initiativestufe 53... 52... 51... 50: Endlich schmeißt Drucker die Granate und bringt sich in Deckung. Initiativestufe 49: Noch bevor irgend jemand einen Zug machen kann, explodiert die Granate.

Moment, denkt da der angestrengte Denker, das heißt ja, dass jeder Idiot, der noch Aktionspunkte über hat, vor einer Granate weglaufen kann. Jupp, kann er, ist auch beabsichtigt. Die Frage ist halt immer für den Werfer: Schafft es mein Gegenüber, sich rechtzeitig weit genug weg zu machen? Ist er gut, kann er vor der Sprengwirkung weglaufen, ansonsten halt nicht. Und außerdem ist es natürlich auch möglich, Granaten aufzuheben und zurückzuschleudern, so man noch die APs dafür über hat.

Schrotflinten

Wo eine Pistole oder ähnliches eine einzige Kugel raushustet, da sind es bei einer Schrotpatrone viele, viele kleine Kügelchen. Also verteilt sich Schaden großflächig.

Sollte man mit Schrot sein Ziel treffen, wird der Schaden auf insgesamt drei Trefferzonen aufgeteilt (deswegen auch z.B. 3*10; 3 Zonen mit je 10 Schadenspunkten). Es wird ganz normal eine Trefferzone bestimmt; dann wird automatisch die darüber und darunterliegende Trefferzone mitgetroffen. Sollte das Ergebnis entweder 10 oder 1 sein, so fällt die 0 bzw. 11 als Trefferzone weg: Das Ziel hat Schwein gehabt, die halbe Ladung saust an ihm vorbei. Ziele, die nur über eine Trefferzone verfügen (wie z.B. Türen), erhalten den kompletten Schaden in diese eine Zone.

Beispiel: Drucker feuert mit seine Flinte und trifft. Er würfelt als Trefferzonenwurf eine 7 (Rumpf). Automatisch verteilt er seinen Schaden auch noch auf 6 (Rumpf) und 8 (rechter Arm).

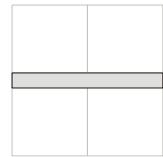
Objekte

In diesem Abschnitt wird die generelle Funktionsweise und die Haltbarkeit von bestimmten Gebäudeobjekten erklärt. Bestimmte besondere Objekte können auch mit Hilfe von kleinen Erläuterungstexten auf der eigentlichen Spielkarte festgehalten werden. Außerdem ist es möglich, bestimmte Teile des Levels zu verändern, ohne die **Lone Gunmen** davon zu informieren. Sollen sie ruhig selber herausfinden, dass die ein oder andere Tür ein bisschen härter ist, als man es sich den Bauplänen nach vorstellt.

Wände und Fenster

Normale Wand

Normale Wände sind das, was drauf steht. Sie bestehen aus Ziegelsteinen und sind auch einigermaßen dick. Sie sind ein bisschen schallisolierend, halten warm im Winter und kühl im Sommer. Feuer aus Sturmgewehren durchschlägt mit einigem Glück eine solche Wand, schwerere Kaliber gehen durch, ohne sich umzusehen.



Schadenabzug :	20
Durchschlagabzug :	10
Haltbarkeit :	600

Normales Fenster

Normale Fenster sind das, was man von ihnen erwartet: Einfaches Glas, das zerbricht, wenn man nur genügend Druck ausübt. Kleine Anmerkung: Außer Schrotflinten oder Granaten haben Schusswaffen keinen Effekt auf Fenster, außer ein lustiges Spinnennetzmuster darauf zu hinterlassen.

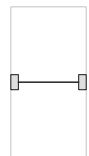


Fenster sitzen 1 Meter über dem Boden in der Wand und sind 1 Meter hoch.

Schadenabzug :	1
Durchschlagabzug :	1
Haltbarkeit :	10

Normale großes Fenster

Große Fenster sind nichts anderes als Fenster, die die gesamte Höhe der Wand einnehmen. Vor allen Dingen bei Balkonen und Wintergärten, Schaufenstern u.ä. gerne verwendet.



Sie sind im allgemeinen 2 Meter hoch und beginnen genau in Höhe des Fußbodens.

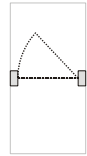
Schadenabzug :	1
Durchschlagabzug :	1
Haltbarkeit :	10

Türen

Unverschlossene Türen werden wie im Kapitel Aktionen, Seite 16, beschrieben geöffnet. Zu beachten sind auch die Regeln zum Durchqueren einer Tür. Einmal geöffnete Türen werden bis an die Wand rangeklappt.

Normale Tür

Normale Türen werden eigentlich fast überall eingesetzt: Als Haustüren, zwischen Zimmern oder auch als Wohnungstüren. Sie sind meist aus Holz oder ähnlichem Material, weisen einen einigermaßen sicheres Schloss und haltbare Beschläge auf, die Einbrechern das Leben schwer machen sollen.

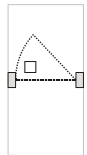


Türen sind immer 2 Meter hoch und einen Meter breit.

Schadenabzug :	6
Durchschlagabzug :	3
Haltbarkeit :	40
Schlossstufe :	9

Glastür

Glastüren sind von der Form und Funktion her wie normale Türen, nur das sie zumeist aus einem stabilen Rahmen mit Türgriff bestehen, der eine Glasscheibe trägt. Die Qualität des Schlosses ist zumeist relativ hoch, da solche Türen vor allen Dingen im Außenbereich, z.B. Eingänge zu Geschäften, Balkon- oder Haustüren eingesetzt werden.



Türen sind immer 2 Meter hoch und einen Meter breit.

Schadenabzug :	1
Durchschlagabzug :	1
Haltbarkeit :	10
Schlossstufe :	9

Mobiliar

Möbel, die in der Gegend rumstehen, haben eine Höhe entsprechend der klein daran angegebenen Zahl. Ihre Haltbarkeit ist zumeist identisch.

Schadenabzug :	6
Durchschlagabzug :	3
Haltbarkeit :	80

Wann ergeben sich eigentlich die Bösewichter?

Knappe Frage, knappe Antwort: Normale Bösewichter ergeben sich bei folgenden Situationen:

- ⊕ Sollte ihre Gesundheit im Rumpf oder Kopf auf 0 sinken; meint natürlich, dass sie tot sind. Hmm, den muss man dann natürlich keine Fesseln mehr anlegen.
- ⊕ Sollte die Ausdauer auf 0 sinken; heißt im Fachjargon Ohnmacht oder auch Black-out. Die Gelegenheit, jemanden aufzusammeln, der keine Gegenwehr gibt und ihn später zu befragen.
- ⊕ Sollte die Gesundheit in beiden Beinen auf 0 sinken. Der Typ kippt höchstwahrscheinlich um, und da er sowieso am Boden liegt, hat er keine Lust mehr, aufzustehen.
- ⊕ Sollte die Gesundheit in beiden Armen auf 0 sinken, gibt es nichts mehr, um den Krieg gegen die Kräfte des Lichts zu führen. Kann man ja lieber sich verhaften lassen, anstatt sich ganz in Stücke schießen zu lassen, nicht wahr?

In diesem Zustand können sie sich nicht mehr bewegen, knien sich hin und warten geduldig ihre Verhaftung ab, solange noch **Lone Gunmen** in Sichtweite sind. Ist keiner mehr in der Nähe, werden sie versuchen, sich vom Acker zu machen.

Sammeln und Einsetzen von Missionspunkten

Yo Marines - der Kampf ist vorbei, die Bösen Buben baden in ihrem Blut, und die guten Jungs klopfen sich das Blei aus der Weste und reiten in den Sonnenuntergang. Doch morgen ist auch noch ein Tag...

Am Ende einer Mission geht der grimmige Spielleiter über das Schlachtfeld und stellt fest, welche Missionsziele erreicht wurden, und welche nicht. Entsprechend der Szenariobeschreibung erhält das Team der **Lone Gunmen** für die erfüllten Ziele Missionspunkte. Missionspunkte sind wohl ungefähr der Gradmesser für das Wohlfühlen, das die Vorgesetzten den neuesten Forderungen der SWATs entgegenbringen. Hast du viel, mögen dich alle und geben dir, was du haben willst. Hast du nix geleistet, lassen sie dich notfalls auf der Strasse verbluten. Missionspunkte sind Gefallen, kein Geld, also komme niemand auf die Idee, dem Chef die MP zurückzugeben und zu fragen, ob er dafür nicht lieber ein schickes Sturmgewehr rausrücken will.

Dabei erhält jeder die selbe Anzahl Missionspunkte, die er aber unterschiedlich ausgeben kann. Im Normalfall wird es pro Mission 1 bis 3 Missionspunkte geben. Dafür gibt es dann mehrere Anwendungen:

Zuallererst müssen gefallene Kameraden schnellstmöglich in die Ambulanz geschafft werden, um so lebensrettende Maßnahmen durchführen zu können. Merke: Ein **Lone Gunmen** ist erst dann tot, wenn ihm die Missionspunkte ausgehen. Für eine Wiederbelebung schmeißt der SWAT von heute lässig einen Missionspunkt auf den Tisch bzw. hofft, dass einer in seiner Weste eingenäht ist. Sollte die Mission so ein Desaster gewesen sein, dass keine Missionspunkte zur Verfügung stehen, ist der SWAT tatsächlich tot - Scheiße, was? Deswegen lohnt es sich, immer mindestens einen Missionspunkt in

der Hinterhand zu behalten. Es ist aber durchaus möglich, mit den Missionspunkten, die man für die Erledigung der Mission erhält, sich wiederzubeleben.

Ach so: Jungs mit Ausdauerschaden oder auch nur mittelschweren Gesundheitsabzügen werden kostenfrei wieder zusammengeflickt.

Um an dickere Ausrüstung zu kommen oder für Notfälle ein paar Punkte überzubehalten ist auch die zweite Möglichkeit bei der Verwendung von Missionspunkten das Sparen. Niemand zwingt einen, alles auszugeben.

Die letzte Option ist das, was ihr alle hören wolltet: Guns, lots of them! Jeder Trooper kann sich sein eigenes Waffenarsenal gestalten. Dabei gilt generell: Ausrüstung ohne Punktangabe ist immer verfügbar, wo MP-Kosten dabeistehen, muss die entsprechende Anzahl Missionspunkte aufgewendet werden, um diesen Gegenstand zu erhalten. Tja, wer ihn dann verliert, kann sich nicht darauf berufen, dass er die Rechnung dafür bezahlt hatte, sie ist und bleibt weg.

Und was klar sein sollte: Die Ausrüstung kriegt man aufgrund eines Gefallens, es wäre also mehr als unerhört, seine Ausrüstung an andere weiterzuverleihen; heißt also: Im oder auch außerhalb des Spiels können weder Ausrüstungsteile noch Missionspunkte weitergegeben werden. Einzige Ausnahme ist hier die Wiederbelebung.

So ist beim Start einer Kampagne jeder Trooper eigentlich mittellos, bis auf seine 3 Missionspunkte, die er schon hat.

Beispiel: Walker beginnt seine Karriere mit den üblichen 3 Missionspunkten. Er steckt schon mal die kostenlose Ausrüstung in seinen Spind, z.B. die Glock 17 oder die Klamotten. Dann kauft er sich für 1 MP eine Kugelschutzweste, gibt 1 MP für einen Kugelschutzhelm und 1 MP für eine MP5A2 aus.

Ford beginnt mit den selben 3 Missionspunkten, und auch sie stopft sich erstmal genügend von den kostenlosen Zeug in ihren Spind. Dann investiert sie 2 MP in ein M4 und spart sich 1 MP auf, falls etwas auf der nächsten Mission schief geht.

Aktion	Missionspunkte
Wiederbeleben	1
1 Missionspunkt sparen	1
Ausrüstung erwerben	X (siehe Ausrüstungsbeschreibung)

Verdammt, ich bin tot

Was passiert eigentlich, wenn man tot ist, außer das die Würmer anfangen, an einem zu nagen? Was ist, wenn der Doktor die Paddles wegzieht und die Schwester anweist, den Zeitpunkt des Todes aufzuschreiben?

Im Spiel bedeutet das eine ganze Menge: Eigentlich ist diese Person dann für den Rest der Kampagne nicht mehr einsetzbar. Wie der Zufall es aber will, kommt in dieser Sekunde ein Neuzugang, der die selben Werte hat wie sein Vorgänger am Anfang seiner Karriere, also mit seinen 3 Missionspunkten anfängt, keine Ausrüstung hat und auch sonst nichts gelernt hat. Schade, nicht?

Spezialregeln

Spezialregeln sind Regeln, die in Absprache aller Spieler dazu genommen werden können. Wenn eine Regel gefällt wird einfach ein kleiner Haken davorgesetzt (mit Bleistift natürlich, oder willst du deine einmalige Kopie von diesem Regelwerk beschmutzen, du Nichtsnutz?).

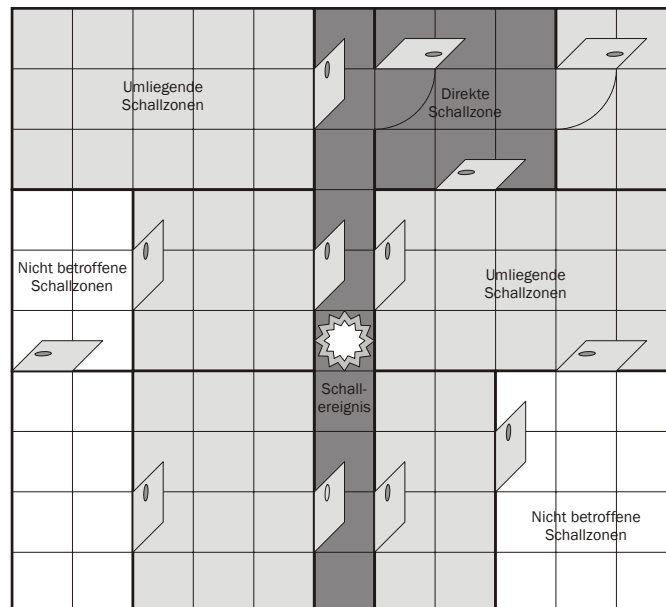
Spezialregeln zum Spielverlauf

□ Verknüpfung von Schallzonen

So schön die Regeln für die Schallzonen im Moment noch anmuten, so unrealistisch sind sie: Es macht einen riesigen Unterschied, ob ich vor oder hinter der Tür einen Schuss abgebe.

Deswegen werden zu der Schallzone, in der ein Laut stattfindet, alle direkt angrenzenden Schallzonen, die zu der ersten Zone mit einer offenen Tür/Fenster verbunden sind, zu einer einzigen großen Zone verknüpft. Wohlgermerkt: Die Schallzone erweitert sich nur in alle mit offenen Türen/Fenster verknüpfte Nachbarzonen, nicht in alle Zonen, die irgendwie über eine offene Tür/Fenster mit der nun bereits erweiterten Schallzone verbunden sind.

Wer also einen Flur entlangtanzt und alle Türen aufreißt, aktiviert bei einem Schuss in diesem Flur alle an die bereits geöffneten Räume angrenzenden Schallzonen. Übel, oder? Das kann unter Umständen richtig viel Lärm machen.



Leute tragen

Hin und wieder kann es vorkommen, dass Leute nicht mehr in der Lage sind, sich selbst zu bewegen, aber an der Stelle, wo sie liegen, nicht liegenbleiben sollten. Nehmen wir einfach an, Ford kassiert ein paar Treffer und kippt an einer dummen Stelle um, wo ein Heckenschütze sie noch richtig hinrichten kann. Oder eine Geisel, die bewusstlos ist, muss schnellstmöglich von hier weg. Tja, wie macht man das?

Ganz einfach: Man trägt sie. Die Person, die eine andere aufnimmt, kann ab sofort nur noch einhändig Waffen führen, was meistens nur noch Pistolen überlässt. Gleichzeitig führt das natürlich zu einer verschlechterten Schuss- bzw. Nahkampfleistung. Die Modifikatoren sind hier aufgeführt.

Angriff - Nah-/Fernkampf	Modifikator
Beim Tragen einer Person	.-10

Da wir jetzt eine Person mit uns rumtragen, müssen wir sie auch wie einen Gegenstand betrachten (vor allen Dingen natürlich wegen der Reaktionsabzüge, siehe auch Seite 12). Es gilt also der halbe Behinderungswert der Person, da sie ja am Körper und nicht in den Händen gehalten wird. Tja, es macht einen Unterschied ob man so ein halbes Hemd wie Fockler oder Ford durch die Gegend schleift, oder sich Drucker und Walker vornimmt.

Eine Person aufzunehmen bzw. anständig abzusetzen sind relativ einfache Aktionen. Dabei wird beim Aufnehmen angenommen, dass die zu tragende Person sich einfach einmal quer übers Kreuz gelegt wird, die Beine auf der einen, die Arme und Kopf auf der anderen Seite. Dies hat den Vorteil, dass weiterhin mit einer Hand Aktionen durchgeführt werden können.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Person aufnehmen	6	leise
Person absetzen	4	leise

Die Behinderungswerte werden dabei nach dem Gewicht und der Größe berechnet. Je größer und schwerer jemand ist, desto höher ist auch sein Behinderungswert.

Figur	klein	mittelgroß	groß
leicht	150	170	190
mittelschwer	180	200	220
schwer	200	230	250

Initiative würfeln

Im Zusatz zum Initiativwert (siehe Seite 12) können die Spieler sich noch entscheiden, das Leben um ein bisschen Zufall zu bereichern. Dafür wird in jeder Runde zum Initiativwert noch 2W10 hinzuaddiert.

Initiative	Modifikator
Zufallselement	.(2W10) (2..20)

Spezialregeln zu den Kampfregeln

Schläge & Fußtritte

Okay, viel gewünscht und somit geliefert: Wer schon immer jemanden zusammentreten oder schlagen wollte, hat hiermit die Möglichkeit. Dran denken: Eine Durchschlagsleistung von 0 sorgt dafür, dass wir unserem Gegenüber nur Schockschaden beibringen können.

Schaden : (Tritt)	10	pt	Schaden : (Schlag)	5	pt
Durchschlag :	0	pt			
Spielfunktion :	Auch für Materialzerstörung: Bei erfolgreichem Nahkampf-Angriffsergebnis gegen Objekt-Verteidigungsergebnis (der gleich der Materialstärke ist) wird von dem Objekt der Schaden von der Materialstärke abgezogen.				

Knüffe mit der Plömpe

Unter diesem kryptischen Kürzel verbirgt sich die Möglichkeit, dem Gegenüber anstatt dem Verbleiten aus der Kugelspritze lieber den Kolben ins Gesicht zu hauen. Spart Munition, und der Freund am Empfangsende der Aktion kann später noch Fragen beantworten, was er nach dem Installieren eines Entlüftungsschachts durch seinen Schädel wahrscheinlich nicht mehr kann.

Schaden :	5 + (Gewicht x 2)	pt			
Durchschlag :	0	pt			
Spielfunktion :	Auch für Materialzerstörung: Bei erfolgreichem Nahkampf-Angriffsergebnis gegen Objekt-Verteidigungsergebnis (der gleich der Materialstärke ist) wird von dem Objekt der Schaden von der Materialstärke abgezogen.				

Wiederherstellen von Ausdauer

Ausdauerschaden nimmt einen nie besonders hart mit... außer er steigt über 10. Deswegen kann es sinnvoll sein, mit einer kurzen Rast wieder zu Atem zu kommen. So erlaubt es diese kleine Spezialregel, Ausdauerpunkte wiederherzustellen, indem man einfach Aktionspunkte dafür aufwendet, um nach Luft zu schnappen, eine Zigarette anzuzünden und den lieben Gott einen guten Mann sein zu lassen.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
1 Ausdauerpunkt wiederherstellen	1	geräuschlos

☐ **Leute mit Blei umschubsen**

Oh Mann! Wie infantil! Die selben Typen, die früher über Weiden gezogen sind, um Kühe umzuwerfen, warten unbedingt auf diese Regeln: Die Energie, die eine Kugel an den Tag legt, dient nicht nur dazu, hübsche Trichter in das Ziel zu pusten, sondern können es auch unter Umständen umwerfen.

Um das Umfallen zu verhindern, würfelt das Ziel nach einem Treffer mit 2W10 gegen einen Wert, der gleich dem mod. Schockschaden abzüglich des mod. Waffendurchschlagswertes ist. Sind es gleich viel oder mehr, bleibt man stehen, ansonsten betrachtet man den Teppichboden auf einmal aus nächster Nähe.

Beispiel: Schorse fängt sich eine UMP-Kugel (Schaden 13, Durchschlag 2) ein, und muss also mindestens eine 11 werfen, um nicht umzufallen.

Sein Kollege fängt eine Schrotladung ein (Schaden $3 \cdot 5 = 15$, Durchschlag 1). Er muss also mindestens eine 14 werfen, um nicht umgepustet zu werden.

☐ **Entfernung und Zielgenauigkeit**

Wie jedermann nachvollziehen kann, ist es schwerer ein Ziel zu treffen, je weiter es weg steht. Darum gibt es folgende kleine, schnuckelige Tabelle, die ab bestimmten Entfernungen Abzüge auf das Angriffsergebnis gibt. Dabei gilt, dass der Abzug für das gerade zu treffende Ziel gilt. Sollten zwei Leute hintereinander, aber in verschiedenen Entfernungen stehen, so hat der vordere sich gegen das Angriffsergebnis abzüglich seines persönlichen Reichweitenmodifikators, der zweite seiner Reichweite entsprechend zu verteidigen.

Fernkampf - Angriff	Modifikator
Ziel in Entfernung 10+	-.2
Ziel in Entfernung 20+	-.4
Ziel in Entfernung 30+	-.6
Ziel in Entfernung 40+	-.8
Ziel in Entfernung 50+	-.10
Ziel in Entfernung 60+	-.12
Ziel in Entfernung 70+	-.14
Ziel in Entfernung 80+	-.16
Ziel in Entfernung 90+	-.18
Ziel in Entfernung 100+	-.20

☐ **Abnutzung von Panzerung**

„Um Gottes willen, meine Weste hat ein Loch“ - „Tja, da musst du dir wohl eine neue kaufen.“ So gehört, und es ist tatsächlich so: Westen werden nicht besser, wenn man sich Löcher reinpusten lässt. Diese kleine Zusatzregel bewirkt folgendes: Jedesmal, wenn eine Weste oder ein Helm Schaden abfängt, verliert sie Schadenabzug in Höhe des Schadens. Kann also sehr gut passieren, dass nach 2-3 Schuss die Weste keinen Pfennig mehr wert ist. Dafür wird vor dem Spiel der Schadenabzug erst mal mit 2 multipliziert. Sobald der Schadenabzug der Weste auf 0 gesunken ist, gilt sie als zerstört; der Durchschlagabzug sinkt ebenfalls auf 0.

Spezialregeln zu den Objekten

Türen halb aufmachen

In den Grundregeln wird von geöffneten Türen angenommen, dass man sie so weit aufklappt, das sie gegen die Wand klappen und niemanden mehr im Weg stehen. Bei Bedarf kann die Tür aber auch nur um 90° gedreht werden, so dass sie rechtwinklig zu ihrer vorherigen Position steht. So kann sie z.B. als Deckung dienen.

Türen blockieren

Es ist möglich, eine Tür zu blockieren. Dafür muss nur eine Person sich auf das Feld stellen, in das die Tür eigentlich öffnen würde. Sollte nun jemand versuchen, die Tür zu öffnen, muss durch die Tür ein unbewaffneter Nahkampf geführt werden, der zwar keinen Schaden verursacht, aber (falls der Zuhälter verliert), diesen aus seinem Blockadefeld in ein beliebiges anderes Feld schiebt, gleichzeitig die Tür öffnet und den Angreifer in das Blockadefeld zieht.

In eine Tür hinein spähen

Jeder kennt das: Man hat sich gerade von einem der Seitenfelder einer Tür diese geöffnet, damit die bösen Jungs einen nicht zersägen können. Gut, die Tür ist offen, aber man weiß immer noch nicht, ob da ein paar üble Gesellen im Raum sind. Reinziehen dauert zu lange, warum also nicht mal kurz um den Türrahmen linsen?

OK, hier kommt die Aktion: Von jedem der seitlichen Türfelder aus kann man seinen Kopf kurz direkt vor die Tür bringen und den Raum von diesem Punkt aus einsehen, und dann sofort wieder zurückziehen. Man ist zwar für den Gegner, wenn er gerade hinschaut, sichtbar, aber da es eine zusammenhängende Aktion ist, hat er keine Möglichkeit, darauf zu reagieren.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
In eine Tür hinein spähen	1	leise

Spezialregeln zu den Ausrüstungsregeln

Verbesserte Trefferzonen für Nahkampfangriffe

Seien wir doch mal ehrlich: Du schlägst mit deinem Knüppel zu und triffst die Stiefel deines Gegners? Ist ja irgendwie lächerlich, außer man hat Arme, die wie beim Gorilla auf dem Boden schleifen.

Für handgehaltene Hieb- und Stichwaffen, sowie sonstiges Material zum persönlichen Übermitteln einer Frührentnerbescheinigung, gibt es jetzt eine neue Tabelle für die Trefferzonen. Sie konzentrieren den Schaden eher auf den Oberkörper.

1W10	Oberkörper
1	Rumpf (ex 5)
2	Rumpf (ex 6)
3	Rumpf (ex 6)
4	Rumpf (ex 7)
5	Rumpf (ex 7)
6	Rechter Arm (ex 8)
7	Rechter Arm (ex 8)
8	Linker Arm (ex 9)
9	Linker Arm (ex 9)
10	Kopf (ex 10)

Unverbrauchte Patrone auswerfen

So, dass ist jetzt etwas für Freaks. Beim Nachladen eines Magazins wird angenommen, dass die erste Kugel im Magazin gleich in den Lauf wandert und dann dort wartet, in die große weite Welt gepustet zu werden. Jetzt kann es aber sein, dass die Patrone, die gerade anliegt, nicht genehm ist.

Beispiel: Drucker weiß, dass in seiner Flinte gerade eine Gummiladung wartet. Er möchte aber eine Tür öffnen.

Eine Lösung für dieses Dilemma ist natürlich, einfach den Schuss abzufeuern. Nur macht dies leider eine Menge Lärm, verbraucht die Munition und ist zeitaufwendig. Deswegen ist es auch möglich, einfach jede Waffe einmal zu repetieren, um den Schuss, der gerade im Lauf ist, auszuwerfen. Die geladene Patrone wird ausgeworfen und fällt zu Boden, der nächste Schuss wandert an den Start.

Wer will, kann auch den Schuss in seine Hand auswerfen lassen, damit man ihn später weiterverwenden kann.

Beispiel: Drucker ratscht mal kurz am Griff der Flinte. 1 Aktionspunkt und die Patrone verabschieden sich, aber Drucker hat jetzt seine Türbrechermuni am Start.

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Patrone auswerfen	1	leise
Patrone auswerfen & wegstecken	3	leise

□ **Verbesserte Trefferzonen für Schrotflinten**

Ok, die Regeln für die Verteilung des Schrotflintenschadens sind ein bisschen sehr einfach. Wenn ich jemand am Arm treffe, erwische ich zeitgleich seinen anderen Arm und den Kopf? Ok, wenn er gerade eine Waffe auf mich richtet wahrscheinlich. Trotzdem wollen wir das ganze noch mal sehr verkomplizieren.

Die unten stehende Tabelle funktioniert wie folgt: Zuerst würfelt man wie eine Zeile aus. Danach kann man mit den nachfolgenden Würfeln die tatsächlichen Trefferzonen bestimmen.

Wurf	Zone / 1..4	Zone / 5..6	Zone / 7..10
1	(2) Linkes Bein	(1) Rechtes Bein	(3) Rumpf (Unterkörper)
2	(1) Rechtes Bein	(2) Linkes Bein	(4) Rumpf (Unterkörper)
3	(1) Rechtes Bein	(3) Rumpf (Unterkörper)	(5) Rumpf (Oberkörper)
4	(2) Linkes Bein	(4) Rumpf (Unterkörper)	(5) Rumpf (Oberkörper)
5	(3) Rumpf (Unterkörper)	(5) Rumpf (Oberkörper)	(4) Rumpf (Unterkörper)
6	(5) Rumpf (Oberkörper)	(6) Rumpf (Oberkörper)	(7) Rumpf (Oberkörper)
7	(5) Rumpf (Oberkörper)	(7) Rumpf (Oberkörper)	(6) Rumpf (Oberkörper)
8	(5) Rumpf (Oberkörper)	(8) Rechter Arm	(6) Rumpf (Oberkörper)
9	(5) Rumpf (Oberkörper)	(9) Linker Arm	(7) Rumpf (Oberkörper)
10	(6) Rumpf (Oberkörper)	(10) Kopf	(7) Rumpf (Oberkörper)

Beispiel: Drucker bringt einen Schuss mit seiner Schrotflinte an. Er würfelt als Zeile die 7. Nun würfelt er für die erste Ladung eine 7 (Rumpf, Trefferzone 7), und die letzten beiden Ladungen eine 2 (nochmals Rumpf, Zone 5) und eine 5 (nochmals Rumpf, diesmal wieder Zone 7).

Viel dümmer könnte es laufen, wenn die eigentliche Zeile die 10 ist. Ein Würfelerggebnis von z.B. 5 und 6 würde nämlich bedeuten, das die Ladungen ebenfalls im Kopf landen.

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Charakterdaten

Hier finden sich die gesammelten Daten von allen Personen, sowie ihre persönliche Spezialausrüstung, die nur von den jeweiligen Charakteren eingekauft werden kann.

Die Lone Gunmen

Das Beaver City Police Department, kurz BCPD, wird angeführt von Chief of Police Ernesto Rodriguez. Ihm unterstehen die verschiedensten Abteilungen, um für Recht und Ordnung in den Straßen von Beaver City zu sorgen.

Unter anderem hat das BCPD auch den SWAT-Zug, dessen Führer Lieutenant Theodore Fong ist. Im SWAT-Zug gibt es insgesamt 8 Squads, wobei jede Squad aus je einem Sergeant und 5 Officers besteht. Der Sergeant dient zur Leitung vor Ort, während die Officers als eigentliches Einsatzpersonal das gefährliche Gerät durch die Gegend schieben; sie bilden die Angriffstruppe und sind auch als das Element bekannt.

Einer der Officers erhält dabei den Posten des Element Leaders, der für das direkte Vorgehen vor Ort Sorge trägt. Dabei hat er ein Red Team (bestehend aus Red Leader und Red Officer) sowie ein Blue Team (bestehend aus Blue Leader und Officer) zur Verfügung. Die SWATs werden allgemein für VIP-Schutz, Geiselrettung, bei der Ergreifung schwerbewaffneter oder verschanzter Verdächtiger oder bei sich sehr schnell entwickelnden, unübersichtlichen Situationen eingesetzt.

Sgt. Peter Klinger, „Lone Gunmen“, SWAT Squad #8 Leader

Sergeant Peter Klinger ist der alternde Chef der „Lone Gunmen“. Eigentlich ist seine Pension schon fast überfällig, und aktiv wird er sowieso nicht mehr; wegen seiner Einsatzerfahrung und seines kühlen Vorgehens in den kitzeligsten Situationen hat sich aber bis heute kein ebenbürtiger Ersatz für ihn gefunden. Er schrieb unzählige Abhandlungen zum Thema „Bewaffneter Zugriff“. Auch heute noch ist sein Buch „Der Zugriff in der Praxis“ und „Konfliktlösung in Geiselsituationen“ die Bibel der Polizeiausbilder und Einsatzleiter in den gesamten USA.

Klinger ist ein athletisch gebauter Weißer; er trägt kurze, weiß-graue Haare und einen Schnurrbart; seine Augenfarbe ist blau. Meistens trägt er eine Sonnenbrille und eine beinahe weiße Lederjacke mit dem „Lone Gunmen“-Emblem auf dem Rücken. Seine ruhige, autoritätseinflößende Art macht ihn zu einem gefürchteten Gegner... oder Partner. Er ist mittelgroß, mittelschwer, Rechtshänder, trinkt ab und zu, und raucht öfter Pfeife.

Er ist stolz auf sein gesamtes Team. Lawrence betrachtet er als seinen besten Schüler, Drucker als den Draufgänger, der er gerne gewesen wäre. Seine Betrachtung von Ford und Fockler ist eine leicht herablassende Form der Unterstützung, obwohl er Ford inzwischen für einen ernsthaften Spieler hält. Walker hält er für einen Profi, macht sich aber trotzdem Sorgen.

Nicht für das Spiel verwenden. Charakterdaten entsprechen Level-2-Bösewicht.

Ofcr. Richard Lawrence, „Lone Gunmen“, Element Leader

Officer Richard Lawrence ist der Element Leader und dienstältester aktiver Agent der „Lone Gunmen“. Seine Spezialgebiete sind Erstürmungen, Explosivstoffe und technische Basteleien bis hin zu elektronischen Schaltanlagen. Er gilt gemeinhin als kaltschnäuzig, brutal und teilweise überheblich; übereinstimmend ist nur die Charakterisierung, daß er „professionell bis zum Perfektionismus“ ist. Außerdem hält er sich für den geborenen Frauenverführer.

Lawrence ist schwarz, trägt seine roten Haare sehr kurz und einen dazu passenden Bart. Er ist trainiert gebaut. Er trägt immer eine Sonnenbrille, in Zivil einen Geschäftsanzug. Er ist mittelschwer und mittelgroß. Er ist Rechtshänder, trinkt ab und zu, und raucht oft Zigarillos.

Lawrence hat gegenüber Klinger noch eine Menge Respekt, beachtet aber unter Umständen seine Befehle nicht ganz genau. Zuweilen zweifelt er auch an deren Richtigkeit. Mit Drucker bildet er das Duo Infernale, und auch Walker ist ein Kumpel. Die beiden Neulinge beobachtet er mit kalter Abschätzigkeit, wartet auf ihre ersten Fehler, obwohl Ford schon ihre Qualifikationen demonstriert hat.

Name:	Lawrence	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	45 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	40 +2W10
Ausdauer:	40	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	105
Spezialfertigkeiten:	<i>Kühler Kopf:</i> Die Figur hat in Bullet-time eine um 20 höhere Initiative		

(3 MP) Ofcr. Richard Lawrence's legendäre Kugelschutzweste

Wie oft auch Lawrence im Gefecht war: Immer war seine heißgeliebte Kugelschutzweste dabei. Sie ist über die Jahre so oft zerschossen worden, dass bestimmt heute kein Teil mehr von der Originalweste dran ist. Trotzdem atmet sie den Geist von vielen überlebten und erfolgreichen Einsätzen, und verschafft Lawrence ein besonderes Gefühl der Sicherheit.

Für Lawrence hat diese Weste einen Behinderungswert von 8; für alle anderen Träger (obwohl er sie niemals freiwillig aus der Hand geben würde) einen von 12. Außerdem muss er für das Wiederbeleben keine Missionspunkte zahlen, solange er diese Weste trägt.

Schadenabzug :	6
Durchschlagabzug :	6
Schockdurchlass :	50%
Behinderungswert :	10/8
Abdeckung :	Zone 5, 6, 7

Ofcr. Alan Drucker, „Lone Gunmen“, Red Team Leader

Officer Alan Drucker ist die rechte Hand von Lawrence und einsatzerfahren. Sein Spezialgebiet ist vor allen Dingen die Stürmung und der Einsatz von jeder Form von Waffe, angefangen von Gewehren und Pistolen bis hin zu Schraubenziehern oder Glasscherben. Gleichzeitig ist er auch noch erfahrener Anwender unterschiedlichster unbewaffneter Nahkampftechniken, die sich meist auf rohe Gewalt verlassen. Nebenbei fährt er noch gerne den Panzer oder macht es sich im Geschützturm bequem. Er wird von allen als äußerst gewalttätig am Rande der Einweisung, überheblich und großmäulig, wenn auch nicht sonderlich tiefsinnig beschrieben. Er verbreitet um sich herum sozusagen eine Aura der stumpfen Gewalttätigkeit.

Drucker ist ein äußerst muskulös gebauter, großer Weißer, mit sehr kurzen, blonden Haaren. Er trägt in Imitation von Lawrence immer eine Sonnenbrille. In Zivil trägt er dazu ein olivfarbenes T-Shirt mit der Aufschrift: „I'm #1, so why try harder?“. Er ist mittelgroß, dafür sehr schwer. Er ist Linkshänder, trinkt viel, und raucht bei Zeiten fette Zigarren.

Gegenüber Lawrence ist Drucker erträglich, obwohl die beiden auch nicht selten Streit haben. Ford behandelt er äußerst herablassend, das sie erstens neu und zweitens eine Frau ist. Sein Leben würde er ihr nicht anvertrauen, ebensowenig Fockler, den er für ein komplettes Weichei hält und schikaniert, wo es geht. Einzig Walker lässt er zufrieden, da er Respekt und auch ein bisschen Angst vor ihm hat.

Name:	Drucker	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	40 +2W10
Gesundheit:	32	Nahkampfwert:	45 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	45 +2W10
		Punktwert:	105
Spezialfertigkeiten:	<i>Berserker:</i> Die Person kann alle <i>generellen</i> Verwundungsmodifikatoren ignorieren.		

(3 MP) Ofcr. Alan Drucker's Pancor Jackhammer

Die ganze Filmwelt schwärmt vom Pancor Jackhammer, und in jedem zweiten Computerspiel taucht diese Monsterflinte auf. Tatsächlich sind aber außer ein paar Prototypen keine Ausgaben produziert worden. Deswegen ist es bis heute ein Rätsel, aus welcher Ecke Drucker einen eben dieser Prototypen hat zaubern können.

Die Waffe nimmt beliebiges Zubehör auf dem Lauf auf.

Munition :	Cal .12/76	Schaden :	3*11 pt
Magazinkapazität :	12	Schuß	Durchschlag : 2 pt
Gewicht (leer) :	4 kg	Feuerstoß :	2
Reichweite :	32 m	Zielgenauigkeit :	10 pt
		Rückstoß lang :	6 pt
		Behinderungswert lang :	21 pt

Ofcr. Sandra Ford, „Lone Gunmen“, Red Team Officer

Officer Sandra Ford ist erst später in die „Lone Gunmen“ eingetreten und wird dort als Mädchen für alles eingesetzt. Ihr Spezialgebiet ist Stürmung und Schnellhandwerkerei. Sie ist immer im Angriff, in einem Gespräch wie auch im Gefecht, laut und aufbrausend. Ihre Brutalität ist für viele Leute sehr erschreckend, wobei sie besonders eine ziemlich häßliche Machete zu bevorzugen scheint, die sie vor allen Dingen gegen männliche Gewaltverbrecher übertrieben oft und hinterhältig einsetzt.

Ford ist eine athletisch gebaute Latina, mit mittellangen, schwarzen Haaren. Sie trägt aus Überzeugung Sonnenbrille, dazu meistens den blauen SWAT-Overall mit dem „Lone Gunmen“-Emblem auf dem Rücken. Sie ist mittelgroß und leicht. Sie ist Rechtshänderin, trinkt nichts, raucht aber verdammt viele Zigaretten.

Vom kompletten Team hat sie keine große Meinung. Lawrence ist ein Pedant, Drucker ein Idiot, Walker ein Schizo und Fockler ein Weichei. Der einzige, dem sie Autorität und Respekt zollt, ist Klinger.

Name:	Ford	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	35 +2W10
Gesundheit:	20	Nahkampfwert:	50 +2W10
Ausdauer:	45	Verteidigungswert:	55 +2W10
		Punktwert:	105
Spezialfertigkeiten:	<i>Nahkampfexpertin:</i> Die Person kann ihren Gegnern im Nahkampf den gewürfelten Teil des Angriffs oder der Verteidigung halbieren.		

(3 MP) Ofcr. Sandra Ford's leicht rostige Machete

Niemand weiß, woher Ford diese Machete hat. Und niemand will wissen, warum Ford diese Machete aufhebt. Keiner will wissen, warum sie so rostig ist, und ob es wirklich Rost ist. Eines steht aber fest: Ford kann mit dieser Machete umgehen. Und das wie kein zweiter, mit einer überraschenden Behändigkeit und Hinterhältigkeit, Geschwindigkeit und Stärke. Und niemand sieht gerne Wunden, die von einer fast 4 kg schwere Machete in Fleisch hinterlassen werden.

Für Ford hat diese Machete einen Behinderungswert von nur 9. Andere haben dafür einen gefühlten Behinderungswert von 19.

Gewicht :	4	kg	Schaden :	21	pt
Behinderungswert :	14/9	pt	Durchschlag : (Stich)	3	pt
Taschen :	Auf dem Rücken oder als Kurzwaffe				

Ofcr. Mike Walker, „Lone Gunmen“, Blue Team Leader

Officer Mike Walker ist ein altgedientes Mitglied der „Lone Gunmen“. Als ex-Ranger, der nach Somalia ausgestiegen ist, hat er ein besonderes Gespür für Taktik und Waffen. Er kann den Panzer fahren, oder den Turm bedienen, reißt sich aber nicht um den Job. Er sagt eigentlich nie etwas, verbreitet aber um sich herum eine Aura von Ruhe, selbst im heftigsten Feuergefecht. Er wurde bereits mehrmals im Kampf verwundet und hat sich einen schon beinahe legendären Ruf im Platoon erworben, Durchschüsse und teilweise sogar lebensgefährliche Verletzungen ohne einen Laut wegzustecken und einfach weiterzumachen. Unter anderem rettete er bei der Erstürmung eines Supermarktes zwei Officers das Leben, indem er sie unter schweren Beschuß in Sicherheit schleifte; erst nach dem Einsatz wurden zwei Kugeln in seinem Oberarm, ein leichter Streifschuss am Kopf, und ein Schuss durch seinen Oberschenkel festgestellt.

Walker ist ein langer Schwarzer, mit einem narbigen Gesicht, keine Haare. Er trägt immer seinen blauen SWAT-Overall und eine Sonnenbrille; seltener eine „Lone Gunmen“-Cap. Er ist sehr groß und schwer. Er ist Rechtshänder. Er trinkt nie und raucht nie.

Was Walker vom Team denkt ist schwer zu ergründen. Offensichtlich ist aber, daß er für jeden, Team oder Unbeteiligte, sein Leben bereitwillig riskiert, ohne an sich zu denken.

Name:	Walker	Initiativwert:	55
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	45 +2W10
Gesundheit:	36	Nahkampfwert:	40 +2W10
Ausdauer:	50	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	105
Spezialfertigkeiten:	<i>Kugelsicher:</i> Nachdem die Person eigentlich schon tot oder bewusstlos ist, kann sie noch zwei Runden weitermachen, als wäre nichts geschehen (alle Modifikatoren bleiben bei „Schwer verwundet“ stehen).		

(3 MP) Ofcr. Mike Walker's altes, abgenutztes Colt M4

Auf seinen unzähligen militärischen Streifzügen hatte Walker immer einen Freund dabei, der ihn nie im Stich gelassen hat: Sein geliebtes Colt M4. Es sieht zwar inzwischen ziemlich abgeledert aus, ist aber tatsächlich in Topzustand. Walker hat inzwischen mehr Schuss aus dieser Waffe abgegeben, als die Garantie abdeckt.

Für Walker gilt das Ereignis „Ladehemmung“ nicht, denn die Waffe ist so eingeschossen, dass so etwas einfach nicht mehr passiert. Außerdem erhält er jede Runde einen Extra-Aktionspunkt, solange er diese Waffe in der Hand hält.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	12	pt	
Magazinkapazität :	30	Schuß	Durchschlag :	15	pt
Gewicht (leer) :	3	kg	Feuerstoß :	5	
Reichweite :	300	m	Zielgenauigkeit :	9	pt
			Rückstoß kurz :	5	pt
			Rückstoß lang :	2	pt
			Behinderungswert kurz :	17	pt
Teleskopierbare Schulterstütze			Behinderungswert lang :	18	pt

Ofcr. Simon Fockler, „Lone Gunmen“, Blue Team Officer

Officer Simon Fockler ist frisch von der Polizeischule und auf seinem ersten Gang in der echten Welt. Er war der beste Schütze seiner Truppe und hofft, endlich einen scharfen Schuß auf weiche Ziele abgeben zu können. Seine Spezialgebiete sind Präzisionsschießen, Hacken und schwierige elektronische Anlagen. Er wird allgemein als sehr bemüht, enthusiastisch und sehr freundlich beschrieben, Qualitäten, die er wahrscheinlich mit fortschreitendem Dienst noch verlieren wird.

Fockler ist ein dünner Käseweißer. Er hat kurze rote Haare und Sommersprossen. Wie der Rest des Teams trägt er eine Sonnenbrille und eine Weste mit dem „Lone Gunmen“-Emblem sowie eine Baseball-Mütze mit Emblem. Er ist relativ groß, dafür sehr leicht. Er ist Linkshänder, trinkt eigentlich nicht, und raucht auch nicht.

Bei Lawrence und Drucker versucht Fockler, immer höflich zu sein, auch wenn sie es nicht unbedingt sind; sie sind nun mal dienstälter. Ab und zu freut er sich aber doch, wenn er ihnen etwas vormachen kann. Mit Walker verbindet ihn so etwas wie eine stille Kameradschaft - die beiden teilen zwar nicht ihr Bier miteinander, aber Walker scheint Fockler doch so zu helfen, dass man es kaum merkt. Gegenüber Ford verhält sich Fockler immer ein bisschen unbeholfen. Klinger zollt er den Respekt, der ihm als Größe, ja als Legende, in diesem Geschäft zusteht.

Name:	Fockler	Initiativwert:	70
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	40 +2W10
Gesundheit:	20	Nahkampfwert:	30 +2W10
Ausdauer:	40	Verteidigungswert:	55 +2W10
		Punktwert:	105
Spezialfertigkeiten:	<i>Scharfschütze:</i> Die Person kann insgesamt doppelt so oft die Aktion <i>Zielen</i> ausführen		

(3/* MP) Ofcr. Simon Fockler's mte .224 VA

Fockler hat seine Finger an die niegelnelneue mte gekriegt. Eine Pistole, die nicht nur ähnlich wie die Five-seveN ultraneue Munition verspuckt, sondern dies auch vollautomatisch tut. Dabei durchschlagen die Kugeln problemlos leichte Schutzwesten. Fockler persönlich liebt diese Pistole, weil sie einerseits schlau und durchdacht, andererseits aber nicht so ein Plastikgerät ist.

Zusätzlich lassen sich auch handgefertigte Munitionssorten wie nochmal Extra-Panzerbrechend oder Deformationsmunition verwenden.

Für Fockler hat diese Waffe einen Behinderungswert von nur 2. Andere haben dafür einen gefühlten Behinderungswert von 6.

Munition :	.224 VOB	Schaden :	6	pt
Magazinkapazität :	16 Schuß	Durchschlag :	8	pt
Gewicht (leer) :	1,25 kg	Feuerstoß:	5	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	3	pt
		Rückstoß kurz :	5	pt
		Behinderungswert kurz :	4/2	pt
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)			

Die dunkle Seite

Hmm, lohnt es sich wirklich, jeden einzelnen Straftäter explizit vorzustellen? Egal, ob er Probleme in der Schule hatte, oder ein As im Gewichtheben war, ob er gerne Mädchen nachstellte oder lieber Zuhause vorm Fernseher saß: Irgendwo gleichen sich die Übeltäter dieser Welt doch. Zumindest, wenn man sie mit den **Lone Gunmen** vergleicht.

Darum erlauben wir uns den Scherz und teilen Übelkübel grob in drei Klassen ein, so dass man immer etwas im Handschuhfach findet, falls man mal angehalten wird und nach ein paar bösen Kerlen gefragt wird.

Nur Obergegner oder wichtige Storycharakter haben daher ein Anrecht, extra ausgestaltet zu werden. Im Normalfall steht also ein Protobösewicht da, behängt mit ein bisschen Panzerung (wenn überhaupt) und einer mordsgefährlichen Flinte.

Der Standardbösewicht, Stufe 1

Der typische Kleinkriminelle. Kann nichts, will alles. Dürr wie eine Hungerlatte, wahrscheinlich gerade aus dem Knast entlassen wegen Scheckkartenbetrugs oder Falschparken. In einer echten Keilerei würde er schnell untergehen. Aber am Trigger einer Waffe kommt es nicht so sehr darauf an, was man in Hirn, Arm oder Hose hat, sondern was dir der Püsterich verleiht. Also: Nicht unterschätzen, denn aus ihm wird eines Tages vielleicht mal ein Stufe-2-Bösewicht.

Name:	Bösewicht 1	Initiativwert:	55
Aktionspunkte:	7	Fernkampfwert:	35 +2W10
Gesundheit:	20	Nahkampfwert:	35 +2W10
Ausdauer:	30	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	90
Spezialfertigkeiten:	keine		
Figur:	mittelgroß, mittelschwer		

Der Standardbösewicht, Stufe 2

Spielt in der oberen Amateurliga. Hat wahrscheinlich jahrelang mit Drogen gehandelt, vielleicht ein bisschen selber probiert, und ist nicht ganz auf dem Dampfer. Aber er hat schon mal eine Kanone in der Hand gehabt, vielleicht auch ein paarmal auf ein paar Blechdosen geschossen, oder den Hund seines Nachbarn. Und er weiß, wie der Hase läuft, vielleicht wird er ja noch ein Stufe-3-Bösewicht.

Name:	Bösewicht 2	Initiativwert:	60
Aktionspunkte:	8	Fernkampfwert:	40 +2W10
Gesundheit:	24	Nahkampfwert:	35 +2W10
Ausdauer:	35	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	95
Spezialfertigkeiten:	keine		
Figur:	mittelgroß, mittelschwer		

Der Standardbösewicht, Stufe 3

Hua... das ist der Muskelschrank, der aus dem Knast zum wiederholten Male rausgeschmissen wurde, weil sie Angst hatten, dass er sich da sonst durch die Gitterstäbe beisst. Ein richtiger Brecher, der sich auch in einer Schlägerei gut hält und wahrscheinlich schon das eine oder andere Schwermetall auf der Durchreise erlebt hat. Er ist fix, haltbar, und kennt seine Schweine am Gang. Hmm, darüber kommen eigentlich nur noch die Obergegner. Aber dahin wird er es niemals schaffen, denn dort ist nur Platz für wenige.

Name:	Bösewicht 3	Initiativwert:	65
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	45 +2W10
Gesundheit:	28	Nahkampfwert:	35 +2W10
Ausdauer:	40	Verteidigungswert:	50 +2W10
		Punktwert:	100
Spezialfertigkeiten:	keine		
Figur:	mittelgroß, schwer		

Die Opfer

Wie schon bei den Bösewichtern wird auch in diesem Kapitel einfach ein Sack voll Durchschnittsmenschen für die schnelle Spielfigurengenerierung eingesetzt. Ein Blick auf die Werte sagt uns, dass wir wohl nicht alle so kräftig und geschickt sind, wie wir es uns immer vorgestellt haben. Schade eigentlich, denn so sind wir darauf angewiesen, dass mutige und unterbezahlte Polizisten uns aus den Händen der Kriminellen retten.

Im allgemeinen haben Geiseln die Aufgabe, still dazusitzen und nichts zu tun. Die angegebenen Werte haben eigentlich rein gar nichts auszusagen, da sie nie in einen Kampf verstrickt werden. Höchstens bei Befreiung kann es interessant sein, sie zu ziehen.

John Doe von der Straße

John geht jeden Tag zur Arbeit, verdient das Geld und freut sich auf den Feierabend. Tja, leider Pech gehabt, den heute ist er die Geisel. Hmm, mal sehen: Er ist inzwischen schon etwas fettleibig, kommt leicht aus der Puste, und seine letzte Prügelei war in der High School (die er übrigens verloren hat). Schiesseisen kennt er aus dem Kino, und damit hat sich's. Das einzige Gute an ihm ist: Er weiss, was eine schlaue Geisel macht, nämlich den Mund halten und warten, bis ihn irgend jemand befreit. Hoffentlich nicht die irren **Lone Gunmen**, über die er neulich eine Reportage gesehen hat. Da springt er dann doch lieber aus dem Fenster.

Name:	Zivilist - Mann	Initiativwert:	40
Aktionspunkte:	6	Fernkampfwert:	20 +2W10
Gesundheit:	20	Nahkampfwert:	20 +2W10
Ausdauer:	25	Verteidigungswert:	45 +2W10
		Punktwert:	0
Figur:	mittelgroß, mittelschwer		

Jane Doe von der Straße

Jane wollte eigentlich gerade Kaffee holen gehen. Dummerweise stieg sie in den Fahrstuhl voll mit diesen freundlichen Leuten mit Vollautomatiks. Tja, damit fällt die Konferenz am Mittag wohl aus. Jane hat sehr auf ihre Figur geachtet, ein Punkt, den sie mit mangelnder Kraft und Ausdauer bezahlen musste. Sie weiß zwar, wie man jemanden schlägt, aber vor allen Dingen weiß sie, dass man sich sehr leicht blaue Flecken dabei holt (und das stämmige Gegenüber einen Lachkrampf). Pistolen hat sie seit ihrem zwölftem Lebensjahr nicht mehr gesehen, als sie mit Daddy's .22er ein Loch durch eine Blumenvase schoss. Na gut, dann machen wir das, was Frauen in Filmen immer tun: Warten, bis die strahlenden Helden sie rausholen.

Name:	Zivilist - Frau	Initiativwert:	40
Aktionspunkte:	6	Fernkampfwert:	20 +2W10
Gesundheit:	16	Nahkampfwert:	20 +2W10
Ausdauer:	25	Verteidigungswert:	45 +2W10
		Punktwert:	0
Figur:	mittelgroß, leicht		

Das Kind von John & Jane Doe von der Straße

Das Bratz von John und Jane, knapp alt genug, um ins Kino zu gehen. Ein Nervenquengel, der jetzt mal gezwungenermaßen den Rand halten muss, auch wenn kein Lolli drinsteckt. Aber aus jahrelanger Fernsehbildung weiß er, was die üblen Typen mit den Uzis, Kalashnikovs oder AUGs sonst mit einem tun. Hm, vielleicht kann man ja später in Kevin-allein-zuhause-Manier alle kaltstellen. Bis dahin sollte er sich noch ein bisschen mit Wachsen beschäftigen, denn sowohl für einen Faustkampf als auch für ein Feuergefecht fehlt es an Masse und Muskeln. Und außerdem sind gerade so kleine Bratzen immer Opfer von klebeband-bewehrten Tangos, die vor allen Dingen kleine und quengelige Leute mal schnell am Stuhl festpappen.

Name:	Zivilist - Kind	Initiativwert:	40
Aktionspunkte:	9	Fernkampfwert:	N/A
Gesundheit:	9	Nahkampfwert:	N/A
Ausdauer:	20	Verteidigungswert:	50 + 2W10
		Punktwert:	0
Figur:	klein, leicht		

Persönliche Ausrüstung

Hier wird die Ausrüstung vorgestellt, die im Spiel verwendet werden kann. Vor jedem Gegenstand steht, solange er nicht frei zugänglich ist, eine Nummer, die die Kosten in Missionspunkten wiedergibt. Genaueres über den Einkauf von Waffen auch auf Seite 37. Alle Gegenstände sind nur mit zwei Händen einsetzbar, ausgenommen Pistolen.

Pistole

Glock 17 (9 x 19 mm)

Diese kleine, eher unscheinbare Pistole war seinerzeit ein echter Durchbruch. Endlich weg von der Vorstellung, dass Kanonen generell aus jeder Menge Metall zu bestehen und sauschwer zu sein hatten, entwickelte die österreichische Firma Glock (die übrigens vorher so ziemlich alles hergestellt hatte, nur keine Waffen), eine kleine, leichte, und vor allen Dingen weitestgehend auf Kunststoff basierende Pistole. Bis heute ist sie wegen ihrer Einfachheit und ihres geringen Gewichts ein absoluter Knaller.



Sie verschießt das für MPis und Pistolen als Standard anzusehende Kaliber 9 x 19 mm. Auf dem Lauf ist mit einer kleinen Montageschiene beliebiges Equipment installierbar, unter dem Lauf sitzt bereits eine Schiene.

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	6	pt
Magazinkapazität :	17 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	0,75 kg	Feuerstoß:	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	1	pt
		Rückstoß kurz :	8	pt
		Behinderungswert kurz :	2	pt

(2 MP) Heckler & Koch USP 45 (Cal .45 ACP)

Die Ausschreibung für eine neue Pistole für die US-Spezialheiten beantwortete die deutsche Firma Heckler & Koch mit der SOCOM, einem gewaltigem Stück Metall mit dem ebenso gewaltigen Kaliber .45. Quasi als Abfallprodukt strickten die findigen Ingenieure um diese hochinnovative und -qualitative Pistole die USP-Serie, die ähnliche Qualität im kleineren Format und vor allen Dingen kleinerem Preis herausbrachte. So freut sich der Profi vor allen Dingen über die Möglichkeit, unter und auf dem Lauf sein Zubehör anzuhängen.



Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	10	pt
Magazinkapazität :	12 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	1 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	8	pt
		Behinderungswert kurz :	2	pt

(3 /* MP) FN Five-seveN (5,7 x 28 mm)

Die belgische Firma Fabrique Nationale wagte den Sprung ins kalte Wasser und entwickelte eine neue Munitionssorte, die in einer Welt voller Kugelschutzwesten endlich mal wieder das Herz der Menschen erreichen sollte. Die Munition war gut, fehlte nur noch eine Produktreihe, um sie auch einzusetzen. Deshalb entwickelte Fabrique Nationale die Five-seveN (FN, Witz verstanden?) für das gleichnamige Kaliber 5,7 x 28 mm, das übrigens als Deformationsmunition gilt (siehe weiter hinten für die Bedeutung dieser ominösen Worte). Die schön leichte, dabei durchschlagkräftige Munition verschwindet in einer ebenso leichten Pistole, die SotA ist (d.h. State of the Art) und nebenbei eine Über- wie auch Unterlaufschiene für Zubehör featured.



Munition :	5,7 x 28 mm	Schaden :	6*	pt
Magazinkapazität :	20 Schuß	Durchschlag :	4	pt
Gewicht (leer) :	0,5 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß kurz :	4	pt
*Schockschaden ist 3		Behinderungswert kurz :	2	pt
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)			

(1 MP) Heckler & Koch MP5A2 (9 x 19 mm)

Die weltberühmte MP5, wahrscheinlich die Mutter aller modernen Maschinenpistolen und bis heute unerreicht, ist trotz ihres Alters weiterhin bei vielen Einheiten im Dienst, darunter unzählige Spezial- und Sondereinsatzeinheiten. Die von der deutschen Waffenschmiede Heckler & Koch hergestellte MP5 ist in der Version A2 mit einer festen Schulterstütze versehen. Unter und auf dem Lauf nimmt sie eine Vielzahl von Zubehör auf.



Wie viele Pistolen und MPis ist auch die MP5 im Kaliber 9 x 19 mm und wahrscheinlich auch einer der Gründe, dass sich neue Kaliber so schlecht durchsetzen.

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	3	pt
Gewicht (leer) :	2,5 kg	Feuerstoß :	4	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	2	pt
		Rückstoß lang :	3	pt
		Behinderungswert lang :	13	pt

(2 MP) Heckler & Koch UMP (Cal .45 ACP)

Heckler & Koch schlägt wieder zu! Als Entree in den amerikanischen Markt und in dem Versuch, mit einer stärkeren Patrone den Erfolg ihrer MP5-Serie zu wiederholen, gibt es nun die UMP-Serie. Dem technischen Fortschritt Tribut zollend wiegen die UMPs fast nichts, und bestehend weitestgehend aus Kunststoffen.



Die Kaliber .45-Patrone ist sehr viel wuchtiger als die 9mm, ein klarer Vorteil. Dafür ist sie auch ein Stückchen größer, so dass dementsprechend weniger Blei im Clip ist.

Auf dem Lauf ist eine Weaver-Montageschiene, die beliebiges Equipment aufnimmt.

Munition :	Cal .45 ACP	Schaden :	11	pt
Magazinkapazität :	25 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	2,5 kg	Feuerstoß :	3	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	5	pt
		Rückstoß kurz :	8	pt
		Rückstoß lang :	4	pt
		Behinderungswert kurz :	9	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	14	pt

(3 MP) Heckler & Koch MP5SD2 (9 x 19 mm)

Dieser Ableger der MP5-Familie der deutschen Waffenschmiede Heckler & Koch ist neben der hochqualitativen Verarbeitung, die die MP5s so berühmt gemacht haben, eine der wenigen MPis, die integriert schallgedämpft schießen können. Neben einen wahnsinnig großen Schalldämpfer wird durch ein schlaues System die Munition in



der Waffe schon abgebremst, so dass sie langsamer als Schallgeschwindigkeit fliegt. Denn was laut ist beim Schuss ist nicht zuletzt der Überschallknall der Kugel.

Die Schalldämpfung ist so gut, das man nur das Klacken des Verschlusses hört. Die Kugel hat zwar nicht mehr so viel Feuer, dafür wissen die bösen Buben im Nebenraum aber auch nicht, dass es gerade ihren Chef entschärft hat.

Und wie bei der MP5 schon erwähnt kann unter und auf dem Lauf alles erdenkliche Zubehör montiert werden.

Munition :	9 x 19 mm	Schaden :	7	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	2	pt
Gewicht (leer) :	3 kg	Feuerstoß :	4	
Reichweite :	100 m	Zielgenauigkeit :	3	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
Waffe ist „Leise“		Behinderungswert lang :	18	pt

(4 /* MP) FN P90 (5,7 x 28 mm)

Die von der belgischen Firma Fabrique Nationale herausgebrachte MPi P90 ist der Wunderwürfel der Waffentechnologie. Schon beim ersten Blick auf diesen futuristischen Geigenkasten erkennt man unschwer, dass sich hier ein paar Ingenieure ausgetobt haben und dabei ein beeindruckendes Stückchen Technik erschaffen haben. Alles ist bei dieser Waffe integriert, nichts ragt irgendwo heraus. Der Griff besteht aus zwei Löchern zum Durchgreifen, das transparente Magazin liegt auf(!) der MPi und fasst sagenhafte 50 Schuss des Wunderkalibers 5,7 x 28 mm, das durch Schutzwesten geht wie durch Wachs, im Körper bleibt, und dabei fast keinen Rückstoß bietet.



Zubehör ist an zwei Weaverschienen am Aufbau für das optische Sichtsystem anbringbar. Falls sich jemand dafür interessiert, gibt es aber eine Variante mit integrierten Laser (oder auch IR-Laser), der keinen wertvollen Platz kostet und die Waffe nicht unhandlicher macht.

Munition :	5,7 x 28 mm	Schaden :	8*	pt
Magazinkapazität :	50 Schuß	Durchschlag :	5	pt
Gewicht (leer) :	2,75 kg	Feuerstoß :	5	
Reichweite :	150 m	Zielgenauigkeit :	4	pt
*Schockschaden ist 4		Rückstoß lang :	1	pt
Integriertes Leuchtpunktzielgerät		Behinderungswert lang :	10	pt
Hinweis:	Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)			

Schrotflinten

Für alle Sonderregeln Schrotflinten betreffend siehe Seite 34.

(1 MP) Franchi SPAS 12 (Cal .12/70)

Als einer der vielen Vertreter der Spezies Schrotflinten qualifiziert sich die italienische SPAS vor allen Dingen durch das vielfach bewährte Pump-action- bzw. halbautomatische Prinzip sowie das



Röhrenmagazin, in das einzeln nachgeladen werden kann. Ein Riesenvorteil, das so auch bei nur einer verfeuerten Patrone relativ unkompliziert und schnell nachgeladen werden kann bzw. auch mal schnell die Munitionsart geändert werden kann.

Darüber hinaus hat die Flinte eine abklappbare Schulterstütze, um noch kompakter zu werden, sowie einen Pistolengriff.

Munition :	Cal .12/70	Schaden :	3*8	pt
Magazinkapazität :	7 Schuß	Durchschlag :	1	pt
Gewicht (leer) :	4,25 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	15	pt
		Rückstoß kurz :	14	pt
		Rückstoß lang :	7	pt
		Behinderungswert kurz :	21	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	28	pt

(2 MP) Franchi PA3/215 (Cal .12/70)

Die PA3 ist ein echter Mini unter den Schrotflinten. Kurz und besonders in engen Räumen gern gesehen; zusätzliche kann man noch die Schulterstütze anklappen, um sie noch kleiner zu machen. Das ganze



Arrangement hat nur einen kleinen Nachteil: Länge entspricht bei Schrotflinten fast immer Magazinkapazität. So hat die PA3 in der 215er Ausführung leider nur 3 Patronen intern. Naja, aber meistens ist nach 3 Schuss eh alles entschieden, oder?

Und der Coolness halber kann man eine neue Patrone nur in den Lauf nachführen, in dem man den Pump-action-Griff betätigt.

Munition :	Cal .12/70	Schaden :	3*7	pt
Magazinkapazität :	3 Schuß	Durchschlag :	1	pt
Gewicht (leer) :	2,75 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	4	pt
		Rückstoß kurz :	17	pt
		Rückstoß lang :	9	pt
Waffe muss nicht entstört werden		Behinderungswert kurz :	10	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	15	pt
Aktionen :	1 AP: Vor bzw. nach jedem Schuss muss durchrepetiert werden			

(3 MP) Franchi SPAS 15 (Cal .12/70)

Was gut ist kann man eigentlich noch mal versuchen, zu verbessern. In diesem Falle hatte Franchi mit ihrer Nr. 15 die glorreiche Idee, das Nachladen über relativ volumige Magazine zu lösen, um so dem Schützen die Möglichkeit zu geben, sich anstatt auf die Frickelei mit einzelnen Patronen lieber auf das eigentliche Schießen zu konzentrieren.



Nebenbei verfügt die Franchi SPAS 15 über eine abklappbare Schulterstütze, so dass sie in engen Räumen besser zu handhaben ist.

Munition :	Cal .12/70	Schaden :	3*8	pt
Magazinkapazität :	6 Schuß	Durchschlag :	1	pt
Gewicht (leer) :	4,25 kg	Feuerstoß :	1	
Reichweite :	50 m	Zielgenauigkeit :	12	pt
		Rückstoß kurz :	15	pt
		Rückstoß lang :	7	pt
		Behinderungswert kurz :	21	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	28	pt

Sturmgewehre

(2 MP) Colt M4 (5,56 x 45 mm)

Das im damals relativ jungem Kaliber 5,56 x 45 mm NATO oder auch Kaliber .223 entworfene Colt M16 Armee-Standardgewehr hat eine lange und äußerst erfolgreiche Geschichte hinter sich. Das M4 ist eine verkürzte Version des M16 mit teleskopierbarer Schulterstütze, die besonders für enge Umgebungen sehr geeignet ist.



Außer dem integrierten offenen Sichtsystem ist auch die Montage eines neuen Tragegriffs mit Weaver-Schiene möglich, der eine Vielzahl von Equipment aufnimmt. Außerdem lassen sich Taschenlampen, Unterlaufgranatwerfer, o.ä. mit einem neuen Handschutz einfach am vorderen Ende des M4 anbringen.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	12	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	16	pt
Gewicht (leer) :	3 kg	Feuerstoß :	5	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	9	pt
		Rückstoß kurz :	5	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	17	pt
Teleskopierbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	18	pt

(2 MP) SIG Commando (5,56 x 45 mm)

Das von der Schweizerischen Industrie Gesellschaft entwickelte SIG Commando ist ein Kommando-Ableger des schweizerischen Standard-Sturmgewehrs in 5,56 mm. Kommando-Karabiner haben in der Größe einer



MPI das Firepower eines Sturmgewehrs gepackt. Vor allen Dingen in engen Räumen ist es ein nicht zu unterschätzender Vorteil, durch Hindernisse hindurchzuschossen. Dafür muss man halt mal in Kauf nehmen, dass hier kein Unterlaufgranatwerfer dranpasst. Auf der Oberseite lässt sich eine Weaverschiene montieren, die dann beliebiges Equipment aufnimmt. Und wer Spaß dran hat, klappt die Schulterstütze um und hat das wohl kleinste Sturmgewehr der Welt in der Hand.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	8	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	10	pt
Gewicht (leer) :	3 kg	Feuerstoß :	3	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	6	pt
		Rückstoß kurz :	4	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
		Behinderungswert kurz :	11	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	16	pt

(3 MP) Steyr AUG Kurz (5,56 x 45 mm)

Wie die Firma Glock beweist, ist Plastik eine tolle Sache. Auch die österreichischen Waffenbauer Steyr fühlten sich angestachelt, mal was vollkommen Neues zu machen. Die Gelegenheit bot sich beim Arme Universal Gewehr, kurz AUG, im Kaliber 5,56mm. Das Design war bahnbrechend: Das Magazin wurde hinter dem Griff angebracht und somit Waffenlänge gespart (die sogenannte Bullpup-Konstruktionsweise), und in dem auf der Waffe positionierten Tragegriff gleichzeitig ein leichtes Zielfernrohr angebracht, das die Nachteile des alten Kimme-und-Korn-Zielens aufhob und wesentlich schnellere Bekämpfungszeiten bot. Na gut, wer will kann diesen Tragegriff abmontieren und gegen eine Weaver-Schiene ersetzen, die dann beliebiges Zubehör aufnimmt.



Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	12	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	16	pt
Gewicht (leer) :	3,25 kg	Feuerstoß :	3	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	8	pt
		Rückstoß lang :	2	pt
Integriertes Leuchtpunktzielgerät (+ZG)		Behinderungswert lang :	16	pt

(4 MP) Heckler & Koch G36K (5,56 x 45 mm)

Das von den deutschen Hecklern und Köchen entwickelte G36 im Kaliber 5,56 mm: Jede Menge Plastik und schlaue Ideen machen dieses Gerät zum wahrscheinlich besten Sturmgewehr, dass zur Zeit zu haben ist. Nebenbei wird es mit einem sehr fortschrittlichen Sichtsystem ausgeliefert, dass nicht nur ein Zielfernrohr, sondern auch darüber hinaus ein Leuchtpunktzielgerät integriert hat. Das Ding ist leicht, handlich, unglaublich zuverlässig, wie man es von H&K kennt... noch Fragen?



Die K-Version des G36 ist im Lauf leicht gekürzt, bietet aber sonst die Vorzüge des G36, wie z.B. ein abklappbares Zweibein, oder ein extra Handschutz mit der Möglichkeit, den HK AG36 Granatwerfer anzuschrauben. Der Handschutz lässt sich durch eine Variante ersetzen, die zwei Geräte wie Laser oder Lampe aufnehmen kann. Darüber hinaus lässt sich der Tragegriff mit Sichtsystem gegen eine einfache Leuchtpunktzieloptik ersetzen.

Munition :	5,56 x 45 mm	Schaden :	12	pt
Magazinkapazität :	30 Schuß	Durchschlag :	15	pt
Gewicht (leer) :	3,25 kg	Feuerstoß :	4	
Reichweite :	300 m	Zielgenauigkeit :	8	pt
		Rückstoß kurz :	4	pt
Integriertes Zweibein		Rückstoß lang :	2	pt
Integriertes Leuchtpunktzielgerät (+ZG)		Behinderungswert kurz :	14	pt
Klappbare Schulterstütze		Behinderungswert lang :	19	pt

Granatwerfer

(2 MP) M79 (40mm)

Ein Klassiker unter den einfachen, mechanischen Granatwerfern. Eigentlich nichts anderes als ein Rohr, an dessen hinteren Ende man eine 40mm-Granate



einlegt, den Apparat zuklappt, den Hahn spannt und dann über den Abzug wieder vorschnellen lässt, so dass die Granate gezündet wird und mit knappen 80 m/s das Weite sucht. Obwohl das Gerät sperrig ist und auch ein bisschen umständlich zu laden (wenn man nicht gerade der Terminator ist und dass aus dem Handgelenk macht), ist es doch hervorragend geeignet, um z.B. durch Fenster oder Türen zielgenau Granaten zu pusten. Außerdem hat es einen stilechten Holzkolben, den man natürlich auch gegen einen pflegeleichteren Hartplastikkolben mit Gewichten ersetzen kann.

Munition :	40 mm	Schaden :	32* pt
Magazinkapazität :	1 Schuß	Durchschlag :	0* pt
Gewicht (leer) :	4 kg	Feuerstoß:	1
Reichweite :	400 m	Zielgenauigkeit :	5 pt
		Rückstoß lang :	11 pt
		Behinderungswert lang :	16 pt

*Spielfunktion : Schaden nicht anwendbar, siehe Granaten für Schaden Sonderregeln; siehe auch Seite 33

(3 MP) Unterlaufgranatwerfer (40mm) (Unterlauf)

Ebenso wie das M79 eine einfache mechanische Apparatur, die eine 40mm-Granate aufnimmt, die dann abgeschossen werden kann. Dieser Kasten ist aber um einiges kleiner; so klein, dass er mit ein paar passenden Schrauben unter jedes Sturmgewehr



geschraubt werden kann und man so zwei Waffen zum Preis von einer erhält. So kann man kurz ein Feuergefecht führen, eine Granate hinterherjagen und sofort weiterschiessen, ohne die Finger von der Waffe zu nehmen.

Dazu gibt es noch das passende Visier, damit man nicht auf Augenmaß angewiesen ist, um seine pummeligen Freunde durch Fenster o.ä. zu lobben. Und kommt gar nicht auf die Idee, einen Unterlaufgranatwerfer ohne drangeschraubtes Sturmgewehr einzusetzen.

Munition :	40 mm	Schaden :	28* pt
Magazinkapazität :	1 Schuß	Durchschlag :	0* pt
Gewicht (leer) :	.+1,25 kg	Feuerstoß:	1
Reichweite :	400 m	Zielgenauigkeit :	3 pt
		Rückstoß lang :	8 pt
		Behinderungswert lang :	.+5 pt

*Spielfunktion : Schaden nicht anwendbar, siehe Granaten für Schaden Sonderregeln; siehe auch Seite 33

Magazin / Schnelllader

Diese Ausrüstung versteht sich als immer zugänglich. Auf dem Datenbogen sollten die Magazine zusätzlich mit dem Namen der Waffe gekennzeichnet werden. Nicht dass ihr Schummelbacken ein M16-Magazin in eure Pistole stopft, ne?

Magazin

Mit dem Magazin steht und fällt das Feuergefecht. Ob Ein- oder Zweireiher ist heute beinahe egal, da beide doch sehr zuverlässig sind (obwohl doch öfter noch das Problem des Zuführens der letzten Patrone zu beachten ist, da hier die Federkraft am geringsten ist). Moderne Magazine sind aus transparentem Plastik, so daß man von außen schon feststellen kann, was und vor allen Dingen wie viel drin ist. Am Besten ist wohl das Magazin der P90, das gleich im Sichtfeld des Schützen liegt, er also seine treuen Freunde unter seiner Wange vorbeiziehen sieht, wie sie sich in die Schlacht stürzen.

Es lohnt sich, seine Magazine farbzukodieren, um so gefährliche von saugefährlicher Munition zu unterscheiden. Und was viele Leute auch gerne machen: Die letzten ein, zwei oder drei Kugeln durch Leuchtpurgeschosse zu ersetzen. Wenn man also gerade am Tackern ist und auf einmal bunte Streifen aus seiner Flinte kommen sieht, ist es Zeit, sich seelisch und moralisch aufs Magazinwechseln vorzubereiten.

Spielfunktion : Für alle Kurz- und Langwaffen, ausgenommen Granatwerfer
und Schrotflinten
Für frische Munition
Aktionen : siehe Aktionsliste
Behinderungswert : 1 pt

Schnelllader für Schrotflinte

Das Problem bei den eigentlich sehr zuverlässigen Schrotflinten bleibt nach wie vor das Nachladen. Während der moderne Schütze von heute einfach ein neues Magazin in seine Braut rammt und sich auf 30 weitere Freunde im Kampf gegen das Böse freut, muss unser Schrofli-Mann jeden Kameraden einzeln in sein Röhrenmagazin unter der Flinte stopfen. Das kostet Zeit, die man meistens nicht hat, wenn man gerade im Gefecht steht. Um diesen altbekannten Problem praktische Abhilfe zu verschaffen gibt es Schnelllader, die in ihrem Aussehen viel mit einem Eisenrohr mit Nase gemein haben. Hier werden vor der Ballerei die Patronen eingefüllt und dann beim Wechseln nur noch an die Ladeluke gehalten und über eine Pumpbewegung am Lader in das Magazin gesetzt. Dieser Vorgang kann, Übung vorausgesetzt, äußerst flott erfolgen.

Spielfunktion : Für Schrotflinten
Für frische Munition
Aktionen : siehe Aktionsliste (gilt als Magazin)
Behinderungswert : 2 pt

Munition

Schrotmunition

Normalerweise wird Munition in Magazinen und Schnellladern mitgeführt. Im Falle von Schrotflinten kann es aber von Vorteil sein, diese einzeln mitzuführen (weil man sie auch einzeln Nachladen kann). In diesem Falle gilt für Schrotflinten-Munition:

Spielfunktion : Beliebige Munition für Schrotflinten
Aktionen : 2 AP: Ziehen & nachladen einer Patrone
Behinderungswert : 1 für 5 Schuss

Standard-Munition

Die einfache Munition, wie man sie im Laden kauft. Zumeist ist es ein einigermaßen spitzes Bleigeschoss, das auf einer kleinen Pulverladung sitzt. Das ganze wird in eine kleine Messinghülse gepackt. In der Waffe lagert dann die Patrone relativ sicher, bis es beim Schussvorgang mit einem leichtem Klaps des Hammers auf den Hülsenboden zu einer kleinen Explosion der Treibladung kommt, so dass sich das Projektil genötigt sieht, die Waffe auf dem einfachsten Weg zu verlassen, nämlich durch den Lauf und dann durch alles, was ihm im Wege steht, sollte es nicht zu hart sein. Unsere kleine Messinghülse verzieht sich dann durch irgendein Auswurffenster an der Waffe und bleibt als Streu- und Stolpermaterial auf dem Boden liegen.

Vorteil wie Nachteil der Munition: Sie geht nicht durch alles durch. Das kann ärgerlich sein, wenn man ein gepanzertes Ziel wie z.B. einen mit einer Kugelsicheren bewehrten Tango vor sich stehen hat, aber auch gut, wenn hinter einem Tango eine Geisel steht, in die man eigentlich kein Loch haben will.

Bei Schrotmunition wird das Geschoss durch viele kleine Geschosse ersetzt, die alle in einer ziemlichen Streuung in die Laufrichtung losgehen. Vorteil: Man muss nicht genau zielen. Nachteil: Die einzelne Kugel hat keine große Wirkung, und so ist nur auf nahe Distanz ein nennenswertes Ergebnis zu beobachten.

Spielfunktion : Für alle Kurz- und Langwaffen, ausgenommen Granatwerfer
Verändert den Waffenschaden nicht

(1 MP / 150 Schuss) Spezialmunition

Spezielle Munition ist Munition, bei der der Munitionswart die Augen verdreht, wenn ihr ihn danach fragt. Deswegen werdet ihr öfter mal einen Gefallen einlösen müssen, um die Munition zu erhalten.

Bei Spezialmunition für Waffen mit besonderen Kalibern oder Granatwerfern ist beim Kauf der Waffe die erste Packung mit 150 Schuss im Preis der Waffe mit inbegriffen.

Bei Granaten werden natürlich nicht 150 Schuss geliefert, sondern nur 5.

Spielfunktion : Siehe Spezialmunition (Seite 68), Granaten (Seite 70), bzw. die entsprechenden Waffen

Spezialmunition

In diesem Abschnitt findet sich Spezialmunition (siehe Seite 67). Waffen, deren Munition von vorne herein Spezialmunition ist, kann im Normalfall nicht mit den unten angegebenen Munitionstypen kombiniert werden; darüber hinaus können auch die einzelnen unten angegebenen Munitionstypen miteinander kombiniert werden (obwohl ja panzerbrechende Gummimunition ziemlich cool wäre).

(* MP) Deformations-Munition

Diese wunderbare Munition erleichtert es uns, die bösen Buben aus einer Menschenmenge herauszuschießen, ohne gleichzeitig alles, was hinter dem Jungen steht, mitumzupusten. Deformationsmunition ist von den generellen Eigenschaften wie normale Munition, mit dem kleinen, feinen Unterschied, dass das eigentliche Geschoss so konstruiert ist, dass es in weichen Körpern anfängt, sich zu drehen bzw. zu verformen, damit rasend schnell an Energie verliert. Das Ergebnis ist eine Kugel, die aus einem weichen Körper nicht wieder austritt, sich aber dafür durch Westen eher nörgelnd durchquält.

Spielfunktion : Für alle Kurz- und Langwaffen, ausgenommen Schrotflinten
Halber Durchschlag (abgerundet), doppelter Schaden,
normaler Schockschaden

Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

(* MP) Türbrecher-Munition

Für Schrotflinten gibt es spezielle Munition, die zum Öffnen von Türen ausgelegt ist. Dabei wird Bitumen abgeschossen, dass so krümelig ist, dass es von der Funktion her eher wie eine Türramme funktioniert, da es nicht wirklich gut durch die Tür schlägt, sie aber dafür so beschädigt, dass z.B. mit zwei Schüssen auf die Türangeln oder einen in die Nähe des Schlosses die meisten Türen den Geist aufgeben.

Spielfunktion : Für Schrotflinten
Durchschlagswert 0, normaler Schaden,
doppelter Schockschaden

Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

(* MP) Panzerbrechende Munition

Nichts stört den **Lone Gunman** von heute so sehr wie die zunehmende Verbreitung von Kugelsicherern. Jeder Idiot mit einem Stapel Geldscheine kann sich heute gegen 9mm-Bohnen versichern, und wer noch ein paar Scheine mehr hat, nimmt gleich noch das Kruzifix gegen Gewehrmunition in Plattenform mit. Also muss spezielle Munition her, die durch Hindernisse besonders gut durchkommt.

Hier tritt die panzerbrechende Munition in allen ihren Spielarten auf den Plan. Normalerweise wird ein besonders hartes Geschoss gewählt, das sich nicht so schnell verformt und damit seine Energie verliert. Bedeutender Nachteil dieser Munition ist natürlich, dass eine solche Kugel durch sehr vieles durchgeht und Leute gefährden kann, denen man eigentlich kein Leid wünscht. Es hat sich durchgesetzt, farbkodierte Magazine mit sich zu führen, um zu sehen, was für Bohnen gerade drin sind, und flexibel auf die unterschiedlichen Situationen reagieren zu können.

Spielfunktion : Für alle Kurz- und Langwaffen, ausgenommen Schrotflinten
Doppelte Durchschlag, halber Waffenschaden (abgerundet),
halber Schockschaden

Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

(* MP) Gummi-Munition

Diese für alle Kaliber entwickelte Munition ersetzt Blei durch weiches Material. Vor allen Dingen aus Schrotflinten verschossen haben diese Geschosse eine sehr lustige Wirkung: Die weichen Kugeln verlieren, bedingt durch Material und Form, sehr schnell an Energie und schaffen es selten, irgend etwas zu durchschlagen, vor allen Dingen kein menschliches Fleisch. Gleichzeitig wird die Energie beim Aufprall auf das Opfer übertragen, je nach Trefferlage wird es vielleicht sogar von den Füßen gerissen, auf jeden Fall kriegt es einen ziemlich schmerzhaften Schlag ab, von dem es sich nicht allzu schnell erholen kann. Klingt, als könnte man die bösen Jungs wegnehmen ohne sie gleich umlegen zu müssen? Vorsicht: Der erste Tango mit Schutzweste wird dir den Tag versauen, da diese Munition überhaupt keine Wirkung auf ihn hat. Außerdem neigt die Munition wegen des geringeren Gasdrucks in automatischen Waffen zu Ladehemmungen und wird nicht sauber nachgeladen, was neben Fluchen auch zum Handdurchladen einlädt.

Spielfunktion : Für alle Kurz- und Langwaffen
Keine Durchschlag, kein Waffenschaden,
normaler Schockschaden

Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

Granaten

Bei Granaten muss generell in zwei Klassen von Granaten unterschieden werden. Die kleinen 40mm-Brummer, die aus einem Granatwerfer abgefeuert werden, und die dickeren, handgeworfenen. Während die Granatwerfergranaten aus einer Patrone verfeuert werden und beim Aufprall detonieren, sind die handgeworfenen Kameraden zeitgezündet, wie man es halt kennt: Stift ziehen und schnell loswerden.

Für weiter Regeln siehe auch die Spezialregeln zu Granaten auf Seite 33.

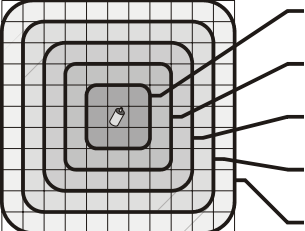
Aktionen :	3 AP: Granate ziehen & nachladen (ULG)
	5 AP: Granate ziehen & werfen
Behinderungswert :	1 pt

Flash/Bang-Granaten

Granaten reisen an die Orte, die ein Mensch geräumt sehen möchte, bevor er sie betritt. Sie sind klein, entsprechend dem Geschick ihres Werfers gelenkig, und kennen keine Angst, sich ins größte Getümmel zu stürzen. Kurz und gut: Die Granate ist dein Freund, wenn du weißt, wo der Feind steckt.

Die Flash/Bang-Granate ist ein jüngerer Vertreter der explodierenden, kullernden Zunft. Entgegen ihren Kameraden ist ihr Ziel nicht, alles in der Umgebung mit kleinen Metallsplintern zu versehen, sondern mittels eines unerträglich hellem Lichtblitzes und einem wahnsinnig lautem Knall taub, blind und generell handlungsunfähig zu machen. Der Witz ist: Sobald man in der näheren Umgebung steht, gibt es so gut wie keine Möglichkeit, dem Effekt zu entgehen: Keine Sonnenbrille und erst recht keine Ohrstöpsel können dagegen etwas unternehmen.

Tatsächlich funktionieren die Teile so gut, dass heute eigentlich niemand mehr ohne sie auskommt, der einen gut gehaltenen Raum ausnehmen möchte. Außerdem überleben meistens alle Leute im Raum den Angriff (außer sie fangen die Granate mit dem Mund). Die **Lone Gunmen** sind inzwischen dafür bekannt, auch bei Geiseln in der Nähe mit dem Zeugs zu werfen; sie überleben es ja, und nur darum geht's, oder?

Radius & Effekt:		.-10 AP für eine Runde
		.-8 AP für eine Runde
		.-6 AP für eine Runde
		.-4 AP für eine Runde
		.-2 AP für eine Runde

Spielfunktion : Die Aktionspunkte gehen bis zum Erreichen der Initiativstufe, bei der die Granate geworfen wurde, in der nächsten Runde verloren. Sollte die Granate im Sichtfeld (180°) eine Person zünden, so verliert sie einen zusätzlichen AP.

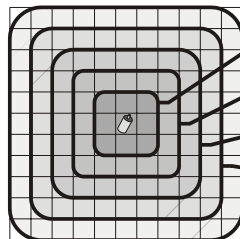
Hinweis: Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

Tränengas-Granaten

Ein weiterer Ableger der Granatzunft, der aber überhaupt nichts mehr mit Explosionen zu tun hat. Es ist eher ein Kanister, in dem hochkomprimiertes CS- oder CN-Gas lagert, das bei Aktivierung mit einem ziemlichen Pfiff in die nähere Umgebung entweicht. Damit lassen sich über längere Zeiträume große Flächen für Leute sperren, die gegen das Zeug nicht immun sind oder eine Gasmasken tragen. Je nach Wind kann aber der Einsatz in Freiflächen weniger effektiv sein.

Der eigentliche Effekt auf die Opfer ist beim Kontakt des Zeugs mit den Schleimhäuten wie Mund, Nase oder Augen eine Reizung derselben, sprich: Tränenfluss, Hust- bis Brechreiz, Atemnot und daraus bei den meisten Menschen entstehende Panik und Zusammenbruch der Koordinationsfähigkeit. Ungeübte Kreaturen fangen an, an den betreffenden Stellen zu reiben, was den Effekt meist nur verstärkt.

Radius & Effekt:



.-10 Ausdauer / .-3 AP in jeder Runde

.-8 Ausdauer / .-3 AP in jeder Runde

.-6 Ausdauer / .-2 AP in jeder Runde

.-4 Ausdauer / .-2 AP in jeder Runde

.-2 Ausdauer / .-1 AP in jeder Runde

Spielfunktion :

In jeder Runde reduziert sich der Durchmesser der Tränengas-Wolke um 1 (optional)

Zusätzlich zur Ausdauer sinkt auch der Angriffswert

Hinweis:

Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

Gummi-Granaten

Gummi-Granaten sind so ziemlich die einfachste und preiswerteste Methode, jemanden K.O. zu setzen. Auf einen normalen 40mm-Granatkörper wird vorne anstelle eines Sprengkopfes oder ähnlicher Bastelarbeiten einfacher eine fette Gummiknolle mit hartem Innenkern montiert. Das Ergebnis ist ein nicht allzu weiche Kanonenkugel, die ziemlich fiese blaue Flecke hinterlässt und den betreffenden bestimmt von den Füßen holt. Dabei ist das Ding kaum in der Lage, echten Schaden anzurichten.

Einziges Problem: Da Granaten ziemlich langsam fliegen, und noch schneller an Geschwindigkeit verlieren, ist ihre effektive Reichweite geradezu lächerlich. Nur in nächster Entfernung sind also die obigen Effekte zu erwarten.

Spielfunktion :

Für 40 mm Granaten

Normaler Durchschlag, normaler Waffenschaden,

normaler Schockschaden

Reichweite: 5%

Hinweis:

Munition gilt als Spezialmunition (siehe Seite 67)

Zielhilfen

Pro Waffe darf bei einem Angriff nur eine Zielhilfe gleichzeitig eingesetzt werden. Wenn mehrere Zielhilfen gleichzeitig an einer Waffe angebracht sind, gilt der Zielgenauigkeitsbonus des stärksten Gerätes (oder des Gerätes, das vom Spieler gewählt wird).

(2 MP) Unterlauflicht

Die von der Firma SureFire hergestellten Taschenlampen erfreuen sich bis heute einer ungebrochenen Beliebtheit als taktisches Unterlauflicht. Ein brüllend heller Xenon-Strahl schmeißt einen Lichtkegel aus diesem sauteurem Gerät, dass der Gegner alleine schon mal ins Blinzeln kommt, wenn eine Kanone mit so einer Leuchte dran um die Ecke lugt. Außerdem hat ein Unterlauflicht gleichzeitig noch die Funktion eines groben Visiers: In der Mitte des Lichtkegels liegt genau der Zielpunkt. Auf kurze Distanz spart man sich so solchen Tineff wie Laserpointer oder Leuchtpunktzielgeräte. Nachteil ist natürlich, dass der Kontrahent sofort weiß, von wo Gefahr droht und vor allen Dingen nur auf das Licht zu schießen braucht, um auch automatisch dem Träger der Funzel eine Abreibung zu verpassen. Deswegen kann man auch die Lampe so einstellen, dass sie nur bei leichtem Druck auf den Abzug der Waffe angeht, und zwar auch nur so lange, bis der Schuss abgegeben worden ist.

Für das Unterlauflicht gibt es auch eine Klapplinse, die mit einem schnellen Handgriff vor die Leuchte geklappt werden kann, und alle sichtbaren Anteile des Lichts filtert, so dass nur ein infraroter Lichtstrahl die Taschenlampe verlässt. Träger von Nachtsichtgeräten haben damit einen ähnlichen Effekt wie der normale Mensch mit einer Taschenlampe, der Rest sieht nichts (außer das man vielleicht ein bisschen Wärme, also Infrarotstrahlung, spürt).

Spielfunktion :	Beleuchtet das eigene Feld und die Sichtlinie bis hin zum Ziel, sowie den eigenen Raum schwach (nicht bei IR-Lampe) Blendeffekt: Das Ziel verliert einmalig 1 AP in der Runde Zielgenauigkeit: .+2 Reichweite: 20m
Aktionen :	1 AP: Licht dauerhaft ein-/ausschalten / auf Triggerstart stellen 1 AP: IR-Deckel auf-/ zumachen
Behinderungswert :	.±0 pt

(2 MP) Leuchtpunktzielgerät

Leuchtpunktzielgeräte haben seit ihrer Einführung einen kometenhaften Anstieg in Leistungsfähigkeit und gleichzeitigem Größenverlust erfahren. Das Prinzip ist relativ simpel: Anstatt den Schützen mühsam über Kimme und Korn visieren zu lassen, blickt er einfach durch eine transparente Visierung, in deren Mitte ein Leuchtpunkt anzeigt, wo der Treffpunkt liegt. Der Vorteil ist natürlich, dass ein Schuss sehr viel schneller abgegeben werden kann.

Die früheren Sichtgeräte waren so groß wie Zielfernrohre und knusperten ihre Batterien relativ flott weg. Neuere Versionen sind nicht größer als der transparente Spiegel, in dessen Fuß eine kleine Knopfzelle steckt, die den Kasten über Monate mit Licht versorgt.

Spielfunktion : Zielgenauigkeit: .+5
Aktionen : 1 AP: LPZG ein-/ausschalten
Behinderungswert : .±0 pt

(3 MP) Laserpointer

Kein Gegenstand ist so cool an der eigenen Knarre wie der Laser. Endlich ist es möglich, poserhaft aus der Hüfte zu schießen und trotzdem etwas zu treffen. Tja, vielleicht kann man sich das mit den Akimbos noch einmal überlegen?

Nun ja, waren Laser früher noch Riesenkästen, die auf der Wumme installiert werden mussten, sind die neuesten Ausgaben so klein, das sie z.B. in Griffschalen oder als Unterlaufkasten installiert werden können.

Die Dinger sind ja schön und gut, was aber ist der Nachteil? Zum einen sieht der Anvisierte, von wo aus er anvisiert wird. Und wenn es ein bisschen nebelig wird, muss man nicht mal selber anvisiert werden um mitzukriegen, wo der Schütze sitzt. Außerdem ist auf Distanz der Laserpunkt für den Schützen kaum auszumachen.

Laser gibt es auch in der Infrarot-Ausführung. Sie sind dann für das normale Auge unsichtbar, aber durch ein Nachtsichtgerät mit dem selben Effekt wie bei einem normal sichtbaren Laser zu sehen.

Spielfunktion : Beleuchtet das eigene Feld (nicht bei IR-Laser)
Zielgenauigkeit: .+10
Reichweite: 20m
Aktionen : 1 AP: Laser ein-/ausschalten
Behinderungswert : .±0 pt

Schutzwesten

TAC-Trageweste

Jeder kennt sie, jeder liebt sie. Diese irre praktischen, taktischen Westen. Sie bestehen aus widerstandsfähigem Material, auf dem drei Taschen an der Vorderseite angehängt werden können, sowie ein größerer Gegenstand auf dem Rücken. Zusätzlich sitzt auf der linken bzw. rechten Schulter eine kleine Tasche für ein Funkgerät.

So ist es möglich, u.a. Magazintaschen, Granatentaschen oder Taschen für allen möglichen anderen Krams passend einzuhängen, ohne das etwas schlackert. Und auf dem Rücken kann neben einen Rucksack auch ein Tragegestell für Rammen, Vorschlaghammer, Äxte oder Flammenwerfer (har har) mitgeführt werden.

Die Weste bietet sonst keinen nennenswerten Schutz, außer für die linke bzw. rechte Schulter, wo ein verstärktes Pad dem Gewehrkolben sicheren und bequemen Halt bietet. Zu der Trageweste dazu gehört eine Koppel, an der insgesamt zwei Aufhängepunkte für Magazintaschen oder Holster vorhanden sind. Die Taschen werden dann unten durch einen Gurt am Oberschenkel befestigt, so dass sie nicht rumschlackern.

Jeder **Lone Gunmen** sollte automatisch diese Weste ins Gefecht tragen.

Schadenabzug :	0
Durchschlagabzug :	0
Schockdurchlass :	100%
Behinderungswert :	.+3 pt (über andere Westen überziehbar)
Abdeckung :	Zone 5, 6, 7
Spielfunktion :	⊕ Kapazität Westentaschen: Max. jeweils 2 BHW
	⊕ Kapazität Rückentasche: Unbegrenzt
	⊕ Kapazität Beintaschen: Max. jeweils 2 BHW

(1 MP) Kugelschutzweste

Die Kugelschutzwesten sind leichte Weste, die man problemlos unter jeder Kleidung tragen kann (und nur ein klein wenig dick macht). Man kann darüber z.B. die TAC-Weste tragen. Sie verfügen über eine dicke Lage ballistischem Material, die die wichtigsten Stellen des Officers vor Kugelregen schützen. Die meisten kleineren Kaliber wie Pistolen- und MPi-Munition hält diese Weste problemlos auf; nur gegen Sturmgewehre sieht diese Weste dann doch etwas blass aus (von dem Träger dieser Weste bei einem Treffer ganz zu schweigen).

Schadenabzug :	3
Durchschlagabzug :	3
Schockdurchlass :	100%
Behinderungswert :	10 pt
Abdeckung :	Zone 5, 6, 7
Spielfunktion :	Wenn die Weste nicht unter der Kleidung getragen wird:
	⊕ Kapazität Westentaschen: entfällt
	⊕ Kapazität Rückentasche: entfällt

(3 MP) Panzerweste

Für die Muttis, die Angst haben über die Straßen zu gehen, oder öfter mal Bomben entschärfen müssen, hält dein Händler um die Ecke irgendwo im Keller die bösen Panzerwesten bereit. Sie haben auf der Vorderseite nur zwei große Taschen, und verstauen das taktische Funkgerät innerhalb der Weste. Außerdem fällt der Rückentragepunkt weg; wozu auch, denn in diesem Monster von Weste kann man sich eh nicht mehr am Rücken kratzen. Kniebeugen etc. kann man wohl auch vergessen, denn neben einem sehr hohen Kragen und Footballer-Schulterschützern werden auch der Unterkörper und die Genitalien sowie die Oberschenkel durch eine Art Schürze vor bleihaltigen Durchreisenden geschützt. Die gesamte Weste ist aus schwerem ballistischem Material, die außerdem mit Titanplatten durchzogen ist, um so auch gegen Messer u.ä. Schutz bieten zu können.

Schadenabzug :	18
Durchschlagabzug :	18
Schockdurchlass :	50%
Behinderungswert :	24 pt
Abdeckung :	Zone 3, 4, 5, 6, 7
Aktionen :	2 AP/Runde: Tragen der Ausrüstung (verdammt schwer)
Spielfunktion :	Über dieser Weste kann keine TAC-Trageweste getragen werden; statt dessen hat diese Weste ihre eigenen Taschen: <ul style="list-style-type: none">⊕ Kapazität Westentaschen 1 & 2: Max. jeweils 3 BHW⊕ Kapazität Westentaschen 3 & 4: entfällt⊕ Kapazität Rückentasche: entfällt

Kopfschutz

Alles hier genannte Equipment wird auf dem Kopf getragen.

Cap

Obwohl sie beim Einsatz von Feuerwaffen nicht unbedingt praktisch sind, werden Baseballcaps gerne getragen. Aus fester Baumwolle, saugen sie Schweiß auf, wo er entsteht, bei Kopfverletzungen können sie bequem als Druckverbandträger dienen, und bei starkem Sonnenlicht von oben geben sie den Augen Schatten. Naja, und irgendwie sieht es ja auch gut aus, oder?

Schadenabzug :	0
Durchschlagabzug :	0
Schockdurchlass :	100%
Behinderungswert :	0 pt
Abdeckung :	Zone 10

(1 MP) Kugelschutzhelm

Der sogenannte Fritz-Helm, so benannt nach der Form, die stark an die Wehrmachtshelme aus dem 2. Weltkrieg erinnert. Das ganze Gerät besteht aus Kevlar, das auf einer Plastikkalotte aufliegt, und ist verhältnismäßig leicht.

Das eigentliche Wirkprinzip ist hier, dass Energie nicht geschluckt, sondern umgelenkt wird. Nach einem Treffer ist der Helm dann meist auch im Eimer. Das schöne an diesen Helmen ist u.a. die Möglichkeit, ein Plastikvisier oder an vorgestanzten Löchern ein Nachtsichtgerät anzubringen.

Schadenabzug :	2
Durchschlagabzug :	2
Schockdurchlass :	100%
Behinderungswert :	8 pt
Abdeckung :	Zone 10
Aktionen :	8 AP: Helm auf-/ absetzen 2 AP: Helm notöffnen & fallenlassen

(3 MP) Panzerhelm

Die Gründung der deutschen GSG9 hat für den Anti-Terror-Markt eine wahre Flut an Neuerungen losgetreten. Bei dem Bestreben, einen kugelsicheren Helm zu gestalten, der auch größere Kaliber aus der Luft fischt, kamen findige Ingenieure schließlich auf ein Material, auf das man eigentlich auch schon früher hätte kommen können: Titan.

Nicht nur, dass das Zeug teuer ist, es ist für sein Gewicht schon beinahe pervers haltbar. Unter anderem werden sie in Erdkampfflugzeugen zur Panzerung gegen Bodenfeuer oder auch bei tiefsttauchenden russischen U-Booten verwendet.

Der Helm besteht also massiv aus Titan, das im Gegensatz zu Kevlar die Energie nicht durch seine eigene Zerstörung abfangen soll, sondern schlicht und einfach die Energie auf eine größere, dafür unnachgiebige Fläche verteilt und so erreicht, dass niemandes Schädelknochen einen Knick bekommt. Das ganze ist zwar für den Träger sehr schmerzhaft, aber besser als tot ist es immer, gell?

Der Helm ist dabei ziemlich ausladend, und vorne dabei noch mit einem ballistischen Visier versehen. Über den Ohren sind dazu noch zwei Wulste, die spezielle Kopfhörer beherbergen, die wiederum das räumliche Hören unterstützen bzw. Funkmeldung klar und sauber ins Ohr bringen.

Das Gerät selber wiegt jenseits von 10kg, und nach spätestens einer Stunde ist der Ofen aus... aber bis dahin kann eine Menge Blei dran kleben bleiben.

Schadenabzug :	10
Durchschlagabzug :	10
Schockdurchlass :	50%
Behinderungswert :	14 pt
Abdeckung :	Zone 10
Aktionen :	8 AP: Helm auf-/ absetzen 2 AP: Helm notöffnen & fallenlassen

Gesichtsschutz

Alles hier vorgestellte Zubehör wird im Gesicht getragen.

(1 MP) Sonnenbrille

Hah, jeder Idiot kann sich mit saugefährlichem Zubehör zuhängen und trotzdem aussehen wie der letzte Idiot. Worum es doch eigentlich in diesem Geschäft ist doch nur eines: Coolness... unbegrenzte Coolness. Und wie stellt man Coolness eimerweise her? Genau: Sonnenbrillen (seit den *Blues Brothers* oder zuletzt aus *The Matrix* bekannt)!

Von SWATs werden dabei die sogenannten Shooting Sun Glasses gerne verwendet. Sie haben Sportbügel, damit sie nicht sofort von der Nase segeln, und sind einmal um das gesamte Sichtfeld rumgezogen, so dass nichts von irgendeiner Richtung ins Auge kommen kann (z.B. Patronenhülsen oder Fliegen). Wir lieben es verspiegelt, oder lieber in kontrastbetonend-gelb, orange oder grün? Kein Problem.

Ganz coole Crack-Nigga nehmen natürlich die Schweißerbrillenausführung, die zwei kreisrunde, schwarze oder graue Gläser mit seitlichen Klappen hat. So sieht man tatsächlich aus wie der ultra-härteste Killer on the Block.

Spielfunktion : Ignoriert alle Blendmodifikatoren
Aktionen : 1 AP: Brille auf-/absetzen
Behinderungswert : 0 pt

(1 MP) Splitterschutzbrille

Die Splitterschutzbrille sieht aus wie diese modischen Skibrillen und ist unser vielgeliebter, vielseitiger Partner auf dem Schlachtfeld. Sie besteht aus verstärktem Material und fängt zuverlässig Splitter und vielleicht auch ab und zu einen Querschläger ab. Nebenbei gibt es die Gläser zum Auswechseln, so dass wahlweise Laserschutz, Sonnenbrille, ein ganzes Sortiment kontrastverstärkender Farben wie orange oder gelb, sowie die gute alte Klarsichtversion zur Verfügung stehen. Die Brille beschlägt nicht dank eine intelligente Belüftung, und verrutscht auch nicht in den härtesten Situationen. Was dieses Wunderding natürlich nicht kann ist Tränengas aufhalten, aber dafür können wir uns natürlich dann auch eine Gasmasken zulegen.

Schadenabzug : .+1 (zu Helm, wenn vorhanden)
Durchschlagabzug : .+1 (zu Helm, wenn vorhanden)
Schockdurchlass : 100%
Behinderungswert : 2 pt
Abdeckung : Zone 10
Spielfunktion: Ignoriert alle Blendmodifikatoren
Aktionen : 1 AP: Brille auf-/absetzen

(1 MP) Vollsichtgasmaske

Seit dem 1. Weltkrieg haben Gasmasken eine rasante Entwicklung erfahren. Waren es früher noch klobige, schwere und das Sichtfeld einengende Lebensretter, sind es heute leichte, kaum behindernde Lebensretter.

Im Groben und Ganzen besteht die Maske aus einem transparenten Sichtfenster, das seitlich einen kleinen Gasfilter angesetzt hat. Die Maske deckt alle wichtigen Körperöffnungen wie Augen, Nase und Mund ab und schützt sie recht effektiv vor Gas. Außerdem verfügt die Maske über ein integriertes Mikro, das man mit einem einfachen Stecker am Funkgerät anschließen kann.

Wer Spaß hat, kann an dem genormten Filteradapter auch andere Geräte wie z.B. eine Sauerstoffflasche anbringen.

Nun gut, wenn wir länger mit der Maske in CS, CN oder anderem Chemiemüll gebadet haben, sollte man mal den Filter ersetzen. Hmm, also wenn die eigene Seite CS-Granaten mit sich führt, lohnt es sich bestimmt, das gesamte Team mit Gasmasken auszustatten, oder?

Und noch etwas: So gut diese Masken gegen Gas schützen, so schlecht helfen sie gegen Blei.

Behinderungswert : 5 pt
Spielfunktion : Ignoriert alle Gaswaffen wie z.B. CS
Aktionen : 3 AP: Maske auf-/absetzen

Sturmzubehör

(1 MP) Ramme

Auch heute noch ist die zumeist einfachste Art, eine Tür zu öffnen, die Türklinke zu benutzen. Und wenn sie verschlossen ist? Anders als in Filmen zu sehen, ist es gar nicht so einfach, eine Tür aufzuschliessen (außer mit Schrotflinten und entsprechender Munition). Also hilft man sich mit Vorschlagshämmern oder speziell für diesen Zweck konstruierten Türrammen.

Im Endeffekt ist eine Ramme ein massiver Zylinder (Stahl, Beton o.ä.), an dem seitlich zwei Griffe angebracht sind. Man stellt sich einfach seitlich zur Tür, die Ramme fest in den Händen gehalten, und lässt den Hammer Gottes sprechen. Freundlicher Weise sind die moderneren Rammen mit gelenkschonenden Gummigriffen und nicht-funkenden Material ausgestattet, um Explosionen in gefährlichen Umgebungen zu vermeiden.

Gewicht :	10	kg	Schaden :	36	pt
Behinderungswert :	22	pt	Durchschlag :	0	pt

(2 MP) Sprengstoff + Zünder

Kleiner, klebriger Sprengstoff ist immer noch die gelenkschonendste Methode, Objekte zu zerstören. Er kann relativ schnell angebracht und mit einem kleinen Zünder versehen werden, den man dann über ein kleines Kabel (Länge 10 Meter) mit angebrachten Zündapparat zünden kann.

Der Vorteil ist eindeutig, dass man als derjenige, der die Tür öffnet, gar nicht in deren Nähe stehen muss, sondern vielleicht ein paar hilfreiche Kollegen, die schon mit ihren Kanonen im Anschlag da stehen, um den bösen Buben im Raum nach der Explosion die Beine unter dem Wanst wegzutreten und sie wegzuknasten. Eigentlich eine tolle Sache.

Gewicht :	0,5	kg	Schaden / Packung :	30*	pt
Behinderungswert :	2	pt	Durchschlag :	3	pt

*Schadensanwendung : In allen angrenzenden Feldern wirkt der halbe Schaden, darüber hinaus nichts
Bei Bedarf können auch mehrere Pakete Sprengstoff angebracht werden; dadurch vervielfacht sich der Schaden

Aktion : 5 AP: Sprengstoff an ebener Oberfläche anpappen
1 AP: Sprengladung zünden

Nahkampfwaffen

Schlagstock

Ein auch als Tonfa bekanntes, T-förmiges Gerät aus schwerem Material, mit dem man mehr kann als nur Leute zusammenschlagen. In einer geübten Hand kann man solche Dinge damit tun wie z.B. Leute an den Boden oder die Wand pinnen, so dass sie nur wegkönnen, wenn sie sich selber einen Knochen brechen wollen. Außerdem kann es wahlweise auch als Unterarmschiene, zum Parieren oder auch zum simplen Zuschlagen benutzt werden, wobei der Griff als Drehpunkt für den Knüppel benutzt werden kann und mit entsprechend mehr Pfiff ins Ziel kommt.

Gewicht :	2	kg	Schaden :	11	pt
Behinderungswert :	7	pt	Durchschlag :	0	pt

(1 MP) Messer

Das Messer von heute ist nicht mehr nur ein Stück Stahl, das spitz und lang ist: es ist ein computer-erzeugtes Produkt, bei dem die Ausrichtung jedes Polygons einen genauen, physikalischen Sinn ergibt. Nun gut, wenn man davon mal absieht, hat sich natürlich nicht all zu viel verändert: Seinem Ziel bringt man immer noch über das Stechen (tiefe Wunde) oder Schneiden (lange Wunde) Verletzungen bei. Interessanterweise haben moderne kugelsichere Westen einem Messer nicht viel entgegenzusetzen, außer man hat die Extraausgaben für eine Platte nicht gescheut.

Gewicht :	1	kg	Schaden :	14	pt
Behinderungswert :	2	pt	Durchschlag : (Stich)	9	pt

Verschiedenes

Med-Kit

Jeder **Lone Gunmen** sollte immer ein kleines Erste-Hilfe-Paket mit sich herum tragen. So ist es möglich, Schnitt- und Stichwunden schnell zu versorgen, offene Wunden mit Druckkompressen zu versorgen, oder auch auf verbrannte Haut schnell einen Brandverband zu setzen. Hmm, außer der SWAT-Trooper entscheidet sich, mehr Munition ins Gefecht zu führen... auch eine Art der Lebensversicherung.

Nebenbei haben es sich die **Lone Gunmen** zur Angewohnheit gemacht, Adrenalinspritzen einzupacken, damit man auch mal durchatmen kann, wenn man ein bisschen aus der Puste kommt.

Spielfunktion :	Für Figuren im selben Feld oder Feld nebenan (auch selbst)				
Aktionen :	5 AP: Gibt einen Punkt Gesundheit zurück				
	5 AP: Gibt 5 Punkte Ausdauer zurück				
Behinderungswert :	2 pt				

Werkzeug

Die allseits bekannten Leatherman-Tools, immer dabei. Ähnlich wie bei einem Schweizer Armeetaschenmesser finden sich in diesem kleinen, kompakten Gerät neben einem Messer auch so sinnvolle Dinge wie eine Säge, eine Ahle, ein Schraubenzieher, eine Feile sowie eine Kombizange und eine Kneifzange.

Außerdem wird gerne noch ein Akkuschauber / -bohrer mit Bitset mitgeführt, um mal schnell etwas zu öffnen oder für die Glasfasersonde zugänglich zu machen.

Allgemein reicht das Werkzeug aus, um einfache elektrische oder elektronische Anlagen zu manipulieren, mit Hilfe von Diamantbohrern Fenster materialschonend zu durchdringen oder das Drehgewinde eines einfachen Schlosses zu zerstören.

Spielfunktion :	Verspernte Türen öffnen, kleine Löcher bohren, Plastikhandschellen öffnen, Bomben entschärfen
Aktionen :	3 AP / Schlossstufe der Tür: Verspernte Türen öffnen 3 AP / Stufe der Bombe: Bomben entschärfen 5 AP: Plastikhandschellen öffnen 5 AP: Irgendwas anderes basteln
Behinderungswert :	2 pt

(1 MP) Glasfasersonde

Dieses nur handtellergröße Gerät besteht aus einem kleinen, batteriegespeistem LCD-Bildschirm und einer daran montierten CCD-Kamera, an deren Objektiv wiederum eine knapp einen 50 cm lange Glasfasersonde sitzt, die ohne großen Aufriss mit einem stabilen Stützschlauch in eine beliebige Form biegsam ist. Unter dem ersten Glasfaserkabel verläuft ein weiteres, das von einer Infrarotlampe versorgt wird, die in dunklen Räumen genug Licht für das Auge der Kamera produziert, ohne dass es für das menschliche Auge sichtbar wäre.

So schön die Verlängerung des Bildlaufes durch das Glasfaserkabel ist, so hat sie doch einen entscheidenden Nachteil: Ein eng begrenztes Sichtfeld. Um einen Raum also genau auszuforschen, bedarf es einiger Zeit und vor allen Dingen Übung, um nichts wichtiges zu übersehen. Zudem sollte immer ein weiterer Officer Deckung geben, da man beide Hände benötigt, um die Sonde zu bedienen.

Großer Vorteil des relativ dünnen Glasfaserkabels: Ohne den Stützschlauch kann es durch relativ kleine Öffnungen wie Türritzen, Bohrlöcher o.ä. geschoben werden, um so ohne die Deckung zu verlassen Aufklärung zu betreiben.

Spielfunktion :	Um Ecken oder unter Türritzen u.ä. spähen, ohne selbst erkannt zu werden
Aktionen :	5 AP: Gerät ziehen und einsetzen; der Schlauch verlängert das Sichtfeld um einen Meter (auch über Ecken), von diesem Punkt aus kann dann ein beliebig ausgerichtetes 90°-Sichtfeld aufgebaut werden
Behinderungswert :	2 pt

Lone Gunmen only

Dieses Zubehör wird von jedem SWAT mit sich getragen und wird für den Verlauf der Mission als dauerhaft einsatzbereit angenommen. Es ist nicht nötig, eine Tasche dafür einzuplanen, das ganze Gerümpel wandert immer in irgendwelchen kleinen Taschen mit.

Funkgerät

Ein massives, knapp 30cm hohes Funkgerät, das verschlüsselten Kontakt mit der Missionsleitstelle sowie den anderen Mitgliedern des Teams hält. Die Leistung ist so gut, dass es auch in tiefsten Kellern noch Empfang hat.

Es wird in einer speziellen Tasche auf der linken bzw. rechten Schulter getragen, so dass die kurze Antenne freie Sicht hat.

Der Trooper trägt am Hals ein Kehlkopfmikrofon (das den Schall ungestört von Umgebungsgeräuschen am Hals abnimmt) und ein Ohrstöpsel mit Ohrbügel, der meist so abgedämmt ist, dass er ebenfalls nicht durch Hintergrundlärm gestört wird.

Darüber hinaus ist das Funkgerät in der Lage, mit kleiner Bandbreite digitale Signale zu übertragen. So ist es z.B. möglich, komprimierte Videobilder niedriger Auflösung und Wiederholrate zu verschicken, was aber im Moment noch nicht genutzt wird.

Spielfunktion : Berichte geben, über neue Ziele informiert werden.

Aktionen : 0 AP: Meldung machen

Behinderungswert : 0 pt (ist am Rücken angebracht)

Handschellen

Nun gut, Handschellen ist eigentlich ein zu hochtrabender Name für das Paket handelsüblicher Kabelbinder, die in dieser Form in jedem Baumarkt zu finden sind. Diese Kabelbinder werden zu Anfang zu einer Schlaufe von knapp 20 cm Durchmesser zusammengesteckt, so daß ohne Probleme z.B. zwei Hände oder Füße zusammengezurt werden können. U.a. ist es dann auch möglich, mit einem weiteren Kabelbinder den ersten an irgend einem Gegenstand festzumachen.

Der besondere Trick an einem Kabelbinder ist, daß er ziemlich haltbar ist und auch mit einem Messer nicht so schnell den Geist aufgibt. Zudem kennt der Kabelbinder an sich nur eine Richtung, nämlich „Zu“. Einmal festgezurt, kann nichts ihn lockern, meistens sorgen Befreiungsversuche nur dafür, dass er sich weiter zuzurt.

Spielfunktion : Kriminellen Elementen das Ende ihrer Karriere klar machen.
Danach gilt die Figur als nicht mehr beweglich und verbleibt bis zum Ende des Spiels geduckt auf ihrem Feld.

Aktionen : 5 AP: Handschellen auspacken und anlegen, wenn das Ziel sich nicht wehrt.

Behinderungswert : 0 pt (werden in eine Halterung an der Koppel gesteckt)

Taschenlampe

Zumeist werden von den **Lone Gunmen** nur die Unterlauftaschenlampen ihrer jeweiligen Schusswaffen eingesetzt, da sie automatisch das Interesse auf die Schussrichtung und die Schussrichtung auf Interessantes lenken. Trotzdem trägt jeder Officer eine kleine LED-Taschenlampe mit sich, die für ihre Größe eine perverse Leuchtleistung entwickelt und dabei einen minimalen Batterieverbrauch hat. Zudem sind die LEDs elektronisch in der Farbe veränderbar, so daß wahlweise weißes, grünes und rotes Licht zur Verfügung steht.

- Spielfunktion : Beleuchtet das eigene Feld und die Sichtlinie bis hin zum Ziel, sowie den eigenen Raum schwach
- Aktionen : 1 AP: Licht ein-/ausschalten
- Behinderungswert : 0 pt (werden in einer Minitasche an der Koppel getragen)

SWAT-Overall

Der SWAT ohne sein Gerödel wie Weste, Helm und Waffen sieht eigentlich aus wie der Fernstechniker um die Ecke. Der modebewusste **Lone Gunman** trägt einen einteiligen Overall aus feuerhemmenden, stabilen Stoff in Tintenblau, garniert mit Taschen und der Möglichkeit, sowohl Bein- als auch Armöffnungen mit einem Zug zuzuziehen, um Fremdkörpereintritte zu verhindern. Darüber hinaus sind bequeme Polsterungen im Knie- und Ellenbogenbereich sowie an den Achseln und Schultern angebracht. Das Ganze ist einigermaßen atmungsaktiv. Auf der Rückseite verkündet ein großer signal-orangener Schriftzug, dass diese Schergen vom BCPD kommen. Darüber hinaus befindet sich an den Schultern ein Klettfeld, auf dem der Name und ein Einheitsabzeichen angebracht werden können.

Darüber können dann etwaige Westen getragen werden. Auf dem Kopf wird gerne ein Helm, oder zumindest eine Cap getragen, damit die wichtigsten Teile von einem Sanitäter eingesammelt werden können, sollte es mal zu einer Kollision 9mm-Bohle vs. Schädelknochen kommen.

An den Händen trägt der Officer von heute Halbfingerhandschuhe, die auf der Außenseite mit Protektoren besetzt sind, außerdem rundum einmal mit einer Lage Kevlar versehen wurde, um gegen Schnittverletzungen gefeit zu sein. Warum Halbfinger? Damit der Finger immer den vollen Kontakt zum Abzug hat, und die Beweglichkeit der Finger nicht eingeschränkt wird; andere Officer verzichten gerne auf diesen Vorteil und schützen lieber die gesamte Hand inklusive Finger, zumal das beim Abseilen verhindert, sich einen Satz heiße Finger zu holen.

Dazu empfehlen sich die guten HiTek-Kampfstiefel, die einen guten Kompromiss zwischen Beweglichkeit, Gewicht und Haltbarkeit darstellen. Um schwächliche Türen stilecht eintreten zu können reichen sie jedenfalls voll aus.

Beim BCPD sind alle zusätzlichen Ausrüstungsteile wie z.B. Helm, Weste, Handschuhe und anderer Klimbim in mattschwarz.

- Spielfunktion : ⊕ Kapazität Beintaschen: Max. jeweils 2 Behinderungswert
⊕ Kapazität Westentasche 1, 2: Max. jeweils 2 BHW
⊕ Kapazität Westentasche 3, 4: entfällt
⊕ Kapazität Rückentasche: entfällt

Fahrzeuge

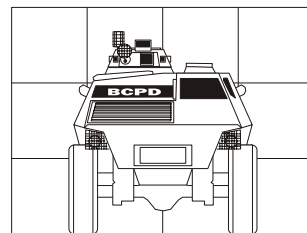
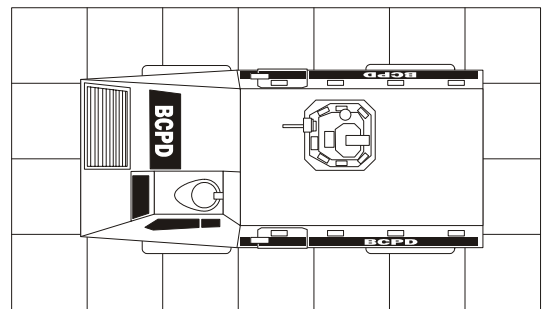
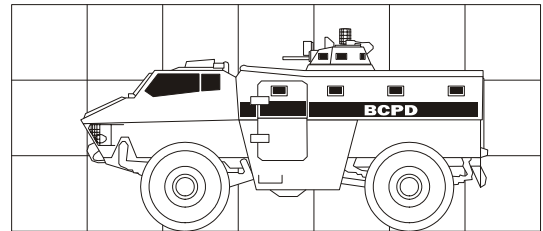
GKN Defence Simba Mannschaftstransportwagen

Mein Gott, es ist immer gut, zu seinem Einsatz hinzufahren, und nicht laufen zu müssen; aber es muss natürlich mit Stil geschehen. Ein Hummer ist ja schon nicht schlecht, aber den hat ja jeder. Also nehmen wir einfach einen leichten Transportpanzer; da weiß jeder, wer hier die dicksten Eier hat.

Der von der britischen GKN Defence gebaute Simba ist, wie sein Name schon andeutet, ein eigentlich für die dritte Welt gebauter Radpanzer. Er ist klein, leicht und billig. Der Fahrer sitzt in einer kleinen Kabine, von wo er eine gute Sicht auf das ihn umgebende Terrain hat. Der Kommandant (in unserem Falle Sergeant Klinger) hat Zugriff auf einen Drehturm, in dem ein schweres MG oder auch ein Granatwerfer untergebracht werden kann (von vorneherein aber nichts drin ist außer eine MG-Atrappe). Ansonsten können sich hinten 5 **Lone Gunmen** reinquetschen, ohne ins Schwitzen zu geraten; eingestiegen wird bequem über eine große Heckrampe oder die Seitentüren.

Das ganze wird abgerundet durch Drahtkäfige über den Scheinwerfern und Rundumleuchten (damit sie nicht so schnell zu Bruch gehen), einen Lautsprecher (über den man die Sirene, Durchsagen oder Richard Wagner's „Walkürenritt“ abspielen kann), die Möglichkeit, eine Räumschaufel vorne anzubringen (mit der man z.B. Müll, Schnee, Schergen des Bösen oder nervige Türen abräumen kann), sowie eine feine Seilwinde, mit der man Autos oder Haustüren aus dem Weg ziehen kann. Die Schachtel widersteht darüber hinaus auch stärkeren Kalibern; und (wollen wir wetten?) niemand wird dir jemals die Vorfahrt nehmen in diesem Gefährt.

Ansonsten ist im Mannschaftsraum neben einer Halterung für einen ganzen Stapel wildes Equipment eine Funkstation, sowie ein kleiner Monitor eingebaut. Eine Klimaanlage und Reizgasfilter halten auch in der Wüste oder bei Tränengasangriffen die Partystimmung intakt.



Besatzung:	2 Mann	Gewicht:	11,2 Tonnen
Absatzstärke:	8 Mann	Länge:	5,35 m
		Breite:	2,50 m
Höchstgeschwindigkeit:	100 km/h	Höhe ohne Turm:	2,19 m

Tabellen

Initiative	Modifikator
Grundwert	Initiativewert der Figur
Gegenstände am Mann	.- 10% Behinderungswert (abgerundet) aller Gegenstände am Körper
Gegenstände in der Hand	.- Behinderungswert der Gegenstände in der Hand

Bewegung	Aktionspunkte	Typ
Ein Feld betreten	1 / Feld	leise
Rückwärts gehen	+.1 / Feld	-
Stehend / Gehend	.±0 / Feld	leise
Ducken / Aufstehen aus geduckt	1	geräuschlos
Kniend / Geduckt	+.1 / Feld	geräuschlos
Nach einem Sturz aufstehen	3	leise
Verwundung	Seite 31	-
Drehung um mehr als 90°	1	geräuschlos

Aktion	Aktionspunkte	Typ
Gegenstand aus der Tasche nehmen	2	leise
Gegenstand in Tasche stecken	2	leise
Gegenstand vom Rücken nehmen	5	leise
Gegenstand auf den Rücken packen	5	leise
Gegenstand vom Boden aufheben	3	leise
Gegenstand fallen lassen	0	leise
Gegenstand in der Hand benutzen	siehe Gegenstand	leise
Tür öffnen/ schliessen	3	leise
Schuss/ Salve abgeben	3	laut
Nahkampfangriff	5	leise
Granate werfen	5*	leise / laut
Zielen (siehe Seite 24)	1	geräuschlos
Verteidigen (siehe Seite 24)	1	leise
Waffe entstören	5	leise
Magazin nachladen	5*	leise
Schulterstütze ein-/ ausklappen	3	leise
Leise in geräuschlose Akt wandeln	.x2	geräuschlos
Verwundung	Seite 31	-
* diese Aktionen beinhalten das Ziehen des Gegenstands aus der Tasche		

Kampfregeln

Fernkampf - Angriff	Modifikator
Fernkampfwert	.+ Fernkampfwert
Zielgenauigkeit der Waffe	.+ Zielgenauigkeit
Pro Aktion „Zielen“ (max 3/Angr)	.+5
Angriff aus angrenzendem Feld	.+5
Pro weiteren Schuss in Salve	.- Rückschlag der Waffe

Fernkampf - Verteidigung	Modifikator
Verteidigungswert	.+ Verteidigungswert
Stehend	.±0
Geduckt	.+5
Pro Aktion „Verteidigen“ (max 3/Vtdg)	.+5

Nahkampf - Angriff	Modifikator
Nahkampfwert	.+ Nahkampfwert
Stehend	.±0
Geduckt	.-10
Pro Aktion „Zielen“ (max 3/Angr)	.+5

Nahkampf - Verteidigung	Modifikator
Verteidigungswert	.+ Nahkampfwert
Stehend	.±0
Geduckt	.-10
Pro Aktion „Verteidigen“ (max 3/Vtdg)	.+5

Nahkampf & Fernkampf - Verteidigung	Modifikator
Angriff auf ein stillstehendes Objekt	30

Trefferzonenwurf (1W10)	Trefferzone	Bereich
1	Rechtes Bein	Unten rechts
2	Linkes Bein	Unten links
3	Rumpf (Unterkörper)	Unten rechts
4	Rumpf (Unterkörper)	Unten links
5	Rumpf (Oberkörper)	Oben rechts/links
6	Rumpf (Oberkörper)	Oben rechts
7	Rumpf (Oberkörper)	Oben links
8	Rechter Arm	Oben rechts
9	Linker Arm	Oben links
10	Kopf	Oben rechts/links

Verwundungen

Verwundungsgrad	Zustand
Unverwundet	In allen Zonen: ± 0 - -2 Gesundheitspunkte
Leicht verwundet	In mindestens einer Zone: -3 - $-(50\%)$ Gesundheitspunkte
Schwer verwundet	In mindestens einer Zone: $-(50\%)$ - $1/0$ Gesundheitspunkte
Tödlich verwundet	In Kopf- oder Rumpfzone: 0 Gesundheitspunkte

Verwundungsgrad	Aktionspunkte	Initiative	Angriff
Unverwundet	± 0	± 0	± 0
Leicht verwundet	-1	-5	-5
Schwer verwundet	-3	-10	-10
Tödlich verwundet	Die Figur kann keine Aktionen mehr durchführen		
Verlorene Ausdauer	-1 pro 10	-5 pro 10	-5 pro 10
Keine Ausdauer mehr	Die Figur kann keine Aktionen mehr durchführen		

Die Zone ist...	Arm	Bein
leicht verwundet	Jede Aktion kostet einen zusätzlichen Aktionspunkt.	Jede Bewegung kostet einen zusätzlichen Aktionspunkt.
schwer verwundet	Jede Aktion kostet zwei zusätzliche Aktionspunkte.	Jede Bewegung kostet zwei zusätzliche Aktionspunkte.
komplett auf „0“	Das Bedienen von Gegenständen mit dieser Hand ist nicht mehr möglich.	Keine Bewegung mehr möglich.

Objekte

Normale Wand

Schadenabzug :	20
Durchschlagabzug :	10
Haltbarkeit :	600

Normales Fenster

Schadenabzug :	1
Durchschlagabzug :	1
Haltbarkeit :	10

Normale großes Fenster

Schadenabzug :	1
Durchschlagabzug :	1
Haltbarkeit :	10

Normale Tür

Schadenabzug :	6
Durchschlagabzug :	3
Haltbarkeit :	40
Schlossstufe :	9

Glastür

Schadenabzug :	1
Durchschlagabzug :	1
Haltbarkeit :	10
Schlossstufe :	9

Mobiliar

Schadenabzug :	6
Durchschlagabzug :	3
Haltbarkeit :	80

Standardmensch

Schadenabzug :	(Gesundheit der getroffenen Zone)
Durchschlagabzug :	1
„Haltbarkeit:“	(Gesundheit der getroffenen Zone)

Appendix

In diesem Kapitel wird noch mal schnell auf Punkte eingegangen, die für das Spiel zwar nicht mehr von Belang sind, aber vielleicht trotzdem noch jemanden interessieren. Falls ihr überlegt, das Dokument mit einem Nadeldrucker auszudrucken, könnt ihr also hier Schluss machen.

Rechtlicher Hinweis

Ihr habt euch gequält, diese verdammte Internet-Seite besucht, das Zeug runtergeladen, und jetzt fragt ihr euch zu recht: Was darf / soll ich denn alles damit machen?

- ⊕ *Drucken:* Natürlich dürft ihr dieses Dokument (und alle anderen, die ihr bei <http://www.LONE-GUNM3N.de> findet) ausdrucken, bis die Patrone leer ist und der Drucker quietscht. Dafür war es ja auch da, oder?
- ⊕ *Kopieren:* Legt's auf den Kopierer, macht tausende Kopien und verschenkt es an alle Eure Freunde (das gleiche gilt natürlich auch für die Dateien, obwohl da das Kopieren wohl nicht mit dem handelsüblichen Tischkopierer funktionieren wird).
- ⊕ *Veröffentlichen:* Solange ihr kein Geld daraus zieht (wie z.B. es zu verkaufen), könnt ihr dafür Werbung machen oder auch das Regelwerk abdrucken oder wieder im Internet publizieren, wie es euch gefällt. Kleine Einschränkung: Es sollte immer auf die Internetseite <http://www.LONE-GUNM3N.de> verwiesen werden, die Quelle allen Übels.
- ⊕ *Spielen:* Hmm, aber das versteht sich ja von selbst.
- ⊕ *Mitentwickeln:* Jeder Spieler ist herzlich dazu eingeladen, seine eigenen Überlegungen oder kreativen Ergüsse zum Thema einzusenden. Einfach mailto info@LONE-GUNM3N.de.

Was darf ich nicht damit machen? Zum Einen das ganze verkaufen. Hey, ihr habt es auch umsonst bekommen, warum also jemand anderes dafür Geld berechnen. Und wenn ihr dafür Geld bezahlt habt: Schlagt den Schuft zusammen und holt euch euer Geld wieder.

Was auch nicht drin ist: Verändern der Dokumente. Alles muss so wie es war weitergegeben werden, weder an den Dateien noch an den Druckprodukten darf etwas verändert werden. Versteht sich von selbst, dass auch niemand auf die Idee kommen sollte, das ganze System als seine Idee auszugeben (und dann womöglich auch noch Geld dafür zu verlangen).

Quellenangaben

- ⊕ *Schützenwaffen heute (1945 - 1985) - Illustrierte Enzyklopädie der Schützenwaffen aus aller Welt*, Günter Wollert, Reiner Lidschuch, Wilfried Kopenhagen, Brandenburgisches Verlagshaus Berlin, 4. Auflage 1996
- ⊕ *Moderne Schützenpanzer und MTW*, T.J. O'Malley, Motorbuch Verlag 70032 Stuttgart

t h e



e n d