

Neuregelung - angesagte Schüsse, Modifikatoren für (teilweise) verdeckte Ziele

Schuß	Modifikator*	Trefferwahrscheinlichkeit			
nicht angesagt, „ungezielt“	-	00–09	Kopf		
		10–49	Rumpf		
		50–64	Waffenarm	50–52	Waffenhand
		65–79	anderer Arm	65–67	andere Hand
		80–89	rechtes Bein	80	rechter Fuß
		90–99	linkes Bein	90	linker Fuß
„Actionschuß“	+2 (+1)	00–14	Kopf		
		15–79	Rumpf		
		80–89	Waffenarm	80–81	Waffenhand
		90–99	anderer Arm	90–91	andere Hand
Schuß auf bestimmten Arm (Waffenarm)	+4 (+2)	00–04	Kopf		
		05–14	Rumpf		
		15–94	best. Arm	15–30	best. Hand
		95–99	anderer Arm	95	andere Hand
Schuß auf „die Beine“	+4 (+2)	00–09	Rumpf		
		10–54	rechtes Bein	10–13	rechter Fuß
		55–99	linkes Bein	55–58	linker Fuß
Schuß auf bestimmtes Bein	+4 (+2)	00–09	Rumpf		
		10–89	best. Bein	10–17	best. Fuß
		90–99	anderes Bein	90	anderer Fuß
„Kopfschuß“	+6 (+4)	00–89	Kopf		
		90–99	Rumpf		
Schuß auf Hand, Fuß	+8 (+6)	00–89	Hand/Fuß		
		90–99	Arm/Bein		

*Werte in Klammern gelten für Smartgun II-Systeme

Option: Schüsse auf Kopf, best. Arm/Bein, Hand/Fuß können so angesagt werden, daß es **keinen Trefferwahrscheinlichkeitswurf** gibt, also entweder der anvisierte Körperteil getroffen wird, oder der Schuß völlig vorbeigeht. Voraussetzung ist, daß vorher **mindestens eine Einfache Handlung gezielt** wurde. Außerdem **steigt der Modifikator um weitere +2**. Die auf das Zielen verwendeten Handlungen bringen ganz normal einen -1 Modifikator pro Einfacher Handlung.

Dieses System ermöglicht es, bei teilweise in Deckung liegenden Zielen Schüsse so anzusagen, daß nur der sichtbare Teil bekämpft wird, z.B. einen „Actionschuß“ bei normaler Deckung, etwa aufgestützt hinter einem Tresen; „Kopfschuß“ gegen stark gedeckte Ziele, wo nur Kopf und die Waffe sichtbar sind. Dann kann einerseits auf Deckungsmodifikatoren verzichtet werden (bisher immerhin bis maximal +8 möglich, *zusätzlich* zum Modifikator für den angesagten Schuß). Andererseits kann das unbefriedigende Resultat vermieden werden, daß trotz Treffer (=MW erreicht) ein hinter der Deckung liegender Körperteil getroffen wird.

Weitere Ziele:

- Eindämmung der Attraktivität von unästhetischen Kopfschüssen
- Legitimation für NPCs, nicht auf die Köpfe der Spielercharaktere zu schießen
- Einbau der Möglichkeit, daß angrenzende Körperteile getroffen werden