

| Kosten | Aktion |
|--------|-------------------------------------|
| 2 BP | Standardaktion |
| 1 BP | Ausweichaktion |
| 1 BP | Parade |
| 0 BP | Parade gegen angegriffenen Gegner |
| 0 BP | 1m Bewegen (1x Runde) |
| 1 BP | Gehen / Kampfbewegung (bis Ge × 1m) |
| 2 BP | Laufen (bis Ge × 2m) |
| 3 BP | Sprinten (bis Ge × 4m) |
| 2 BP | Normaler Angriff |
| 3 BP | Salve |
| 4 BP | Angriff mit Automatischem Feuerstoß |

| Schaden | Auswirkung |
|-------------------------------|---|
| Je Erschöpfung | WM-1 durch Erschöpfung |
| Ab [Stärke] Wunden | WM-2 durch Schmerzen |
| Zone mit Schaden > [½ Stärke] | WM-2 durch Einschränkungen |
| Zone mit [Stärke] Schaden | WM-4 durch Einschränkungen |
| Eingesetzter Power-Punkt | 1 Runde keine Auswirkungen durch Schmerzen oder Erschöpfungen |

| Erschöpfung | Dauer bis eine Erschöpfung verschwindet |
|-----------------------|---|
| Ab 10 Erschöpfungen | 1 Monat |
| Ab 6 Erschöpfungen | 1 Tag |
| Ab 3 Erschöpfungen | 1 Stunde |
| Ab 1 Erschöpfung | 10 Minuten |
| Temporäre Erschöpfung | 4 BP ausgeben |

| Risikotabelle | Nummer-Sicher-Tabelle |
|---------------|-----------------------|
| Stufe | Würfel |
| 1 | W3-1 |
| 2 | W4-1 |
| 3 | W4 |
| 4 | 2W4-1 |
| 5 | 2W4 |
| 6 | W4+W6 |
| 7 | 2W6 |
| 8 | W6+W8 |
| 9 | 2W8 |
| 10 | W8+W10 |
| 11 | 2W10 |
| 12 | W10+W12 |
| 13 | 2W12 |
| 14 | 2W12+1 |
| 15 | 2W12+2 |
| 16 | 2W12+3 |
| 17 | W12+W20 |
| 18 | W12+W20+1 |
| 19 | W12+W20+2 |
| 20 | W12+W20+3 |
| 21 | 2W20 |
| 22 | 2W20+1 |
| 23 | 2W20+2 |
| 24 | 2W20+3 |
| 25 | 2W20+4 |
| 26 | 2W20+2W4 |
| 27 | 2W20+2W4+1 |
| 28 | 2W20+2W6 |
| 29 | 2W20+2W6+1 |
| 30 | 2W20+2W8 |
| 31 | 2W20+2W8+1 |
| 32 | 2W20+2W10 |
| 33 | 2W20+2W10+1 |
| 34 | 2W20+2W12 |
| 35 | 2W20+2W12+1 |
| 36 | 2W20+2W12+2 |
| 37 | 2W20+2W12+3 |
| 38 | 3W20+W12 |
| 39 | 3W20+W12+1 |
| 40 | 3W20+W12+2 |

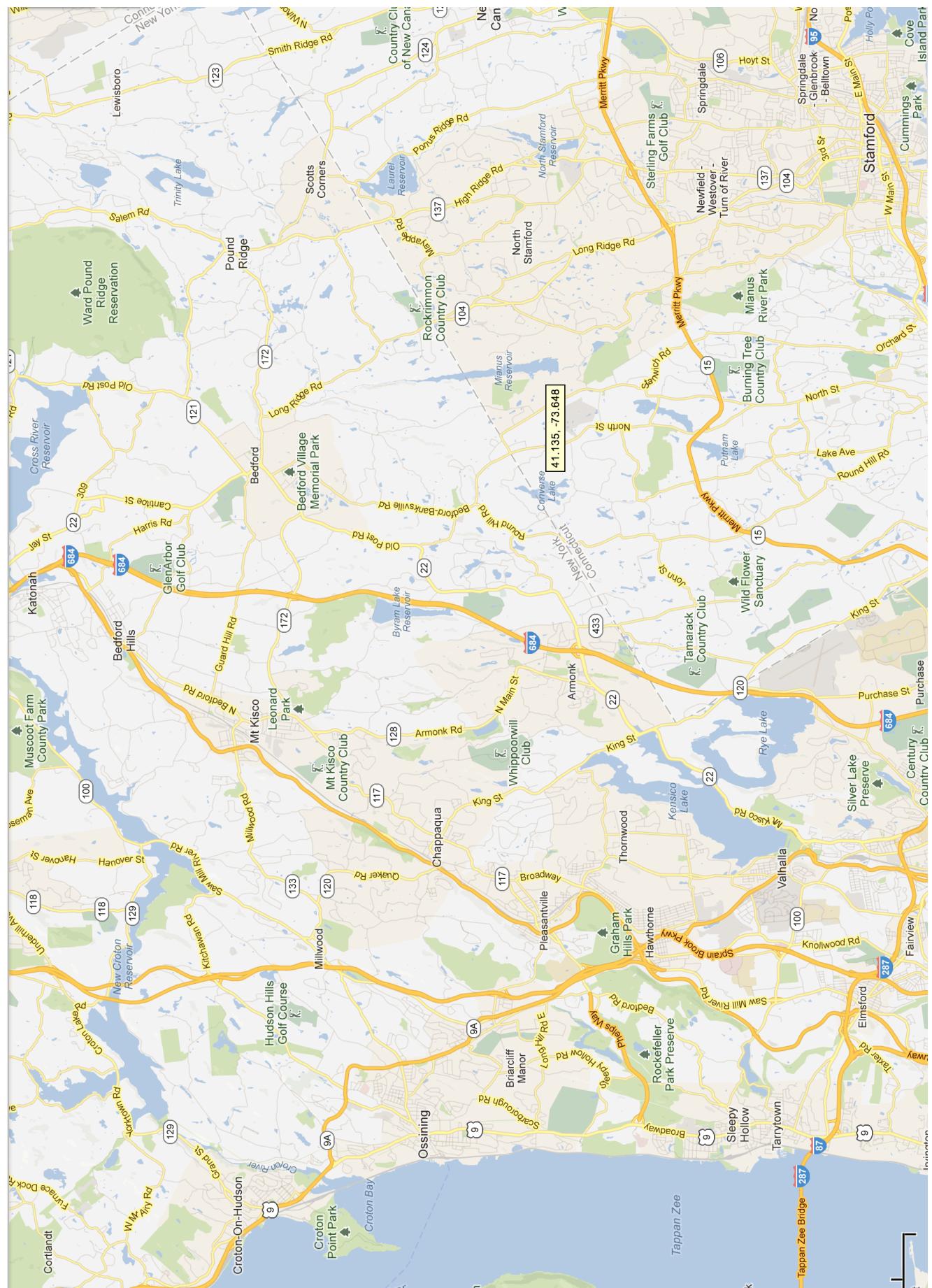
| Fernwaffe | Modus | Schaden (max) | RW (min Zielen) | Besonderes |
|----------------------|----------|---------------|-----------------|------------|
| Stein (5cm Ø) | 1x | 1 (4) | | |
| Wurfmesser | 1x | 3 (8) | | |
| Kurzbogen | 1x | 4 (10) | | |
| Langbogen | 1x | 5 (15) | | |
| Leichte Armbrust | 1x | 4 (10) | | |
| Schwere Armbrust | 1x | 6 (20) | | |
| Hold-out-Pistole | 1x | 4 (10) | | |
| Pistole / Revolver | 1x/2x | 6 (20) | | |
| Schwere Pistole | 1x/2x | 7 (30) | | |
| Maschinenpistole | SM/AM | 6 (20) | | |
| Gewehr / Flinte | 1x | 7 (30) | | |
| Schrotflinte | 1x | 9 (40) | | |
| Sturmgewehr | 1x/SM/AM | 8 (30) | | |
| Scharfschützengewehr | 1x | 12 (40) | | |
| Maschinengewehr | SM/AM | 10 (40) | | |

| Umstand | Modifikator |
|-------------------------------------|--------------------|
| <2m Entfernung | WM+2 |
| <5m Entfernung | WM+1 |
| <10m Entfernung | keiner |
| <20m Entfernung | WM-2 |
| <40m Entfernung | WM-4 |
| <60m Entfernung | WM-6 |
| <80m Entfernung | WM-8 |
| <100m Entfernung | WM-10 |
| <200m Entfernung | WM-20 |
| <500m Entfernung | WM-50 |
| <1000m Entfernung (usw.) | WM-100 |
| Ziel doppelt so groß wie ein Mensch | WM+2 |
| Ziel halb so groß wie ein Mensch | WM-2 |
| Schlechte Sicht | WM-2 |
| Ziel unsichtbar | WM-4 |

| Waffe | Entfernungs-WM |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| Zielen | WM+1 |
| Zielen & Scope | WM+1 (Zielen) Nur 50% Abzug |
| Gewehre / Sniper | Nur 50% Abzug |
| Gewehr + Scope & Zielen | Nur 20% Abzug WM+1 (Zielen) |
| Sniper mit Scope & Zielen | Nur 5% Abzug WM+1 (Zielen) |

| Feuerrate | BP | Effekt |
|------------------|-----------|---------------------------------------|
| 1x | 2 | Einfacher Angriff |
| 2x | 3 | Zwei Angriffe |
| SM | 3 | WM-1; Ergebnis -5: je +1 Kugel trifft |
| AM | 4 | WM-2; Ergebnis -3: je +1 Kugel trifft |

| Trefferzone | Beispiel: Kritische Wunde | Beispiel: Kritische Wunde |
|--------------------|---|---|
| Kopf | Augen: WM-4 auf Kampf und alle Sicht-basierten Proben | Heftige Wunde: jede Runde 1 Schaden |
| Arm | Knochenbruch, Angriff mit dem Arm & ähnliches: WM-4 | Heftige Wunde: jede Runde 1 Schaden |
| Torso | Heftige Wunde: jede Runde 1 Schaden | Schmerzhafte Wunde, WM-2 auf alles, Bewegung halbiert |
| Bein | Knochenbruch: Bewegung halbiert; maximal Gehen | Heftige Wunde: jede Runde 1 Schaden |



Croton Aqueduct

- Siedlungsfläche
 - Aquädukt
 - Alter Stausee

