



# ULTIMA RATIO *CIVIUM*

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



# REGELWERK



VERSION 2.2



„Weniger ist mehr!“  
Christoph Martin Wieland, Dichter, 1733-1813  
IST DAS SO?

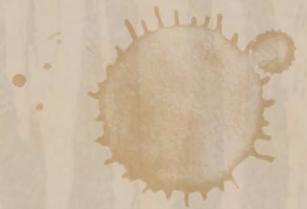




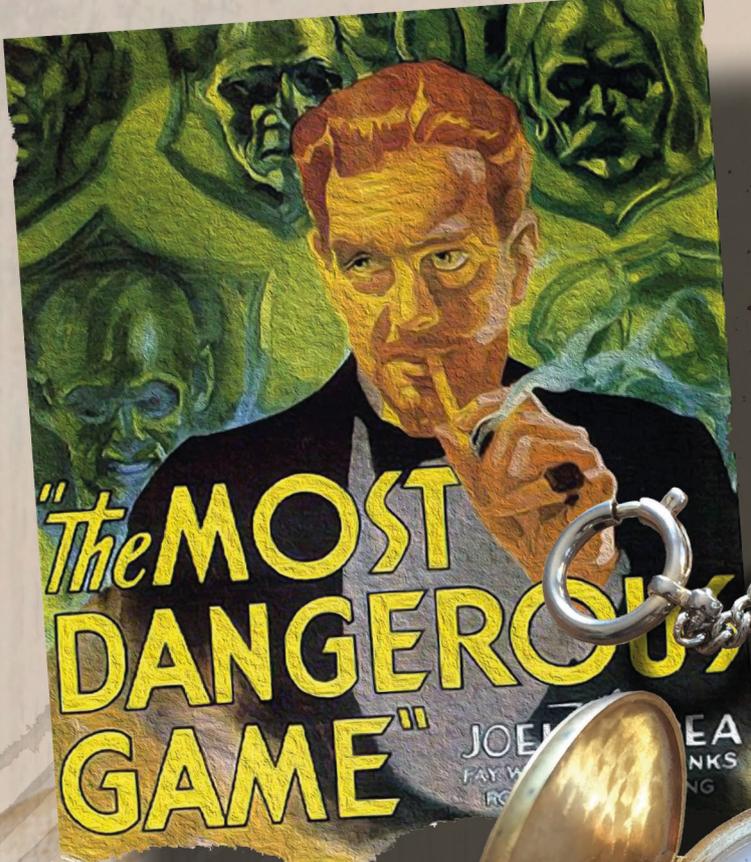
# ULTIMA RATIO *CIVIUM*

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

## REGELWERK



[papergames.de](http://papergames.de)



Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung von *projekt papergames.de* urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und die Verarbeitung mit elektronischen Systemen. Davon ausgeschlossen ist das Herstellen der zum Spiel nötigen Charakterbögen, Spielhilfen und Tabellen. Die Regeln und Spielvorschläge sind von den Autoren sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. In *Ultima Ratio Civium* werden generell fiktive Welten beschrieben. Das *projekt papergames.de* unterstützt keine politisch fragwürdigen, gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. von *projekt papergames.de* und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 2012 by *projekt papergames.de*

Bilder und Zeichnungen unter Bilderpool-Lizenz von Fantastische Spiele GbR:  
Hans-Jörg Brehm; Nils H. Hamm; Thorsten Kettermann; Markus Marchlewski; Hans Schneider; Ralf Winter  
Autoren: Michael Greiss; Gerhard Winkler; Tim Rösner  
Layout: Tim Rösner  
Satz: Michael Greiss  
Redaktion: Michael Greiss; Sigrid Pettrup  
Vertrieb: *projekt papergames.de*

Regelversion 2.2



Regeltexte/-mechanismen sind unter *CC BY-NC 3.0 DE* lizenziert.



- 4 Basiswerte
- keine Fertigkeiten
- nur sechsseitige Würfel
- alle Spielepacken
- Spielleiter muss nicht würfeln, Würfelproben nur von Spielern
- 2te ergänzende Spielvariante

## UNIVERSELLE ROLLENSPIELREGELN

Unsere Erinnerung an das erste Mal Rollenspiel ist eine sehr schöne: die Huldigung der absoluten Freiheit des Gedankens und der Vorstellungskraft. Die Tatsache, nicht auf einem festgelegten Brett spielen zu müssen, sich bei einer Weggabelung nach bestem Wissen zum Weitergehen entscheiden zu können und das Gefühl, seine persönlichen Einstellungen im Rahmen des Spiels einbringen zu können. Aus Freude über diese einschneidende Erfahrung waren wir mit der Zeit auch dazu geneigt Systeme auszuprobieren, die Tagesaktivitäten und Kampfsequenzen hinter einer Mauer von Regeln verstecken. Leider verblasst dabei nach unserem Geschmack meist auch die Handlung und das Gefühl, die eine Sitzung eigentlich dominieren sollten, hinter dem verzweifelten Durchblättern von Regelatlanten und dem verbissenen Debattieren über die detailliertesten Auswirkungen von Zaubersprüchen. Wenn wir uns dann müde vom Diskutieren nach oben gestemmt haben, um uns nach Hause zu begeben, so war die bohrende Frage präsent, warum Rollenspiel so ermüdend sein kann. Wir haben uns lange mit dieser Schlüsselfrage geplagt und dabei unseren mentalen Weg durch die komplexen Regelsysteme der Rollen- und Tabletop-Spiele zurückgelegt. Schlussendlich konnten wir uns der Entscheidung stellen, ob nun eher der spielerische Inhalt oder das Regelkonstrukt die Spielsitzung beherrschen soll.

**Ultima Ratio Civium**, das letzte Mittel oder der letzte Ausweg in diesem Interessenkonflikt, ist für uns die massive Konzentration auf den gefühlsmäßigen Inhalt und die feinabgestimmte Dramaturgie des Verlaufs. Die Regeln sollen bewusst in den Hintergrund treten und das Spiel endlich dahin zurückbringen, wo es eigentlich hingehört: *zu den Spielern!*

Einfache Regeln lassen in komplexen Situationen kreativen und freien Umgang mit dem Inhalt zu. Improvisation wird so erst in epischer Form möglich, verlangt aber im Gegenzug ein wenig Freude an freiem Spielfluss und auch fortgeschrittene Grundkenntnisse in verbaler Formulierung. Sollte der Spielleiter bereits Erfahrung mit Rollenspielen haben, so kann dies dabei nur von Vorteil sein. Denn bei wenigen Regeln lastet viel Verantwortung für eine gelungene Spielsitzung auf seinen Schultern.

Lasst uns aufbrechen, zu den unschuldigen Anfangstagen des eigenen Spielens. Wir haben für uns den Traum von Neuem erobert, wir laden Euch ein dabei mitzutun.

Das nachfolgende System geht von nur vier Basiswerten aus, verzichtet völlig auf Fertigkeiten, kann für alle Spielepacken verwendet werden und ist ausschließlich mit sechsseitigen Würfeln spielbar.

Der Spielleiter muss keine Würfel verwenden; er kann sich völlig auf den Fluss der Geschichte und die aktuellen Ereignisse am Tisch konzentrieren! Alle für das Spiel nötigen Würfelproben, werden von den Spielern selbst durchgeführt.

Sollten dem geneigten Spielleiter dennoch Regeln fehlen, um sein Spielerlebnis für die Spieler abrunden zu können, kein Problem. Möge er sich diese selbst nach dem Leitstern des gesunden Menschenverstandes ergänzen. Frei nach dem Motto: Weniger ist mehr!

*Michael Greiss & Tim Rösner*

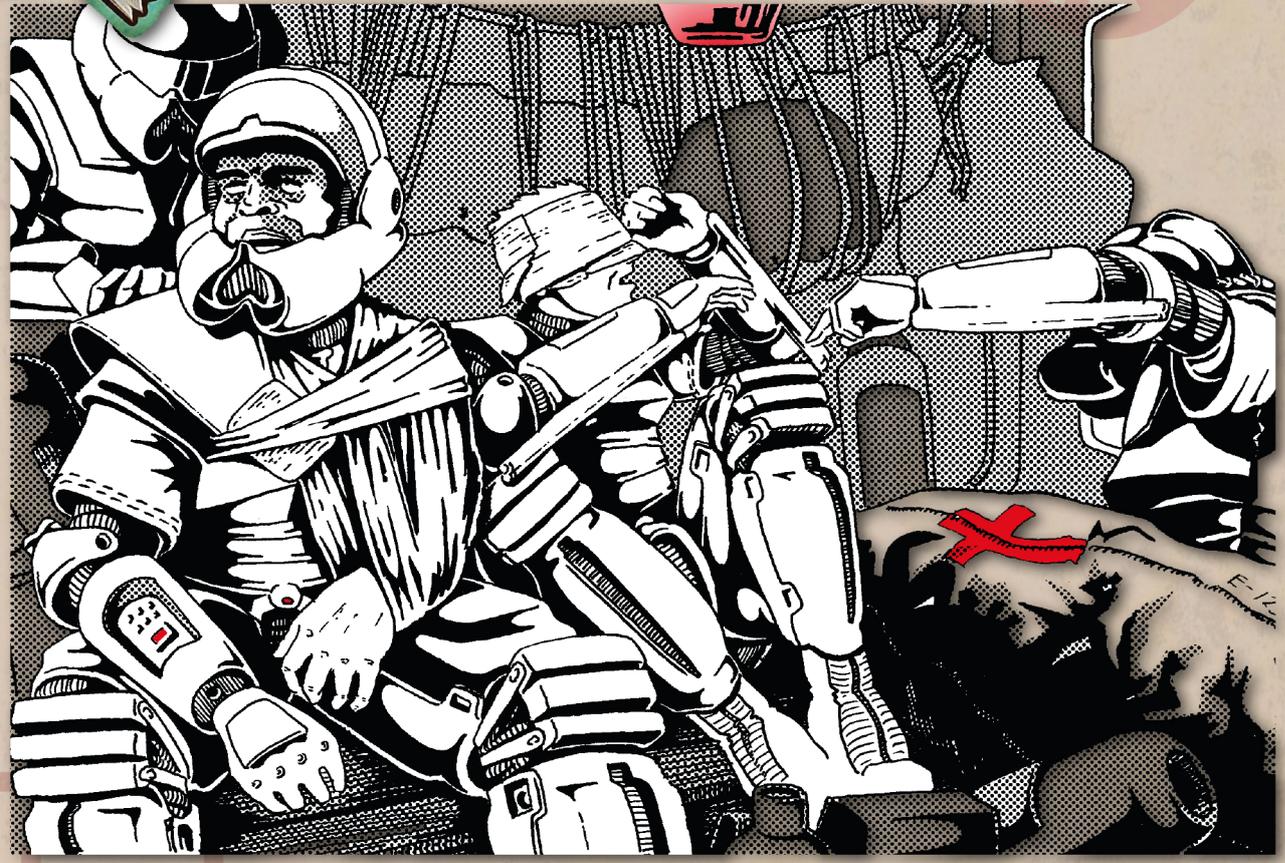
Michael Greiss & Tim Rösner im August 2012





Navigation über pdf-Lesezeichen nutzen

TJA, DER MUSS ES WISSEN ...  
„Das Spiel ist so notwendig für das menschliche Leben, wie das Ausruhen.“  
Thomas von Aquin, Theologe und Philosoph, 1225-1274



Danke an die verlorenen Seelen der blutbesudelten, aber glücklich lächelnden, Testspieler:  
Torsten Aha, Markus Benning, Andrej Dortmund, Danilo Gabriele, Freya Greiss, Sigrid Greiss, Tristan Greiss,  
Oliver Groß, Lothar Haack, Arnold Häckel, Silke Handke, Oliver Lind, Klaus Koslowski, Ken Krenzer,  
Benedikt Litsch, Mathias Martick, Wolf Mross, Chris Nord, Markus Rips, André Sbresny, Hans Schneider,  
Ulf Schnitker, Falko Steinmetz, Ralf Wegner, Klaus Willebrand, Gerhard Winkler, Nikki Wolf



Nur die ganz Stumpfsinnigen sind schon beim Frühstück geistreich ...



Fettomat 2000

Was draufsteht, muss auch drin sein

Wer nicht neugierig ist, erfährt nichts!

Nichts ist mächtiger als eine Idee zur richtigen Zeit ...



# INHALT



|                                 |                                                           |     |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----|
| Impressum                       | Irgendwer muss ja die Verantwortung übernehmen            | 4   |
| Schnellstart Würfelschema       | Quick and Dirty!                                          | 8   |
| 01. Charaktererschaffung        | Lös' gekts ...                                            | 10  |
| 02. Charakterbogen              |                                                           | 12  |
| 03. Basisblock                  | Das ist wichtig!                                          | 14  |
| 04. Tagesform                   | Nice to have                                              | 16  |
| 05. Charakterspezialisierung    | Whoat?                                                    | 18  |
| 06. Zielwert                    | Treffer, versenkt!                                        | 22  |
| 07. Würfelproben                | Wie schwer kann das schon sein?                           | 24  |
| 08. Kampf                       |                                                           | 32  |
| 09. Schaden                     | The Good, the Bad and the Ugly.                           | 36  |
| 10. Tod und Heilung             |                                                           | 38  |
| 11. Magie                       | "Anal. natrach ut vas bethat doch dyel denve ftang ftang" | 40  |
| 12. Fahrzeugkampf               | True Steel oder was?                                      | 70  |
| 13. Optionale Regeln            | Optionswürfel und tieferlegen                             | 78  |
| 14. Spieler                     | Die wahre Hauptperson!                                    | 82  |
| 15. Spielleiter                 | Infos für El Jefe                                         | 84  |
| 16. NSC - Gegner und Verbündete | BAD GUYS!!!                                               | 88  |
| 17. Charaktersteigerung         | Aufi gekts, Buam!                                         | 94  |
| 18. Ultima Ratio Redux          | Einfach, einfacher, Redux!                                | 96  |
| 19. Register                    | Wieso, weshalb, warum ...                                 | 102 |

Schweigen ist ein Argument, dass kaum zu widerlegen ist!

Wer auf Roche aus ist, der grabe zwei Gräber ...



Fidget Spinner

Merken ist Glückssache!  
Notizen machen nicht!

Das Gehirn ist das grösste Theater der Welt ...

Wer schreibt, der bleibt ... am Leben?

Für angenehme Erinnerungen muss man im Voraus sorgen!

SEITE 7





# ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

# Schnellstart

## Initiative

Reihenfolge in Höhe der Tagesform;  
Charaktere können Aktion verzögern

| ZIELWERTE       |    |
|-----------------|----|
| Lächerlich      | 9  |
| Einfach         | 12 |
| Routine         | 15 |
| Normal          | 18 |
| Herausfordernd  | 22 |
| Schwer          | 26 |
| Schweißtreibend | 30 |
| Verrückt        | 38 |
| Legendär        | 46 |
| Unmöglich       | 56 |
| Episch          | 66 |

## Zielwert

Vorgabe Spielleiter/feste NSC-Werte

- Autofahren:** Alles Andere/Physis
- Drogenherstellung:** Alles Andere/Persönlichkeit
- Erste Hilfe:** Alles Andere/Persönlichkeit
- Fachwissen anwenden, militärisches:** Kampf/Persönlichkeit
- Fachwissen anwenden, ziviles:** Alles Andere/Persönlichkeit
- Geldwert abschätzen:** Alles Andere/Persönlichkeit
- Kochen:** Alles Andere/Persönlichkeit
- Minnesang:** Alles Andere/Persönlichkeit
- Reiten:** Alles Andere/Physis
- Sex:** Alles Andere/Physis
- Schleichen:** Alles Andere/Physis
- Sprengstoffe:** Kampf/Persönlichkeit
- Wahrnehmung:** Alles Andere/Persönlichkeit

Beispiel-  
kombinationen

Keine Maximalbeschränkung  
bei Verteidigungsaktionen!

## Verteidigung

**Mental:** Physis/Persönlichkeit  
**Physisch:** Physis/Kampf  
 + 1 anwendbare Spezialisierung  
 + verwendete Tagesformpunkte  
 + 1W6 wenn Schutzwaffe im Nahkampf;  
 je Punkt  $\hat{=}$  1W6 für Würfelprobe

## Wissens- wurf

2 logisch passende Basisblock-Werte  
 + 1 anwendbare Spezialisierung  
 + verwendete Tagesformpunkte;  
 je Punkt  $\hat{=}$  1W6 für Würfelprobe

**Nahkampf:** Kampf/Physis

**Fernkampf:** Kampf/Physis

**Kanonier:** Kampf/Persönlichkeit

## Kampfwurf Angriff

Basisblock-Werte nach Angriffsart  
 + 1 anwendbare Spezialisierung  
 + verwendete Tagesformpunkte;  
 je Punkt  $\hat{=}$  1W6 für Würfelprobe

1 Angriff je Kampfrunde!

## Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung  
 entfernen;  
 restlichen Würfelwurf liegen lassen

## Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung  
 entfernen;  
 restlichen Würfelwurf liegen lassen

## Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung  
 entfernen;  
 restlichen Würfelwurf liegen lassen

## Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis  
 einrechnen;  
 für Erfolgswurf oder Schaden Angreifer

## Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis  
 einrechnen;  
 für Erfolgswurf oder Brillanzpunkte

## Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis  
 einrechnen;  
 für Erfolgswurf und/oder Schaden

## Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert  $\hat{=}$  Erfolg  
 niedriger als Zielwert  $\hat{=}$  Misserfolg;  
 Angreifer überwindet Verteidigung

| EXTRASCHADEN/BRILLANZ  |                                                   |
|------------------------|---------------------------------------------------|
| GESAMTWERT WÜRFELAUGEN | EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS-ERMITTLUNG ODER BRILLANZ |
| 10                     | 1 Extrapunkt                                      |
| 20                     | 2 Extrapunkte                                     |
| 30                     | 3 Extrapunkte                                     |
| 40                     | 4 Extrapunkte                                     |
| 50                     | 5 Extrapunkte                                     |
| usw.                   | usw.                                              |

| PASCHWÜRFEL |                                                 |
|-------------|-------------------------------------------------|
| WURF        | EXTRAPUNKTE                                     |
| 2er-Pasch   | 1 Punkt für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz  |
| 3er-Pasch   | 2 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| 4er-Pasch   | 3 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| 5er-Pasch   | 4 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| 6er-Pasch   | 5 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| usw.        | usw.                                            |

## Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert  $\hat{=}$  Erfolg;  
 niedriger als Zielwert  $\hat{=}$  Misserfolg

Schaden bei Erfolg =  
 TP-Schadenswürfel bei liegendem  
 Wurf auswählen;  
 SP-Schaden = 1 Strukturpunkt

## Aktionen im Kampf (optional)

Jeder Kämpfende kann 2 Aktionen  
 in einer Kampfrunde (10 Sekunden)  
 ausführen: 1 Bewegungs-  
 und 1 Kampfaction

- Bewegungsaktion** (je 5 Sekunden)
  - Flucht im (in den) Nahkampf (Freie Attacke des Gegners)
  - Sichtlinie herstellen
  - Waffe ziehen oder wechseln
  - in Deckung gehen
  - Aufstehen oder Hinlegen
  - Weitergeben Gegenstand
  - Trank konsumieren
- Kampfaction** (je 5 Sekunden)
  - Nahkampfangriff
  - Fernkampfangriff
  - Geschütz abfeuern
  - Erste Hilfe
  - Orientierung Kampfsituation
  - Zusätzliche Bewegungsaktion

Homegrau-Schemata

TP = Trefferpunkte

# Würfelschema



**Initiative**  
Reihenfolge in Höhe der Tagesform;  
Charaktere können Aktion verzögern

| ZIELWERTE       |    |
|-----------------|----|
| Lächerlich      | 9  |
| Einfach         | 12 |
| Routine         | 15 |
| Normal          | 18 |
| Herausfordernd  | 22 |
| Schwer          | 26 |
| Schweißtreibend | 30 |
| Verrückt        | 38 |
| Legendar        | 46 |
| Unmöglich       | 56 |
| Episch          | 66 |

**REDUX**  
Basisblock-Werte nach Angriffsart  
+ 1 anwendbare Spezialisierung  
+ verwendete Tagesformpunkte;  
je Punkt  $\hat{=}$  1W6 für Würfelprobe  
Erfolg = gerade Würfelseiten (2, 4, 6)  
werden gezählt;  
Misserfolg = ungerade Würfelseiten (1, 3, 5)  
sind unwichtig

optional

| REDUX-ZIELWERTE |   |
|-----------------|---|
| Lächerlich      | 1 |
| Einfach         | 2 |
| Routine         | 2 |
| Normal          | 3 |
| Herausfordernd  | 3 |
| Schwer          | 4 |
| Schweißtreibend | 4 |
| Verrückt        | 5 |
| Legendar        | 6 |
| Unmöglich       | 7 |
| Episch          | 8 |

Redux-Zielwerte

**Magie, freie:**  
Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) +  
Magie-Form (definierter Basisblock-Wert)  
**Magie, vordefinierte:**  
Persönlichkeit + Vorgabe Spruchsammlung

**Zielwert**  
Vorgabe Spielleiter/feste NSC-Werte

**Nahkampf:** Kampf/Physis  
**Fernkampf:** Kampf/Physis  
**Kanonier:** Kampf/Persönlichkeit

**Kampfwurf  
Magie**  
Basisblock-Werte nach Vorgabe  
+ 1 anwendbare Spezialisierung  
+ verwendete Tagesformpunkte;  
je Punkt  $\hat{=}$  1W6 für Würfelprobe

1 Angriff je Kampfrunde!

**Kampfwurf  
Fahrzeug**  
Basisblock-Werte nach Angriffsart  
+ 1 anwendbare Spezialisierung  
+ verwendete Tagesformpunkte;  
je Punkt  $\hat{=}$  1W6 für Würfelprobe

1 Angriff je Kampfrunde!

**Würfelprobe**  
Austauschwürfel Spezialisierung  
entfernen;  
restlichen Würfelwurf liegen lassen

**Ergebnis**  
Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis  
einrechnen;  
für Erfolgswurf und/oder Schaden

**Würfelprobe**  
Austauschwürfel Spezialisierung  
entfernen;  
restlichen Würfelwurf liegen lassen

**Endergebnis**  
gleichwertig/höher als Zielwert  $\hat{=}$  Erfolg;  
niedriger als Zielwert  $\hat{=}$  Misserfolg  
Schaden bei Erfolg =  
TP-Schadenswürfel bei liegendem  
Wurf auswählen

**Endergebnis**  
gleichwertig/höher als Zielwert  $\hat{=}$  Erfolg;  
niedriger als Zielwert  $\hat{=}$  Misserfolg  
Schaden bei Erfolg =  
TP-Schadenswürfel bei liegendem  
Wurf auswählen;  
SP-Schaden = 1 Strukturpunkt

SP = Strukturpunkte

**Aktionen im Magiekampf (optional)**  
Jeder Kämpfende kann 2 Aktionen  
in einer Kampfrunde (10 Sekunden)  
ausführen: 1 *Bewegungs-*  
und 1 *Kampfaction*  
**Bewegungsaktion** (je 5 Sekunden)  
☒ Bewegung im (in den) Nahkampf  
☒ Flucht aus dem Nahkampf  
(Freie Attacke des Gegners)  
☒ Sichtlinie herstellen  
☒ Waffe ziehen oder wechseln  
in Deckung gehen  
☒ Aufstehen oder Hinlegen  
☒ Weitergeben Gegenstand  
☒ Trank konsumieren  
**Kampfaction** (je 5 Sekunden)  
☒ Magie wirken  
☒ Nahkampfangriff  
☒ Fernkampfangriff  
☒ Geschütz abfeuern  
☒ Erste Hilfe  
☒ Orientierung Kampfsituation  
☒ Zusätzliche Bewegungsaktion

| EXTRASCHADEN/BRILLANZ     |                                                       |
|---------------------------|-------------------------------------------------------|
| GESAMTWERT<br>WÜRFELÄUGEN | EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS-<br>ERMITTLUNG ODER BRILLANZ |
| 10                        | 1 Extrapunkt                                          |
| 20                        | 2 Extrapunkte                                         |
| 30                        | 3 Extrapunkte                                         |
| 40                        | 4 Extrapunkte                                         |
| 50                        | 5 Extrapunkte                                         |
| usw.                      | usw.                                                  |

| PASCHWÜRFEL |                                                 |
|-------------|-------------------------------------------------|
| WURF        | EXTRAPUNKTE                                     |
| 2er-Pasch   | 1 Punkt für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz  |
| 3er-Pasch   | 2 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| 4er-Pasch   | 3 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| 5er-Pasch   | 4 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| 6er-Pasch   | 5 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz |
| usw.        | usw.                                            |

**Aktionen im Fahrzeugkampf (optional)**  
Jeder Kämpfende kann 2 Aktionen  
in einer Kampfrunde (10 Sekunden)  
ausführen: 1 *Bewegungs-*  
und 1 *Kampfaction*  
**Bewegungsaktion** (je 5 Sekunden)  
☒ Aussteigen oder Einsteigen  
☒ Geschütz ausrichten  
☒ Fahrzeug steuern  
☒ Sitzplatz/Sektion wechseln  
☒ Bewegung im (in den) Nahkampf  
☒ Flucht aus dem Nahkampf  
(Freie Attacke des Gegners)  
☒ Sichtlinie herstellen  
☒ Waffe ziehen oder wechseln  
in Deckung gehen  
☒ Aufstehen oder Hinlegen  
☒ Weitergeben Gegenstand  
☒ Trank konsumieren  
**Kampfaction** (je 5 Sekunden)  
☒ Nahkampfangriff  
☒ Fernkampfangriff  
☒ Geschütz abfeuern  
☒ Erste Hilfe  
☒ Orientierung Kampfsituation  
☒ Zusätzliche Bewegungsaktion



TP = Trefferpunkte

# 01 | CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ultima Ratio *Civium*-Charaktere sind in nur 9 Schritten nach wenigen Minuten gebaut und voll spielbereit.

## SCHRITT 1

9 Punkte werden auf die 4 Grundwerte des *Basisblocks* (*Persönlichkeit, Physis, Kampf, Alles Andere*) verteilt. Dabei ist mindestens 1 Punkt pro Wert zu vergeben. Maximal sind 3 verteilte Punkte je Basiswert möglich. Siehe auch Abschnitt 3. *Basisblock, Seite 14.*

## SCHRITT 2

Der automatische *Zielwert* für die Kampfwürfe von Spezialgegnern auf den *eigenen* Spielcharakter wird wie folgt errechnet: Die Basisblock-Werte von *Physis* und *Persönlichkeit* werden addiert und mit 4 multipliziert. Siehe auch Abschnitt 6. *Zielwert, Seite 22.*

## SCHRITT 3

*Tagesform*, charaktereigener Bonuswert, der 1x in 24-Stunden-Spielzeit neu gewürfelt wird. Neue Charaktere haben den Wert 1W6+1. Vor dem Spielstart wird für frische Charaktere die Tagesform ermittelt. Siehe auch Abschnitt 4. *Tagesform, Seite 16.*

## SCHRITT 4

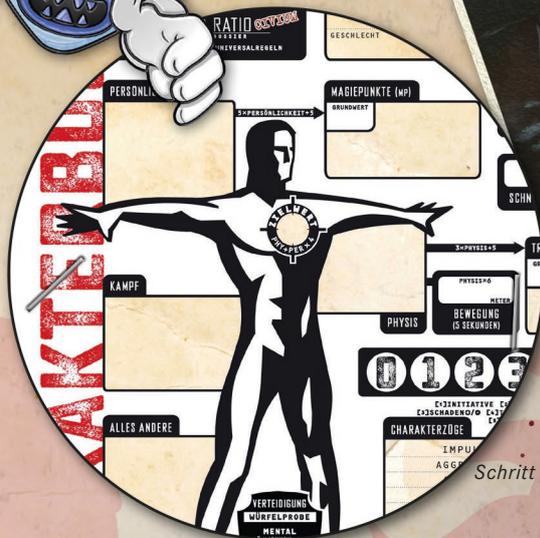
*Magiepunkte* werden aus dem notierten Wert der *Persönlichkeit* erstellt. Sie regenerieren sich vollständig 1x in 24-Stunden-Spielzeit zusammen mit der *Tagesform*. Die Formel lautet dazu  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$ . Siehe auch Abschnitt 11. *Magie, Seite 40.*

## SCHRITT 5

*Trefferpunkte* errechnet man aus dem Basisblock-Wert der *Physis*. Die Rechnung lautet  $3 \times \text{Physis} + 5$ . Siehe auch Abschnitt 10. *Heilung, Seite 38.* Die Bewegung in der halben *Kampfrunde* (je 5 Sekunden) wird mit *Physis* x 6 festgelegt; siehe Abschnitt 8. *Kampf, Seite 34.*

## SCHRITT 6

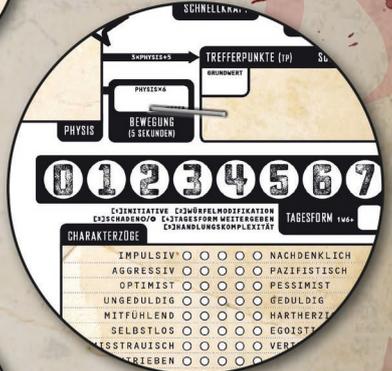
Festlegung der *Charakterzüge*. Zwischen den gegensätzlichen Begriffen befinden sich jeweils fünf Kreise. Der Spieler markiert bei jeder Position einen der Kreise deutlich, um anzuzeigen, welche Geisteshaltung die



Schritt 1



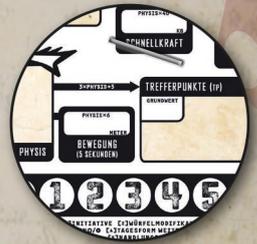
Schritt 2



Schritt 3



Schritt 4



Schritt 5



Schritt 6



Schritt für Schritt





# 02 | CHARAKTERBOGEN



Seite 1

„Schlechte Ideen enden mit dem Tod!“  
Arfan Nassif - Kampftaucher

Seite 2

**CHARAKTERBOGEN**

NAME Charakter & Spieler: \_\_\_\_\_

GESCHLECHT: \_\_\_\_\_

ERFAHRUNG: \_\_\_\_\_

GEART ERHALTEN: \_\_\_\_\_

WÄRDEPUNKTE (WP): \_\_\_\_\_

TRAGFÄHIGKEIT: \_\_\_\_\_

SCHNELLKRAFT: \_\_\_\_\_

GEISTESZUSTAND: \_\_\_\_\_

TREFFERPUNKTE (TP): \_\_\_\_\_

SCHUTZ: \_\_\_\_\_

PHYSIS: \_\_\_\_\_

BEWEGUNG (5 SEKUNDEN): \_\_\_\_\_

CHARAKTERZÜGE

|               |                          |                 |                          |
|---------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|
| IMPULSIV      | <input type="checkbox"/> | NACHDENKLICH    | <input type="checkbox"/> |
| AGGRESSIV     | <input type="checkbox"/> | PAZZEFESTISCH   | <input type="checkbox"/> |
| OPTIMIST      | <input type="checkbox"/> | PESSIMIST       | <input type="checkbox"/> |
| UNGEDULDIG    | <input type="checkbox"/> | GEDULDIG        | <input type="checkbox"/> |
| WITZLEND      | <input type="checkbox"/> | HARTHERZIG      | <input type="checkbox"/> |
| SELBSTLOS     | <input type="checkbox"/> | EGOISTISCH      | <input type="checkbox"/> |
| MISSTRAUISCH  | <input type="checkbox"/> | VERTRAUENSSELIG | <input type="checkbox"/> |
| DURCHSTRIEBEN | <input type="checkbox"/> | EINFÄLTIG       | <input type="checkbox"/> |
| FLESSIG       | <input type="checkbox"/> | FAUL            | <input type="checkbox"/> |
| EHRNHAFT      | <input type="checkbox"/> | UNEHRNHAFT      | <input type="checkbox"/> |
| GOTTLOS       | <input type="checkbox"/> | FROM            | <input type="checkbox"/> |
| INNOVATIV     | <input type="checkbox"/> | KONSERVATIV     | <input type="checkbox"/> |

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (6 PUNKTE)

|    |  |
|----|--|
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |
| 5. |  |
| 6. |  |

INTERESSEGEBIETE (3 PUNKTE)

- WAFEN/KAMPFSTILE
- GELD/GELOBS/SPIEL/WERTSACHEN
- FAMILIE/FREUNDE/ESSEN/TRINKEN
- MUSIK/BILDENDE KUNST
- RELIGION/PHILOSOPHIE/OKULTES/MUS
- UBERNATÜRLICHES/PSYONIK/MAGIE
- KLEIDUNG/MODE/STATUS/SYMBOL/LUXUS
- FERDSPRACHEN/KOMMUNIKATION
- SPORT/FITNESS
- MEDIZIN/GEUNDHEIT
- PFLANZEN/TIERE/NATUR
- POLITIK/GESCHICHTE
- GEOGRAPHIE/NAVIGATION
- TECHNIK/FORTSCHRITT
- LEGENDEN/SAGEN/TRIVIALWISSEN
- PERSÖNLICHE AUSSCHNEIFUNGEN

Der Ultima Ratio *Civium*-Charakterbogen besteht aus insgesamt 4 Seiten und ist auf [www.papergames.de](http://www.papergames.de) zu finden. Dort können Sie auch viele weitere Spielhilfen und diverse Erweiterungsbände entdecken.

Zusätzliche Produktlinien bieten eine Erweiterung des Charakterbogens. Dieser zusätzliche Bogen soll primär den Hintergrundflair des Settings transportieren.

Dum di dum ...

## SEITE 1

Das Deckblatt soll die stets neugierigen Augen anderer Spieler fernhalten und bietet Platz für den Namen des Charakters und/oder des führenden Spielers. Jeder Spielleiter verwaltet seinen finalen Heldenfriedhof ...

## SEITE 2

**Namen:** Hier kann der Namen des Charakters und des Spielers eingetragen werden. Im unten abgetrennten Feld wird das Geschlecht vermerkt.

**Erfahrung:** Dort werden die *Erfahrungspunkte* notiert, die der Spielleiter am Ende der Sitzung für die Gruppe bekannt gibt. Zum Einkauf von Verbesserungen durch Erfahrungspunkte siehe Abschnitt 17. *Charaktersteigerung*, Seite 94.

**Basisblock:** 9 Punkte werden auf die vier Werte *Persönlichkeit*, *Kampf*, *Physis* und *Alles Andere* verteilt. Im Spiel zählt jeder Punkt als 1W6 für die Würfelproben. Weitere Informationen siehe Abschnitt 3. *Basisblock*, Seite 14 und Abschnitt 7. *Würfelproben*, Seite 24.

**Zielwert:** Mit dieser Chance wird der eigene Charakter von besonderen Gegnern aus dem Hinterhalt getroffen. Die Basisblock-Werte von *Physis* und *Persönlichkeit* werden addiert und mit 4 multipliziert. Siehe auch Abschnitt 6. *Zielwert*, Seite 22.

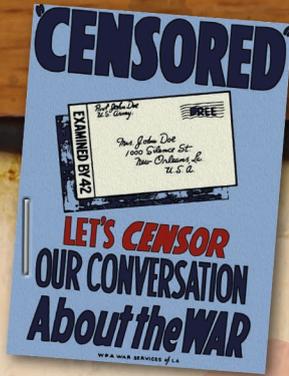
**Magiepunkte:** Werden mit  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$  errechnet. Die Punkte sind nötig für das Wirken von Magie etc. und regenerieren vollständig mit dem Auswürfeln der Tagesform. Siehe auch Abschnitt 11. *Magie*, Seite 40.

**Trefferpunkte:** Werden mit  $3 \times \text{Physis} + 5$  berechnet. Die Punkte zeigen den Erschöpfungs- und Verletzungsgrad des Charakters an. Siehe auch Abschnitt 9. *Schaden*, Seite 36 und Abschnitt 10. *Heilung*, Seite 38.

**Bewegung 1/2-Kampfrunde:**  $\text{Physis} \times 6$  ergibt die 5-Sekunden-Reichweite; Abschnitt 8. *Kampf*, Seite 34.

**Tragfähigkeit/Schnellkraft/Geisteszustand:** Für alle genannten Einträge siehe Abschnitt 13. *Optionale Regeln*, ab Seite 80.

„Macht nie einen auf dicke Hose, wenn ihr Euch nicht traut sie auch herunterzulassen!“  
Hannah Kaelegh - Ausbilderin



**Tagesform:** Charaktereigener Bonuswert, der 1x in 24-Stunden-Spielzeit neu gewürfelt wird. Neue Charaktere haben generell den Grundwert 1W6+1. Vor Beginn der ersten Spielsitzung wird für nagelneue Charaktere die Tagesform ermittelt. Siehe dazu auch den Abschnitt 4. *Tagesform, Seite 16.*

**Charakterzüge:** Grundlegende Einstellungen des Charakters, nach denen der Spieler das Verhalten im Spiel ausrichten sollte. Siehe auch Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung, Seite 18.*

**Interessengebiete:** Für die Anzahl von 5 Punkten werden entsprechend viele Gebiete im Kasten markiert. Daraus lassen sich die Spezialisierungen ableiten. Siehe auch Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung, Seite 18.*

**Spezialisierung:** Ebenfalls für 5 Punkte kann der Spieler nun freie Spezialisierungen aus den Interessengebieten herleiten oder vordefinierte Varianten in verschiedenen Stufen einkaufen. Diese gewähren einen Austauschbonus bei Würfelproben. Siehe auch Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung, Seite 18.*

### SEITE 3

**Persönliche Informationen:** Wird vom Spieler je nach Herkunft, Werdegang und Besitzverhältnissen des eigenen Charakters ausgefüllt.

**Kleidung/Schmuck:** Feld für Kleidung und Schmuck.  
**Medizinischer Status:** Physische und psychische Verletzungen, die vergangene Ereignisse bzw. das bisherige Schicksal des Charakters aufzeigen können.

**Waffen:** Hier können mitgeführte Waffensysteme aufgezeichnet werden. Die Felder bieten bereits Informationen, die mit der Nutzung des *Ultima Ratio Civium*-Waffenbands *Zero Tolerance* verwendet werden können.

**Magiequellen:** Platz für extern mitgeführte Quellen von Magiepunkten. Siehe Abschnitt 11. *Magie, Seite 46.*

### SEITE 4

**Ausrüstung:** Platz für aktuell getragene Ausrüstungsgegenstände und deren Aufbewahrungsorte. Zum Begriff *Buff* siehe *Codex Magicus, Seite 30.*

**Rüstung:** Der globale Schutzwert für Rüstungsteile kann in das kleine Schild notiert werden. Siehe auch Abschnitt 9. *Schaden, Seite 36.*

**Geld/Gegenstände:** Platz für wichtige Vermerke.

**CHARAKTERBOGEN**

| PERSONLICHE INFORMATIONEN              |                          | LEBENS LAUF                            |                    | ÄUßERE ERSCHEINUNG                     |  |
|----------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------|--------------------|----------------------------------------|--|
| SOZIALER                               | SCHLEISS/ABSCHLUSS       | BESITZ                                 | SCHLACHT           | TYPISCHE MERKMALE / NARBEN/FÄHIGKEITEN |  |
| GEBURTSJAHR/ALTER                      | AUSBILDUNGSERFAHREN      | ETHNISCHE GRUPPE / SPEZIES             |                    |                                        |  |
| WATER                                  | MILITÄRDIENST / SONSTIGE | KÖRPERHAAR                             |                    |                                        |  |
| MÜTTER                                 | MILITÄRDIENST / SONSTIGE | HAARFARBE / FRISUR                     |                    |                                        |  |
| GESCHWISTEN                            | MILITÄRDIENST / SONSTIGE | HAUTFARBE / TEINT                      |                    |                                        |  |
| LEBENS PARTNERIN                       | HOBBYS / FREIZEIT        | AUGENFARBE                             |                    |                                        |  |
| EINER                                  | HOBBYS / FREIZEIT        | HÄNDLICHKEIT                           |                    |                                        |  |
| SOZIALE DETAILS / WEITERE VERBÄHNISSE  | BESITZ                   |                                        | KLEIDUNG / SCHMUCK |                                        |  |
|                                        | WERTVOLLSTER BESITZ      |                                        |                    |                                        |  |
| RELIGION / KONFESSION                  |                          |                                        |                    |                                        |  |
| MEDIZINISCHER STATUS                   |                          | PHYSISCHER ZUSTAND                     |                    | NAHKAMPFWAFFE                          |  |
| SCHWERE / LEICHTERE VERLETZUNGEN       |                          | SCHWERE / LEICHTERE VERLETZUNGEN       |                    | NAHKAMPFWAFFE                          |  |
| CHRONISCHE ERKRANKUNGEN / BEHANDLUNGEN |                          | CHRONISCHE ERKRANKUNGEN / BEHANDLUNGEN |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
| PSYCHISCHER ZUSTAND                    |                          | PSYCHISCHER ZUSTAND                    |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
| PSYCHISCHER ZUSTAND                    |                          | PSYCHISCHER ZUSTAND                    |                    | KALIBER                                |  |
| GRÖSSTE ANGST / TRAUM                  |                          | GRÖSSTE ANGST / TRAUM                  |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    | AUFBEWAHRUNGORT                        |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KALIBER                                |  |
|                                        |                          |                                        |                    | KAPAZITÄT / MAGAZIN                    |  |
|                                        |                          |                                        |                    | FERNKAMPFWAFFE / O / SALVE             |  |
|                                        |                          |                                        |                    |                                        |  |

## 03 | BASISBLOCK

Der Basisblock ersetzt alle Fertigkeiten und Attribute des Charakters

Der *Basisblock* beinhaltet vier Grundwerte, die den Charakter vollständig beschreiben. Mit der Kombination von 2 Basisblock-Werten im Spiel werden alle anfallenden Würfelproben ermöglicht. Der *Basisblock* steht damit stellvertretend für alle spielrelevanten Attribute und Fertigkeiten des Charakters (siehe auch Abschnitt 7. *Würfelproben*, Seite 24).

Die Spieler verteilen bei der Neuerstellung des Charakters 9 Punkte auf die vier Basiswerte. Dabei ist mindestens 1 Punkt pro Wert zu vergeben. Maximal sind 3 verteilte Punkte je individuellem Basiswert möglich.

Jeder verteilte Punkt entspricht im Spiel bei Würfelproben dann 1W6. Aus der *Physis* werden die *Trefferpunkte* und aus der *Persönlichkeit* die *Magiepunkte* abgeleitet (siehe unten). Besondere Gegner treffen den Charakter mit dem automatischen Zielwert. Die Werte von *Physis* und *Persönlichkeit* werden dabei addiert und dann vervierfacht (Abschnitt 6. *Zielwert*, Seite 22).

Das Verbessern der einzelnen Basisblockwerte kann durch den Eintausch gesammelter Erfahrungspunkte vorgenommen werden (Abschnitt 17. *Charaktersteigerung*, Seite 94).

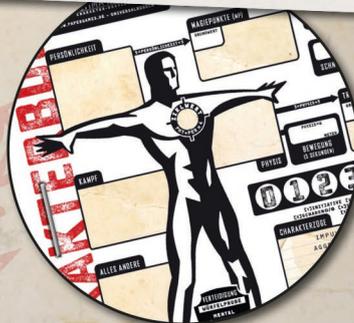
### CHECKLISTE

#### 1. BASISBLOCK-WERTE VERTEILEN

- bei normalen, humanoiden Charakteren werden insgesamt 9 Punkte auf die 4 Basiswerte verteilt
- maximal 3 pro Wert
- minimal 1 pro Wert
- jeder Punkt entspricht 1W6 bei Würfelproben

#### 2. ABGELEITETE WERTE BERECHNEN

- für *Trefferpunkte* gilt die Formel:  $3 \times \text{Physis} + 5$
- für die 5-Sekunden-Bewegung in der halben Kampfrunde:  $\text{Physis} \times 6$
- für *Magiepunkte* gilt die Formel:  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$



Auf diesen Basisblock kann man bauen!

### PERSÖNLICHKEIT

Basiswert #1

Wert für die kognitiven Fähigkeiten und das Bewusstsein des Charakters. Aus der notierten Punktzahl werden die *Magiepunkte (MP)* mit nachfolgender Rechnung ermittelt:  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$ .

Beispiel: Erinnerung, Lernen, Kreativität, Willensstärke, Orientierung, Glaube, Magieausübung, Vigilanz etc.

Basiswert #2

### PHYSIS

Der Zustand des Körpers und aller charaktereigenen körperlichen Attribute. Die *Trefferpunkte (TP)* werden mit der folgenden Formel berechnet:  $3 \times \text{Physis} + 5$ .

Beispiel: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Körperbau, Durchhaltevermögen, 5-Sekunden-Bewegung in der halben Kampfrunde ( $\text{Physis} \times 6$ ) etc.

### KAMPF

Basiswert #3

Dieser Wert beschreibt die Anwendung von Fertigkeiten aus dem Gebiet Kampf und gewaltsamer Auseinandersetzung jeglicher Art.

Beispiel: Nah- und Fernkampf, Fachwissen, Geschützbefienung, Sprengstoffe, Kampftaktik etc.

### ALLES ANDERE

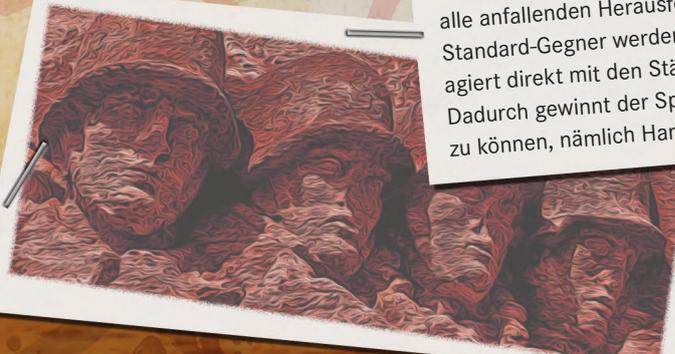
Basiswert #4

Hier ist die Wertungsangabe für die allgemein einzusetzenden Fertigkeiten des täglichen (Über-)Lebens vermerkt. Alles was an Tätigkeiten nicht den anderen Attributen zugeschrieben werden kann, wird einfach der Rubrik *Alles Andere* zugeordnet.

Beispiel: Autofahren, Kochen, Recherche, Drogenherstellung, Minnesang, Bodenreinigung etc.

Das Universalsystem *Ultima Ratio Civium* ersetzt die sonst üblichen Fertigkeiten durch den Basisblock. Dieser besteht aus 4 Werten, die einen Charakter in Gänze beschreiben. Unterschiedliche 2er-Kombinationen simulieren alle anfallenden Herausforderungen durch Würfelproben. Standard-Gegner werden durch Wertungskästen symbolisiert. Der Spieler agiert direkt mit den Stärken und Schwächen der Nichtspielercharaktere. Dadurch gewinnt der Spielleiter Zeit, sich um die wichtigen Dinge kümmern zu können, nämlich Handlung und Inhalte.

Tagesform ist der 5te Basiswert!



# STEP INTO YOUR PLACE



„Lachen tötet die Furcht. Und ohne Furcht kann es keinen Glauben mehr geben. Wer keine Furcht vor Dämonen hat, der braucht keine Götter mehr.“

Gilles de Langlais – Kreuzritter und glühender Gläubiger

## PERSÖNLICHKEIT – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

| PERSÖNLICHKEIT | SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG                                     |
|----------------|---------------------------------------------------------------|
| 1              | schwache Gedächtniskraft, Magie kann nicht gewirkt werden     |
| 2              | durchschnittliche Mentalleistung, einfache Magieanwendung     |
| 3              | Hochintelligent, starke Merkfähigkeit, komplexe Magieausübung |

## PHYSIS – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

| PHYSIS | SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG                                  |
|--------|------------------------------------------------------------|
| 1      | schwacher und kränklicher Allgemeinzustand                 |
| 2      | normale Körperleistung abrufbar                            |
| 3      | austrainierter Extremsportler mit starker Ausdauerleistung |

## KAMPF – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

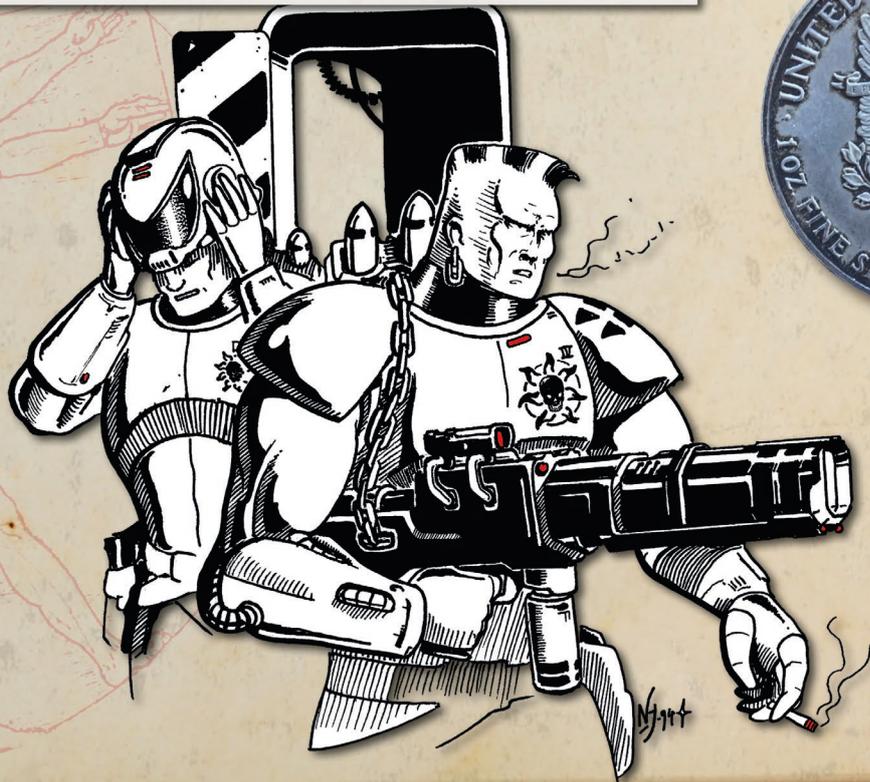
| KAMPF | SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG                           |
|-------|-----------------------------------------------------|
| 1     | opferartiges Agieren in physischen Kampfsituationen |
| 2     | ausgebildeter Kämpfer, effektive Waffennutzung      |
| 3     | geborener Todesengel mit instinktiven Reflexen      |

## ALLES ANDERE – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

| ALLES ANDERE | SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG                                |
|--------------|----------------------------------------------------------|
| 1            | uninspirierte Ausführung von Tätigkeiten                 |
| 2            | planvolles Herangehen und Bewältigung einer Aufgabe      |
| 3            | komplexe Herausforderungen werden im Multitasking gelöst |

### ! ACHTUNG !

⚡ Basisblockwerte können über die Charaktersteigerung (Seite 94) auf maximal 4 Punkte hochgelernt werden!



IMPORTANT

Basiswert #5

„Wie wäre es mit ein paar letzten Worten, Junge?“  
Jack Conway – Alkoholschmuggler

Der Wert *Tagesform* ist das dramaturgische Element, das dem Spieler zur freien Verfügung steht, um im richtigen Moment das Blatt zu seinen Gunsten wenden zu können. Denn nicht jeder Tag zeigt sich als wohlmeinender Freund und gefühlt erfolgreich. Mit der Tagesform können Würfelproben im laufenden Spiel vom Spieler modifiziert werden. Die eingesetzten Punkte werden sofort nach Verbrauch abgezogen. Eine Nutzung der Tagesform muss dabei immer vor dem eigentlichen Würfelwurf vom Spieler angesagt werden. Weiterhin dient die Tagesform als *Initiativwert* und die Höhe wird am Anfang jeder Kampfrunde mit denen der NSC-Gegner/Mitspieler verglichen. Daraus ergibt sich die Reihenfolge der Aktionen in einer Kampfrunde.

Ein umsichtiges und dosiertes Einbringen der Tagesform ist wichtig, da nur alle 24 Stunden eine Erneuerung des Bonuswertes möglich ist. Es wird zu einem vom Spielleiter festgelegten und dramaturgisch sinnvollen Zeitpunkt für jeden Charakter im Spiel 1W6+1 geworfen.

*Beispiel: Die Tagesform wird immer um 24 Uhr Spielzeit neu gewürfelt, möglichst in Ruhephasen der Gruppe. Gleichzeitig füllen sich die Magiepunkte komplett auf.*

Die eventuell verbliebenen Punkte vom Vortag verfallen dabei ersatzlos. Bei Modulbeginn steht natürlich jedem Charakter ein Wurf frei zur Verfügung, unabhängig von der Zeit in der Spielwelt. Dieser Wert wird auf dem Charakterbogen mit einem bewegbaren Gegenstand (*Geldstück, Würfel etc.*) markiert.

Als Alternative kann der Spielleiter beispielsweise *Pokerchips* ausgeben, die der gewürfelten Tagesformpunktzahl entsprechen und die bei der Benutzung dieser Punkte wieder abgegeben werden müssen.

Pokerchips!!!

alle 24 h; 1W6+1 würfeln

Das Verbessern der Modifikation für das Erwürfeln der Tagesform kann durch den Eintausch gesammelter Erfahrungspunkte ermöglicht werden (siehe Abschnitt 17. *Charaktersteigerung, Seite 95*). Ein handelsüblicher Spielercharakter kann nur über maximal 7 Punkte Tagesform gleichzeitig verfügen. Dies gilt auch für Veteranen oder bei bereits gesteigerten Werten!

Die Tagesform symbolisiert insgesamt sechs miteinander verwobene Verwendungsmöglichkeiten, die nachfolgend genauer beschrieben sind:

## INITIATIVE #1

Damit wird die Reaktionsfähigkeit eines Charakters in einer Kampfsituation klassifiziert. Je höher der verbliebene Wert, desto früher kann der Charakter seine Aktionen ausführen. Haben zwei oder mehrere Charaktere die gleiche Tagesform, so werden deren Handlungen vollkommen simultan ausgeführt. Der Wert 0 sagt dabei nur aus, dass diese Charaktere als Letzte in der Runde ihre Aktion ausführen können. Dies bedeutet keine Qualitätseinbuße der Handlung an sich (siehe Seite 17, *Komplexität von Handlungen*). Sollten während der aktuellen Spielrunde Tagesform-Punkte investiert werden, gilt der ursprünglich festgestellte Initiativwert bis zum Ende der Runde weiter. Die verbrauchten Punkte werden erst danach abgezogen und für die Ermittlung der Reihenfolge der nächsten Runde erneut verglichen.

## MODIFIKATION WÜRFELPROBE #2

Die Tagesform kann vom Spieler in Einzelpunkten oder in letzter übermenschlicher Anstrengung auch komplett für die Beeinflussung von Würfelproben (siehe Abschnitt 7. *Würfelproben, Seite 24*) investiert werden. Jeder eingesetzte Punkt ist im Tausch 1W6 wert. In Würfelproben umgesetzte Punkte werden vom Gesamtwert abgezogen. Bei einer Tagesform von 0 kann somit keine weitere Modifikation eingesetzt werden. Die Initiative und die Handlungskomplexität sinken damit natürlich auch und werden nur erneuert, wenn eine frische Tagesform zur gewählten Spielzeit gewürfelt wird. Nicht verwendete Punkte des alten Tagesformwerts werden beim Neuerwürfeln verworfen.

*Beispiel: Walt Thornton muss einen übermächtigen Feind bezwingen. 5W6 beträgt sein Kampfwert aus den addierten Basisblock-Fertigkeiten Kampf und Physis. Er nimmt 2 Punkte aus der Tagesform dazu, um seinen Würfelpool auf 7W6 zu erhöhen. Die Tagesform sinkt dabei*





# CHECKLISTE

## 1. TAGESFORM

- alle 24 Stunden Spielzeit neu würfeln; 1W6 +1
- nicht verwendete alte Tagesformpunkte werden beim Neuauswürfeln ersatzlos verworfen
- maximal 7 Punkte je Charakter möglich
- Punkte markieren oder Pokerchips etc. austeilen



## 2. EINSATZ VON TAGESFORM-PUNKTEN

- Initiative wird angezeigt; Reihenfolge Kampfrunde
- Modifikation von eigener Würfelprobe möglich
- Vermeidung eigener TP-Schadenspunkte möglich
- Erhöhung verursachter TP-Schadenspunkte möglich
- Tagesformpunkte an andere Spieler weitergeben
- Anzeige von Handlungskomplexität



sofort um die entnommenen Punkte. Ist der Wert damit auf 0 angekommen, ist keine weitere Modifikation für den verbleibenden Tag mehr möglich.

### TP-SCHADENSPUNKTE VERMEIDEN #3



Im Notfall kann der Spieler durch Punkte seiner Tagesform mit Fortuna schachern. D. h., für jeden investierten Punkt Tagesform, vermeidet der Spielercharakter 1W6 Schadenspunkte. Der Schaden muss in diesem Moment angesagt worden und noch nicht auf dem Charakterbogen notiert gewesen sein. Diese Möglichkeit sollte nicht inflationär eingesetzt werden!

Beispiel: Ragnar der Kahle ist bereits verletzt und erhält einen wuchtigen Schlag durch eine schartige Axt mit 6 Schadenspunkten. Da er nur noch 3 Punkte TP Reserve hat, versucht er in übermenschlicher Verzweiflung auszuweichen, investiert 1 Punkt Tagesform und reduziert somit den Schaden um 1W6 (der sofort durchgeführte Wurf zeigt 4). Er überlebt diese Runde heftig blutend und notiert heilfroh den allerletzten Trefferpunkt.

TP = Trefferpunkte

Schadenspunkt hinzu, insgesamt 15. Der Spielleiter zieht 3 Punkte Schaden für die Metallstruktur des Autos ab, damit erreicht die Insassen mit der feurigen Druckwelle 12 TP Sprengschaden. Die Zielpersonen sterben sofort und die Flammen greifen auf das Wrack über. Pjotr Oblomov lässt die Panzerfaust fallen, sein diabolisches Grinsen wird maximal breiter und er verschwindet zügig und ohne Hast in eine dunkle Seitengasse.

### TP-SCHADENSPUNKTE ERHÖHEN #4



Bei Bedarf kann der Spieler durch Einzelpunkte seiner Tagesform seinen verursachten Schaden ausweiten. Das heißt, für jeden investierten Punkt Tagesform erhöht der Spieler seinen Schadensoutput um 1 weiteren Schadenswürfel. Damit kann der Spieler aus den vorhandenen Würfeln des Würfelpools für die Probe, je investiertem Punkt, einen weiteren Schadenswürfel aussuchen. Die Erhöhung muss dabei bereits vor der Würfelprobe angesagt werden. Diese Variante sollte ebenfalls nicht massenhaft verwendet werden!

Beispiel: Pjotr Oblomov will einen Kleinwagen mit 3 Zielpersonen vernichten, die sich seinen persönlichen Hass zugezogen haben. Er visiert mit einer Panzerfaust auf den an einer roten Ampel stehenden Wagen, atmet aus, grinst und betätigt den Abzug. Seine Basisblock-Werte Kampf und Physis ergeben addiert 5W6, der vom Spielleiter angesagte Zielwert ist 10, die Panzerfaust ermöglicht 2 Würfel Grundschaden. Er nimmt einen Punkt Tagesform hinzu, um seinen Schaden zu erhöhen. Damit darf er nach dem Würfelwurf statt 2 jetzt 3 sechsseitige Würfel des Wurfs aussuchen, die den Schaden ergeben. Der Wurf ergibt 6, 5, 3, 2, 1, Gesamtergebnis 17. Der Zielwert ist erreicht, das Fahrzeug also sauber getroffen. Oblomov wählt die 6, die 5 und die 3 als Schadenswürfel aus. Die Höhe des Würfelergebnisses gibt einen weiteren

Stehendes Ziel = reduzierter Zielwert!

### PUNKTE AN ANDERE SPIELER WEITERGEBEN #5

Geborene Helden können mit ihrem Beispiel andere Personen zu Höchstleistungen motivieren. D. h., ein Spielercharakter kann seine Tagesformpunkte in die Erfüllung des Schicksals anderer Mitspieler investieren. In Notsituationen sagt der Spender dies frühzeitig an und die gewählte Anzahl der verschenkten Tagesformpunkte wechselt sofort den Besitzer. Die veränderte Punktzahl wird notiert bzw. Pokerchips weiter-/abgegeben und das Spiel fortgesetzt. Jeder Charakter kann nur maximal 7 Punkte Tagesform vorrätig halten!

### KOMPLEXITÄT VON HANDLUNGEN #6

Je höher der Wert der Tagesform ist, desto schwieriger und komplexer können Handlungen oder Zauber sein, die der Charakter durchführen kann. Einfache Tätigkeiten sind aber auch immer mit Tagesform Null problemlos durchführbar.

Beispiel: Beim originären Erstellen der Formel für die Relativitätstheorie ist eine Tagesform von über 5 wünschenswert, wohingegen das effektive Bedienen eines Automobils oder einer Waffe auch mit 0 Punkten problemlos durchgeführt werden kann. Aber Achtung: Die Regelung der Komplexität geht niemals vor den Spielspaß! Versucht der Spieler eine heroische Handlung etc., die perfekt in das Spielgeschehen passt, so bitten die Autoren, den Passus zeitweise zu ignorieren.

„Ich glaube, dies ist der Beginn einer wunderbaren Freundschaft.“  
Sven Ottoson - Söldner



# 05 | CHARAKTERSPEZIALISIERUNG

Auf Seite 2 des Ultima Ratio *Civium*-Charakterbogens findet der Spieler Angaben, um seinen Charakter mit leichter Hand vielschichtig und nach eigenen Vorstellungen zu gestalten.

## CHARAKTERZÜGE

Wer bin ich?

Diese Paarungen an Gegensatzbegriffen beschreiben die persönlichen Grundeinstellungen des frisch erschaffenen Charakters. Zwischen den Begriffen befinden sich jeweils fünf Kreise. Der Spieler markiert bei jeder Begriffsposition einen der Kreise deutlich, um anzuzeigen, welche Geisteshaltung die Spielfigur einnimmt. Das mittlere Kästchen symbolisiert eine neutrale Haltung zwischen den gegensätzlichen Positionen, die äußeren eine Tendenz in die jeweilige Richtung. Natürlich ist es möglich, dass die Spielfigur sich im Laufe des Spiels oder durch punktuelle traumatische Erlebnisse ändert. In diesem Fall verändert der Spieler, in Absprache mit dem Spielleiter, die bereits vorliegende Markierung entsprechend.

„Deine Freunde haben eine hohe Sterblichkeitsrate.“  
Maksym Stegnow – Waffenhändler

1 2 3 4 5

CHARAKTERZÜGE

|              |                       |                       |                       |                       |                       |                 |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| IMPULSIV     | <input type="radio"/> | NACHDENKLICH    |
| AGGRESSIV    | <input type="radio"/> | PAZIFISTISCH    |
| OPTIMIST     | <input type="radio"/> | PESSIMIST       |
| UNGEDULDIG   | <input type="radio"/> | GEDULDIG        |
| MITFÜHLEND   | <input type="radio"/> | HARTHERZIG      |
| SELBSTLOS    | <input type="radio"/> | EGOTISTISCH     |
| MISSTRAUISCH | <input type="radio"/> | VERTRAUENSSELIG |
| DURCHTRIEBEN | <input type="radio"/> | EINFALTIG       |
| FLEISSIG     | <input type="radio"/> | FAUL            |
| EHRENHAFT    | <input type="radio"/> | UNEHRENHAFT     |
| GOTTLICH     | <input type="radio"/> | FROMM           |
| INNOVATIV    | <input type="radio"/> | KONSERVATIV     |

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)

INTERESSENGEBIETE (5 PUNKTE)

- WAFFEN/KAMPFSTILLE
- GELD/GLÜCKSSPIEL/WERTSACHEN
- FAMILIE/FREIZEIT/ESSEN/TRINKEN
- MUSIK/BILDENDE KUNST
- RELIGION/PHILOSOPHIE/OKKULTISMUS
- ÜBERNATÜRLICHES/PSYCHIK/MAGIE
- KLEIDUNG/MODE/STATUSSYMBOLE/LUXUS
- (FREMDE)SPRACHEN/KOMMUNIKATION
- SPORT/FITNESS
- MEDIZIN/GEUNDHEIT
- PFLANZEN/TIERE/NATUR
- POLITIK/GESCHICHTE
- GEOGRAPHIE/NAVIGATION
- TECHNIK/FORSCHUNG
- LEGENDEN/SAGEN/TRIVIALWISSEN
- PERSÖNLICHE AUSSCHWEIFUNGEN



## INTERESSENGEBIETE

Der Spieler erhält für die Markierung der Interessengebiete 5 Punkte. Dieser Gesamtwert ist die maximale Anzahl von Interessensfeldern, die er ankreuzen kann. In diesen gekennzeichneten Bereichen hat der Charakter eine offizielle Ausbildung genossen oder verspürt einen privaten Drang nach Wissensvertiefung. Zum einen werden damit die persönlichen Schwerpunkte des Charakterwissens aufgezeigt, zum anderen werden aus diesen Angaben die freien *Spezialeigenschaften* generiert, die einen *W6-Austauschbonus* geben. Für den Spieler ist es wichtig zu wissen, dass bei einem angekreuzten Bereich nicht zwingend alle erwähnten Teilbereiche im Fokus liegen müssen. Es genügt, wenn nur einer der aufgezählten Nennungen im Interesse des Charakters liegt, um die Markierung zu rechtfertigen.

Meine Hobbys sind ...

5 PUNKT

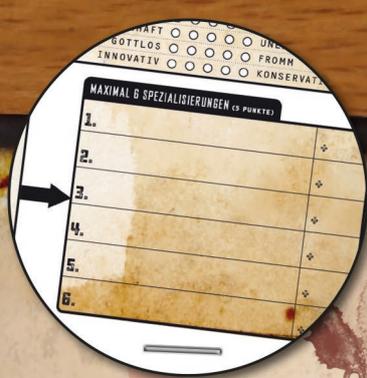


**! ACHTUNG !**

**IMPORTANT**

- maximal 6 Spezialeigenschaften!
- dazu zählen freie und/oder vordefinierte Spezialeigenschaften!

APPROVED



## FREIE SPEZIALISIERUNGEN

Der Spieler kann jetzt verschiedene freie Spezialeigenschaften aus den im vorigen Schritt gekennzeichneten Interessengebieten herleiten.

D. h., um eine gültige Waffenspezialisierung aufschreiben zu können, muss vorher das Interessengebiet *Waffen/Kampfstile* markiert worden sein! Bei der Neuerschaffung des Charakters darf der Spieler **5 Punkte** zur Erstellung von Spezialisierungen verwenden.

Der Spieler überlegt sich in Abstimmung mit dem Spielleiter spezielle Fertigkeiten, die seinem Charakter eine besondere Note geben und ihn im Spielverlauf unterstützen könnten. Diese Eigenschaften sollten aus spieltechnischen Gründen für neu ausgewürfelte Charaktere nur bis maximal Stufe 2 erworben werden können. Ansonsten sind vom Start weg schon sehr mächtige Würfelergebnisse an der Tagesordnung. Für ein späteres Lernen oder Verbessern von Spezialeigenschaften bis Stufe 4 siehe unter dem Abschnitt *17. Charaktersteigerung*, Seite 94.

Hier bin ich der Held, hier bleibe ich ...

| SPEZIALISIERUNGEN |               |                |
|-------------------|---------------|----------------|
| STUFE             | KOSTEN ERWERB | AUSTAUSCHBONUS |
| 1                 | 1 PUNKT       | 1W6            |
| 2                 | 2 PUNKTE      | 2W6            |
| 3                 | 3 PUNKTE      | 3W6            |
| 4                 | 4 PUNKTE      | 4W6            |

Diese vom Spieler gewählten Fertigkeiten beschreiben Tätigkeiten, in denen der Charakter eine Ausbildung erhalten hat und umfassen dabei nur kleinste und spezielle Bereiche. Universelle Eigenschaften, wie beispielsweise Fernkampf oder Nahkampf, wären dabei viel zu umfangreich. Pistole, Revolver, Speere oder Schwerter als Spezialeigenschaft sind dagegen vom Umfang her genau passend. Eine Spezialisierung muss dabei nicht zwingend eine Waffenhandhabung beinhalten. Der Spielercharakter kann sich beispielsweise auch auf das Kochen, das Beherrschen eines Instruments, eine trainierte Singstimme, das Führen eines Segelbootes oder eine *vordefinierte Spezialisierung* (siehe Seite 20) konzentrieren.

Der Charakter erhält, wenn er eine spezielle Waffenart oder dieses fundierte Wissen verwendet, einen besonderen Austauschbonus von 1 bis 4 W6, um den Erfolgswurf nach seinen Wünschen zu modifizieren. Die

Anzahl der zum Austausch vorgesehenen W6 ist die Zahl der gelernten Stufe.

Eine Spezialisierung kann für eine Würfelprobe eingesetzt werden. Die Nutzung des Austauschbonus muss dabei vor dem eigentlichen Würfelwurf vom Spieler angesagt werden. Verwendet der Charakter eine erlernte Spezialisierung nach Ansage für einen Erfolgswurf, so würfelt er diese Extrawürfel mit den Würfeln vom Basisblock und der eventuell verwendeten Tagesform zusammen. Nach dem Wurf entscheidet er sich, welche W6 er aus dem Wurf entfernt, um die Würfelanzahl seines Austauschbonus abzuziehen. Der Vorteil ist, er kann schlechte Augenzahlen damit optimal korrigieren. Die Anzahl der Paschpunkte und die Höhe des Würfelergebnisses werden erst errechnet, wenn die Austauschwürfel herausgenommen worden sind.

*Beispiel: Eric Brixton erhält 5 verfügbare Punkte für die Auswahl von Spezialisierungen. Der Spieler möchte mit seinem Charakter im Fernkampf besser trainiert sein. Der komplette Bereich Fernkampf als Spezialeigenschaft ist viel zu umfangreich, aber Pistole und Schrotflinte wären passend und dem Spieler willkommen. Bei Pistole entscheidet er sich für die Stufe 2 und investiert 2 Punkte. Dann legt er 1 Punkt auf Schrotflinte und kauft somit Stufe 1. Die restlichen 2 Punkte investiert er in die Navigation mit Seekarten und seine Singstimme.*

*Bei seinem nächsten Kampfwurf, bei dem seine Pistole eine Rolle spielt, sagt er die Nutzung der Spezialisierung an. Jetzt würfelt er 2 Austausch-Extrawürfel bei der Würfelprobe mit und kann nach dem Wurf die zwei Würfel mit den schlechtesten Augenzahlen aussortieren. Erst nachdem die W6 des enthaltenen Austauschbonus entfernt wurden, kann der Spieler eventuelle Paschpunkte und die Höhe des unmodifizierten Würfelergebnisses berechnen. Der Spieler verbessert gleichzeitig die Chance auf die Höhe des Wurfs und die Qualität der zu wählenden Schadenswürfel aus der Würfelprobe.*

### CHECKLISTE

#### CHARAKTERSPEZIALISIERUNG DURCHFÜHREN

- ☛ Kreise im Kasten *Charakterzüge* markieren
- ☛ *Interessengebiete* markieren; dem Spieler stehen dazu 5 Punkte zur Verfügung
- ☛ danach *freie* oder *vordefinierte Spezialisierungen* auswählen; auch hier können zur Kreation 5 Punkte ausgegeben werden
- ☛ für neue Charaktere möglichst nur bis *Stufe 2* lernbar
- ☛ *gelernte Stufe* = Anzahl Austauschwürfel
- ☛ vor Errechnen des Endergebnis müssen die Austauschwürfel aus der liegenden Würfelprobe entfernt werden

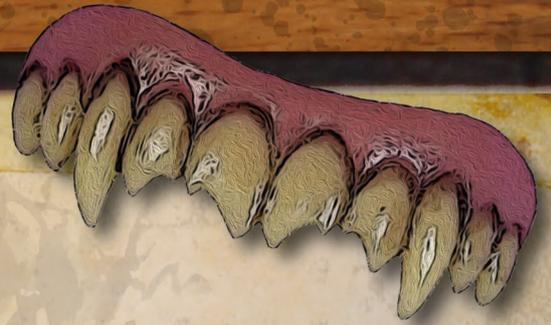
IMPORTANT

! ACHTUNG!

APPROVED

☛ in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!

**INFO**  
Einige der veröffentlichten Spielumgebungen bieten Spezialisierungen an, die genau auf das beschriebene Setting zugeschnitten sind



## 05 | CHARAKTERSPEZIALISIERUNG

### VORDEFINIERTER SPEZIALISIERUNGEN

Diese Spezialisierungen können vom Spieler ausgewählt werden, auch ohne dass ein bestimmtes Interessengebiet markiert wurde. Sie haben nur eine Voraussetzung, die sich an der geforderten Mindesthöhe eines Basisblock-Werts orientiert. D. h., der Spieler darf vordefinierte Spezialisierungen nur auswählen, wenn der Charakter die Minimumpunktzahl des vorgegebenen Basisblock-Grundwerts erfüllt. Alle sonstigen Regeln für freie Spezialisierungen gelten ebenfalls für die vordefinierten Varianten (siehe Tabelle, Seite 19). Grundsätzlich gilt natürlich die feste Obergrenze von 6 wählbaren freien und/oder vordefinierten Eigenschaften.

Wem nix einfällt, der wählt was vorgekauftes?!

#### DISKRETIION *Alles Andere*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Alles Andere*  
Diskretion umschreibt die Fähigkeit eines Charakters Vertraulichkeit herzustellen und strikte Geheimhaltung zu wahren. Verschwiegenheit und das vorsichtige Umgehen mit brisanten Informationen sind für Personen mit dieser Eigenschaft selbstverständlich.

**Beispiel:** Diese Spezialisierung kann bei Würfelproben angewendet werden, die Unterhaltungen, Spionage, Informationsgewinnung und heimliches, zwischenmenschliches Verhalten beinhalten.

#### ENTSCHLOSSENHEIT *Persönlichkeit*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Persönlichkeit*  
Entschlossene Charaktere zeichnen sich durch unbeugsamen Willen, einen starken Glauben und/oder eine absolute Zielstrebigkeit in ihrer Handlungsweise am Spieltisch aus.

**Beispiel:** Auf Würfelproben, in denen eine energische und entschlossene Haltung gefordert ist, kann diese Spezialisierung angewendet und mit Austauschwürfeln versehen werden.

#### GENAUIGKEIT *Physis*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Physis*  
Präzises und genau abgezieltes Vorgehen bei körperlicher Bewegung und der Durchführung von physischen Handlungen sind die Stärken von Charakteren, die sich mit dieser Spezialisierung schmücken können.

**Beispiel:** Akrobatische Abläufe, trainierte Bewegungsmuster, feinmechanische Manipulationen, Körpergefühl und der Einsatz in Kampfsituationen kann bei Würfelproben aktiv unterstützt werden.

#### GERISSENHEIT *Alles Andere*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Alles Andere*  
Charaktere mit hoher Intelligenz und Gewitztheit oder einfache Naturen mit Bauernschläue sind primär auf ihren Vorteil bedacht. Sie handeln für sich das bestmögliche Ergebnis aus vielen halbseidenen Situationen heraus.

**Beispiel:** Zwischenmenschliche Interaktionen, fiskalische Belange und alle sonstigen Verhandlungen, die eine Würfelprobe erfordern, können mit den Austauschwürfeln der Gerissenheit optimiert werden. Dabei kann der Charakter mit Tücke, Durchtriebenheit oder Verschlagenheit seinem Ziel entgegenarbeiten.

#### GEWALTSAMKEIT *Kampf*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Kampf*  
Mit dieser Spezialisierung setzt der Spielercharakter mit Vorliebe rohe körperliche Kraft zur undiplomatischen Durchsetzung seiner eigenen Ziele ein.

**Beispiel:** Würfelproben, in denen eskalierende Gespräche, aktiv durchgeführte Verhöre oder Kampfsituationen eine Rolle spielen, können mit dieser vordefinierten Spezialisierung optimal unterstützt werden.

### CHECKLISTE

#### VORDEFINIERTER SPEZIALISIERUNGEN

- ☛ Diskretion
- ☛ Entschlossenheit
- ☛ Genauigkeit
- ☛ Gerissenheit
- ☛ Gewaltsamkeit
- ☛ Mentalwiderstand
- ☛ Schmerz widerstand
- ☛ Schnelligkeit
- ☛ Überzeugung
- ☛ Wachsamkeit



#### VORAUSSETZUNG

- ☛ angegebene Mindestpunktzahl des Basisblock-Werts

#### VERWENDUNG

- ☛ alle Würfelproben, die den Basisblock-Wert, der unter *Voraussetzung* erwähnt ist, thematisch enthalten

„Sie können mich nicht töten ... ich bin bereits tot.“  
Phylo Georgiades - Vampir und Schmetterlingszüchter

**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**

**APPROVED**

in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!



## MENTALWIDERSTAND

*Persönlichkeit*

**Voraussetzung:** 1 Basisblock-Punkt auf *Persönlichkeit*  
Geistige Schutzfunktion, die der Charakter nach jahrelangem Training als mentale Barriere aktivieren kann. Wird ausschließlich als *Verteidigung* des eigenen Verstands angewendet!

**Beispiel:** Verwendbar bei *Verteidigungswürfen*, die mentale oder magische Angriffe, Verhöre, geistige Folter und Gehirnwäsche abwehren oder abschwächen sollen.

## SCHMERZWIDERSTAND

*Physis*

**Voraussetzung:** 1 Basisblock-Punkt auf *Physis*  
Brutal austarierte Ausbildung, aufgrund der Charakter plötzliche körperliche Beeinträchtigungen ignorieren kann, um seinen Körper im Notfall zum Durchhalten zu zwingen. Kann ausschließlich als *Verteidigung* des eigenen Körpers verwendet werden!

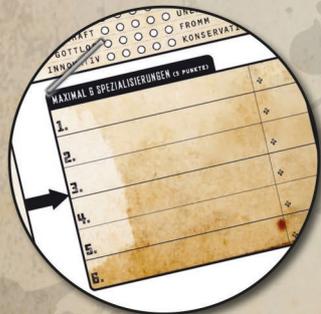
**Beispiel:** Verwendbar bei *Verteidigungswürfen*, die körperliche Angriffe, Schmerzreaktionen, physische Folter und Erschöpfung ausblenden oder abschwächen sollen.

## SCHNELLIGKEIT

*Physis*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Physis*  
Beschreibt die motorischen Grundeigenschaften und konditionellen Fähigkeiten eines Charakters. Fähigkeit bei körperlichen Bewegungen auf einen Reiz oder ein Signal in kürzester Zeit zu reagieren und Bewegungsabläufe, auch gegen immensen Widerstand, mit höchster Geschwindigkeit auszuführen.

**Beispiel:** Diese Spezialisierung wird bei Würfelproben angewendet, die das Ausweichen vor Gegenständen, die Verkürzung einer zeitlichen Herausforderung oder Kampfsituationen abbilden sollen.



## ÜBERZEUGUNG

*Persönlichkeit*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Persönlichkeit*  
Unerschütterliche, durch Nachprüfen eines Sachverhalts oder durch Erfahrung gewonnene Meinung oder Glaube. Die Eigenschaft beschreibt einerseits die persönliche Einstellung zur Richtigkeit von bestimmten Ideen und Wertvorstellungen und andererseits den Prozess der Übertragung eigener Ideen auf andere Personen/Institutionen.

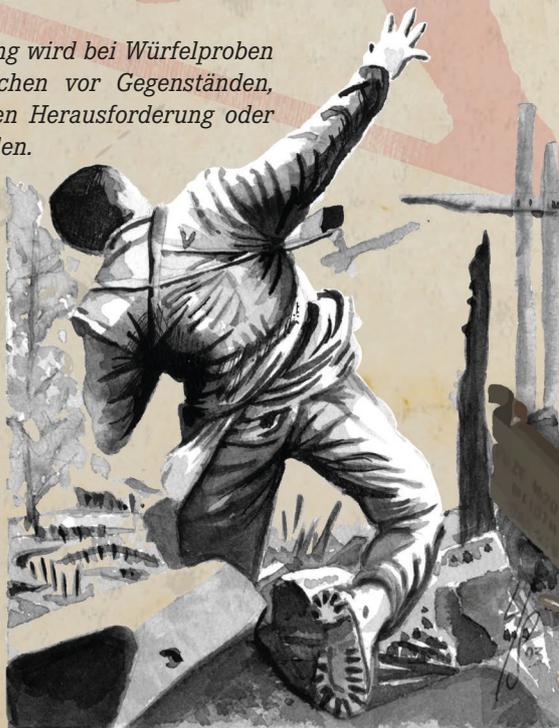
**Beispiel:** Wenn Würfelproben anstehen, die das eigene Meinungsbild zu erschüttern drohen oder andere Personen unbedingt von einem gewissen Sachverhalt überzeugen sollen, ist diese Spezialisierung anwendbar.

## WACHSAMKEIT

*Kampf*

**Voraussetzung:** 2 Basisblock-Punkte auf *Kampf*  
Wachsame Charaktere verfügen über eine erhöhte Aufmerksamkeit und eine intuitive Geistesgegenwart. Diese spezielle Wahrnehmung aus dem Augenwinkel kann das blitzschnelle Einordnen und Kontern eines Überraschungseffekts ermöglichen.

**Beispiel:** Diese Spezialisierung kann bei Würfelproben angewendet werden, die bei der Suche nach verborgenen Dingen, der Verfolgung von Spuren oder einem plötzlichen Hinterhalt anfallen.



*Fire in the hole !!!*



**BESCHREIBUNG UND VORGEHENSWEISE ZIELWERT**

- ☛ Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe
- ☛ je höher die Hürde, desto höher der Zielwert
- ☛ Schwierigkeitsgrade einer mehrköpfigen Gruppe können bei gemeinsamen Anstrengungen kombiniert werden
- ☛ Spielleiter sagt Zielwert laut an **ODER** der Spieler versucht das Risiko und den Gebrauch der Tagesform gegenüber dem Pokerface des Spielleiters selbst einzuschätzen
- ☛ um erfolgreich zu sein, muss der Spieler den Zielwert erreichen oder übertreffen
- ☛ bei Spezialgegnern gilt ein Zielwert, der aus *Physis und Persönlichkeit* gebildet und mit 4 multipliziert wird
- ☛ Standard-NSC/Crew haben feste Zielwerte für Angriffs-, Verteidigungs- und Wissenswürfe
- ☛ beispielhafte Modifikationen für den Zielwert sind in der unteren rechten Tabelle vermerkt



**06 | ZIELWERT**

Der *Zielwert* beschreibt die Schwierigkeit einer körperlichen oder geistigen Aufgabe, die die Charaktere und NSC (*Nichtspielercharaktere*) in der Spielwelt bewältigen müssen. Bevor der Spielleiter einen Zielwert für eine Würfelprobe des Charakters ansagen kann, muss er sich über die spielerische Gesamtsituation im Klaren sein. Die Festlegung des Zielwertes kann den Zustand des Charakters, das Wetter, die Deckung, eine Flächenwirkung oder auch die allgemeine Zusammensetzung der Spielszene einbeziehen.

Der vom Spielleiter gesetzte Zielwert muss dann vom Würfelergebnis des Spielers wenigstens erreicht oder sogar übertroffen werden. Die Kreation eines Zielwertes benötigt ein wenig Improvisationstalent und sollte schnell vonstattengehen, um den Spielfluss nicht aufzuhalten. Hat der Spielleiter das Gefühl, dass seine Zielwerte von den Spielercharakteren zu leicht bewältigt werden, so sollte er die anzusagenden Werte für die Würfelproben erhöhen. Für frisch ausgewürfelte Charaktere ist ein Zielwert von 15 bis 18 eine durchschnittliche und ausgewogene Herausforderung.

Der Spieler muss vor dem Wurf ankündigen, wenn er seine Tagesform (siehe Abschnitt 4. *Tagesform*, Seite 16) und/oder eine verwendbare Spezialisierung (siehe Abschnitt 5. *Charakterpezialisierung*, Seite 18) zur Steigerung seines Würfelergebnisses einbringen möchte.

Abweichend davon ist es auch möglich, den Zielwert nicht laut anzusagen und dem Spieler damit die Möglichkeit zu geben, die Risiken selbst einzuschätzen. So wird der Gebrauch der Tagesform (siehe Abschnitt 4. *Tagesform*, Seite 16) intensiviert und das Gefühl der unwägbarer Gefahr für den Charakter erhöht. Als positiver Nebeneffekt entstehen für den Spielleiter mehr Spielsequenzen, in denen mit Improvisation auf einzelne situative Ereignisse reagiert werden kann. Die Autoren befürworten diese Vorgehensweise ausdrücklich!

Nix sagen bringt mehr Spass!

Die linke Tabelle kann als Beispiel für Zielwerte bei neuen Charakteren dienen. Sollten die Spieler ihre Charaktere bereits gesteigert haben, so ist es der Spannung dienlich, wenn die Tabelle vom Spielleiter nach oben offen fortgeführt wird.

*Beispiel: Franco Boltheimer steuert seinen Wagen (Autofahren = Alles Andere/Physis) tagsüber ohne Stress und bei trockenem, sonnigem Sommerwetter eine Straße entlang. Er möchte im nächsten Supermarkt Lebensmittel und koffeinhaltige Brause erwerben. Der Zielwert für*

*seine Würfelprobe würde hypothetisch bei der sehr überschaubaren Zahl 9 liegen. In einer anderen Situation ist Boltheimer auf derselben Straße in der Nacht während eines heulenden Blizzards mit Höchstgeschwindigkeit unterwegs. Er wird von mehreren Autos mit schießwütigen, übellaunigen Insassen verfolgt. Der vom Spielleiter angesetzte Zielwert für die Würfelprobe liegt aufgrund der äußeren Umstände bei 26, um den schlingernden Wagen in der Spur zu halten.*

*Leider geil ...*

**ZIELWERT BEI SPEZIALGEGNERN**

Der automatische Zielwert, mit dem Spielercharaktere von besonderen Gegnern getroffen werden können, wird aus den Gesamtpunkten der Werte von *Physis* und *Persönlichkeit* errechnet. Das Ergebnis wird dann mit dem Faktor 4 multipliziert und symbolisiert schlussendlich den persönlichen Zielwert des Charakters.

Der alte Zielwert steigert sich automatisch, sobald Erfahrungspunkte dazu benutzt werden, *Physis* und *Persönlichkeit* in Lernphasen zu steigern.

Der Gesamtwert der beiden gesteigerten Basisblockpunkte wird anschließend erneut berechnet und ergibt dann den aktuellen Zielwert. Siehe auch Abschnitt 17. *Charaktersteigerung*, Seite 94.

| ZIELWERTE       |    | MODIFIKATIONEN     |       |
|-----------------|----|--------------------|-------|
| Lächerlich      | 9  | Entfernung, kurz   | - 2   |
| Einfach         | 12 | Entfernung, mittel | +/- 0 |
| Routine         | 15 | Entfernung, lang   | + 2   |
| Normal          | 18 | Entfernung, irre   | + 3   |
| Herausfordernd  | 22 | Flächenwirkung     | + 4   |
| Schwer          | 26 | Gewicht, leicht    | - 1   |
| Schweißtreibend | 30 | Gewicht, schwer    | + 2   |
| Verrückt        | 38 | Gewicht, irre      | + 3   |
| Legendär        | 46 | Unwetter, heftig   | + 2   |
| Unmöglich       | 56 | Unwetter, irre     | + 3   |
| Episch          | 66 | Weltuntergang      | + 5   |

„Du Intelligenzbestie, Du kommst mit einem Messer zu einer Schießerei?“  
Nigel Pernell – Zugführer

„Dies ist nicht Vietnam,  
sondern die Unterwelt,  
da gibt es Regeln.“

Seiga Sekiguchi - Yakuza

THRILLING  
**DETECTIVE**

10¢  
NOV



**BLACK RING OF DOOM**  
A Baffling Mystery Novel  
by BERKELEY GRAY

**THE MURDEROUS MERMAID**  
A Willie Brand Novel  
by BERTON BRADEN

THRILLING  
**DETECTIVE**

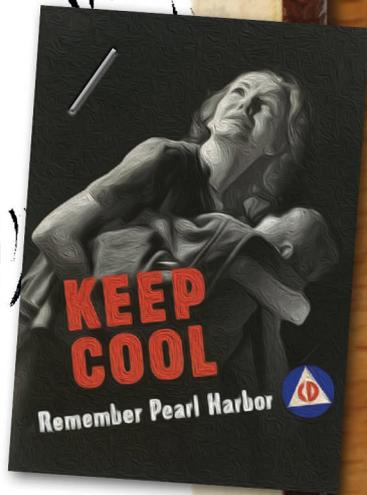
10¢  
MAR



**MURDER IN MINK**  
A Baffling Mystery Novel  
by C. S. MONTANYE

Now  
ON THE SCREEN!

**PICK TRACK**



**KEEP COOL**

Remember Pearl Harbor

**IMPORTANT ! WARNUNG !**

- ❗ Bitte nicht für *Bullshit* würfeln! Würfelproben sollten nur wichtige und spannende Situationen abbilden! Das Betätigen einer Toilettenspülung oder die Aktivierung eines Aufzugs, durch ein simples Knopfdrücken, gehört bestimmt nicht dazu!
- ❗ Spielercharaktere sind eigentlich heldenhafte Protagonisten in einem Abenteuerroman, keine dumpfen Vollpfosten!
- ❗ Kritische Erfolge und Fehler können eine Würfelprobe aufwerten! *Siehe dazu Seite 79*

## 07 | WÜRFELPROBEN

### Körperliche Fertigkeiten

Ausweichen (Alles Andere/Physis)  
 Horchen (Persönlichkeit/Physis)  
 Klettern (Alles Andere/Physis)  
 Laufen (Alles Andere/Physis)  
 Orientierung (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Reiten (Alles Andere/Physis)  
 Schleichen (Alles Andere/Physis)  
 Schwimmen (Alles Andere/Physis)  
 Sexuelle Handlungen (Alles Andere/Physis)  
 Spähen (Persönlichkeit/Physis)  
 Springen (Alles Andere/Physis)  
 Suchen/Plündern (Alles Andere/Physis)  
 Tarnung (Persönlichkeit/Physis)  
 Taschenspielertricks (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Tauchen (Alles Andere/Physis)  
 Wahrnehmung (Alles Andere/Persönlichkeit)

### Medizinische Fertigkeiten

Chirurgie (Alles Andere/Physis)  
 Drogenherstellung (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Erste Hilfe (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Gentechnik (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Krankheiten behandeln (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Medicomanalyse (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Pharmazie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Physiotherapie (Alles Andere/Physis)  
 Psychotherapie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Vergiftungen behandeln (Alles Andere/Persönlichkeit)

### Zwischenmenschliche Fertigkeiten

Auftreten (Physis/Persönlichkeit)  
 Beredsamkeit (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Diskussion (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Feilschen (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Psychologie (Alles Andere/Persönlichkeit)

### Technische Fertigkeiten

Bibliotheksbenuztung (Alles Andere/Physis)  
 Computer bedienen (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Drachen/Luftgleiter fliegen (Alles Andere/Physis)  
 Elektrotechnik (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Fahrzeuge fahren, bis 21 Jhd. (Alles Andere/Physis)  
 Fahrzeuge fahren, ab 22 Jhd. (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Flugzeuge fliegen (Alles Andere/Physis)  
 Mechanik (Alles Andere/Physis)  
 Raumschiffe fliegen (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Robotertechnik (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Schiffe segeln (Alles Andere/Physis)  
 Schlösser öffnen, analog (Alles Andere/Physis)  
 Schlösser öffnen, digital (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Zivilwissen anwenden (Alles Andere/Persönlichkeit)

### Waffen-/Aktionsfertigkeiten

Bewegung im Kampf (Kampf/Persönlichkeit)  
 Fahrzeugkampf (Kampf/Persönlichkeit)  
 Fernkampfaffen, tragbare (Kampf/Physis)  
 Fernkampfaffen, festinstallierte (Kampf/Persönlichkeit)  
 Magie, freie (Persönlichkeit + Vorgabe Magie-Form)  
 Magie, vordefinierte (Persönlichkeit + Vorgabe Spruch)  
 Militärwissen anwenden (Kampf/Persönlichkeit)  
 Nahkampfaffen (Kampf/Physis)  
 Sprengstoffe (Kampf/Persönlichkeit)  
 Spurenlesen (Alles Andere/Physis)  
 Survival (Persönlichkeit/Physis)  
 Verteidigung Mental (Persönlichkeit/Physis)  
 Verteidigung Physisch (Kampf/Physis)  
 Werfen (Kampf/Physis)

### Wissensfertigkeiten

Anthropologie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Archäologie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Botanik (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Chemie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Ernährungslehre (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Geldwert abschätzen (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Geologie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Geschichte (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Jura (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Kochen (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Navigation Land/See (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Navigation Raum (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Parapsychologie (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Physik (Alles Andere/Persönlichkeit)  
 Zoologie (Alles Andere/Persönlichkeit)

IMPORTANT

APPROVED

die Probe erfolgreich abzuschließen (siehe auch Abschnitt 6. Zielwert, Seite 22). Die Würfel müssen nach Ausführung der Probe erst einmal gut sichtbar liegen bleiben, da die Paschpunkte, die Höhe der Augenzahl und die Schadenswürfel vom Spieler aus dem aktuell liegenden Wurf gewählt werden. Würfel können dabei Doppelfunktionen ausüben, d. h., sie können einen Pasch symbolisieren und vom Spieler auch als Schadenswürfel ausgesucht werden. Dabei ist aber zu beachten, dass jeder Würfel nur einmal für die Schadensermittlung ausgewählt werden darf. Wenn mehr Schadenswürfel zu vergeben sind, als Würfel in der Würfelprobe vorhanden, so verfallen die nicht wählbaren damit ersatzlos.

Der Spieler hat die Möglichkeit mit vorheriger Ansage seine Tagesform (siehe Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16) und/oder eine verwendbare Spezialisierung (siehe Abschnitt 5. Charakterspezialisierung, Seite 18) zur Steigerung seines Würfelergebnisses zu integrieren.

Nur sechsstellige Würfel!!!

nur der Spieler würfelt

## WÜRFELPROBEN?

Sie werden absolviert, um zu klären, ob der Charakter die aktuell anstehende Herausforderung im Spiel mit seinen vorhandenen Werten bewältigen kann. Alle zu bestehenden Würfelproben werden aus zwei von vier Werten des Basisblocks zusammengesetzt. Spieler und Spielleiter wählen in Abstimmung zwei logisch passende Basiswerte für die Würfelprobe der nächsten Tätigkeit aus. Sollte eine Uneinigkeit über die verwendeten Werte des Basisblocks entstehen, hat der Spielleiter immer das letzte Wort. In den oberen Kästen sind beispielhaft einige mögliche Kombinationen aufgelistet.

Die aufnotierten Punkte der beiden ausgewählten Basisblock-Werte werden addiert und ergeben so die Anzahl an Würfeln, die für die Probe verwendet werden. Jeder Punkt dieses Würfel-pools entspricht dabei jeweils 1W6. Der vom Spielleiter als Vorgabe gesetzte Zielwert muss mindestens erreicht oder übertroffen werden, um

## WER WÜRFELT WAS?

Bei *Ultima Ratio Civium* ist der Spieler grundsätzlich für jeden Wurf am Spieltisch verantwortlich! Er erledigt die Würfelproben für alle Kampf-, Verteidigungs- und Wissenswürfe!

Der Spielleiter sagt Zielwerte an, kümmert sich um dramaturgische Erfordernisse und koordiniert die anstehenden Kampfsituationen. Dabei greift er auf vorbe-

Gerade frisch erschaffene Charaktere werden auch unter normalen Umständen mit ihren Erfolgsproben häufig scheitern. Das ist okay, denn schließlich sind sie blutige Anfänger und werden vor echte Herausforderungen gestellt. Wenn ihnen immer alles gelingt, wäre das ja langweilig. Die Frage ist aber: Was sind die Konsequenzen einer gescheiterten Probe? Im Kampf ist das leicht erklärt: Beim gescheiterten Angriff trifft man nicht, bei der gescheiterten Verteidigung trifft der Gegner. Bei allen anderen Proben sollte der Spielleiter (möglichst im Vorfeld) ein gesundes Maß für die Bewertung des Scheiterns festlegen.

**! ACHTUNG !**

*Beispiel Klettern: Ein Abenteurer (Alles Andere 2, Physis 2) will bei gutem, trockenem Wetter einen steilen Berg erklettern. Der Spielleiter fordert eine normale Probe (Zielwert 18). Der Spieler würfelt 4 Würfel ohne Tagesform (ist ja schönes Wetter). Er würfelt einen 6er und drei 3er... 17, uuups... Aber was passiert nun? Das Spektrum für den Spielleiter ist hier groß. Es reicht von:*  
*Fällt von ganz oben runter, bricht sich alle Knochen über*  
*Stürzt ein paar Meter, holt sich Schürfwunden und Prellungen über*  
*Bleibt in der Mitte stecken und kommt ohne fremde Hilfe nicht weiter über*  
*Merkt, dass er es nicht schafft und bricht den Versuch ab bis hin zu*  
*Klettern unter Mühen im Dreifachen der geplanten Zeit hoch und kollabiert*  
*oder erst mal in völliger Erschöpfung.*

Z logisch passende Basisblock-Werte



# CHECKLISTE

## GRUNDSÄTZLICHES ZU WÜRFELPROBEN

- ☛ der Spieler führt alle Würfelproben aus
- ☛ der Spielleiter hat die Fäden seiner Geschichte in der Hand und gibt sich ganz der Planung hin
- ☛ der Spielleiter gibt Zielwerte für Würfelproben vor, steuert den Einsatz der NSC, interagiert mit den Spielern und beschreibt Ereignisse



„Es kommt nicht drauf an wie viel Du austeilst, sondern wie viel Du einstecken kannst!“  
Gordon Connolly – Privatdetektiv

reitete Standard-NSC (Seite 88) zurück, die einen festen Wert für den ausgeteilten Schaden und die Angriffs-/Verteidigungsvarianten vorweisen, gegen die der Spieler seine Würfelprobe ausrichten muss.

Die komplette Paschregel findet sich ab Seite 29 und die Vorgaben zu Höhe von Würfelergebnissen ist auf der Seite 30 nachzuschlagen.

Beispiel: Der Spielercharakter Gordon Connolly ist laut seiner Visitenkarte ein Privatdetektiv, hat aber ein Problem mit Autoritäten und komplizierten Sachverhalten, aber seine Gewaltbereitschaft ist gemeinhin legendär. Deshalb hat der aktuelle Auftraggeber ihn engagiert, denn er möchte in Ruhe Informationen in der Kartei eines edlen Nachtclubs einsehen. Für das Sichten der Papiersammlung wurde für diesen Samstag ein wieselflinker Einbrecher verpflichtet. Dieser wartet auch bereits auf dem regenfeuchten Dach, direkt neben einer ungesicherten und von innen beleuchteten Luke, die einen Zugang zum Büro mit den Aktenschränken bietet. Unter einem mattschimmerndem Cape hat der akrobatische Einsteigekünstler sich an einem Dachvorsprung abgestützt und schaut konzentriert in das graue, flackernde Bild eines kleinen Überwachungsmonitors, der den nächtlichen Vordereingang des Clubs zeigt, vor dem Connolly gerade ankommt.

Der Privatdetektiv hat die Weisung erhalten, zu einer bestimmten Zeit vor dem angesagten Klub zu erscheinen und dem Türsteher mit fester Stimme die Worte: „Freitag gibt es Sülze“ zu verkünden und dann von diesem ein Paket überreicht zu bekommen. Die im Voraus gezahlten 500 Dollar und die simple Struktur des Auftrags, lassen den bulligen Mann nicht zögern und er folgt der Aufforderung buchstabengetreu. Nachdem der Hüter des Eingangs kurz stutzt und den arglosen Plattfuß mit Empfehlungen bedenkt, die die Mutter Connollys einschließen, überlegt dieser kurz. In diesem minimalen Zeitintervall

Höhe von Würfelergebnissen

senkt sich ein roter Vorhang vor das Denken des bezahlten Schnüfflers, er umschließt eine Rolle Vierteldollar-münzen in seiner Tasche mit den Fingern und möchte seine Faust schnellstmöglich Richtung Gegner bewegen. Der Spielleiter sagt einen Kampfwurf an und verwendet als Maßstab den Verteidigungswert 17 des festgelegten Türsteher-NSC. Gordon addiert Physis (3) und Kampf (3) und legt mit 6W6 folgendes Ergebnis vor: 6, 4, 4, 3, 2, 1 = 20. Aus der Paschregel ergibt sich 1 Punkt. Die Höhe des Würfelergebnis schlägt mit 2 zusätzlichen Punkten zu Buche. Da der Verteidigungswert (17) sicher überboten ist, investiert der Spieler die zusätzlichen Punkte in den Schaden. Der gewählte Schadenswürfel ist die 6. Das Ergebnis ergibt  $6+1+2=9$  Punkte Schaden. Gordon zerschmettert die Rippen des NSC und verursacht der dahinterliegenden Leber ein sattes Trauma. Der Türsteher hat 3 TP übrig und wird gnädigerweise bewusstlos. Schreiend und verschreckt weichen die in der Schlange stehenden Gäste vor den kämpfenden Männern zurück.

Der zweite Mann an der Tür drückt einen Alarmknopf, zieht routiniert einen Totschläger und eilt schlagbereit auf Connolly zu. Der Spielleiter sagt einen Verteidigungswurf für den Charakter an. Der Spieler addiert Persönlichkeit (1) und Physis (3), würfelt also mit 4W6. Der Wurf zeigt 4, 3, 2, 2 = 11. Die Paschregel ergibt 1 Punkt und wird notgedrungen in die Wurferhöhung investiert ( $11+1=12$ ). Mit nur 12 Punkten Verteidigung ist der Angriff des zweiten Türstehers (Angriff 19) ein Erfolg. Die Keule bringt 7 Trefferpunkte ins Ziel. Die feste Lederjacke stoppt dabei 1 Punkt und der Spieler müsste sich jetzt die verbleibenden 6 TP an Schaden abziehen. Der Spieler investiert aber sofort 1 Tagesformpunkt in Schadensvermeidung und würfelt 1W6 (= 4). Durch den genutzten Tagesformpunkt wird der Schaden von 6 auf 2 reduziert. Diese 2 TP zieht der Spieler von seinen, auf dem Charakterbogen notierten, Trefferpunkten ab.

Nach einem kräftigen Durchatmen entscheidet der Spieler, dass Connolly jetzt richtig wütend wird und alle Register ziehen will. Der Privatdetektiv wechselt die Waffe auf einen gemein aussehenden Totschläger mit großem Bleikopf (Bewegungsaktion), nimmt 1 Tagesformpunkt (Schadenserhöhung) und die Spezialisierung Schlagstock (+1) für den Angriff hinzu und würfelt (Kampfaction). 7W6 (6W6 aus Kampf/Physis und 1 Austauschwürfel aus der Spezialisierung Schlagstock) ergeben 6, 5, 3, 3, 3, 2, 1. Der Austauschwürfel der Spezialisierung muss vor der Ergebnismittlung entfernt werden. Die geworfene 1 wird somit ausgesondert.  $6, 5, 3, 3, 3, 2 = 22$  Augen für den erfolgreichen Angriffswurf (Verteidigung 17). Die

Paschregel

Austauschwürfel der Spezialisierung entfernen

R = Redux

| TÜRSTEHER NSC                                |       |
|----------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                 | 19/R3 |
| Verteidigungswert                            | 17/R3 |
| Wissenswert                                  | 12/R2 |
| Tagesform                                    | 4     |
| Trefferpunkte                                | 12    |
| Schaden; Faust                               | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                               | 7 TP  |
| Ausrüstung: Keule, CS-Gas, Handy, Handschuhe |       |

Dieser Kasten enthält alle wesentlichen Angaben, um einen NSC im Spiel aktiv nutzen zu können. Der Spielercharakter verteidigt sich gegen den Angriffswert, würfelt bei der eigenen Attacke gegen den Verteidigungswert und entscheidet ein Wissensduell gegen den Wissenswert. Verursacht ein NSC Schaden, so werden die Trefferpunkte abgezogen, die in der genutzten Schadenssektion notiert ist. Die Initiative ergibt sich natürlich aus der Tagesform.

Man sollte hier als Spielleiter auch differenzieren zwischen Leichtfüßen, die sich willentlich und wissentlich in Lebensgefahr begeben, obwohl sie wissen, dass ihre Chancen schlecht stehen und Abenteurern, die alle Sicherheitsvorkehrungen treffen, aber einfach mal Pech haben. Es gibt da die Möglichkeit, vor der Probe auf die Gefahr hinzuweisen: „Okay, das ist ziemlich steil und hoch. Wenn Du das nicht packst, kann es übel für Dich ausgehen!“

Alternativ macht man die Härte der Konsequenzen von der Unterschreitung des Zielwertes ab. Je weiter drunter, desto grausiger. Oder man wendet Regelungen für kritische Fehler (siehe Seite 79) an und kanalisiert damit, dass ein normaler Misserfolg die Abenteurer nur behindert, aber nicht in konkrete Lebensgefahr bringt. Lediglich ein kritischer Fehler (drei 1er gewürfelt) würde dann im vorher erwähnten Beispiel dazu führen, dass der Charakter abstürzt.

## 07 | WÜRFELPROBEN



Schadenshöhung (Tagesform) erlaubt nun einen weiteren Schadenswürfel auszusuchen. Der Spieler wählt 6 und 5 als Schadenswürfel. Die Paschregel und die Höhe des Würfelergbnis ergeben zusätzlich jeweils 2 Punkte.  $6+5+2+2 = 15$  Punkte verursachter Schaden töten den zweiten Türsteher augenblicklich.

Oben auf dem Dach steckt der Einbrecher den kleinen Monitor weg und öffnet die Luke, um sich auf den Weg ins Innere des Hauses zu machen.

Gordon Connolly richtet sich unten auf der Straße schweratmend auf und orientiert sich. Er sieht beunruhigt, dass aus der Tür des Klubs zwei Muskelmänner mit abgesägten Schrotflinten herauseilen. Weiterhin nähert sich schwankend der ursprüngliche Türsteher in schmerzverzerrter Angriffshaltung und zwei massig aussehende Gäste scheinen ebenfalls ihren Mut wiedergefunden zu haben. Theoretisch steht dem Charakter für jeden auf ihn abgegebenen Angriff ein Verteidigungswurf zu, praktisch setzt Gordon wohl besser auf den schnellen Gebrauch seiner Beine, da bekanntlich viele Hunde des Hasen Tod sind. Die sich nähernden Polizeisirenen festigen Gordon Connollys Entschluss nachhaltig.

Kampfwurf = Angriff / Physikalische Auseinandersetzungen und Magie

### KAMPFWURF – FAHRZEUGKAMPF



- **Angriff/Verteidigung:** Kampf/Persönlichkeit
- + zuzüglich 1 anwendbare Spezialisierung
- + zuzüglich anwendbare Tagesformpunkte
- Jeder Punkt des gesammelten Würfelpools entspricht 1W6 für die Würfelprobe.
- Nachdem der Wurf erfolgt ist, bleiben die Würfel offen und unangetastet liegen, um alle nötigen Modifikationen sichtbar durchzuführen.
- Zuerst werden die Austauschwürfel der verwendeten Spezialisierung entfernt.
- Dann kann man den Gesamtwert ausrechnen und die Paschregel zusammen mit der Höhe des Würfelwurfs ermitteln. Diese Bonuspunkte können nun für die Erhöhung des Wurfergebnis oder die Schadenssteigerung bei Waffen mit TP-Schaden verwendet werden.
- Waffen mit SP-Schaden verursachen je Treffer 1 SP!
- Ist das Endergebnis gleichwertig oder höher als der festgelegte Zielwert, so ist der Wurf erfolgreich.
- Wenn das Ergebnis niedriger ist, als der Zielwert, so ist die Probe ein Misserfolg!
- Für die Abhandlung vom Kampf zwischen und mit Fahrzeugen, siehe auch Abschnitt 8. Kampf, Seite 32 und Abschnitt 12. Fahrzeugkampf, Seite 70.

! Angriff pro Kampfunde!

#### KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – FAHRZEUGKAMPF

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                                                                      |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Doppelter Schaden                                                           |
| Normaler Erfolg      | Normaler Schaden                                                            |
| Misserfolg           | Ziel verfehlt                                                               |
| Kritischer Fehler    | Ziel verfehlt, Angriffswaffe zerstört bei Prüfwurf mit 1W6 (Ergebnis von 1) |

### CHECKLISTE



#### KAMPFWURF – MAGISCHER ANGRIFF

- **Magie, freie:**  
Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) +  
Magie-Form (gültiger Basisblock-Wert);  
**ODER**
- **Magie, vordefinierte:**  
Persönlichkeit + Vorgabe aus Spruchsammlung;  
zuzüglich 1 Spezialisierung;  
zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg;  
niedriger als Zielwert = Misserfolg



#### KAMPFWURF – MAGISCHER ANGRIFF

- **Magie, freie:**  
Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) +  
Magie-Form (gültiger Basisblock-Wert)  
**ODER**
- **Magie, vordefinierte:**  
Persönlichkeit + Vorgabe aus Spruchsammlung
- + zuzüglich 1 anwendbare Spezialisierung
- + zuzüglich anwendbare Tagesformpunkte
- Jeder Punkt des gesammelten Würfelpools entspricht 1W6 für die Würfelprobe.
- Nachdem der Wurf erfolgt ist, bleiben die Würfel offen und unangetastet liegen, um alle nötigen Modifikationen sichtbar durchzuführen.
- Zuerst werden die Austauschwürfel der verwendeten Spezialisierung entfernt.
- Dann kann man den Gesamtwert ausrechnen und die Paschregel zusammen mit der Höhe des Würfelwurfs ermitteln. Diese Bonuspunkte können nun für die Erhöhung des Wurfergebnis oder die Schadenssteigerung verwendet werden.
- Ist das Endergebnis gleichwertig oder höher als der festgelegte Zielwert, so ist der Wurf erfolgreich und der Zauber entfaltet seine Wirkung.
- Wenn das Ergebnis niedriger ist, als der Zielwert, so ist die Probe sauber vergeigt!
- Für die Darstellung des magischen Kampfes siehe unter Abschnitt 8. Kampf, Seite 32 und auch Abschnitt 11. Magie, Seite 40.



### CHECKLISTE



#### KAMPFWURF – FAHRZEUGKAMPF

- **Angriff/Verteidigung:** Kampf/Persönlichkeit;  
zuzüglich 1 Spezialisierung;  
zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg;  
niedriger als Zielwert = Misserfolg



**ANGRIF**  
**WÜRFELPROBE**  
KANONIER/SCHÜTZE  
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

**VERTEIDIG**  
**WÜRFELPROBE**  
FAHRER/PILOT  
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

### KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – MAGISCHER ANGRIFF

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                                                                          |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Doppelte Auswirkung, Hälfte MP-Kosten                                           |
| Normaler Erfolg      | Normale Auswirkung, übliche MP-Kosten                                           |
| Misserfolg           | Spruch fehlerhaft, übliche MP-Kosten                                            |
| Kritischer Fehler    | Katastrophe, doppelte MP-Kosten, Ohnmacht bei Prüfwurf mit 1W6 (Ergebnis von 1) |

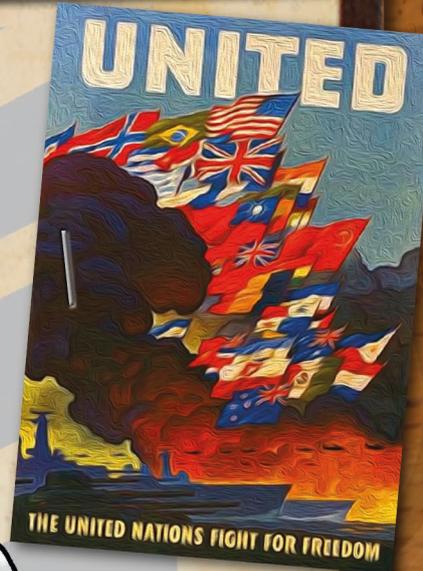
**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**



### SCHADENSWÜRFEL + SCHADEN

- bei Erfolg werden die Schadenswürfel aus dem liegenden Wurf vom Spieler herausgesucht
- TP-Schaden errechnen durch: Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis
- bei Strukturpunkten: 1 SP je Treffer



„Jo Baby, hart zu sein, ist nicht immer genug.“  
Freddie Brixton – Türsteher



„Wichtig ist nicht, ob man gewinnt, sondern dass man auf jeden Fall gewinnt!“  
Gunnar Lendstroem – Kickboxer und Taxifahrer

**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**



- in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!



Kampfwurf = Angriff / physische Auseinandersetzungen und Magie

## 07 | WÜRFELPROBEN

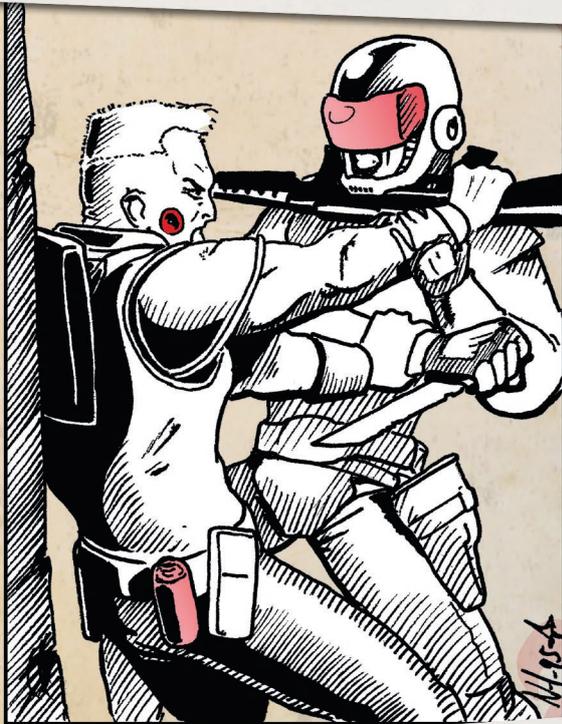
### KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – PHYSISCHER ANGRIFF

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                                                                      |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Doppelter Schaden                                                           |
| Normaler Erfolg      | Normaler Schaden                                                            |
| Misserfolg           | Ziel verfehlt                                                               |
| Kritischer Fehler    | Ziel verfehlt, Angriffswaffe zerstört bei Prüfwurf mit 1W6 (Ergebnis von 1) |

### CHECKLISTE

#### KAMPFWURF – PHYSISCHER ANGRIFF

- **Nahkampf:** *Kampf/Physis;*
- **Fernkampf:** *Kampf/Physis;* zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- *Paschregel* und *Höhe des Würfelwurfs* ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg



### KAMPFWURF – PHYSISCHER ANGRIFF

- **Nahkampf:** *Kampf/Physis*
- **Fernkampf:** *Kampf/Physis*
- + zuzüglich 1 anwendbare Spezialisierung
- + zuzüglich anwendbare Tagesformpunkte
- Jeder Punkt des gesammelten Würfelpools entspricht 1W6 für die Würfelprobe.
- Nachdem der Wurf erfolgt ist, bleiben die Würfel offen und unangetastet liegen, um alle nötigen Modifikationen sichtbar durchzuführen.
- Zuerst werden die Austauschwürfel der verwendeten *Spezialisierung* entfernt.
- Dann kann man den Gesamtwert ausrechnen und die *Paschregel* zusammen mit der *Höhe des Würfelwurfs* ermitteln. Diese Bonuspunkte können nun für die Erhöhung des Wurfergebnis oder die Schadenssteigerung bei Waffen mit TP-Schaden verwendet werden.
- Waffen mit SP-Schaden verursachen je Treffer 1 SP!
- Ist das Endergebnis gleichwertig oder höher als der festgelegte Zielwert, so ist der Wurf erfolgreich.
- Wenn das Ergebnis niedriger ist, als der Zielwert, so ist die Probe ein Misserfolg!
- Die Beschreibungen zu Auseinandersetzungen sind dem Abschnitt 8. *Kampf*, Seite 32 zu entnehmen.



1 Angriff pro Kampfrunde

### VERTEIDIGUNGSWURF

- **gegen mentale Angriffe:** *Physis/Persönlichkeit*
- **gegen physische Angriffe:** *Physis/Kampf*
- + zuzüglich 1 anwendbare Spezialisierung
- + zuzüglich anwendbare Tagesformpunkte
- +1W6 wenn eine Schutzwaffe (*Schild, Parierdolch, etc.*) im Nahkampf verwendet wird.
- Jeder Punkt des gesammelten Würfelpools entspricht 1W6 für die Würfelprobe.
- Nachdem der Wurf erfolgt ist, bleiben die Würfel offen und unangetastet liegen, um alle nötigen Modifikationen sichtbar durchzuführen.
- Zuerst werden die Austauschwürfel der verwendeten *Spezialisierung* entfernt.
- Dann kann man den Gesamtwert ausrechnen und die *Paschregel* zusammen mit der *Höhe des Würfelwurfs* ermitteln. Diese Bonuspunkte können nun für die Erhöhung des Wurfergebnis oder die Schadensverursachung bei erfolgreicher Abwehr verwendet werden.
- Ist das Endergebnis gleichwertig oder höher als der festgelegte Zielwert, so ist der Wurf erfolgreich.
- Wenn das Ergebnis niedriger ist, als der Zielwert, so ist die Probe ein Misserfolg!
- Alle verfügbaren Verteidigungsoptionen sind im Abschnitt 8. *Kampf*, Seite 35 nachzulesen.



Verteidigungswurf = Verteidigung / physische Auseinandersetzungen und Magie

### CHECKLISTE

#### VERTEIDIGUNGSWURF

- **Verteidigungsformen:**
- **Mental** *Physis/Persönlichkeit* oder **Physisch** *Physis/Kampf;* zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte +1W6 wenn Schutzwaffe im Nahkampf
- Wird durch die Bonuspunkte des Verteidigungswurfs TP-Schaden erzeugt, so muss der Angreifer sich diese bei erfolgreicher Verteidigung abziehen
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- *Paschregel* und *Höhe des Würfelwurfs* ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg bedeutet Schaden ist abgewehrt/vermieden; niedriger als Zielwert = Misserfolg bedeutet Angreifer überwindet Verteidigung
- Würfe zur Vermeidung von SP-Schaden sind zulässig, wenn der Spielleiter dies erlaubt



### KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – VERTEIDIGUNGSWURF

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                            |
|----------------------|-----------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Angreifer bekommt eigenen Schaden |
| Normaler Erfolg      | Treffer vermieden/abgewehrt       |
| Misserfolg           | Voller Schaden                    |
| Kritischer Fehler    | Doppelter Schaden                 |

## KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – WISSENSWURF

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                                                                 |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Zündende Idee, Geistesblitz                                            |
| Normaler Erfolg      | Gute Fachkenntnisse zum Thema                                          |
| Misserfolg           | Kein Basiswissen zur Problemlösung                                     |
| Kritischer Fehler    | Hat zahlreiche Falschinformationen zum Thema, die Katastrophe erzeugen |

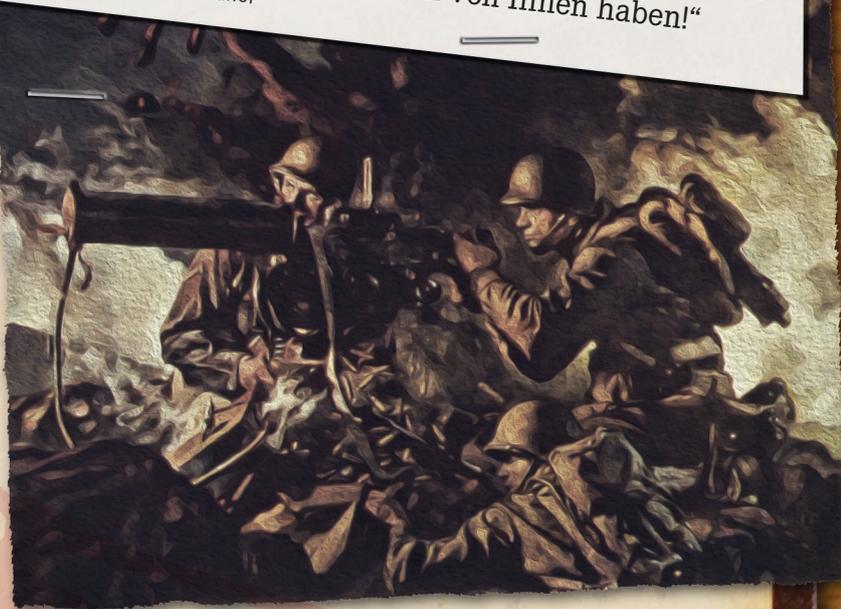
„Jeder bekommt was er sich verdient hat! Ich wollte unbedingt einen Auftrag. Die Bosse erteilten mir dann einen ... Es war wirklich ein sehr ausgesuchter Auftrag. Und als er dann zu Ende war, wollte ich nie wieder einen von Ihnen haben!“  
Carmelo Rinella – Cleaner



## WISSENSWURF

- 2 logisch passende *Basisblock*-Werte
- + zuzüglich 1 anwendbare Spezialisierung
- + zuzüglich anwendbare Tagesformpunkte
- Jeder Punkt des gesammelten Würfel pools entspricht 1W6 für die Würfelprobe.
- Nachdem der Wurf erfolgt ist, bleiben die Würfel offen und unangetastet liegen, um alle nötigen Modifikationen sichtbar durchzuführen.
- Zuerst werden die Austauschwürfel der verwendeten *Spezialisierung* entfernt.
- Dann kann man den Gesamtwert ausrechnen und die *Paschregel* zusammen mit der *Höhe des Würfelwurfs* ermitteln. Diese Bonuspunkte können nun für die Erhöhung des Wurfergebnis oder als Brillanzpunkte verwendet werden.
- Ist das Endergebnis gleichwertig oder höher als der festgelegte Zielwert, so ist der Wurf erfolgreich.
- Wenn das Ergebnis niedriger ist, als der Zielwert, so ist die Probe sauber vergeigt!

Wissenswurf = rekapitulieren von Wissen



## PASCHREGEL

Optionale Verwendung

Zeigen zwei oder mehr Würfel nach einer Würfelprobe die gleiche Augenzahl, so hat der Spieler einen Pasch erzielt. Damit erhält er Extrapunkte zur persönlichen Verwendung. Dabei ist unerheblich welche Augenzahl die Paschwürfel zeigen, es zählt nur die Anzahl der gleichen Würfel.

Ist es ein Kampfwurf mit der Absicht Schaden zu verursachen, so kann dieser Extrapunkt als Bonus zur Erreichung des Zielwertes (*Würfelprobe*) oder als zusätzlicher/abziehender TP-Schadenspunkt (*Schadensermittlung*) verwendet werden. Bei Würfelproben für Wissenswürfe können die Extrapunkte aus Paschergebnissen zur Erreichung des Zielwertes oder als Brillanzpunkte verwendet werden. Der Spieler entscheidet bei Kampf- oder Wissenswürfen völlig frei, wie er die vorhandenen Punkte verwendet oder auch splittet. Mögliche Paschkombinationen mit der aufsteigenden Anzahl von Würfeln sind in der unteren Tabelle aufgelistet. Ein ausführliches Beispiel findet sich ab der nächsten Seite.

TP = Trefferpunkte

## WISSENSWURF

- 2 logisch passende *Basisblock*-Werte; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte;
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- *Paschregel* und *Höhe des Würfelwurfs* ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

## CHECKLISTE



## PASCHWÜRFEL

| WURF      | EXTRAPUNKTE                                   |
|-----------|-----------------------------------------------|
| 2er-Pasch | 1 Punkt für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz  |
| 3er-Pasch | 2 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz |
| 4er-Pasch | 3 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz |
| 5er-Pasch | 4 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz |
| 6er-Pasch | 5 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz |
| usw.      | usw.                                          |

„Quizfrage; Du Schlaumeier: In Deinem Wanst stecken bald fünf meiner Kugeln. Kommst Du um die nächste Ecke, bevor ich nachgeladen habe? Was meinst Du?“

Cray Conners – Hobbypsychopath und Sachbearbeiter



## 07 | WÜRFELPROBEN

„Echt? Weltraumherpes?“  
Ceri Torrens – Kampfpilotin



TP = Trefferpunkte

### HÖHE VON WÜRFELERGEBNISSEN

Optionale Verwendung

Nachdem der Spieler seine Würfelprobe abgelegt hat und die Austauschwürfel der Spezialisierung entfernt sind, errechnet er sein Augenzahl-Endergebnis. Ausschlaggebend ist dabei nur das unmodifizierte Würfelergebnis! Ist die Probe ein Kampfwurf, so entscheidet jetzt die Höhe der Gesamtaugen über weiteren zusätzlich verursachten Schaden. Liegt ein Wissenswurf vor, so werden die erzielten Punkte als Bonus für die Brillanz der ausgeführten Aktion gewertet, die vom Spielleiter dramaturgisch oder beispielsweise als Maßeinheit ausgewertet werden können (siehe Seite 31). Der Extraschaden oder die Brillanzpunkte können aus der folgenden Tabelle einfach abgelesen werden.

*Beispiel: Profikiller Dan Dryer kniet entspannt auf einem Hausdach und visiert sein gegenüber sitzendes Ziel, einen adipösen Geschäftsmann, hinter einem Panoramafenster an. Der Spielleiter hat ihm einen Zielwert von 30 vorgegeben, da das Glas dick und die Windgeschwindigkeit ziemlich heftig ist. Das Ziel bewegt sich glücklicherweise in seinem Ledersessel nur sehr leicht,*

Wenn die Charaktere zu stark werden, nur als optionale Regel verwenden!



#### HÖHE VON WÜRFELERGEBNISSEN

| GESAMTWERG<br>WÜRFELAUGEN | EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS-<br>ERMITTLUNG ODER BRILLANZ |
|---------------------------|-------------------------------------------------------|
| ab 10                     | 1 Extrapunkt TP-Schaden oder Brillanz                 |
| ab 20                     | 2 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz                |
| ab 30                     | 3 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz                |
| ab 40                     | 4 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz                |
| ab 50                     | 5 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz                |
| usw.                      | usw.                                                  |

„Renn nicht so schnell, Neuling!“  
Völlig erschöpft sterben, ist keine valide Option.“  
Andris Sanger – Maschinist



„Als Dein Anwalt rate ich Dir mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen!“  
Adam Blakeley - Anwalt mit fragwürdiger Zulassung

da eine käufliche Dame dabei ist, den älteren Mann oral zu befriedigen. Dryer hat die Basiswerte Kampf (3) und Physis (2). Er verfügt über eine Spezialisierung für Repetiergewehre auf Stufe 2. Von seiner Tagesform wählt Dryer zur Sicherheit noch 2 Bonuswürfel aus, da ein zweiter Schuss seine Fluchtoptionen einschränken könnte. Insgesamt werden also 9 Würfel (3+2+2+2) eingesetzt. Dryer visiert mit aufgelegter Waffe, atmet aus und drückt ab. Der Wurf ergibt 6, 5, 5, 5, 4, 3, 2, 2, 1. Zuerst werden die zwei Austauschwürfel der Spezialisierung abgezogen; Dryer wählt dafür die 3 und die 1 aus. Somit verbleiben 6, 5, 5, 5, 4, 2, 2. Das Endergebnis des Wurfs ist somit 29 Punkte. Die beiden Paschergebnisse (3er-Pasch, 2er-Pasch) erwirtschaften insgesamt 3 Punkte, die auf die Erreichung des Zielwerts (Treffer) oder auf den Schaden verteilt werden können. Dryer setzt davon 1 Punkt auf die Erreichung des Zielwerts und kann damit die benötigten 30 Punkte für den angesagten Zielwert vollmachen. Es verbleiben noch 2 Punkte aus der Paschregel für den TP-Schaden. Das unmodifizierte Ergebnis des Wurf war eine 29; damit ergeben sich nochmals 2 Schadenspunkte aus der Höhe des Würfelergebnisses. Für den TP-Schaden des Repetiergewehrs wählt Dryer einen der gewürfelten W6 als Schadenswürfel aus, dazu kommen die 4 Punkte aus den vorgenannten Schadensquellen. Er nimmt die gewürfelte 6 und hat damit einen Gesamtschaden von 10 erzielt. Der Spielleiter zieht ihm 1 Punkt Schaden wegen der Glasscheibe ab, es verbleiben also 9. Der Geschäftsmann wird ohne funktionales Schädeldach seitlich vom Sessel gerissen und die überraschten Schreie der blutbesudelten Frau werden vom heftigen Wind verweht, als Dan Dryer seine Waffe in die vorbereitete Sporttasche gleiten lässt und die noch warme Hülse vom Boden aufklaubt. Er betritt das Treppenhaus ohne sichtbare Eile und verschwindet spurlos in den grauen Tag.

## BRILLANZPUNKTE

Optionale Verwendung

Diese Punkte, die nur bei den Nicht-Kampfwürfen (Wissenswürfe) erwirtschaftet werden können, sind für das Spiel dramaturgisch wichtig. Sie beschreiben eine außerordentlich hohe Professionalität des Charakters bei der Lösung eines Problems oder bei der Reproduktion von gespeichertem Wissen. Der Spielleiter sollte diese Punkte im Spielverlauf als Erfolgssequenz des Spielercharakters einflechten, um diesen besonderen Erfolg zu beleuchten.

Weiterhin könnte die Höhe der Punkte als Maßeinheit für eine Handlung unter Zeitfaktor oder gegen eine andere Person, die dieselbe Tätigkeit in Konkurrenz ausführt, wichtig sein. Der Spielleiter hat damit ein spieltechnisch wichtiges Werkzeug zur Hand, um diese für verschiedene Optionen einzusetzen.

Beispiel: Durch schlechtes Wetter und eine Fehlerte kommt es in einem kargen Landstrich zu spontanen Revolten bei der Landbevölkerung. Der Söldnerführer Milton O'Connell wittert seine Chance und hält eine aufreißerische Rede (Persönlichkeit/Alles Andere) in einer größeren Ansiedlung, um die explosive Stimmung weiter aufzuheizen. Bei der erfolgreichen Würfelprobe sammelt er insgesamt 5 Brillanzpunkte aus Paschregel und hohem Würfelergebnis. Damit erreicht er eine Menge von 500 Personen, davon glauben seinen Ausführungen 50 Bauern und 5 Dörfler schließen sich seiner Söldnertruppe spontan an.

Brillant, Hans!



R = Redux

Dryers Zielperson hat nur einen Verteidigungswert von 10. Der heftige Wind, die Entfernung und die dicke Scheibe aus Panoramaglas veranlassen den Spielleiter den Zielwert auf insgesamt 30 hochzusetzen.

| ZIELPERSON NSC                                |       |
|-----------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                  | 12/R2 |
| Verteidigungswert                             | 10/R1 |
| Wissenswert                                   | 38/R5 |
| Tagesform                                     | 5     |
| Trefferpunkte                                 | 7     |
| Schaden; Faust                                | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                                | keine |
| Ausrüstung: Kaugummis, Taschentuch, Minzdrops |       |



## CHECKLISTE

### PASCHREGEL

- zwei oder mehr Würfel zeigen die gleiche Augenzahl; egal ob 1er- oder 6er-Pasch; nur die Anzahl gleicher Würfel ist wichtig (Tabelle, Seite 29)
- Extrapunkte können zur Erhöhung des TP-Schadens; Steigerung des Würfelwurf-Endergebnisses oder als Brillanzpunkte verwendet werden

### HÖHE VON WÜRFELERGEBNISSEN

- Höhe Augenzahl-Endergebnis ermitteln (Tabelle, Seite 30)
- Extrapunkte können zur Erhöhung des TP-Schadens oder als Brillanzpunkt verwendet werden





Kampfunde = 10 Sekunden

### TAGESFORM UND KAMPFRUNDE

Die Situation eines Kampfes im Rollenspiel lässt die Zeit extrem einfrieren. Sämtliche Spielercharaktere und NSC agieren in der Reihenfolge der Höhe ihrer Tagesform. Die höchste Tagesform beginnt dabei den Reigen der gewalttätigen Auseinandersetzung. Bei gleichem Tagesformwert werden Aktionen und Schadensapplikation vollkommen simultan durchgeführt. Welchen Zeitrahmen in Sekunden der Spielleiter für die Dauer einer Kampfunde wählt, ist ihm selbst überlassen. Für diese kurzen Sequenzen hat sich bei **Ultima Ratio Civium** die Zeitspanne von 10 Sekunden Spielzeit in der Anwendung bewährt.

### NICHTSPIELERCHARAKTERE IM KAMPF

NSC können mit den Spielern während eines Moduls als Gegner oder als Verbündete zusammentreffen. Grundsätzlich sind zwei NSC-Formen anwendbar.

Die häufigste Daseinsform eines NSC ist die des Standard-NSC. Diese Begegnung wird über einen kleinen Wertekasten abgehandelt, in dem alle wichtigen Positio-

### TAGESFORM UND KAMPFRUNDE

- ☛ eine Kampfunde dauert 10 Sekunden
- ☛ Spielercharaktere und NSC kommen in der Reihenfolge der Höhe ihrer Tagesform an die Reihe
- ☛ Charaktere können dabei eine Verzögerung ansagen; Verschiebung ihrer Aktion auf einen Zeitpunkt ihrer Wahl
- ☛ bei gleicher Tagesformhöhe werden Aktionen simultan ausgeführt

### NSC-FORMEN

- ☛ Standard-NSC verfügen über einen Wertekasten, der alle wichtigen Handlungsoptionen mit Festwerten vorhält
- ☛ handlungstragende NSC werden vom Spielleiter auf einem NSC/Redux-Dossier vorbereitet und selbst gewürfelt

nen mit Zahlenwerten versehen sind. Gegen diese Festwerte versucht der Spielercharakter mit Würfelproben, wie beispielsweise Kampfwürfe oder Verteidigungswürfe, zu bestehen (siehe unten). Geht der Charakter aus so einem Würfelduell siegreich hervor, wird der NSC kurzerhand auf dem zwischenweltlichen Ablagestapel des Vergessens entsorgt, den der Spielleiter verwaltet.

NSC, die mit dem Herzblut des Spielleiters aufgezo-gen werden und handlungstragende Aufgaben übernehmen, sind wesentlich seltener. Der Spielleiter notiert die Werte auf dem einseitigen NSC/Redux-Dossier und würfelt für deren Belange Höchstselbst.

Eine beispielhafte Auflistung von Nichtspielercharak-teren lässt sich im Abschnitt 16. NSC – Gegner und Ver-bündete ab Seite 88 einsehen.

### STANDARD-NSC

Alle Angriffs-/Verteidigungswürfe können magische und physische Kampfaktionen beinhalten. Standard-NSC verwenden keine Magiepunkte!

**Verteidigungswert NSC:**  
Damit der Spielercharakter Schaden verursacht, muss das Ergebnis des Angriffswurfs gleichwertig oder höher ausfallen.

**Tagesform NSC:**  
Zeigt den Initiativwert des NSC an.

**Trefferpunkte NSC:**  
Anzahl der verfügbaren Trefferpunkte; eine eventuelle Rüstung ist schon inbegriffen und muss nicht extra abgezogen werden.

**Schaden; Waffe/Magie etc. NSC:**  
Wird bei einem erfolgreichen Angriff eine Waffe/Magie benutzt, so muss der notierte Schaden beim Charakter abgezogen werden.

Nichtspielercharaktere (NSC) sind Gegner in Kämpfen und können Verbündete in anderen Spielsituationen sein.

R = Redux

| FIESER SCHLÄGER NSC |                                    |
|---------------------|------------------------------------|
| Angriffswert        | 20/R3                              |
| Verteidigungswert   | 18/R3                              |
| Wissenswert         | 16/R2                              |
| Tagesform           | 5                                  |
| Trefferpunkte       | 8                                  |
| Schaden; Faust      | 4 TP                               |
| Schaden; Waffe      | 9 TP                               |
| Ausrüstung:         | Klappmesser, Revolver, Kreditkarte |

**Angriffswert NSC:**  
Der Spielercharakter muss als Ergebnis für seinen eigenen erfolgreichen Verteidigungswurf eine Zahl aufbieten, die gleichwertig oder höher als der notierte Wert ist.

**Wissenswert NSC:**  
Um ein Wissensduell für sich zu entscheiden, muss der Spielercharakter einen Wert würfeln, der gleichwertig oder höher ist, als der hier notierte.

**Schaden; Faust/Klaue/Stachel etc. NSC:**  
Ist ein Angriff mittels waffenloser Kampftechnik oder simplem Faustkampf gelungen, so wird der notierte Schaden beim Charakter abgezogen.

**Ausrüstung NSC:**  
Eine Auswahl mitgeführter Ausrüstungsgegenstände, die in einem Modul eventuell von Wichtigkeit sind.

**Bewegung NSC (optional):**  
Jeder Standard-NSC mit Wertekasten, legt je Bewegungsaktion 15 Meter in 5 Sekunden zurück. Der Spielleiter kann den Entfernungswert nach Wunsch anpassen.





„Das Leben ist zu kurz für schlechten Schnaps!“  
Blaise Loupe – Vorkoster

## AKTIONEN IN DER KAMPFRUNDE (OPTIONAL)

In der Kampfrunde können die Spieler sich austoben und mit Fantasie Aktionen ansagen oder beschreiben. Sollten die Mitspieler allerdings im Rollenspiel ungeübt oder nur zurückhaltend mit Improvisationstalent gesegnet sein, so können optional auch die hier vorgestellten Aktionen im Spiel eingesetzt werden. Diese Handlungsoptionen sollten bitte nicht allzu restriktiv umgesetzt werden, eine gute Idee für eine Tätigkeit ist immer als wertvoller anzusehen!

Bei Verwendung sind für den Charakter in einer Kampfrunde 2 Aktionen (1 Bewegungs- und 1 Kampfaktion) ausführbar. Natürlich kann der Spielleiter diese Vorschläge bei Bedarf auch für die im Spiel auftauchenden NSC einsetzen.

*alles optional ...*

## BEWEGUNGSAKTIONEN (JE 5 SEKUNDEN, OPTIONAL)

- **Aufstehen oder Hinlegen:** Jegliche Veränderung der Körperlage, die mit dem Ablauf des Kampfgeschehens gesundheitlich zu vereinbaren ist.
- **Aussteigen oder Einsteigen:** Der Kämpfer verlässt oder betritt ein Fahrzeug oder Gebäude während einer Auseinandersetzung.
- **Bewegung im (in den) Nahkampf:** Der Kämpfende bewegt sich innerhalb des Nahkampfs, verändert seine Position im allgemeinen Kampfgeschehen, versucht sich kontrolliert aus dem Kampf zurückzuziehen oder betritt die Schlagreichweite eines Gegners.
- **Fahrzeug steuern:** Mitten in heftigstem Stahlgewitter versucht der Charakter ein Fortbewegungsmittel auf Kurs zu halten.
- **Flucht aus dem Nahkampf:** Der Kämpfende muss sich, aus welchem Grund auch immer, fluchtartig aus dem Nahkampf zurückziehen. Der Gegner bekommt einen freien Angriff ohne Abwehrmöglichkeit.
- **Geschütz ausrichten:** Der Kanonier bewegt oder kurbelt seine Abschussvorrichtung in eine neue Position, um sein Ziel besser treffen zu können.
- **In Deckung gehen:** Der Kämpfer will/muss in Deckung gehen und versucht ein Objekt zwischen sich und die Waffeneinwirkung zu bekommen.
- **Sichtlinie herstellen:** Ein Fernkämpfer verändert seine Position im Kampfgeschehen, um seine Waffe auf ein gewähltes Ziel abfeuern zu können.
- **Sitzplatz/Sektion wechseln:** Der Kämpfende wechselt den Sitzplatz oder die Sektion in einem Transportmittel während eines Kampfes.

## CHECKLISTE

### BEWEGUNGSAKTIONEN (OPTIONAL)

- ☒ Aufstehen/Hinlegen
- ☒ Aussteigen/Einsteigen
- ☒ Bewegung Nahkampf
- ☒ Fahrzeug steuern
- ☒ Flucht Nahkampf
- ☒ in Deckung gehen
- ☒ Sichtlinie herstellen
- ☒ Sitzplatz/Sektion wechseln
- ☒ Trank konsumieren
- ☒ Waffe ziehen/wechseln
- ☒ Weitergeben Gegenstand



### KAMPFAKTIONEN (OPTIONAL)

- ☒ Erste Hilfe
- ☒ Fernkampfangriff
- ☒ Geschütz abfeuern
- ☒ Magie wirken
- ☒ Nahkampfangriff
- ☒ Orientierung Kampfsituation
- ☒ Zusätzliche Bewegungsaktion

### VERWENDUNG (OPTIONAL)

- ☒ je Kampfrunde 2 Aktionen
- ☒ 1 Bewegungs- und 1 Kampfaktion
- ☒ für Charaktere und NSC nutzbar
- ☒ Hilfestellung für Einsteiger

*1 Angriff pro Kampfrunde!*

- **Trank konsumieren:** Der Kämpfende ist gezwungen einen Heiltrank einzunehmen, um eine schwere Verletzung o. ä. auszugleichen.
- **Waffe ziehen oder wechseln:** Der Kämpfer möchte eine verwendete Waffe wechseln und/oder eine neue Waffe ziehen.
- **Weitergeben Gegenstand:** Mitten in einer tobenden Auseinandersetzung will ein Kämpfer einen einigermaßen handlichen Gegenstand an eine andere Person weitergeben. Kleiderschränke oder Mikrowellengeräte bitten die Autoren während eines Kampfes nicht zu bewegen.

## KAMPFAKTIONEN (JE 5 SEKUNDEN, OPTIONAL)

- **Erste Hilfe:** Ersthelferaktivität (*Alles Andere* und *Persönlichkeit*) mitten im Kampfgetümmel, um einen Kameraden zu versorgen/retten.

„Ein interkulturelles Missverständnis ...?“  
Evita Tintorero – Übersetzerin



- **Fernkampfangriff:** Ein Fernkämpfer setzt seine Distanzwaffe ein, um Schaden beim Gegenüber zu platzieren.
- **Geschütz abfeuern:** Ein Kanonier feuert seine Waffe auf Gebäude oder Fahrzeuge ab, um diese effektiv zu vernichten.
- **Magie wirken:** Der Zauberkundige beginnt einen Spruch zu murmeln, der seine Feinde vernichten, in Gänseblümchen verwandeln oder seine Verbündeten heilen soll.
- **Nahkampfangriff:** Der Kämpfende benutzt eine Nahkampfwaffe, um Schaden am Gegner zu verursachen.
- **Orientierung Kampfsituation:** Ein Gegner ist erledigt, wo gibt es noch etwas zu tun? Der Charakter versucht einzuschätzen wo seine Hilfe am dringendsten gebraucht wird oder ob er doch lieber das Hasenpanier ergreift.
- **Zusätzliche Bewegungsaktion:** Der Charakter wählt nach seinem Bedarf eine weitere Bewegungsaktion, anstatt eine Kampfaction auszuführen.

### SCHNELLIGKEIT VON BEWEGUNGEN (OPTIONAL)

Werden während einer Kampfunde vordefinierte Aktionen verwendet und Bewegungen ausgeführt, so kann die zurückgelegte Entfernung wichtig sein. In den 10 Sekunden der laufenden Kampfunde können je nach Auswahl des Spielers bis zu 2 Bewegungsaktionen durchgeführt werden.

Jetzt aber schnell...

Man sollte aber beachten, dass das vorliegende Werk ein Rollenspiel und kein Tabletop ist! Bevor jetzt ganz eifrige Spieler die Maßbänder herauskramen und wegen einem halben Meter Differenz in ein bitteres Geschrei ausbrechen, sollte der Spielleiter hier bitte immer vernünftiges Augenmaß walten lassen! Sportfanatiker könnten jetzt weiterhin einwenden, das die 100-Meter-Distanz in kürzerer Zeit gelaufen wird. Voll mit Ausrüstung behängte Charaktere, die in einer Kampfsituation jederzeit zur Verteidigung bereit sind, werden das Wettrennen mit den Athleten auf der glatt gewalzten Aschenbahn wohl klar verlieren.

*Beispiel: Der Ritter Johann von der Edelmacher versucht sein Schwert aus dem Brustkorb seines getöteten Gegners zu ziehen (Bewegungsaktion: Waffe ziehen). Es löst sich mit einem brechenden Geräusch und befördert Gewebefetzen und Knochenstücke aus dem Inneren heraus. Da er in der Ferne Kampfgeräusche hört, orientiert er sich kurz (Kampfaction: Orientierung Kampfsituation), um sich in die Richtung der neuen Herausforderung*

### CHECKLISTE

APPROVED

#### BEWEGUNGSWEITE KAMPFRUNDE (OPTIONAL)

- eine Kampfunde dauert 10 Sekunden; jede Aktion ist also mit ca. 5 Sekunden Dauer anzusetzen
- bis zu 2 Bewegungsaktionen möglich
- Spielercharaktere laufen in 5 Sekunden: *Physis x 6 Meter*
- wichtige NSC laufen in 5 Sekunden: *Physis x 6 Meter*
- Standard-NSC laufen in 5 Sekunden: *15 Meter Festwert*

zu drehen. In der neuen Runde läuft er auf die Kämpfenden zu (Bewegungsaktion: Bewegung in den Nahkampf). Er erkennt auf dem Weg seinen Knappen Fidelius, der sich verzweifelt gegen zwei üble Schnapphähne zur Wehr setzt. Der Kämpfer gebietet über *Physis 3* und erreicht mit den zurückgelegten *18 Metern (Physis x 6 Meter)* den aktuellen Kampfplatz nicht. Der Spieler nimmt somit die Kampfaction: *Zusätzliche Bewegungsaktion in Anspruch* und der verschwitzte Charakter läuft nochmals eilig *18 Meter in voller Rüstung*. Johann von der Edelmacher erreicht wild brüllend die Kampfzone und lenkt die Aufmerksamkeit der Wegelagerer auf sich.

- Spielercharaktere überbrücken je Bewegungsaktion eine Entfernung von *Physis x 6 Meter* in 5 Sekunden. Dabei ist die angelegte Ausrüstung und normales, unwegsames Gelände bereits einberechnet. Findet die Kampfsequenz an einer lotrechten Bergflanke etc. statt, so ist bitte der gesunde Menschenverstand einzuschalten und der Spielleiter legt eine passendere Entfernungsberechnung fest.
- Handlungstragende Nichtspielercharaktere, die auf einem NSC-Dossier notiert sind, bewegen sich je Bewegungsaktion in 5 Sekunden ebenfalls mit *Physis x 6 Metern* fort.
- Standard-NSC legen je Bewegungsaktion einen Festwert von *15 Metern* in 5 Sekunden zurück. Der Spielleiter kann diese Vorgabe natürlich nach eigenem Ermessen jederzeit modifizieren.

immer nur 1 Angriff pro Kampfunde!



„Das Gute an Vietnam war, dass man immer irgendwas zu tun hatte.“

Blake Stillman - Infanterist, Amerikanische Armee





## WÜRFELPROBEN IN DER KAMPFRUNDE

Die Unterscheidung von Würfelproben liegt nur in der ausgeübten Tätigkeit. Der Ablauf der Probe selbst ist immer gleich.

• **Kampfwurf - Fahrzeugkampf:**  
**Angriff/Verteidigung:** *Kampf/Persönlichkeit*  
*Beispiel: Bedienung eines laffierten Geschütz, eines Katapults, einer auf ein Transportmittel montierten schweren Waffe, Werfersysteme etc.*



• **Kampfwurf - Magischer Angriff:**  
• **Magie, freie:**  
Magie-Grundtechnik (*Persönlichkeit*) +  
Magie-Form (*gültiger Basisblock-Wert*)  
ODER  
• **Magie, vordefinierte:**  
*Persönlichkeit + Vorgabe aus Spruchsammlung*  
*Beispiel: Vorbereiten und/oder Entfesseln eines Zauberspruchs in Kampfsituationen. 2 unterschiedliche Magiesysteme stehen zur Verwendung bereit.*



• **Kampfwurf - Physischer Angriff:**  
**Nahkampf:** *Kampf/Physis*  
**Fernkampf:** *Kampf/Physis*  
*Beispiel: Aktiver Nah- oder Fernkampf in einer Auseinandersetzung.*



• **Verteidigungswurf:**  
**Mentale Angriffe:** *Physis/Persönlichkeit*  
**Physische Angriffe:** *Physis/Kampf*  
Wird durch die Bonuspunkte des Verteidigungswurfs Schaden erzeugt, so muss der Angreifer sich diese bei erfolgreicher Verteidigung abziehen.  
Mit einer entsprechenden Schutzwaffe ausgerüstet (*Schild, Parierdolch etc.*) kann ein Charakter +1W6 zusätzlich bei Verteidigung im Nahkampf würfeln.  
Spezial-Schäden (*Gifte, Elektroschocks etc.*), Magieeinwirkungen oder Fernkampftreffer werden ebenfalls mit einem normalen Wurf abgehandelt.



## ABLAUF EINER KAMPFRUNDE

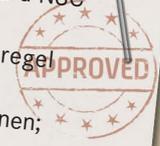
- *Schnellstart Würfelschema auf den Seiten 8 und 9.*
- Der Spielleiter geht die Reihenfolge der Tagesform für Charaktere und Nichtspielercharaktere (*NSC*) von oben nach unten durch und fragt ab, wer in der aktuellen Sequenz agieren kann/möchte.

„Rote Zone! Wer bleibt geht, wer läuft überlebt!“  
Homer Maitland - Spion und Überlebenskünstler

## ABLAUF KAMPFRUNDE

## CHECKLISTE

1. Reihenfolge = Höhe Tagesform (*Charaktere und NSC*); Charaktere können eine Verzögerung ansagen; Verschiebung ihrer Aktion auf einen Zeitpunkt ihrer Wahl
2. Zielwerte aus dem Wertekasten der Standard-NSC oder durch Ansage vom Spielleiter
3. 1 Angriff pro Kampfrunde **ODER** Aktionsregel
4. so viele Verteidigungswürfe wie nötig
5. Austauschwürfel von Spezialisierung entfernen; restliche Würfel liegen lassen; Paschpunkte und Höhe Würfelergebnis einrechnen
6. Erfolg = Zielwert erreicht oder übertroffen  
Misserfolg = Zielwert verfehlt
7. bei Erfolg Schadenswürfel aussuchen; TP-Schaden errechnen durch: *Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis*; Waffen mit SP-Schaden verursachen 1 SP je Treffer!



- Spielercharaktere können ansagen, nicht in der Reihenfolge der Tagesform agieren zu wollen. Sie verschieben ihre Aktion in der aktuellen Kampfrunde auf einen beliebigen Zeitpunkt ihrer Wahl.
- Dann generiert der Spielleiter Zielwerte für die jeweiligen Kampfsituationen der Rundensequenz oder er verwendet die Standard-NSC mit Wertekasten. Diese halten vordefinierte Ziel- und Initiativwerte bereit. Eine möglichst schnelle und dramaturgisch dichte Vorgehensweise erhöht dabei generell den Reiz eines Kampfes.
- Sollte der Spielleiter die optionalen Aktionen in der Kampfrunde anwenden wollen, so kann der Charakter seine beiden Aktivitäten in der Reihenfolge der Tagesform ankündigen.
- Für die Würfelproben der Kampf- und Verteidigungswürfe sagt der Spieler für seinen Charakter vorher an, ob er seine Tagesform (siehe Abschnitt 4. *Tagesform, Seite 16*) und/oder 1 verfügbare Spezialisierung (siehe Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung, Seite 18*) zur Steigerung seines endgültigen Würfelergebnisses benutzen möchte.
- Die Würfelprobe wird durch den Spieler gegen den angesagten Zielwert des Spielleiters oder gegen den festen Zielwert eines/der NSC/Crew durchgeführt. Wird der Zielwert erreicht oder übertroffen, so ist der Treffer im Ziel. Der TP-Schaden wird nun durch das Aussuchen der Schadenswürfel aus den vor dem Spieler liegenden W6 der Würfelprobe, den Paschpunkten und der Höhe des Würfelergebnisses ermittelt (siehe Abschnitt 7. *Würfelproben, Seite 24*).
- Waffen mit SP-Schaden verursachen 1 SP je Treffer!
- Je Kampfrunde wird maximal 1 aktiver Angriffs-Kampfwurf durchgeführt.
- Verteidigungswürfe (*Mental oder Physisch*) haben kein Limit! Charaktere und NSC verteidigen sich gegen jeden Angriff, der auf sie abgegeben wird!
- Greifen sich Spielercharaktere gegenseitig an, so werden dabei die charaktereigenen Zielwerte aktiviert (siehe Abschnitt 6. *Zielwert, Seite 22*). Ihre Tagesformhöhe beschreibt die Reihenfolge des Angriffs.

TP = Trefferpunkte

so viele Verteidigungen wie gebraucht werden



**! ACHTUNG !**



in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!

„Heute ist definitiv ein guter Tag zum Sterben!“  
Samson Avril - Problembeseitiger

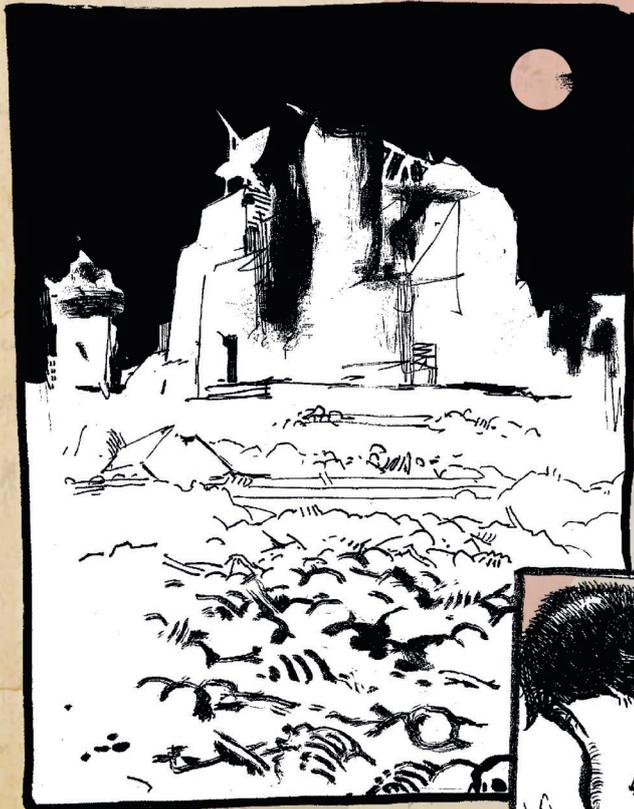


TP = Trefferpunkte

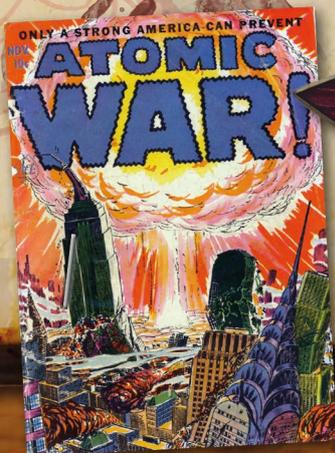
Die TP-Schadensquellen der Charakter-Kampfwürfe bei *Ultima Ratio Civium* ergeben sich aus drei Komponenten. Das sind die Waffenschäden (1 oder 2 auswählbare Schadenswürfel der Würfelprobe), Punkte aus der Paschregel und Punkte aus hohen Würfelergebnissen (siehe Abschnitt 7. Würfelproben, Seite 24). Diese Schadenswerte (TP) werden addiert und auf das Ziel bei erfolgreichem Treffer angewendet.

Es ist zu beachten, dass die Schadenskalkulation von überschweren Waffensystemen anders ist. Denn Katapultgeschosse, Kanonenprojekteile und Bombenteppiche haben meist dramaturgische Effekte und verursachen je Treffer 1 Strukturpunkt (SP).

Standard-NSC haben ihren, beim Charakter verursachten, Komplettschaden im Wertekasten vermerkt.



Da weiss man, was man kot!



Feuer, Feuer, Feuer!



LEICHTE WAFFEN

1 wählbarer TP-Schadenswürfel

| WAFFE                                 | MAXIMALREICHWEITE |
|---------------------------------------|-------------------|
| Armbrust                              | 250 Meter         |
| Maschinenpistole                      | 200 Meter         |
| Blasrohr                              | 60 Meter          |
| Bogen (Kurz-, Lang-, Komposit-, etc.) | 180 Meter         |
| Faustfeuerwaffe (Pistole, Revolver)   | 180 Meter         |
| Gewehr (Automatik-, Repetier- etc.)   | 1.000 Meter       |
| Schrotgewehr (Selbstlade-, Repetier-) | 80 Meter          |

*Zielfernrohr: verdoppelt Maximalreichweite der Waffe*

SCHWERE WAFFEN

2 wählbare TP-Schadenswürfel / 1 SP (Auswahl Spielleiter)

| WAFFE                                 | MAXIMALREICHWEITE   |
|---------------------------------------|---------------------|
| Flammenwerfer                         | 100 Meter           |
| Granatwerfer (1 SP bei Sprengschaden) | 300 Meter           |
| Gift                                  | Nahkampf/Verletzung |
| Handgranate (1 SP bei Sprengschaden)  | Physis x 10 Meter   |
| Maschinengewehr                       | 5.000 Meter         |
| Maschinenkanone                       | 8.000 Meter         |
| Mine (Personen-)                      | Flächenschaden      |
| Panzerfaust (1 SP bei Sprengschaden)  | 300 Meter           |

ÜBERSCHWERE WAFFEN

1 SP (Auswahl Spielleiter)

| WAFFE                   | MAXIMALREICHWEITE |
|-------------------------|-------------------|
| Kanone (Artillerie)     | 30.000 Meter      |
| Katapult                | 500 Meter         |
| Mine (Transportmittel-) | Strukturschaden   |
| Sprengstoff             | Strukturschaden   |

NAHKAMPFWAFFEN

1 wählbarer TP-Schadenswürfel

| WAFFE                                  | MAXIMALREICHWEITE |
|----------------------------------------|-------------------|
| Axt, Flegel, Kettenwaffe, Schwert      | Nahkampf          |
| Lanze, Speer, Stangenwaffe             | Nahkampf          |
| Dolch, Messer, Würgeschlinge           | Nahkampf          |
| Keule, Knüppel, Peitsche, Totschläger  | Nahkampf          |
| Flaschen, Improvisierte Waffen, Stühle | Nahkampf          |

*Wurfaffen: Physis x 10 Meter Maximalreichweite*



**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**

APPROVED

### SCHADENSWÜRFEL + SCHADEN

- bei Erfolg werden die TP-Schadenswürfel aus dem liegenden Wurf vom Spieler herausgesucht
- TP-Schaden errechnen durch: *Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis*
- bei Strukturpunkten: *1 SP je Treffer*

Die Autoren haben bewusst auf eine Minimalisierung der Waffenschäden gesetzt, da eine Waffe nicht primär durch die unterschiedlichen Kombinationen an Schadenswürfeln erfahrbar werden sollte, sondern durch das spielrelevante Gefühl der Benutzung. Die Tötung eines Gegners hängt dabei nicht von variierenden Würfelzusammenstellungen ab, sondern von der professionellen Benutzung und einem Quäntchen Glück.

Die nebenstehenden Tabellen enthalten die Reichweiten der Waffensysteme in sehr einfacher und zusammengefasster Form. Wenn der Spielleiter ein ausgefeiltes Modell zur Reichweitenermittlung und genaue Waffentabellen benötigt, kann er natürlich den Waffenband *Zero Tolerance* von **Ultima Ratio Civium** heranziehen. Dort sind die genauen Reichweiten und Spezifikationen benutzbarer Waffen aufgeführt.

**CHECKLISTE**

### ZUSAMMENSETZUNG SCHADEN

- TP-Waffenschaden besteht aus 1 oder 2 wählbaren Schadenswürfeln der Würfelprobe; je nach Waffe
- zusätzlich Punkte aus der Paschregel
- zusätzlich Punkte aus hohen Würfelergebnissen
- Strukturschaden nur durch schwere/überschwere Waffen; 1 SP je Kampfrunde/Treffer
- Fallschaden: je 5 Meter 1W6 TP
- Deckung: Abzug TP-Schaden je Materialstruktur
- Rüstung: Abzug TP-Schaden je Klasse
- Standard-NSC verfügen über einen Wertekasten, der den verursachten TP-Charakterschaden enthält
- Überschwere Waffen verursachen 1 SP pro Kampfrunde
- Reichweiten, Schäden und weitere Regeln finden sich im Waffenband *Zero Tolerance*

APPROVED



SP = Strukturpunkte

### STRUKTURSCHADEN

Strukturpunkte zeigen die Stabilität von Gebäuden oder gepanzerten Fahrzeugen an. Überschwere Waffensysteme wie Katapulte, Kanonen und Sprengstoffe können 1 *Strukturpunkt (SP)* je Treffer/Kampfrunde verursachen. Einige schwere Waffen, wie Granatwerfer, Panzerfäuste etc., können durch die verwendeten Hohlladungen auch Strukturpunkte in Abzug bringen. Siehe auch Abschnitt 12. *Fahrzeugkampf*, Seite 70.



### FALLSCHADEN

*Aua!!!*

Fällt ein Charakter der Schwerkraft gehorchend nach unten, so ist beim Aufprall auf eine harte Struktur eine Reduzierung seiner Trefferpunkte nötig. Je 5 Meter Falltiefe wird 1W6 TP Schaden ohne Rüstungsschutz gewürfelt. Der Fallschaden von NSC wird vom Spielleiter verwaltet.

### DECKUNG

Befindet sich der Charakter oder der NSC bei Direkttreffern oder Flächenschäden hinter einer schützenden Struktur, so werden bei einem erfolgreichen Treffer die in der Tabelle vermerkten Schadenspunkte (TP) als Deckungseffekt abgezogen.



### RÜSTUNG

Am Körper getragene Schutzkleidung behütet vor dem Erleiden von Verletzungen. Dabei ist zu beachten, dass spezielle Kleidung meist nur gegen spezielle Schäden schützt. Eine mittelalterliche Plattenrüstung wird gegen eine Salve eines Maschinengewehrs nur ungenügend wirksam sein. Bei **Ultima Ratio Civium** wird zur Vereinfachung auf drei abstrakte und generalisierte Rüstungsstufen eingegangen. Fängt eine Rüstung Schaden auf, so verringert sich ihre Wirksamkeit bzw. der Schutz mit der Zeit. Werden Rüstungen von den Charakteren nicht mit Ansage im Spiel gepflegt und repariert, so kann der Spielleiter entscheiden, ob diese nach langer Benutzung unbrauchbar werden oder in eine darunter liegende Rüstungsklasse abfallen. Der Spielleiter entscheidet nach eigenem Ermessen, welchen Rüstungstyp er unter *Leicht*, *Mittel* oder *Schwer* einordnet.

*ohne Pflege ist die Schutzkleidung bald nutzlos*



#### DECKUNG

| DECKUNGSSTRUKTUR        | VERHINDERTER SCHADEN |
|-------------------------|----------------------|
| Glas, Kunststoff, Leder | - 1 TP               |
| Holz, Sandsack          | - 2 TP               |
| dünnes Metall, Bleche   | - 3 TP               |
| dickes Metall, Schott   | - 4 TP               |



#### RÜSTUNG

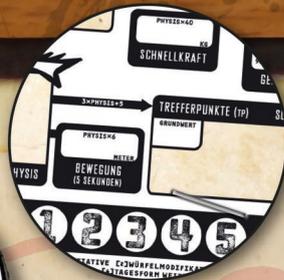
| RÜSTUNGSKLASSE | VERHINDERTER SCHADEN |
|----------------|----------------------|
| Leicht         | - 1 TP               |
| Mittel         | - 2 TP               |
| Schwer         | - 3 TP               |

Zum Komplettschutz einer „magisch verbesserten Rüstung“ siehe auch Tabelle auf Seite 46.

*generell 1 Angriff pro Kampfrunde!*

„Wiederholen Sie alles nach Müllverbrennungsanlage!“

Nobuhiko Uchida – Söldner



Bei *Ultima Ratio Civium* werden die Trefferpunkte (TP) mit nachfolgender Berechnung ermittelt:  $3 \times \text{Physis} + 5$ . Sämtliche physikalischen Schäden werden von diesem Gesamtwert abgezogen. Die TP umfassen den Versehrtheitsgrad des stofflichen Körpers und den allgemeinen Erschöpfungszustand. Erreichen die Trefferpunkte den Wert 0, so ist der Charakter nicht mehr fähig, sich zu wehren und wird bewusstlos. Sinkt der Wert auf -2, so verstirbt der Charakter endgültig an den schweren erlittenen Verletzungen bzw. dem Blutverlust. Der Spielleiter bestimmt aufgrund der verursachten Wunden und der Spielsituation, wie lange der Charakter mit dem Sterbeprozess ringt und eine Rettung durch eilfertige Gruppenmitglieder möglich ist.

Die verfügbaren Heilungsquellen der Charaktere sind die Selbstheilungsrate, eingesetzte Tagesformpunkte um Schadenspunkte zu vermeiden (siehe Abschnitt 4. *Tagesform*, Seite 16) und eventuell eingesetzte Zauber oder Tränke (siehe Abschnitt 11. *Magie*, Seite 46). Bei heilender Magie wird der/die Heilungswürfel ebenfalls aus den bereits liegenden Würfeln der Würfelprobe vom Spieler ausgesucht.

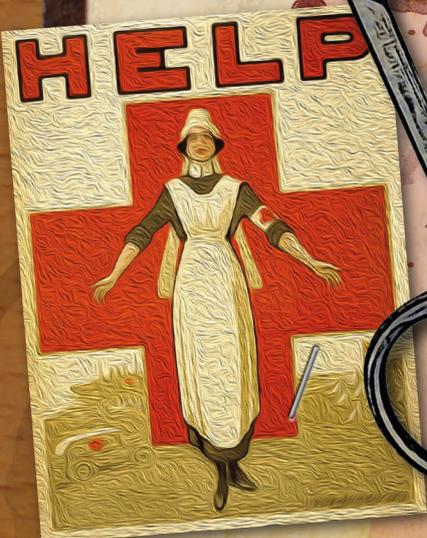


### HEILRATE

- Verletzungen heilen bei Spielercharakteren mit einer Rate von 1 TP pro Tag Spielzeit. Unter Aufsicht eines ausgebildeten Feldschers/Doktors und bei einem ruhigen Aufenthalt in einer krankenversorgenden Institution erhöht sich der Satz auf 2 TP pro Tag.
- In SciFi-Settings kann die Heilrate im Krankenhaus etc. bei 3 TP pro Tag liegen, wenn dabei Nanotechnologie-Medizinprodukte zur Anwendung kommen.
- Bei der Rückgewinnung von TP kann der Charakter natürlich nicht über seinen Ausgangswert kommen.
- Der Tod und der Heilungsprozess von NSC unterscheidet sich nicht von den Charakterregeln. Der Spielleiter kann dies aber jederzeit modifizieren.

### ERSTE HILFE

Wendet ein Spielercharakter erfolgreich *Erste Hilfe* (*Alles Andere* und *Persönlichkeit*) bei einem Verletzten an, so bekommt dieser 1 TP pauschal zurück. Extrapunkte bei Paschergebissen aus *Erste Hilfe* können in zusätzliche TP umgewandelt werden, wenn der Spielleiter dies gestattet. Ein mehrmaliges Ausüben von *Erste Hilfe* auf das gleiche Ziel ist nicht möglich. Der Heilungsprozess von NSC wird durch den Spielleiter bestimmt.



„Die Abreisewahrscheinlichkeit liegt bei 65 Prozent.“  
Gangolf Eisenberg – Shuttlepilot

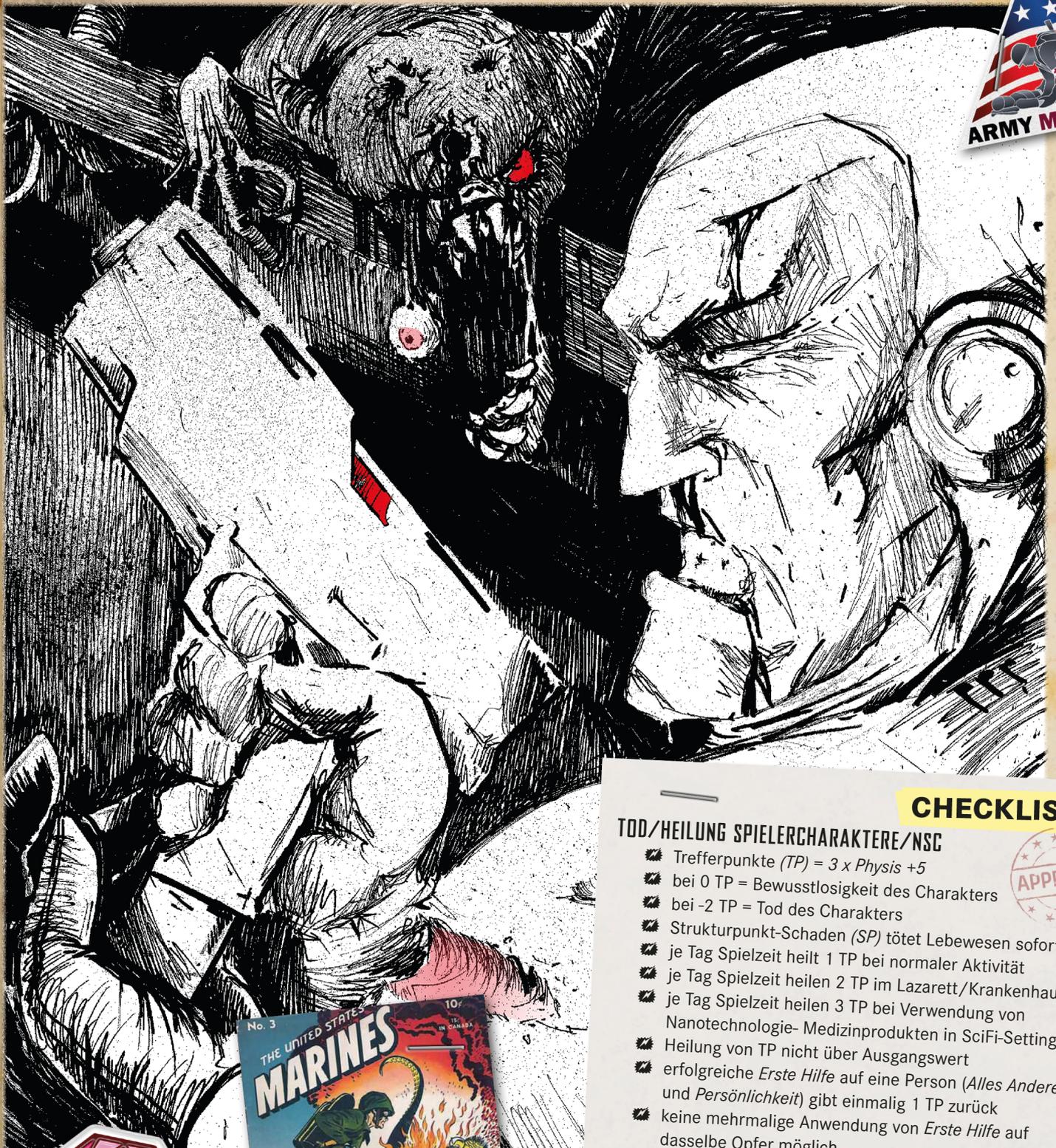


„Sanitäter, können Sie mir einen Blasen- ... oder Fencheltee bringen?“

Willehalm Trommler - homosexueller Patient und Pechvogel

0 TP = Bewusstlosigkeit

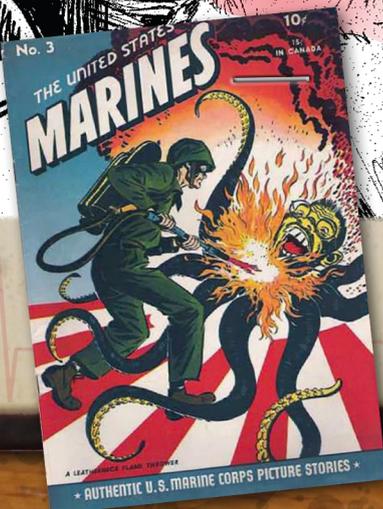
- 2 TP = Tod



## CHECKLISTE

### TOD/HEILUNG SPIELERCHARAKTERE/NSC

- ☒ Trefferpunkte (TP) =  $3 \times \text{Physis} + 5$
- ☒ bei 0 TP = Bewusstlosigkeit des Charakters
- ☒ bei -2 TP = Tod des Charakters
- ☒ Strukturpunkt-Schaden (SP) tötet Lebewesen sofort!
- ☒ je Tag Spielzeit heilt 1 TP bei normaler Aktivität
- ☒ je Tag Spielzeit heilen 2 TP im Lazarett/Krankenhaus
- ☒ je Tag Spielzeit heilen 3 TP bei Verwendung von Nanotechnologie- Medizinprodukten in SciFi-Settings
- ☒ Heilung von TP nicht über Ausgangswert
- ☒ erfolgreiche *Erste Hilfe* auf eine Person (*Alles Andere* und *Persönlichkeit*) gibt einmalig 1 TP zurück
- ☒ keine mehrmalige Anwendung von *Erste Hilfe* auf dasselbe Opfer möglich
- ☒ NSC werden nach den Charakterregeln getötet/geheilt



## II | MAGIE

MP = Magiepunkte

In vielen Geschichten spielen Übernatürliches und Unerklärliches eine große Rolle. Oft ist es eine Grundfrage und eine entscheidende Philosophie, wie das Ganze funktioniert und was für Konsequenzen es hat, diese Mächte einzusetzen oder zu kontaktieren. Dämonen, die Angebote machen, die man nicht ablehnen kann, Geister, die Geheimnisse verraten, um unschuldige Seelen in ihren Bann zu ziehen und normale Menschen, die die Kontrolle über ihre Macht verlieren und alles in Brand setzen, sind nur ein paar Beispiele für die Manifestationen des Übernatürlichen.

Es liegt in der Hand des Spielleiters, diese Erscheinungsformen zu definieren. Man kann diese Mächte Magie, ESP oder PSI nennen. Die folgenden Regeln sind einfache Mechanismen, um die Fähigkeiten von Charakteren im Rahmen eines Rollenspiels abzubilden. Aber man sollte sich vorher klar machen, wie das Übernatürliche in der Spielwelt funktioniert, wie Wesen, die mit Magie und Übernatürlichem verbunden sind, empfinden. Die Konsequenz in der Durchführung dieser Nebeneffekte ist wichtig. Die resultierenden Effekte, die unerklärlich sind, sind dabei das essenzielle Salz in der Suppe. Übernatürliches sollte immer von einer Aura umgeben sein, die auch Eingeweihten einen Schauer über den Rücken jagt.

Magische Effekte können einen Preis über die Investition von reinen Magiepunkten haben. Die körperlichen Ressourcen eines Zaubernden oder Psionikers können dabei angegriffen oder Dämonen und andere Wesenheiten angezogen werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig, genau wie die Optionen, zusätzliche Macht in Form von Magiepunkten hinzuzugewinnen. Rituale, das Konsumieren von übernatürlich aufladenden Substanzen oder auch die Kanalisierung übernatürlicher Energie von anderen Wesen durch den Zaubernden hindurch können alles Quellen sein und den zentralen Punkt eines Rollenspiels bilden. Die Jagd nach einem Hexer, der Opfer durchführt, die Suche nach einem magischen Schwert oder Stab oder die Verfolgung eines geirnzehrenden Aliens können zentrale Inhalte werden, die Übernatürliches in die Spielwelt einbetten.

Wichtigste Grundregel bei *Ultima Ratio Civium* ist: *der Einsatz des Übernatürlichen darf nie die Magie verlieren, die das Spiel besonders macht.*

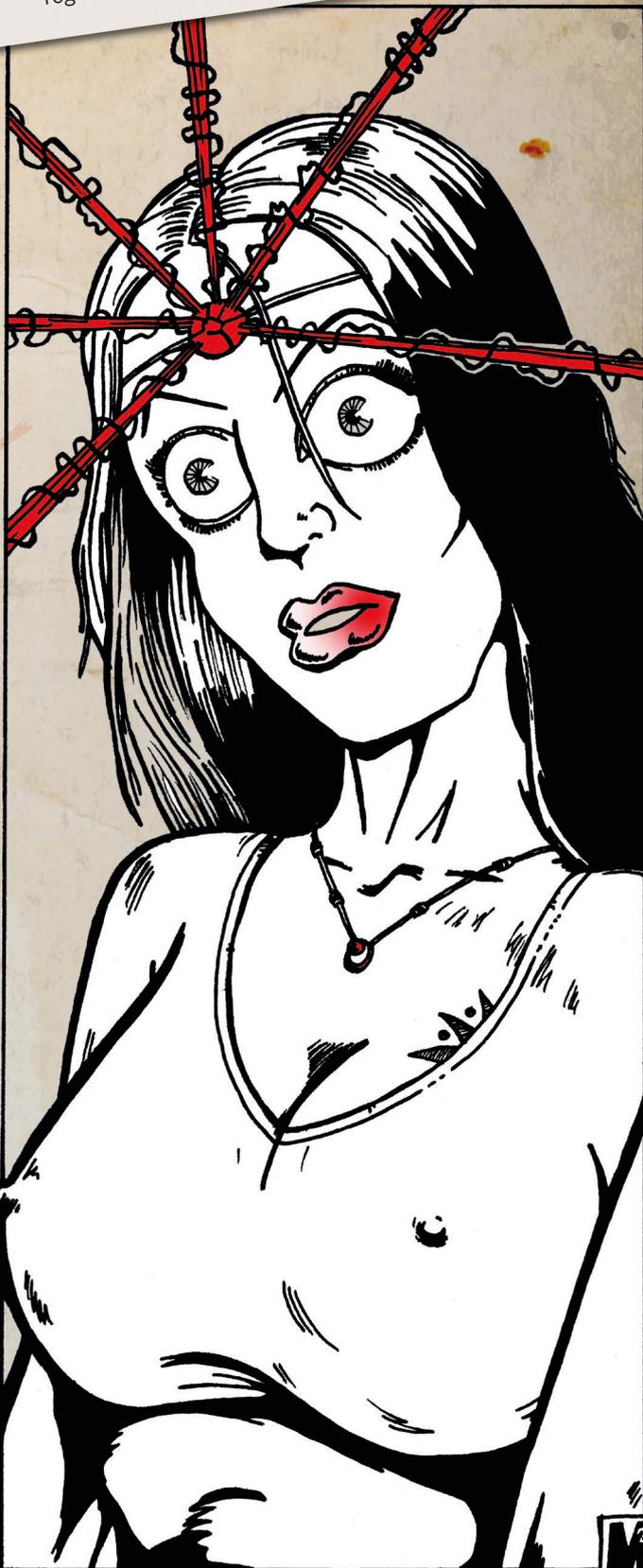
Um Magie ausüben zu können, muss ein Spielercharakter keine besonderen Voraussetzungen aufbieten. Magie ist natürlich nur in Spielumgebungen möglich, die ausdrücklich vom Spielleiter für die Nutzung dieser Energieform vorgesehen sind. Ist das nicht der Fall, so

### MAGIEPUNKTE

- Magiepunkte (MP) = 5 x Persönlichkeit + 5
- mitgeführte Magiequellen können MP dazugeben
- MP werden beim Würfeln der Tagesform komplett regeneriert

### CHECKLISTE

APPROVED



„Es kann nur Mich geben!“  
Vincenz Crotteau – Schuldeneintreiber

IMPORTANT

! ACHTUNG !

APPROVED

### FREIE MAGIE VS. VORDEFINIERTE MAGIE

- Freie Magie ist ab Seite 50 beschrieben
- Vordefinierte Magie ist ab Seite 54 in einer Spruchsammlung zusammengefasst



kann der Wert Magiepunkte (MP) und das Feld Magiequellen auf dem Charakterbogen ignoriert werden. Die Anzahl der Magiepunkte wird mit der Formel  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$  berechnet.

$$MP = 5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$$

## FREI VS. VORDEFINIERT

Bei *Ultima Ratio Civium* sind zwei magische Systeme zur Nutzung nebeneinandergestellt. Das eine bietet eine große Freiheit in Formulierung und Improvisation, der andere Entwurf ist eine Spruchsammlung mit festen Zielwerten und vorhersehbaren Auswirkungen. Spielleiter und Spieler müssen sich entscheiden, welchen Weg sie gemeinsam beschreiten wollen. Natürlich ist es auch möglich, Elemente aus beiden Welten in einer Spielsitzung zu verwenden. Egal was die geneigten Nutzer nun wählen, die Autoren wünschen ihnen, dass der schwere Foliant nicht auf ihre Zehen fallen möge und sie allen verfügbaren Spaß haben, den sie auf ihrem eingeschlagenen Weg finden können.

Die Sektion *Freie Magie* findet sich ab Seite 50 und die *Vordefinierte Magie* ist ab Seite 54 nachlesbar.

## GRUNDSÄTZE DER MAGIEAUSÜBUNG

Die nachfolgenden Punkte sind grundsätzlicher Natur und gelten für die *freie* und die *vordefinierte* Form der Magieausübung.

- Die Anzahl der verfügbaren Magiepunkte des Zauberkundigen wird mit der Formel  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$  berechnet.
- Magiepunkte gehen nur temporär verloren. Bei jedem neuen Würfeln der Tagesform (einmal am Spieltag, siehe Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16) werden gleichzeitig die verlorenen Magiepunkte komplett regeneriert. Bis dahin nicht verbrauchte Magiepunkte verfallen ersatzlos.
- Magier agieren in der Reihenfolge ihres Initiativwertes, der sich aus der Tagesform ableitet.
- Magiequellen halten Magiepunkte extern vor, die der Zaubernde anzapfen kann. Magiequellen sind zu meist Artefakte, die besonderen Restriktionen unterliegen (siehe Seite 46).
- Der Spieler sollte für seinen Charakter die beabsichtigte Wirkung des Zauberspruchs in einem kurzen

Satz, ohne Ausschmückungen und Schnörkel, formulieren. Die bildliche Ansage trägt immer zur Stimmungsvertiefung am Tisch bei.

- Der Zuberlehrling verwendet seine Basiswerte *Persönlichkeit*, *Physis*, *Kampf* oder *Alles Andere*, um einen Spruch auszulösen.
- Der Spieler würfelt dann gegen den vom Spielleiter angesagten Zielwert, den Verteidigungswert des Standard-NSC oder den notierten Zielwert bei den fest formulierten Zaubersprüchen (*Spruchsammlung*).
- Der Zauberer zieht sich die vorgegebenen Kosten von den Magiepunkten ab. Auch wenn der Wurf nicht erfolgreich ist, werden die Magiepunkte in jedem Fall abgezogen.
- Das Aufrechterhalten von Zaubern ist mit allen Tätigkeiten und schnellen Bewegungen vereinbar. Der Spruch wird durch die bereits investierten Magiepunkte und nicht durch die dauerhafte Konzentration des Zaubernenden aktiv gehalten!
- Die Widerstandskraft gegen ungewollte magische Einwirkung wird bei wichtigen handlungstragenden NSC oder Spielercharakteren mit einem mentalen Verteidigungswurf getestet. Die Basisblock-Werte *Persönlichkeit* und *Physis* werden dazu genutzt. Für Standard-NSC wird der aufnotierte Verteidigungswert aus dem Wertekasten verwendet.

*Beispiel: Kampfzauber, Persönlichkeit/Kampf, Zielwert 15, Würfelwurf Angreifer 18; Verteidigung des Opfers mit einer Kombination aus Persönlichkeit und Physis. Die Abwehr ist erfolgreich, wenn dabei mindestens 18 Würfelaugen erzielt werden.*

Grundlagen

In his house at R'lyeh, dead Cthulhu waits dreaming

### GRUNDSÄTZE DER MAGIEAUSÜBUNG

### CHECKLISTE

APPROVED

- Magiepunkte (MP) =  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$
- MP werden beim Würfeln der Tagesform komplett regeneriert
- Initiative in Reihenfolge der Höhe der Tagesform
- mitgeführte Magiequellen können MP dazugeben
- Beschreibung Zauberspruch formulieren
- Verwendung Basisblock-Grundwerte
- Kampfwurf - Magischer Angriff gegen Zielwert
- Kosten MP abziehen
- Aufrechterhaltung des Zaubers mit allen Tätigkeiten und schnellen Bewegungen vereinbar
- Verteidigungswurf gegen ungewollte magische Eingriffe

„Ist das so?“  
Xiao Honghui - Bankier





Hexus ... !

### KONZEPT DER MAGIE

Magie oder Zauberei ist die hohe Kunst die Realität zu verändern, etwas zu erschaffen oder zu beeinflussen. Magie überschreitet die Fähigkeiten der Psionik bei weitem. Es gibt verschiedene Ideen und Ansätze, wie Magi, Zauberer, Hexen oder auch Priester in der Lage sind, Übernatürliches zu bewirken. Ihnen allen ist zu eigen, dass sie nicht auf einem beliebigen Talent beruhen, sondern mit Studium, Training, Forschung und einer vorhandenen Systematik Formeln, Regeln, Gebete, Litanen oder Abläufe erlernen, um Magie zu wirken und die Realität zu verändern.

### SPHÄREN

Die Sphären systematisieren alle Erscheinungsformen der Realität. Sie stehen zueinander im Verhältnis und sind trotzdem miteinander verbunden. In gewissem Sinne bilden Sphären auch ihre Antithese, sind aber notwendig, um das Gleichgewicht zu bilden. Die vier Elemente *Erde (Terram)*, *Feuer (Ignem)*, *Luft (Auram)* und *Wasser (Aquam)* bilden die Basis physischer Existenz, durch ihr Zusammenwirken bilden sich Stoffe, die die anfassbare Welt formen. Dabei muss man sich nicht vorstellen, dass sie sich gegenseitig verdrängen, sondern in allem ein prozentualer Teil dieser Elemente

enthalten ist. Sie sind durch ihr Zusammenspiel in Verhältnissen gebunden und definieren so, dass was man letztendlich Sehen und Anfassen kann.

Dieses Konzept ist natürlich sehr plakativ und die Wahrheit ist so komplex, dass es keinen Sinn macht, das Zusammenwirken exakter zu beschreiben.

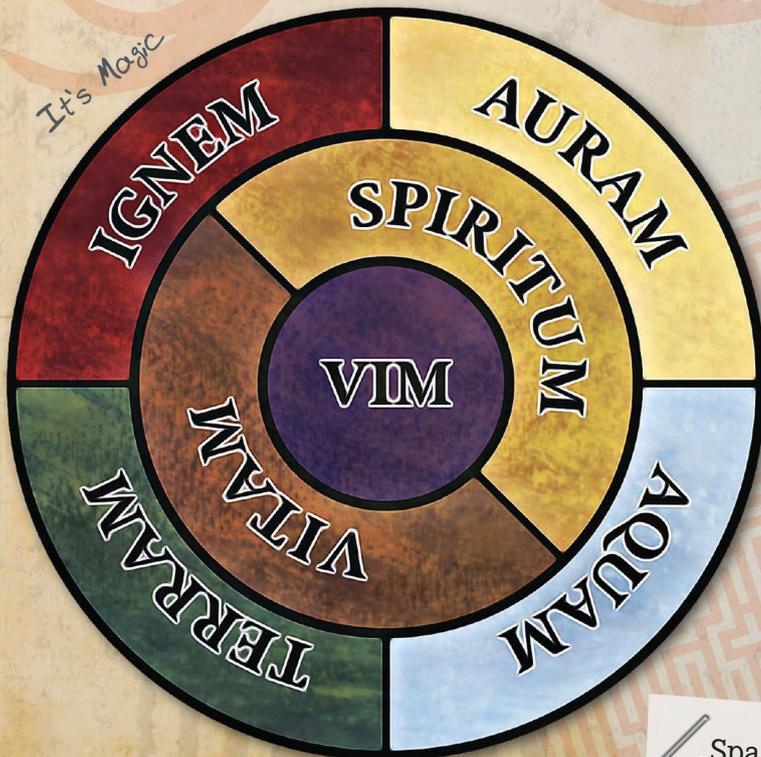
Der Magier erlernt nun diese Elemente zu manipulieren, gar zu erschaffen und so die Realität zu verändern. Neben diesem äußeren Kreis bilden die stärksten zwei eigenständigen Synthesen das, was wir als Lebewesen beschreiben. *Leben (Vitam)* in seiner rein biologischen Definition als Stoffwechsel betreibende Zellen und das was man Verstand, Denken oder spirituell als *Seele (Spiritus)* bezeichnet, sind auch vom Zusammenspiel der Elemente abhängig. Ursächlich ist also, dass man die Verbindung von Körper und Seele als höhere Synthese von den vier Grundelementen versteht.

Im Zentrum gibt es etwas, das alles in der Schwebelage hält und verbindet, sozusagen die Energie und gleichzeitig die Antithese all dessen, was existiert, je nachdem, wie das Zusammenspiel aller anderen Faktoren aussieht. Die Kosmologie beschreibt es als Dunkle Materie. Sie hält im galaktischen Maßstab die Sonne und die Planeten in ihrer Bahn und erzeugt mittels Gravitation schwarze Löcher, hält auf zellulärer Ebene Atome stabil und ihre Kerne und Elektronen zusammen. So gesehen ist dies pure Energie in ihrer reinsten Form, erschaffend und zerstörend je nach dem System und den Umständen, die es bedingen. Denkt man dies zu Ende, wird klar, dass diese Energie auch gleichbedeutend mit der Möglichkeit einhergeht, in letzter Instanz sogar die Zeit zu manipulieren. Diese Energie heißt *VIM*.

Dieses Zusammenspiel kann von denkenden Wesen manipuliert werden, manche tun dies in so geringem Maße, dass sie es selbst gar nicht wahrnehmen, andere vermögen dies in so starkem Maßstab, dass es als unfassbar erscheint. Es ist einfach Magie!

Den wenigsten Magiern ist dies in der naturwissenschaftlichen Theorie so bewusst und erklärbar. Auch sollte dieser Ansatz nicht systematisiert oder in ein zu enges Regularium gegossen werden. Es ist nicht nachvollziehbar, was dort geschieht, denn sonst wäre es keine Magie. Der Zauberende tut dies nur durch sein Verständnis der Dinge, pure Willenskraft oder sogar sein Charisma, in dem er andere Wesen dazu bewegt Taten zu vollbringen, die sie sonst nicht bewältigen würden.

An dieser Stelle sollte auch das Konzept enden und das, was im Spiel geschieht in Regeln gefasst werden. Nichtsdestotrotz ist es wichtig, diese Überlegungen im



Dissendium ... !

„Spaßbremse, warum denn so ernst?“  
Alvar Dalgaard – Killerclown

„Privat bin ich ein ganz reizender Mensch!“  
Bassam Marzouki – Alchemist

Hinterkopf zu behalten, wenn man darüber nachdenkt, was Magier tun können und was nicht.

Daher ist jeder Stoffwechsel also auch nur durch das Zusammenspiel der Sphären möglich und natürliches Wachstum ist das, was als normal zu gelten hat. Also ist alles, was der Magier an Veränderung einbringt unnormal und zerstörerisch! Es ist immer leichter zu zerstören, als zu erschaffen. Ist ein Wesen tot und zerreißt dadurch das „natürlich“ Gewachsene zwischen diesen beiden Polen, so sind die gekappten Verbindungen so umfassend, dass sie kaum wiederherzustellen sind. So ist es auch fast unmöglich für einen Magier zu fliegen, denn seine fleischliche Hülle ist im Terram so verwurzelt, dass seine Umgebung nicht als Luft definiert sein kann. Trennt der Magier nun sein Bewusstsein vom Körper, um fliegen zu können, muss er schon ein Meister seines Faches sein.

Was soll dieser Exkurs klar machen? Magier können viel, aber gewiss nicht alles. Die Grenzen ihrer Fähigkeiten sind definiert durch die Physik. Was das exakt bedeutet weiß der Spielleiter sicherlich.

Natürlich kommt beim Zaubern auch immer die Frage nach den Schnittmengen auf. Hier muss man sich die Physik klar machen und sich im Zweifel auf seinen gesunden Menschenverstand verlassen. Grundsätzlich kann man jeden Effekt, der physisch existiert, den nachgenannten Elementen zuordnen:

- Ignem** Feuer, Hitze, Bewegung
- Auram** Luft, Leere, Wind
- Aquam** Wasser, Flüssigkeit, Feuchtigkeit
- Terram** Erde, Metall, totes Holz
- Vitam** Leben
- Spiritum** Geist, Seele, Bewusstsein
- Vim** hält alles zusammen, Sphäre Zwischenwelt

## MAGISCHE SPEZIALISIERUNG

Der Charakter kann sich, je nach seinen Wünschen oder Vorgabe des Spielleiters, auf eine magische Schule spezialisieren. Dabei können zum Beispiel die klassischen arkanen Elemente *Ignem* (Feuer), *Aquam* (Wasser), *Auram* (Luft) und *Terram* (Erde) gehören. Findet in dem frei angesagten oder vordefiniert ausgesuchten Zauber dann die Element-Spezialisierung Verwendung, so werden die Austauschwürfel je nach der entsprechenden Stufe mitgewürfelt und anschließend zur Augenzahlkorrektur entnommen. Es gelten hierbei die generellen Regeln von Spezialisierungen (siehe Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung*, Seite 18).

„Büttel wie die sterben nie! Sie verwelken nur und gehen mir auf den Sack!“  
Aliaksandr Chouvalov – Gutsverwalter



Neben den klassischen Elementen kann der Spieler sich natürlich auch andere Gebiete aussuchen, die er als Spezialisierung nutzen möchte. Brutale Schadenszauber, Mystik, Heilung, Kälte oder filigran, verspielte Illusionsmagie könnten vom Spieler gewählte Bereiche sein.

Abra-kadabra ...!

## MAGIE UND MASCHINEN

Die Absonderung von magischer Kraft erzeugt in komplexen technischen oder elektronischen Geräten einen Effekt, der einem elektromagnetischen Impuls nahekommt. Magisch begabte Charaktere in Gegenwarts- oder Zukunftssettings sollten sich deshalb überlegen, welche Ausrüstung sie mitführen wollen. Auch das Zaubern in Umspannwerken, Computerlaboren oder in am Himmel dahinziehenden Flugzeugen kann neben der eigentlichen Magiewirkung für unbeabsichtigte, pyrotechnische Effekte sorgen. In medizinischer Hinsicht gehören neuzeitliche Magier zu dem Personenkreis, die die Implantation eines Herzschrittmachers oder eine MRT-Untersuchung unbedingt vermeiden sollten. Dramaturgisch sind damit interessante Effekte möglich.

Als Faustregel kann man sagen, dass sich der Magier oder die Auswirkung des Spruchs mindestens 2 Meter von sensiblem Gerät entfernt halten sollte. Unterschreitet man diese Grenze oder zaubert man willentlich auf Elektronik und Maschinen, so wird einfach auf unten stehende Tabelle gewürfelt.

Um diese drastischen Auswirkungen etwas abzumildern, kann der Charakter beispielsweise versuchen sich auf thaumaturgischem Weg ein magiedämpfendes Amulett für Flugreisen, Konzertbesuche etc. zu erschaffen. Der Spieler sollte sich da einfach mit dem Spielleiter seines Vertrauens kurzschließen.

Schlafende, bewusstlos geschlagene oder auch mit K.O.-Tropfen ausgeschaltete Magier verfügen über eine reduzierte magische Aura, die für Transportzwecke geradezu ideal ist. Das Einrollen in einen handelsüblichen Teppich ist nach Knigge als unfreundlicher Akt zu werten, optisch hingegen aber durchaus unauffällig!

Hmm, 2 Meter Abstand, sonst Kabooooom!!!

### MAGIE UND MASCHINEN

| WURF | ELEKTRONIK/TECHNIK          |
|------|-----------------------------|
| 1-2  | detoniert (2W6 TP-Schaden)  |
| 3-4  | erleidet finalen Defekt     |
| 5-6  | funktioniert klaglos weiter |



„Wer blutet, kann auch verrecken!“

Kyle McPherson – Schatzjäger

### BARRIEREN UND SCHWELLEN

Magische Barrieren oder Schilder können durch die Aktivierung thaumaturgischer Gegenstände und das Wirken eines Zauberspruchs erstellt werden. Geschlossene Beschwörungskreise etc. bieten ebenfalls Schutz vor fließender magischer Energie. Wie viel und welchen Schaden eine solche Barriere genau absorbiert, legt der Spieler in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter fest.

Mit dem Begriff *Schwelle* ist der Zugang zu einer Behausung gemeint. Öffentliche Gebäude, wie beispielsweise Gasthäuser, haben keine behindernde Zugangsbeschränkung für magisches Personal. Schwellen von persönlich genutzten Wohnräumen verfügen über eine starke Barriere für magische Wesen und auch Magier. Entweder werden diese eingeladen einzutreten oder sie müssen bei unbefugtem Zutritt einen Großteil ihrer magischen Energie draußen zurücklassen. Nach Verlassen bekommen diese wieder Zugang zu ihren Kräften. Die situative Festlegung obliegt wie gehabt dem geeigneten Spielleiter.

### MAGISCHE MÜLLABFUHR

Reste von magischen Einwirkungen und vernichtete, beschworene Wesen haben ihre Energie von anderen Ebenen und Zwischenwelten bezogen. In der für normale Menschen sichtbaren Welt, zerfallen diese in kurzer Zeit zu einem schmierigen, farblosen Ektoplasma und verdunsten dabei rückstandslos. Eine kriminologische Beweissicherung oder Versuche mit fotografischen Aufnahmen sind bis dato nicht erfolgreich gewesen.

Magisch begabte Personen können am Ektoplasma eine schwache Restauration erkennen, die nach der Komplettverdunstung ebenfalls verschwindet.

### CHECKLISTE

APPROVED

#### MAGISCHE BESONDERHEITEN

1. **Magische Spezialisierung:**
  - ☛ magische Schulen zur Spezialisierung können vom Spieler nach Wunsch gewählt werden
2. **Magie und Maschinen:**
  - ☛ die Kraft der Magie hat auf neuzeitliche Technik und Elektronik einen möglicherweise zerstörerischen Einfluss; siehe *Tabelle* auf *Seite 43*
3. **Schwellen und Barrieren:**
  - ☛ ohne echte Einladung, kann keine effektive Magie in privaten Bereichen gewirkt werden
4. **Magische Müllabfuhr:**
  - ☛ Magiereste/zerstörte Wesen zerfallen zu Ektoplasma und verdunsten zügig
5. **Magie und Gruppen:**
  - ☛ Spielercharaktere können gemeinsam in einer Gruppe einen Zauber wirken, der von der Machtentfaltung großes Potenzial beinhalten kann; siehe *Seite 50*

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Zusammenfassende Auflistung über die Herstellung, Bindung oder Analyse von Artefakten, Waffen, Rüstungsteilen und Ausrüstungsstücken, die auf die eine oder andere Art magische Eigenschaften besitzen.

Die hier geschilderten magischen Praktiken gelten für die *freie* und die *vordefinierte* Form der Magieausübung. Die Sektion *Freie Magie* beginnt ab *Seite 50* und die *Vordefinierte Magie* ist ab *Seite 54* aufgezeichnet.

### AMULETTE, TALISMANE, RINGE UND STÄBE

Diese Gegenstände können aktiv eingesetzt werden, müssen allerdings vorher für die magische Aura des Charakters hergestellt und fein abgestimmt werden.

- Will ein Spieler ein solches Artefakt selbst herstellen oder verbessern, so gelten die folgenden Mindestvoraussetzungen: *einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Ein Beutegegenstand kann analysiert oder an die eigene Person gebunden werden. Dies kostet den Spieler jeweils *1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreich absolvierte Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Die sofortige Aktivierung wird durch die Investition von 1 MP des Charakter per Gedankenkraft oder Berührung bewerkstelligt.

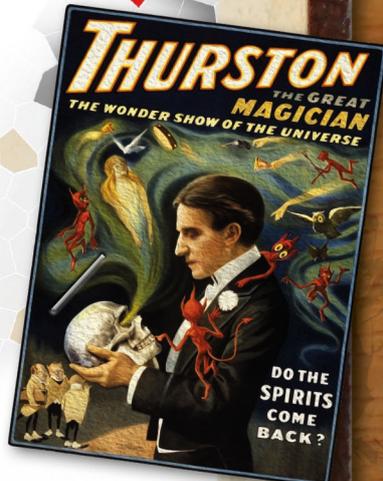
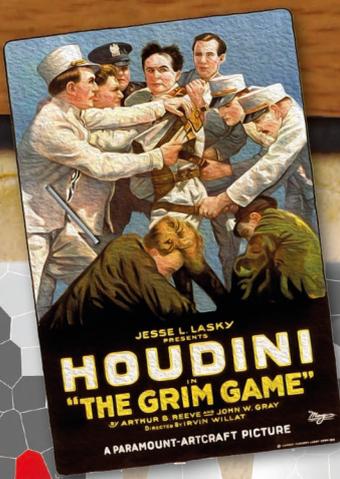
Besondere Wirkungsweisen, die Stärke, Kraft-Regeneration oder die Anzahl der Auslösungen legt der Spieler in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter fest. Die erforderlichen Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter vorgegeben.

*Beispiel: Diese Artefakte können Blitze schleudern, Flammenstöße hervorbringen, Unsichtbarkeit wirken, Schilde bilden, Temperatur ändern, lokal begrenzte Wetterphänomene auslösen etc. Der Fantasie sollten dabei bitte keine Grenzen gesetzt sein.*

**Optionale Variante:** Bloße Berührung durch eine andere Personen als den Besitzer erzeugt eine magische Reaktion, die einen deutlichen Schmerzreiz auslöst (*Verlust von 1 TP*). Wird der Gegenstand weiterhin festgehalten oder aktiv genutzt, ohne gebunden zu sein, so führt dies zur explosiven Freisetzung der enthaltenen magischen Energie, was in einem Umkreis von 2 Metern einen Schaden von 2W6 TP verursacht.

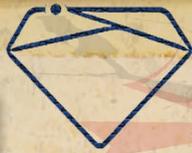
Riddikulus ... !

P'ingli mglw'nafk Cthulhu R'lyeh wga'nagl fktagn ... !



„Zielauswertung positiv!  
Überlebenswahrscheinlichkeit 37 Prozent und fallend ...“  
TA1217 - Zielcomputer

## II | MAGIE



Schutzwert = normale Rüstung inklusive Magieaufwertung



### MAGISCH VERBESSERTE RÜSTUNG

| RÜSTUNGSKLASSE | VERHINDERTER SCHADEN |
|----------------|----------------------|
| Leicht         | - 2 TP               |
| Mittel         | - 3 TP               |
| Schwer         | - 4 TP               |

### MAGISCHE RÜSTUNG

Mit magischer Kraft aufgeladene Rüstungsteile schützen den Charakter etwas besser als herkömmlich hergestelltes Schmiedegut. In der oben stehenden Tabelle ist der Komplettschutz der magisch verbesserten Rüstklasse aufgezeigt. Auch diese Gegenstände bedürfen regelmäßiger Pflege, um wirksam zu bleiben.

- Will ein Spieler ein magisches Rüstungsteil selbst herstellen oder verbessern, so gelten die folgenden Mindestvoraussetzungen: *einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Der Spieler kann besondere Effekte oder Rüstungseigenschaften in Absprache mit dem Spielleiter einarbeiten. Alle dazu verwendeten Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter definiert.
- Die Analyse/Bindung einer unbekanntnen magischen Beuterüstung fordert dem Spieler *1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere* ab.

### MAGISCHE WAFFEN

Magisch aufgeladene Waffen und Artefakte werden unter der Waffensektion auf Seite 3 des Charakterbogens notiert. Ihre Wirkungsweise ist die von Spezialisierungen (siehe Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung, Seite 18*). Sie geben auf einen Angriffswurf Würfel in der Höhe der notierten Stufe hinzu, die nach dem Wurf entfernt werden. Magische Waffen etc. kann es in den Stufen von 1 bis 4 geben. Für die spielrelevante Ausarbeitung der Waffenspezifikationen zeichnet der Spielleiter verantwortlich.

- Will ein Spieler eine magische Waffe selbst herstellen oder verbessern, so gelten die folgenden Mindestvoraussetzungen: *einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Der Spieler kann besondere Effekte oder Waffeneigenschaften in Absprache mit dem Spielleiter einarbeiten. Alle Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter definiert.

„Ich kann mir nicht behalten, dich zu vergessen.“

Wygel Muench - Analytiker



- Die Analyse/Bindung einer unbekanntnen magischen Beutewaffe fordert dem Spieler *1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere* ab.

### MAGISCHE TRÄNKE

Magisch wirksame Substanzen, die die Charaktere oder NSC zu sich nehmen können, werden ebenfalls vom Spielleiter entworfen. Sie können beispielsweise als Gift verletzen, Heilung gewährleisten, temporären Rüstungsschutz generieren oder Fertigkeiten des Basisblocks für eine kurze Zeit erhöhen.

- Will ein Spieler magische Elixiere selbst herstellen, so gelten für *10 Phiolen* die folgenden Mindestvoraussetzungen: *eine Stunde Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Besondere Wirkungsweisen oder Effekte legt der Spieler in vertrauensvoller Zusammenarbeit mit dem Spielleiter fest. Die erforderlichen Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter vorgegeben.
- Die Bestimmung der Zusammensetzung/Wirkung einer unbekanntnen Mixtur erfordert *1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere* für den Charakter.

### EXTERNE MAGIEQUELLEN

Die Anwendung magischer Fähigkeiten muss durch die Bezahlung mit Magiepunkten ermöglicht werden. Die MP eines Charakters oder NSC können in Notsituationen zu knapp sein, um groß angelegte Sprüche oder magische Kämpfe über längere Zeit zu ermöglichen. Deshalb ist es denkbar spezielle Magiespeicher mitzuführen, die Magiepunkte extern vorhalten und vom Zauberer mit Gedankenkraft oder durch Berührung aktiviert werden können.

Diese Artefakte werden nach den Vorgaben des Spielleiters (*Materialien, Zutaten und Rituale*) entwickelt. Möglich sind Speicher zur einmaligen Benutzung, zum beständig regenerierenden Gebrauch oder auch zur Nutzung mit einer Ausbrennchance. Neben einer selbsttätigen Erholung der magischen Kraft im Artefakt ist auch eine Aufladung durch externe Quellen oder eigener Magiepunkte denkbar. Ein markiertes Kästchen ist dabei immer ein verwendbarer Magiepunkt, der in kritischen Augenblicken abgerufen werden kann.

„Irre explodieren nicht, wenn das Sonnenlicht auftrifft, völlig egal, wie irre sie sind!“

Aeson Costas - Zahnarzt und Monsterexperte



„Gar nicht schlecht für ein Wrack, oder?“  
Celine Ridley - Schiffsärztin

aber immer mindestens 5 Punkte Ladung übrig haben. Denn jede Seele braucht den letzten eigenen Punkt zum Überleben. Die Aufladung verbrauchter Energie erfolgt mit 1 Punkt pro 24 Stunden. Der Spieler notiert sich unter Magiequelle: Kreuz; markiert 30 Kästchen für den voll aufgeladenen Zustand und kreuzt Beständig und Aufladbar an. Dies gilt nur, solange das Überleben der Seelen gesichert ist. Werden alle Punkte verbraucht, sind die Seelen erloschen und das Kreuz ist zerstört. Bei Erholung notiert der Spieler 1MP/24h.

### SIEGEL UND RUNEN

Die Klassiker des magischen Wirkens sind stationäre Installationen, die mit Türen, Gangsektionen, Truhen, Kleidungsstücken, Büchern oder Dokumententaschen verbunden werden können. Diese aufbringbaren Runen oder Siegel sind magisch fest mit dem Gegenstand verwoben und können diesen schützen oder auch zerstören. Die eingeschlossene Magie wirkt einmal und regeneriert sich in der Regel nicht. Findet eine Auslösung statt, verliert das Siegel oder die Rune danach jegliche Wirksamkeit. Es ist möglich eine Kombination aus aufeinander aufbauenden Ketten von Siegeln/Runen zu erschaffen. Nach einer erfolgreichen Probe auf *Persönlichkeit/Alles Andere* spüren magisch begabte Personen bei Annäherung an ein Siegel die Präsenz der Magie intuitiv.

Expecto Patronum ...!

### ZERSTÖRUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE

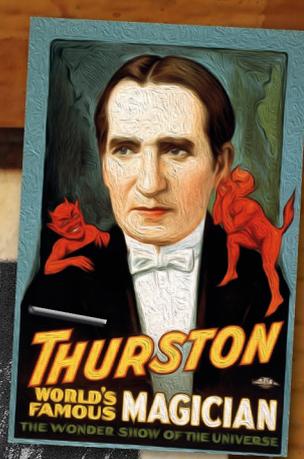
Soll die magische Beladung eines Gegenstands entfernt oder zerstört werden, so muss der Zaubernde die folgenden Mittel aufwenden: 5 Magiepunkte und eine erfolgreich absolvierte Probe auf *Persönlichkeit/Alles Andere*. Der Effekt ist nicht umkehrbar, deshalb sollte man eine Terminierung sorgfältig überdenken.



Nx vukl lkh . bidbn . dfrnklichbn . erkst  
 Thfmbnflkh chfs . chkst  
 Thfrdfn . dkvrfi . gk Bbnt .  
 Iskfn nampn . xxkl lkh glän  
 Nx vuklkh . tkfn . xrfkpn .  
 Slbkn . mkt . tfn cpl Bpn . ...!

Wofie?





„Wenn du dich mit dem Teufel einlässt, verändert sich nicht der Teufel ... der Teufel verändert dich.“

Zeng Xiaosheng – Beschwörer

„Es kam mir zu diesem Zeitpunkt wie eine sehr gute Idee vor.“  
Wayne Skaldor – Musiker und Hobbyokkultist

Lumos ...!

### MASSENEFFEKTE – MAGIE UND GRUPPEN

Bei *Ultima Ratio Civium* können Spieler in Gruppen zusammen zaubern, um einen mächtigen Spruch auszulösen. Dies ist bei der *freien* und der *vordefinierten* Ausübung der magischen Kunst möglich.

Dazu zählt die Beeinflussung/Verletzung riesiger Menschenmassen oder die dauerhafte/temporäre Veränderung der Landschaft/Architektur. Bei diesem koordinierten Vorgehen investieren die beteiligten Magier Magiepunkte und Materialien nach Vorgabe des Spielers. Ein eingespieltes Team kann gemeinsam buchstäblich Berge versetzen.

*Beispiel: 800 Menschen sollen alle eine grauenerregende Illusion eines riesigen Sumpfungeheuers sehen, um in Panik zu fliehen. Die 3 Magier bekommen einen Zielwert von 80 angesagt, den sie gemeinsam mit ihren addierten Würfelwürfen erreichen müssen. Weiterhin wird vom Spielleiter festgelegt, dass jeder beteiligte Charakter 10 MP investieren muss, um den Zauber realisieren zu können. Als Material zur Umsetzung des Zaubers bestimmt der Spielleiter sechs Sumpfdotterblumensamen.*

### FREIE MAGIE

Willkommen im magischen Tempel des freien Gedankens und der wilden Improvisation. Die verwendete Magie soll hier im Idealfall aus der Mitte des Spiels kommen. D. h., spontane Ideen, Umgebung und Spielsituation verschmelzen zu einer magischen Reaktion.

Der Spieler kombiniert eine der Magie-Grundtechniken mit einer der Magie-Formen und destilliert daraus einen Spruch. Wenden wir uns direkt der praktischen Anwendung zu ...

### DIE MAGIE-GRUNDTECHNIKEN

Bevor die gedanklichen Flausen von Ruhm und Reichtum im Hirn eines jungen Adepten Wirklichkeit werden können, so ist das Studium magischer Theorie nötig. Monate und Jahre verbissenen Lernens trennt den Anfänger vom Meister seines Fachs. Jeder Novize wird für seine Laufbahn in den Grundtechniken strukturiert unterwiesen. Der Spieler wählt zur freien Sprucherschaffung eine der folgenden Grundtechniken aus.



#### ICH ERSCHAFFE ... *Persönlichkeit*

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*

Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

Die Kunst aus nichts als einer Idee ein stoffliches Objekt oder eine Illusion zu schaffen. Etwas Zerbrochenes zusammenzufügen oder die darunterliegende elementare Grundstruktur zu verbessern. Die allgemeine Unterstützung von Leben, Geburt und Wachstum.



#### ICH KONTROLLIERE ... *Persönlichkeit*

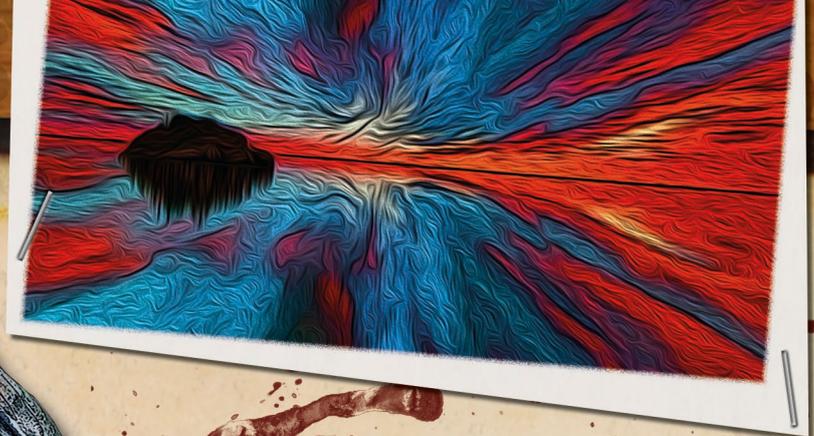
Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*

Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

Das Verständnis für die Bewegung und die Funktion von Objekten, lebend wie tot. Die Lehre vom spezifischen Gewicht der Dinge und dem Widerstandsvermögen der umgebenden Welt.

„Große Macht, große Verantwortung? Blablabla ... fuck!“  
Hamilcar Freeman – Magier und Bootsführer





*Persönlichkeit*

**ICH NEHME WAHR ...**

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

Alle Dinge dieser Welt sind durch ein unsichtbares Band miteinander verwoben. Das Studium der außen liegenden Kontaktstellen, der dazwischenliegenden Wege und der inneren Verbindungen lässt die Sicht auf eine tiefere Ebene der Existenz zu. Damit erschließt sich eine neue Art von Weltsicht und Kommunikation.

**... DIE ERDE** *Physis*

Basisblock-Wert: *Physis*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Erde, Steine, Hölzer, Metalle - alle soliden Substanzen, auf denen die bekannte Urwelt gründet.

**ICH VERÄNDERE ...** *Persönlichkeit*

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

Das Lernen am Beispiel der natürlichen Transformation des Lebens: Geburt, Verfall, Tod. Die Veränderung von Objekten und Materialien im Reigen der Zeit. Aggregatzustände von stofflichen Substanzen unterliegen der Kraft der Gedanken.

**... DAS FEUER** *Kampf*

Basisblock-Wert: *Kampf*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Die lebendigen Kräfte des Feuers. Sie leuchten und spenden Wärme. Außer Kontrolle geraten, wenden sie sich gegen alles Umgebende und verzehren es mit mächtigem Appetit.

**ICH ZERSTÖRE ...** *Persönlichkeit*

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

Die Betrachtung des Alterns und des Todes. Das Aufbrechen der Widerstandsfähigkeit von Objekten. Das Verwenden und Kombinieren von Materialien, um eine Vernichtung von Stofflichkeit gewährleisten zu können.

**... DIE LUFT** *Alles Andere*

Basisblock-Wert: *Alles Andere*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Der Himmel, der sanften Wind, dunstige Nebel und raue Stürme gebiert. Das Wetter umschmeichelt gütig, weht streng und zerrt mit urgewaltiger Kraft an allen Dingen in seinem Weg.

**DIE MAGIE-FORMEN**

Nun folgt die zweite und abschließende Komponente zur Spruchgenerierung bei *freier Magie*. Nach der Grundtechnik wird jetzt eine Magie-Form gewählt. Die Kombination beider magischen Komponenten, ergibt die Grundstruktur des Spruchs.

**... DEN KÖRPER** *Physis*

Basisblock-Wert: *Physis*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Alle lebenden Körper in humanoider Form, sind meist zart oder auch im Widerstand gehärtet. Letztlich bietet das Gefäß aus Gewebe nur unzureichenden Schutz gegen die Sterblichkeit.

**... DAS ABBILD** *Alles Andere*

Basisblock-Wert: *Alles Andere*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Die Kunst des trügerischen Scheins! Illusionen und Phantasmen, die den Geist verwirren, ohne einen direkten physischen Schaden anzurichten.

**... DIE KRAFT** *Kampf*

Basisblock-Wert: *Kampf*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Die dunkle Materie, Kopfstein des Gewölbes, Ursprung der magischen Kraft, Leitstern jeden Dämons. Wer die Kraft herausfordert, der spielt leichtfertig mit der Substanz seiner Seele.

„Ihr verdammten Loser solltet Euch mit den Tatsachen anfreunden!  
Ich bin hier nicht mit Euch eingesperrt, Ihr seid hier mit mir eingesperrt!“  
Armand Brasseur - Theologe und Massenmörder

## II | MAGIE



### ... DIE PFLANZEN *Physis*

Basisblock-Wert: *Physis*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Zarte Pflanzenfasern, hartes Bauholz und totes Treibholz sind dem Zauberkundigen zu Willen, der ihnen seine Macht in richtiger Weise zeigt und in magischer Formulierung befiehlt.



### ... DIE TIERE *Kampf*

Basisblock-Wert: *Kampf*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Ob Karnivor oder Herbivor, ob die Luft oder das Wasser als Heimat dient, der magischen Macht, kundig ausgeführt, beugen sie sich letztendlich alle.



### ... DEN VERSTAND *Alles Andere*

Basisblock-Wert: *Alles Andere*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Erinnerungen, Hoffnungen, Gefühle und Emotionen sind Spielbälle in der Hand des Weisen, der die richtige Formel parat hält. Auch Geistwesen, so sagt man, sind dieser Art Zauber gegenüber aufgeschlossen.



### ... DAS WASSER *Alles Andere*

Basisblock-Wert: *Alles Andere*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Flexibilität und Stärke sind die Eigenschaften aller Flüssigkeiten. Ein sanft plätschernder Bachlauf oder eine tobende Sturmflut vereinigen diese Extreme in sich.

| ZIELWERTE       |    | MAGIEPUNKT-KOSTEN |        |
|-----------------|----|-------------------|--------|
| Lächerlich      | 9  | Lächerlich        | - 3 MP |
| Einfach         | 12 | Einfach           | - 2 MP |
| Routine         | 15 | Routine           | - 1 MP |
| Normal          | 18 | Normal            | +/- 0  |
| Herausfordernd  | 22 | Herausfordernd    | + 1 MP |
| Schwer          | 26 | Schwer            | + 2 MP |
| Schweißtreibend | 30 | Schweißtreibend   | + 3 MP |
| Verrückt        | 38 | Verrückt          | + 4 MP |
| Legendär        | 46 | Legendär          | + 5 MP |
| Unmöglich       | 56 | Unmöglich         | + 6 MP |
| Episch          | 66 | Episch            | + 7 MP |

## FREIE MAGIE – ANWENDUNG

### 1. Magie-Grundtechniken:

- ☛ Ich Erschaffe ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☛ Ich Kontrolliere ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☛ Ich Nehme Wahr ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☛ Ich Verändere ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☛ Ich Zerstöre ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP

### 2. Magie-Formen:

- ☛ ... das Abbild: *Alles Andere* / Kosten 2 MP
- ☛ ... die Erde: *Physis* / Kosten 2 MP
- ☛ ... das Feuer: *Kampf* / Kosten 2 MP
- ☛ ... die Luft: *Alles Andere* / Kosten 2 MP
- ☛ ... den Körper: *Physis* / Kosten 2 MP
- ☛ ... die Kraft: *Kampf* / Kosten 2 MP
- ☛ ... die Pflanzen: *Physis* / Kosten 2 MP
- ☛ ... die Tiere: *Kampf* / Kosten 2 MP
- ☛ ... den Verstand: *Alles Andere* / Kosten 2 MP
- ☛ ... das Wasser: *Alles Andere* / Kosten 2 MP

### 3. Anwendung:

- ☛ Auswahl Magie-Grundtechnik (*Persönlichkeit*)
- ☛ Auswahl Magie-Form (*je nach ausgewählter Form*)
- ☛ beide Komponenten ergeben Spruch-Grundform
- ☛ Ausformulierung Spieler; Grundkosten immer 3 MP
- ☛ die Grundvariante des Spruchs ist mittels MP durch den Spieler änderbar; siehe auch *Achtung-Kasten* auf Seite 53, oben; mehrfache Auswahl gegen MP-Kosten möglich!
- ☛ Modifikation Magiepunkte und Erstellung Zielwert durch Spielleiter/Festwert NSC
- ☛ Würfelprobe Spieler auf Basisblock-Werte des Spruchs



## MODIFIKATION MAGIEPUNKT-KOSTEN

Die Magiepunkt-Grundkosten betragen für jeden Spruch mit zwei Komponenten insgesamt 3 MP. Empfindet der Spielleiter dies beispielsweise als zu wenig, da die Schwierigkeit höher anzusetzen ist, werden mehr MP fällig. Ein hilfreiche Orientierung zum Verhältnis Zielwerte und MP-Kosten bieten die beiden Tabellen (*links unten*).

Möchte der Spieler mehr Dinge mit seinem Spruch verändern, so muss er dies mit der Investition von MP bezahlen. Für die Definition der Zauberspruch-Grundkonfiguration und die der möglichen Erweiterungen, siehe den *Achtung-Kasten* auf Seite 53, oben.

Kampfprobe = 10 Sekunden

## ANWENDUNG – FREIE MAGIE

- Der Spieler wählt eine auf die aktuelle Situation im Spiel passende Magie-Grundtechnik aus.
- Zum Abschluss wird eine Magie-Form ausgesucht.
- Die beiden Komponenten - *Magie-Grundtechnik* + *Magie-Form* - ergeben zusammen die Grundform des Zauberspruchs (*2 Basisblock-Werte*).
- Der Spieler beschreibt seinen Spruch für die Stimmung am Tisch. Dies sollte ohne Verzögerung für die Kampfsituation geschehen.
- Grundkosten beider Komponenten immer = 3 MP
- Der Spielleiter prüft kurz die Kampfsituation und wägt ab, ob MP-Mehrkosten dazukommen müssen.

„Ihr schlittert mit Euren Ärschen über sehr dünnes Eis und wenn es zerbricht, warte ich schon im Wasser auf Euch!“

Oro Pinedo – Chefanalytiker

# RULES

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

IMPORTANT

! ACHTUNG!

APPROVED

| Anzahl (Personen, Gegenstand) | Grundversion   | + 1 MP           | + 2 MP           | + 3 MP           |
|-------------------------------|----------------|------------------|------------------|------------------|
| Entfernung/Flächenmaße        | 1 Person/Stück | 2 Personen/Stück | 3 Personen/Stück | 4 Personen/Stück |
| Gewicht                       | 2 Meter/Radius | 3 Meter/Radius   | 4 Meter/Radius   | 5 Meter/Radius   |
| Raummaße (m³)                 | 10 Kilogramm   | 20 Kilogramm     | 30 Kilogramm     | 40 Kilogramm     |
| Schadenswürfel/Heilungswürfel | 1 Kubikmeter   | 2 Kubikmeter     | 3 Kubikmeter     | 4 Kubikmeter     |
| Zeitintervall                 | 1W6            | 2W6              | 3W6              | 4W6              |
|                               | 10 Sekunden    | 20 Sekunden      | 30 Sekunden      | 40 Sekunden      |

MP = Magiepunkte

1 Angriff pro Kampfrunde!

R = Radius

Pulveris ...!

Beispielsweise wirkt auf den Magiekundigen zum Zeitpunkt der Spruchformulierung ein tobender Gewittersturm, prasselnder Pfeilhagel, wildes MG-Feuer, Harndrang oder wühlender Liebeskummer ein.

- Der Zielwert wird vom Spielleiter festgelegt. Der Verteidigungswert eines Standard-NSC muss eventuell angepasst werden, da Wetter oder Entfernung einen höheren Wert erfordern.
- Der Spieler führt nun seine Würfelprobe für den magischen Angriff aus. Die Magie-Grundtechnik hat immer den Basisblock-Fertigkeit *Persönlichkeit*. Das Basisblock-Attribut der Magie-Form wechselt jeweils mit der gewählten Option.
- Ob ein Spruch verbal artikuliert, mit Gesten ausgeführt oder auch nur mit Gedankenkraft auf den Weg gebracht wird, ergibt sich aus Ausrichtung oder natürlicher Begabung eines Zauberkundigen. Jeder Spieler wird in Absprache mit dem Spielleiter seine Charakterprägung entsprechend ausspielen können.

*Beispiel: Der junge, magisch begabte Hilfreich Ott ist Zeit seines Lebens das Ziel von Spott, Hohn und der Anwendung von Gewalt gewesen. Als verkrüppelte Waise in einer bäuerlichen Ansiedlung war sein schwächlicher Körperbau und seine Beschäftigung mit schöngestigen Themen stets der Auslöser großer Verachtung. Er beschließt, sein schmales Bündel zu schnüren und sein Glück in der Welt hinter dem Horizont des Dorfes zu suchen. Doch bevor er verschwindet, möchte er diejenigen Gleichaltrigen bestrafen, die ihn gedemütigt haben, seit er denken kann. An einem Feiertag sind alle Dörfler in der Schenke bei der Dorflinde versammelt, um das Einbringen der Ernte zu feiern. Als Ott das Gasthaus betritt, senkt sich plötzliches Schweigen über die Anwesenden und von einem Tisch fliegt eine faulige Tomate in seine Richtung und zerplatzt schmatzend auf seinem Oberkörper. Das aufbrandende Lachen und die darauf folgende völlige Ignoranz der Menge, lässt ein tiefes unheiliges Feuer in seinem Inneren auflodern.*

Intuitiv wählt der Charakter die Grundtechnik „Ich zerstöre ...“ und schließt den Zauber mit der Form „... Feuer“ ab. Sein Blick saugt sich an der glühenden Feuerstelle der Schenke fest und er formt mit seinen deformierten, knotigen Händen einen Ball, der sich in alle Richtungen ausbreiten soll. Die betroffene Fläche soll laut dem Spieler einen Radius von 2 Metern haben. Der Spielleiter gibt einen modifizierten Zielwert von 16 (Verteidigungswert +12, Flächenwirkung +4) vor und zieht dem Adepten 5 Magiepunkte ab. Der Charakter addiert seine *Persönlichkeit* (3) und seinen *Kampf* (2), zieht einen Punkt Tages-

form hinzu und erreicht mit den 6 Würfeln (6, 4, 4, 3, 3, 1) ein Ergebnis von 21. Da der Zielwert erreicht ist, entscheidet sich Ott, die 2 Punkte aus der Paschregel und die 2 Punkte aus der Höhe des Würfelergebnisses in den Schaden zu legen. Die Bauern sitzen alle dicht gedrängt auf den Bänken um die Feuerstelle. Der Spieler wählt als magischen Schadenswürfel die 6 aus und addiert die vorher ermittelten 4 Punkte. Ein feurig funkelnender Ball formt sich über den heißen Kohlen und zerbirst auf die Handbewegung des grimmigen jungen Mannes fauchend innerhalb der angegebenen Fläche. Der Schaden von 10 Punkten wird auf alle 20 Personen, die innerhalb des Radius sitzen, abgegeben. Die menschlichen Fackeln schreien vor Entsetzen und Schmerz. Taumelnde Körper mit ihren um sich schlagenden Extremitäten sorgen für eine Weiterleitung des rasenden magischen Feuers auf Inventar, Gebäude und andere Besucher der Schenke. Hilfreich Ott wendet sich erschüttert ab und erbricht sich im Angesicht des entfesselten Grauens. Nach kurzem röchelnden Würgen wischt er sich über das rußverschmierte Gesicht und verkanet das stabile Tor mit einer an der Wand stehenden Heugabel. Er ignoriert das verzweifelte Klopfen an der Tür und humpelt langsam die Straße an der bereits brennenden Dorflinde entlang aus dem Weiler heraus. Hinter Hilfreich Ott steigt eine fettige, schwarze Rauchsäule in die klare Morgenluft auf. Er hatte seine Rache ...

| DORFBEWohner NSC                                  |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                      | 14/R2 |
| Verteidigungswert                                 | 12/R2 |
| Wissenswert                                       | 18/R3 |
| Tagesform                                         | 4     |
| Trefferpunkte                                     | 5     |
| Schaden; Faust                                    | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                                    | keine |
| Ausrüstung: Kupfermünzen, Taschenmesser, Kautabak |       |



„Keine Frauen, keine Kinder! Das ist eine feste Regel!“

Kliment Latchinov - Einsatzleiter

## II | MAGIE

### VORDEFINIERTE MAGIE

Die Kraft der magischen Kunst speist sich aus vielen Quellen. Elemente von Theologie, Hexerei, Zauberkunst und Mystizismus befruchten sich dabei gegenseitig und weisen auf Pfade hin, die ein Unbedarfter im Geist niemals beschreiten sollte. In den staubigen Folianten lauert, geduldig über Jahrhunderte hinweg, das Grauen auf den leichtsinnigen Adepten und schiere Macht auf den Meister seines Fachs.

### MODIFIKATION MAGIEPUNKT-KOSTEN

Die Magiepunkt-Kosten sind für jede Formel in der Spruchliste separat angegeben. Empfindet der Spielleiter diese als zu niedrig, da die aktuellen Umgebungsparameter (*Wetter, Entfernung, Kampf, etc.*) eine Spruchausführung erschweren, so werden zusätzliche MP fällig. Ein hilfreiche Orientierung zum Verhältnis Zielwerte und MP-Kosten bieten die Tabellen (unten).

Möchte der Spieler mehr Dinge mit seinem Spruch verändern, so muss er dies mit der Investition von MP bezahlen. Für die Definition der Zauberspruch-Grundkonfiguration und die der möglichen Erweiterungen, siehe den *Achtung-Kasten* auf Seite 55, oben.

### ANWENDUNG – VORDEFINIERTE MAGIE

Nachfolgend ist die zweite Verwendungsweise von Magie aufnotiert. Hier wird nicht improvisiert, sondern einfach nur nach Vorgabe angewendet.

- Der Spieler sucht sich vor Spielbeginn Sprüche aus der nachfolgenden Auflistung aus und notiert diese

| ZIELWERTE       |    | MAGIEPUNKT-KOSTEN |        |
|-----------------|----|-------------------|--------|
| Lächerlich      | 9  | Lächerlich        | - 3 MP |
| Einfach         | 12 | Einfach           | - 2 MP |
| Routine         | 15 | Routine           | - 1 MP |
| Normal          | 18 | Normal            | +/- 0  |
| Herausfordernd  | 22 | Herausfordernd    | + 1 MP |
| Schwer          | 26 | Schwer            | + 2 MP |
| Schweißtreibend | 30 | Schweißtreibend   | + 3 MP |
| Verrückt        | 38 | Verrückt          | + 4 MP |
| Legendär        | 46 | Legendär          | + 5 MP |
| Unmöglich       | 56 | Unmöglich         | + 6 MP |
| Episch          | 66 | Episch            | + 7 MP |



## CHECKLISTE

### VORDEFINIERTE MAGIE – ANWENDUNG

- vor Spielbeginn stellt sich der Spieler seinen Sprüchepool zusammen; Anzahl *Persönlichkeit* x 5
- Sprüche aus dem Pool können zwischen den Sitzungen getauscht werden
- wird *Persönlichkeit* gesteigert, so erhöhen sich auch die bereitgehaltenen Zaubersprüche im Pool
- der Spieler sucht sich einen Spruch aus und wirkt seine Magie; Modifikation siehe Kasten auf Seite 55, oben; mehrfache Auswahl gegen MP-Kosten möglich!
- Modifikation Magiepunkte und Erstellung Zielwert durch Spielleiter/Festwert NSC
- Würfelprobe des Spielers auf die verzeichneten Basisblock-Werte des Spruchs



auf der Zauberspruchliste (siehe Bild unten). Das Formular kann über [www.papergames.de](http://www.papergames.de) heruntergeladen werden.

- Die Anzahl der memorierten Zaubersprüche errechnet sich aus *Persönlichkeit* x 5 für das laufende Modul. Möchte der Spieler Sprüche tauschen, so kann er dies problemlos vor dem Start der nächsten Sitzung durchführen.
- Steigert der Spieler den Basisblock-Wert *Persönlichkeit* mit Erfahrungspunkten (siehe Seite 94), so erhöht sich auch die Anzahl der verfügbaren Sprüche.
- Wenn der Spielercharakter an der Reihe ist, wird der ausgesuchte Spruch genannt und gesprochen.
- Für das Ausweiten der Spruchwirkung und Mehrkosten an Magiepunkten siehe Kasten, Seite 55, oben.
- Der Spielleiter modifiziert die Magiepunkte und den Zielwert, sofern die Situation dies erfordert.
- Der Spieler führt dann die Würfelprobe für den ausgesuchten Spruch durch.

Frühe Incantem ...!

Angriff pro Kampftrudel

MP = Magiepunkte

SPRUCHLISTE

| ZAUBERSPRUCHLISTE – MAGIE                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ZAUBERSPRUCHLISTE – MAGIE                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> | <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> |
| <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> | <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> |
| <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> | <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> |
| <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> | <b>ZAUBERSPRUCH:</b><br>Basisblock: <input type="text"/> Persönlichkeit +<br>MP-Kosten: <input type="text"/><br>Zielwert: <input type="text"/><br>Dauer: <input type="text"/><br>Reichweite: <input type="text"/><br>Material: <input type="text"/><br>Grundversion: <input type="text"/><br>Wirkung: <input type="text"/> |

© PROJECT INCANTEM DE 2015
www.papergames.de



# RULES

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

Anzahl (Personen, Gegenstand)  
Entfernung/Flächenmaße  
Gewicht  
Raummaße (m<sup>3</sup>)  
Schadenswürfel/Heilungswürfel  
Zeitintervall

**Grundversion**  
1 Person/Stück  
2 Meter/Radius  
10 Kilogramm  
1 Kubikmeter  
1W6  
10 Sekunden

**+ 1 MP**  
2 Personen/Stück  
3 Meter/Radius  
20 Kilogramm  
2 Kubikmeter  
2W6  
20 Sekunden

**+ 2 MP**  
3 Personen/Stück  
4 Meter/Radius  
30 Kilogramm  
3 Kubikmeter  
3W6  
30 Sekunden

**+ 3 MP**  
4 Personen/Stück  
5 Meter/Radius  
40 Kilogramm  
4 Kubikmeter  
4W6  
40 Sekunden

IMPORTANT

! ACHTUNG!

APPROVED

Kampfrunde = 10 Sekunden

## SPRUCHSAMMLUNG

Wohlan Eingeweihter, hier reihst du dich wartend Spruch an Spruch, um aus dem Vergessen erweckt zu werden. Alle niedergeschriebenen Formeln haben feste Ausgangsvoraussetzungen und Wirkungsweisen. Der Basisblock-Wert *Persönlichkeit* ist jedem Zauber zu eigen. Das zweite Attribut variiert je nach Zauberformel. Für das Ausweiten der Spruchwirkung und die Mehrkosten an MP wird bitte der obere Kasten konsultiert.



### ABMESSUNGEN ERKENNEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 10  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Der Zaubernde erkennt die exakten Abmessungen eines Gegenstands, nachdem dieser kurz berührt wurde.

*Alles Andere*



### ALCHEMIE DER HOHEN MEISTER

*Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 + 1 Punkt Tagesform  
**Zielwert:** 25  
**Dauer:** sofort, permanente Wirkung  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 10 verwandelbare Substanzen  
**Wirkung:** Der Magier nutzt alchemistisches Wissen und Material, um Salze, Essenzen oder andere Substanzen seiner Wahl umzuwandeln/herzustellen.



### ANZAHL ERKENNEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 10  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** 2 Meter  
**Material:** kein  
**Grundversion:** Anzahl beliebig  
**Wirkung:** Der Zaubernde erkennt die Anzahl von kleinen Gegenständen in seinem Sichtfeld.

*Alles Andere*



### AURA DES FALSCHEN ZEUGNIS

*Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 10 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine im normalen Spektralbereich sichtbare glänzende Aura, in einer von ihm gewählten Farbe. Die ausgesuchte Färbung erzeugt beim Betrachter einen Eindruck über die Gesinnung der verzauberten Person.



### BESCHWÖRUNG AUF DEN INNEREN ZIRKELN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5,  
1 MP je Stunde/Wesen für Kontrolle  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit für Beschwörung, Kontrolle beliebig (*MP nötig*)  
**Reichweite:** Beschwörungskreis  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz, 1 Stück Fingernagel des Zaubernden  
**Grundversion:** 1 Wesen aus der Zwischenwelt  
**Wirkung:** Während einer Evokation kann magische, dämonische oder göttliche Macht von anderen Ebenen angerufen und in die für Menschen sichtbare Welt herbeigezwungen werden. Dabei sind traditionell verschiedene Vorgehensweisen möglich, wie die mittelalterliche Mönchsmedizin bis zu Beschwörungskreisen aus Kreide, Salzen, Metallen etc. Die westlich-okkultistisch ausgeprägte Richtung arbeitet mit Schutzkreisen, in die Elementarwesen, Götter, Engel, Geister oder Dämonen beschworen werden, um über diese eine Kontrolle ausüben zu können. Exorzismus ist eine religiöse Praxis, die das gegenteilige Hinausbeschwören von Wesen aus Menschen, Tieren, Dingen oder Orten zum Inhalt hat. Fernöstlicher Mystizismus wirkt dagegen über Meditationsriten und Gedankenkraft. Beschwörungen können ebenfalls in Form von Naturmagie, Schamanismus oder Voodoo ausgeführt werden.

*Alles Andere*



„Magie? Dem Metall des Schwerts kannst du vertrauen!“

Lloyd Kyler – Fechtmeister und Schmied



„Hier ist das Ende des Weges, mein Freund!“

Elaine Birkhead – Archäologin

Nach dem Ritual kann der Beschwörungskreis gefahrlos verlassen werden. Für die Wesenskontrolle werden nun MP benötigt. Das willentliche Brechen der Kontrolle schickt die/das Wesen zurück in die Zwischenwelt.

Beschworene Wesen von anderen Ebenen, an gewisse Orte gebundene Geister und magisch belebte Objekte sind grundsätzlich in neuzeitlichen Settings für komplexe technische/elektronische Apparaturen genauso unbekömmlich wie der gemeine Magier selbst (siehe *Magie und Maschinen*, Seite 43).

 **BESCHWÖRUNG DER ERDENMUTTER-BLUTBANDE**

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 *Alles Andere*  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit für Beschwörung  
**Reichweite:** nähere Umgebung  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz,  
 1 Tropfen Blut des Zaubernenden,  
 1 Tropfen Blut des Wesens  
**Grundversion:** 1 Wesen aus der Umgebung  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft mit dem Ritual ein Blutband zwischen einem Wesen und seiner Seele. Das ausgewählte Wesen darf nur semiintelligent sein. Das gewobene Blutband wird nur durch den Tod eines Partners aufgelöst. Ein Magier darf bis zu 3 Vertraute mit dem Blutband an sich binden. Der so kreierte Vertraute kann mit dem Magier telepathisch kommunizieren, einfachen Weisungen folgen und wird bis zum Tode kämpfen, um ihn zu verteidigen. Während der Bildung der Blutsbande verbleibt der Zauberer in Trance im Beschwörungskreis. Wird ein Angriff auf den Beschwörer ausgeführt oder der Kreis von außen zerstört, so bricht die Kontrolle und der Magier ist für die aktuelle Kampfrunde wehrlos. Das Wesen wird den Magier in diesem Fall bis zum Tod attackieren.



 **BESCHWÖRUNG DER ERDENMUTTER-TIERKONTROLLE**

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5, *Alles Andere*  
 1 MP je Stunde/Wesen für Kontrolle  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit für Beschwörung, Kontrolle beliebig (*MP nötig*)  
**Reichweite:** nähere Umgebung  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz,  
 1 Haar des Zaubernenden  
**Grundversion:** 1 Tier aus der Umgebung  
**Wirkung:** Der Beschwörer übernimmt bei dem Ritual die vollständige Kontrolle eines Tieres. Er sieht durch dessen Augen, kann Kämpfe ausführen und steuert es durch Gedankenkraft. Während der Zeit der gedanklichen Übernahme verbleibt der Körper in Trance im Beschwörungskreis. Wird ein Angriff auf den Beschwörer ausgeführt oder der Kreis von außen zerstört, so bricht die Gedankenkontrolle und der Magier ist für die aktuelle Kampfrunde wehrlos.



 **BESCHWÖRUNG DES DIENENDEN GOLEMS**

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 *Alles Andere*  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit für Beschwörung  
**Reichweite:** Beschwörungskreis  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz,  
 1 Tropfen Luftessenz,  
 1 Tropfen Feueressenz,  
 1 Tropfen Wasseressenz,  
 1 Tropfen Blut des Zaubernenden,  
 1 Objekt als Gefäß  
**Grundversion:** Versklavung eines Geistes  
**Wirkung:** Das Beschwörungsritual bindet einen Geist aus der Zwischenwelt mit einer Sklavenrunen in ein Objekt. Er belebt dieses und führt alle Befehle des Zaubers aus. Ist das Objekt beweglich und groß genug, so kann der Geist auch für den magischen Befehlshaber kämpfen. Die Spielwerte werden dem *Standard-NSC-Wertekasten Geist* auf Seite 91 entnommen. Der Geist bleibt an das Objekt gebunden, bis der Zaubernde die Sklavenrunen willentlich bricht oder ein Segen darauf gezaubert wird.



„Meine Großmutter hat immer gesagt, vor einem Magier sollte man sich hüten.“

Marco Moreno – Hexenjäger





### BESCHWÖRUNG DES REINIGENDEN EXORZISMUS



**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 *Alles Andere*  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit für Beschwörung  
**Reichweite:** nähere Umgebung  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** Reinigung von 1 Platz oder Wesen  
**Wirkung:** Das Ritual vertreibt besitzergreifende Mächte und versetzt die freigesetzten Kräfte in die Zwischenwelt zurück. Gereinigte Plätze zeigen nach der Reinigung einen neutralen Status. Besessene Personen verlieren ihren ungebetenen Gast unter krampfartigen Schmerzen und sind nach dem Ritual erschöpft und todmüde.



### BILD DES WILLENS DER ALTVORDEREN

*Alles Andere*



**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Erschafft ein deutlich wahrnehmbares Trugbild aus der Vorstellung des Zauberkundigen.



### BRENNGLAS DER ALTEN GÖTTER *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 4W6 TP Schaden für Untote/Dämonen/etc., 1W6 TP Schaden für alle anderen Ziele  
**Wirkung:** Gleißend helles Licht bricht in einem Strahl aus der Handfläche des Zaubersenden und brennt sich in den Körper des anvisierten Ziels.



### ELEMENTARBEHERRSCHUNG DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf *Kampf*  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20  
**Dauer:** sofort, permanente Wirkung  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** Zahn eines Säugetiers  
**Grundversion:** 1m<sup>3</sup> verwandelbares Material  
**Wirkung:** Der Magier gebietet allen Elementen der bekannten Welt! Umwandlung von Wasser in Stein, von Holz in Treibsand oder von Luft in Metalle.



„Wir wissen nicht, wie viel Zeit uns noch bleibt. Aber wer tut das schon.“  
 Algernon Kirkley - Magischer Berater

## II | MAGIE



### ENTKÖRPERLICHUNG DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 *Alles Andere*  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 10 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Minuten Wirkdauer



**Wirkung:** Die Seele des Bezauberten kann sich vom Körper lösen und frei umherschweifen. In dieser Form kann man weder mit realen Wesen kommunizieren oder Dinge greifen. Die etherale Gestalt hat die Möglichkeit mit Geistern und anderen spektralen Wesen zu kommunizieren. Diese spüren allerdings, dass diese Seelenpräsenz nicht so entstanden ist, wie es mit dem normalen Tod üblich wäre.

Der Körper bleibt während dieser Zeit bewegungslos und im Koma zurück. Sollte der leere Körper in Abwesenheit seiner Seele getötet werden, so kann der Geist freiwillig vergehen oder versuchen, ohne seinen Körper am Leben zu bleiben. Dies wäre ein traumatischer Vorgang, der zu schweren mentalen Störungen und wahrscheinlich zu einer gequälten Existenz als Poltergeist führt.



### FALLEN AUFSPÜREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 *Alles Andere*  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung, 10 Meter Umkreis  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 10 Meter Umkreis  
**Wirkung:** Der Magier fühlt mit seinen verstärkten Sinnen nach mechanischen oder magischen Konstruktionen, die eine Bedrohung darstellen könnten.



### FLAMME DER KLARSICHT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 *Physis*  
**Zielwert:** 10  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Leuchtdauer  
**Reichweite:** Berührung, Sichtweite 2 Meter  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 kerzenartige Flamme, Leuchtradius 2 Meter  
**Wirkung:** Eine kleine Flamme entsteht auf der Handfläche/dem Zeigefinger des Zaubersenden oder auf einem vom ihm gehaltenen Objekt. Der Leuchtradius beträgt 2 Meter.



### FLUCH DER SIEBEN KREISE DER HÖLLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 *Kampf*  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, permanente Wirkung  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Person oder 1 Gegenstand  
**Wirkung:** -5 auf alle Würfelproben, bei denen ein verfluchter Gegenstand benutzt wird. -5 auf jede Würfelprobe, die durch eine verfluchte Person ausgeführt wird. Bei betroffenen Standard-NSC werden die Werte für Würfelproben (*Angriff, Verteidigung, Wissen*), generell um 5 abgesenkt. Ein Fluch kann durch einen Segen gebrochen werden.



### GEISTERSCHRITT DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 *Alles Andere*  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Bezauberte hinterlässt beim Fortbewegen keine wahrnehmbaren Spuren am Erdboden oder im Schnee.



„Erschaffe mir, Dämon, ein schwarzes Herz,  
und gib mir einen neuen, beständigen Geist!“

Tibault Panneton – Meisterbeschwörer

„Meine Mutter hat uns mit Sauerkraut groß gezogen! Davon kriegt man Haare am Sack!“  
Benedetto Moretti - Kammerjäger



### GEREGENSTAND REPARIEREN

*Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Tropfen Pflanzenharz oder Blut  
**Grundversion:** 1 Bruchstelle/Beschädigung  
**Wirkung:** Repariert eine einzelne Beschädigung in einem Gegenstand, der aus einem natürlich gewachsenen Material besteht. Dies umfasst Gegenstände aus Pflanzenfasern, Leder oder Holz, nicht aber aus Metall oder Stein. Die Beschädigung kann ein einzelner Riss oder Bruch sein. Es muss ein Zauber pro Beschädigung gewirkt werden.



### GEWICHT ERKENNEN

*Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 10  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Der Zaubernde erkennt das exakte Gewicht eines Gegenstands, nachdem dieser kurz berührt wurde. Dies kann auch ein gefülltes Objekt, wie ein Sack, ein Eimer oder eine Kiste sein.



### GERÄUSCHE ERZEUGEN

*Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 10 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zauberspruch verursacht leise Geräusche wie ein Klopfen, Kratzen oder Quietschen. Der Zaubernde kann die Geräusche verändern, während er sich konzentriert.



### HANDAUFLEGEN DER ERDENMUTTER

*Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1 verletzte Person, 1W6 TP Heilung  
**Wirkung:** 1W6 TP Heilung durch das Auflegen von wohlthuenden Händen. Die sanften Wellen des Wohlbehagens regen den Heilprozess an.



### GESTALTWANDLUNG DER GRAUEN ZWISCHENWELT

*Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Bezauberte verwandelt sich in ein Lebewesen aus der Gedankenwelt des Magiers. Die Auswahl ob es ein grauenerregendes Monster oder eine beliebige bekannte Person ist, obliegt dem Sprecher des Spruchs.



### HEILUNG, GROSSE

*Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Menschenhaar  
**Grundversion:** 1 verletzte Person, 3W6 TP Heilung  
**Wirkung:** 3W6 TP Heilung. Kräftige Ströme des Wachstums und der Verschmelzung durchlaufen den Körper des Geheilten. Der Blutstrom versiegt abrupt, die Wunden beginnen sich schnell zu schließen.



„Tödliche Strahlenkrankheit festgestellt! Sie brauchen dringend ärztliche Hilfe!“

Gamma 5792 - synthetischer Android

## II | MAGIE



### HEILUNG, KLEINE

Physis

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Menschenhaar  
**Grundversion:** 1 verletzte Person, 1W6 TP Heilung  
**Wirkung:** 1W6 TP Heilung. Ein sanftes Kribbeln und Jucken der Heilung setzt bei offenen Wunden ein, das Blut läuft langsamer und versiegt schließlich.



### HEXENHAMMER DER ALTORDEREN

Kampf

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 10 Sekunden Blendwirkung  
**Reichweite:** 8 Meter Umkreis  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 2W6 TP Schaden nur für Untote/Dämonen, 10 Sekunden Blendwirkung für alle  
**Wirkung:** Untote und dämonische Wesenheiten werden von einer kreisförmigen Welle von purem Licht geblendet (10 Sekunden) und verletzt (2W6 TP Schaden). Die Energie geht vom Zaubern in alle Richtungen aus. Alle anderen Gegner werden lediglich für die aktuelle Kampfrunde geblendet.



### METEORIT DER ALTORDEREN

Kampf

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 + 1 Punkt Tagesform  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Feuersatz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 2W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Der Einschlag eines niederstürzenden Himmelsstein verwüstet eine Fläche und hinterlässt einen rauchenden Krater. Personen in der Einschlagzone erhalten 2W6 TP Brand-Schaden durch das Auftreffen des magischen Elementargeschosses.



### LEVITATION DER ALTEN GÖTTER

Physis

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 6  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 1 Minute Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute Wirkdauer, 70 Kilogramm Gewicht  
**Wirkung:** Der Spruch bezwingt die Kräfte der Gravitation und bewegt die bezauberte Person nach dem Willen des Magiers in der Luft.



### MORGENDÄMMERUNG DER LARVE

Physis

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Larvenpuppe  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden Wirkdauer, 1W6 TP Schaden je Kampfrunde  
**Wirkung:** Der Spruch infiziert den Körper des Bezauberten mit Larven von Insekten, Spinnen etc., die daraufhin beginnen, sich ihren Weg nach draußen zu fressen. Dies verursacht 1W6 TP Schaden je Kampfrunde (Kampfrunde = 10 Sekunden).



„Keine Ahnung, wer oder was hier läuft. Vor mir könnte jetzt auch ein fetter grober Kerl stehen, dem der Schwanz aus der offenen Hose hängt.“  
 Gao Shan - Kautionsberater



„Versprochen ist versprochen, Kollege!“

Ben Krakova – Speziallieferant und Okkultist



### NEGATION DER ALTVORDEREN

Physis

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 1 Minute Wirkdauer  
**Reichweite:** Selbst  
**Material:** 1 Trefferpunkt  
**Grundversion:** 2 Meter Radius, 1 Minute Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zauberkundige erschafft ein Feld um sich, in dem alle übersinnlichen/übernatürlichen Fähigkeiten und Zauber ersterben und die frei gewordene Energie in die Zwischenwelt abgeleitet wird. Dieser Spruch ist kein Gegenzauber, sondern umgibt den Wirkenden mit einer Zone von Lebensenergie, die andere Kräfte einfach umleitet.



Beschworene Wesen von anderen Ebenen, an gewisse Orte gebundene Geister und magisch belebte Objekte sind grundsätzlich in neuzeitlichen Settings für komplexe technische/elektronische Apparaturen genauso unbekömmlich wie der gemeine Magier selbst (siehe *Magie und Maschinen, Seite 43*).



### PFEIL DES FEUERS

Kampf

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Brand-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



### NEKROMANT DES SCHWARZEN HOFRITUALS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5,  
1 MP je Stunde/Wesen für Kontrolle  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit für Beschwörung, Kontrolle beliebig (MP nötig)  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Haar des Zauberdnden, 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1W6+1 Leichname  
**Wirkung:** 1W6+1 Leichname in der nahen Umgebung werden erweckt. Die Totenbeschwörung oder das Totenorakel ist eine Form des Spiritismus, die durch Rituale eine Begegnung mit den Geistern von Verstorbenen (*Scyomantie*) oder die Erweckung/Wiederbelebung toter Körper (*Nekyomantie*) zum Ziel hat. Erweckte Leichname reagieren auf einfache Befehle des Zaubersers und sollten dauerhaft gelenkt werden. Ein Kontrollverlust kann zu durchaus gefährlichen, erratischen Effekten führen. Der Nekromant kann den Lebensfunken willentlich entziehen, so dass der Erweckte erneut dem Tod zum Opfer fällt. Die Befragung toter Seelen kann mit Hilfe von Pendeln, Oujabrett etc. erfolgen (*Yoruba-Religion*). Nach dem Ritual kann der Beschwörungskreis gefahrlos verlassen werden. Für die Wesenskontrolle werden nun MP benötigt. Das willentliche Brechen der Kontrolle schickt die/das Wesen zurück in die Zwischenwelt.

Kampf



### PFEIL DES STEINS

Kampf

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Schlag-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



### PFEIL DES STURMS

Kampf

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Blitz-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



„Denkst du darüber nach was du tust, bevor du es endgültig tust?“

Nico Costas – Sanitäter

## II | MAGIE



### PFEIL DES WASSERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Wasser-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.

Kampf



### PUPPENSPIELER DER GRAUEN ZWISCHENWELT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** 1W6 Minuten Spielzeit  
**Reichweite:** Objekt/Puppe vs. Zielperson, beliebige Reichweite  
**Material:** Haar, Blut oder Gewebe des Opfers, 1 Tropfen Feueressenz, 1 Prise Feuersalz, 1 Objekt/Puppe  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 2W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die betroffene Person erhält 2W6 TP Schaden durch Verletzungen, Schmerzen oder heftigem Unbehagen. Die Verschmelzung von Körperbestandteilen mit dem magischen Objekt/Puppe sorgt für eine zwischenweltliche Bindung mit unbegrenzter Reichweite.

Kampf



### REINIGUNG DES KÖRPERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 1 Person  
**Wirkung:** Reinigt den Körper des Zaubersenden unmittelbar von äußeren/inneren Verunreinigungen.

Alles Andere



### REINIGUNG EINES GEGENSTANDES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Reinigt einen Gegenstand, den der Zaubersende berührt, von allen Verschmutzungen.

Alles Andere



### RAUCHRINGE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** Rauchschwaden  
**Wirkung:** Wenn eine Quelle für Rauch (*Feuer, Pfeife etc.*) vorhanden ist, kann der Zaubersende bis zu 10 Zentimeter durchmessende Ringe verschiedener Farben erzeugen, die auf natürliche Weise wieder verschwinden.

Alles Andere



### REINIGUNG VON FLÜSSIGKEITEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 2 Liter Flüssigkeit  
**Wirkung:** Reinigt Flüssigkeiten, die der Magier berührt, von allen Verschmutzungen.

Alles Andere



„Nimm einen tiefen Schluck davon, dann kannst du besser kacken.“

Adrian Franklyn - Waldläufer und Philosoph



„Wer das Wasser kontrolliert, der kontrolliert die ganze Welt.“

Godwin Dermott - Hexenmeister



### REINIGUNG VON NAHRUNGSMITTELN *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** 2 Tagesrationen  
**Wirkung:** Reinigt Nahrungsmittel, die der Zaubernde berührt, von allen Verschmutzungen.



**Wirkung:** Der Bezauberte versinkt augenblicklich in der Erde und ist vor feindlichen Angriffen oder Blicken völlig abgeschirmt. Mutter Erde sorgt dabei für ausreichende Atemluft.



### SCHLÖSSER ÖFFNEN/SCHLIESSEN *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Schließmechanismus  
**Wirkung:** Der Zauberer kann mittels des Spruchs nicht magische Schlösser manipulieren und ohne den Einsatz des passenden Schlüssels betätigen.



### RICHTUNGSSINN DER OUDOUN *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Prise Erdsalt  
**Grundversion:** 30 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Solange der Zauber aktiv ist, weiß der Magier wo sich Norden befindet.



### SEGEN DES ALLUMFASSENDEN GLAUBENS *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Zielperson oder 1 Gegenstand  
**Wirkung:** +5 auf alle Würfelproben, bei denen ein gesegneter Gegenstand benutzt wird. +5 auf jede Würfelprobe, die durch eine gesegnete Person ausgeführt wird. Bei betroffenen Standard-NSC werden die Werte für Würfelproben (*Angriff, Verteidigung, Wissen*), generell um 5 erhöht. Der Segen bricht bei erfolgreicher Anwendung automatisch einen normalen Fluch.



### SCHILD (HEILIGES; NEUTRALES; SEUCHEN-) *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Symbol des Glaubens  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** 33 Trefferpunkte Schaden kann in der Wirkzeit absorbiert und die Energie in die Zwischenwelt umgeleitet werden. Der Schildzauber kann von allen Macht- oder Glaubensausrichtungen angewendet werden. Es wird dazu ein *Symbol des Glaubens* benutzt, das sich bei Spruchanwendung nicht verzehrt.



### SEILKUNST DER OUDOUN *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Erdsalt  
**Grundversion:** 1 Seil, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Mit dem Spruch kann ein Seil dazu gebracht werden, sich in eine beliebige Richtung zu bewegen, sich selbst zu verknoten/entknoten und eine Person sicher zu fesseln.



### SCHILD DER ERDENMÜTTER *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Handvoll Erde  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer



„Dreimal ins Schwarze und dann können wir reden, Freundchen!“

Christopher Sisko - Geheimagent

## II | MAGIE

„Das ging voll daneben, Fremder!“  
Lucero Borrego – Magiekundiger



### SELBSTHEILUNG DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis *Physis*  
**MP-Kosten:** 6 + 1 Punkt Tagesform  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 1 Tag Spielzeit Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Bündel Menschenhaar,  
1 Tropfen Erdessenz

**Grundversion:** 1 Zielperson  
**Wirkung:** Durch den Spruch werden die Selbstheilungskräfte eines Organismus aktiviert. Der Zauber muss über eine lange Zeit täglich angewandt werden, um eine deutliche Wirkung zu zeigen (*Ansage Spielleiter*). Damit können Lähmungen, Nervenschäden oder Infektionen geheilt und sogar abgetrennte Körperteile oder fehlende Zähne zum Nachwachsen angeregt werden.



### SPÜREN VON LEBENSKRAFT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere *Alles Andere*  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** 10 Meter Umkreis  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 10 Meter Umkreis  
**Wirkung:** Dem Magier gelingt es Lebewesen und Pflanzen anhand ihrer ausgestrahlten Lebenskraft zu lokalisieren.



### SPÜREN VON UNTOTER ENERGIE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere *Alles Andere*  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** 10 Meter Umkreis  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 10 Meter Umkreis  
**Wirkung:** Dem Magier gelingt es Untote, Geistwesen und Dämonen anhand ihrer ausgestrahlten Energie aufzuspüren.



### SPURLOS IM WIND DER ZWISCHENWELT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere *Alles Andere*  
**MP-Kosten:** 6 + 1 Punkt Tagesform  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Bezauberte tritt in die Zwischenwelt ein und ist für Sinne und Zauber nicht mehr aufspürbar. Die normale Welt ist nur noch als eine Ansammlung grauer fließender Schemen wahrzunehmen. Wände und Hindernisse können durchschritten werden. Allerdings ist die Orientierung sehr erschwert und es ist keine Interaktion mit der normalen Welt möglich. Sollte eine längere Strecke zurückgelegt werden, liegt es in der Hand des Spielleiters eine Abweichung festzulegen.



### STEINHAGEL DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf *Kampf*  
**MP-Kosten:** 6 + 1 Punkt Tagesform  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Das Aufschlagen eines lawinenartigen Bergsturzes verwüstet eine Fläche und hinterlässt pure Verwüstung. Personen in der Trefferzone erhalten 3W6 TP Schlag-Schaden durch das Aufprallen des magischen Elementargeschosses.



„Der Boden ist echt viel zu hart ... für ein anständiges Begräbnis hätten die blöden Kerle sich im Sommer töten lassen sollen.“

Nazzaro Salapora – Spurenleser



„Alles Sichtbare muss letztendlich in das Reich des ewig Unsichtbaren übergehen. Gehabt Euch wohl, mein Freund.“  
Mujahid Abulafia - Wahrsager



### TELEKINESE DER ALTVDORDEREN

Alles Andere

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 10 kg Gewicht, 5 Meter Bewegung, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Objekte ohne ein Bewusstsein, können von Zauberhand in die Luft erhoben und nach dem Willen des Kontrollierenden bewegt werden. Diese Gedankenbewegungen sind honigartig langsam und eignen sich nicht für die Anwendung als schnelles Wurfgeschoss.



### TELEPATHIE DER ALTVDORDEREN

Alles Andere

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Wasseressenz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zauber übermittelt Gedanken in den Geist einer anderen Person. Das Ziel kann sich gegen die Gedankenströme wehren und versuchen seinen Geist mit einem erfolgreichen Verteidigungswurf zu verschließen.



### TEXTSTELLE AUFFINDEN

Alles Andere

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Textstelle  
**Wirkung:** Wenn der Zauberer ein Buch, eine Schriftrolle oder einen anderen Text berührt und an eine bestimmte Textstelle denkt, öffnet sich das Buch oder die Schriftrolle an der gesuchten Stelle. Dabei beginnt die Textstelle sanft zu leuchten. Das Schriftstück muss vom Magier irgendwann vorher gelesen worden sein.



### TODESFLUCH DER WEITEN EBENEN VON LENG

Physis

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 0  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, permanente Wirkung  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Zielperson  
**Wirkung:** Erreicht ein zauberkundiger Spielercharakter einen TP-Wert von -2 und stirbt, so kann er einen Gegner mit einem nach seinem Wunsch formulierten Todesfluch belegen. Dazu sind keine MP nötig, da die endgültig herausfließende Lebenskraft eine unumkehrbare Wirkung möglich macht. Kein Segen oder Exorzismus kann die Entfaltung des Fluchs aufhalten, deshalb sollte man Magier oder Hexer am Besten überraschend aus dem Hinterhalt töten. Wenn der Spielleiter dies wünscht, können auch handlungstragende NSC diesen Todesfluch auf Spielercharaktere sprechen. Dem Betroffenen ist ein Verteidigungswurf erlaubt; misslingt dieser, so ist der Fluch aktiv.



### TRANSFORMATION DER DÄMMERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Ei  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Magier verändert die Körpergrenzen/-form des Bezauberten nach seinem Willen. Die Transformation eines Menschen in ein Huhn oder einen Frosch ist damit problemlos möglich. Dies erzeugt allerdings enormen Widerwillen beim Opfer ...

Physis



„Kopflös? Das einzig Kopflöse hier bist Du, wenn meine Axt in das Fleisch Deines Halses gebissen hat!“  
Ragnar Sörensen - Axtkämpfer und Choleriker



„Wo seid ihr köstlichen, fleischigen Miststücke?“  
Vassily Senotrousov – Menschenfresser und Friseur



## VERBESSERTER GERUCHS-/GESCHMACKS-/TASTSINN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit einen verstärkten Geruchs-/Geschmacks-/Tastsinn verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit Schmecken, Riechen oder Erasten zu tun hat.



## VERWIRRUNG DER TAUSEND ZIEGEN *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 10 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 10 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Die bezauberte Person verfällt in einen Zustand katatonischer Verwirrung. Weder das Wissen um seine Person, noch um Freund und Feind ist klar deutbar. Aktive Aktionen erlahmen sofort, eine Verteidigung bei Angriffen auf sich selbst führt der Betroffene sofort und ohne Modifikation durch.



## VERBESSERTES HÖREN *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit eine verstärkte Hörfähigkeit verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit Hören oder Belauschen zu tun hat.



## VIRUS DER WEITEN EBENEN VON LENG *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Speichel  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden Wirkdauer, 1W6 TP Schaden je Kampfrunde  
**Wirkung:** Eine plötzliche Krankheit wütet im Körper des Bezauberten. Ein extremer Fieberschub und krampfartige Schmerzen der gesamten Muskulatur schütteln das Opfer. Dies verursacht 1W6 TP Schaden je Kampfrunde (*Kampfrunde = 10 Sekunden*).



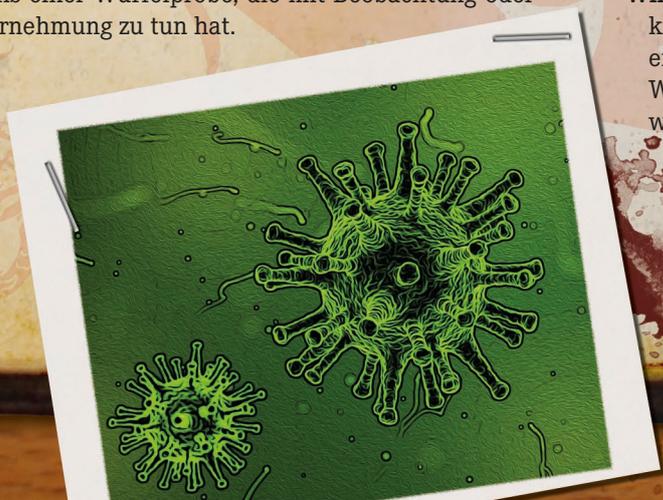
## VERBESSERTES SEHEN *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Minuten Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit eine verstärkte Sehfähigkeit verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit Beobachtung oder Wahrnehmung zu tun hat.



## WAFFE DER ALTEN GÖTTER *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Tropfen Feueressenz  
**Grundversion:** 1 beliebige Nahkampfwaffe, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Die mit dem Zauber belegte Nahkampfwaffe lodert hell in vielfarbigen Flammen. Bei erfolgreichem Angriffswurf können während der Wirkdauer 2 zusätzliche Schadenswürfel gewählt werden.



„Totale Verdammnis ist ein wirklich schrilles Lebenskonzept!“  
Rudolf Heppenheim - Mentalist und Putzfachkraft

### WAHRSICHT DER ALTEN GÖTTER *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1 Ziel, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Magier sieht unter dem Einfluss des Spruchs die wahre Natur der Dinge und durchschaut Illusionen oder Lügengespinste.



### WAND DES STURMS *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP Blitz-Schaden, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine Wand aus tobendem Gewittersturm. Personen innerhalb der Fläche erhalten 1W6 TP Blitz-Schaden und versuchen danach die betroffene Fläche zu verlassen.



### WAND DES FEUERS *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP Feuer-Schaden, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine Wand aus lodernden Flammen. Personen innerhalb der Fläche erhalten 1W6 TP Brand-Schaden und versuchen danach die betroffene Fläche zu verlassen.



### WAND DES WASSERS *Kampf*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP Wasser-Schaden, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine Wand aus brodelndem Wasser. Personen innerhalb der Fläche erhalten 1W6 TP Wasser-Schaden und versuchen danach die betroffene Fläche zu verlassen.



### WAND DES STEINS

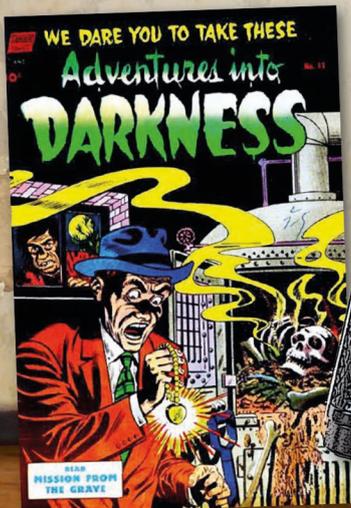
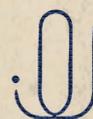
**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Erdsatz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP Stein-Schaden, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine Wand aus festem Stein. Personen innerhalb der Fläche erhalten 1W6 TP Schlag-Schaden und werden aus der betroffenen Fläche herausgestoßen.

*Kampf*



### WASSER ERSCHAFFEN *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 2 Liter Frischwasser  
**Wirkung:** Der Magier lässt frisches Wasser aus der Urkraft der Zwischenwelt entstehen.



„Das Einzige, was mir zum Thema Wald einfällt,  
ist ein großes und wunderschönes Feuer“  
Peter Kraszinski – Pyromane und Busfahrer



### WILDER WALD DER ERDENMÜTTER *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Holzspan  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Aus dem Boden brechen schnell wachsende Wurzeln hervor, die alle Objekte und Personen innerhalb der Wirkfläche fest umklammern und fixieren. Es muss dabei Kontakt zum Erdboden oder Holz existieren. Versiegelter Betonboden etc. oder ein beliebiges Stockwerk in einem Hochhaus vereiteln die Ausführung des Spruchs.



### WINDSTOSS DER ALTVORDEREN *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Magier erzeugt durch den Spruch einen starken Windstoß, der Verwüstungen verursachen und große Gegenstände bewegen kann.



### WILLENSBEUGER DER OUDOON *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Steinsalz  
**Grundversion:** 1 Zielperson, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Zwingt den eigenen oder einen fremden, lebenden Körper zu einer vom Zaubernenden mental gewählten Verhaltensweise.



### ZAUBERBRECHER DER ALTVORDEREN *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** 1 Trefferpunkt  
**Grundversion:** 1 verhinderter Zauber  
**Wirkung:** Klassischer Gegenzauber, der einen aktiven losgelassenen Spruch und dessen Effekte negiert. Beschwörungsrituale sind davon generell nicht beeinflussbar.



### WINDHAUCH DER ALTVORDEREN *Physis*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 30 Sekunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 30 Sekunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Magier erzeugt durch den Spruch einen leichten Wind, der Türen zuschlagen oder kleine Gegenstände wegwehen kann.



### ZEITMASS DER OUDOON *Alles Andere*

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Dauer:** sofort, 8 Stunden Wirkdauer  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 8 Stunden Wirkdauer  
**Wirkung:** Der Zaubernende weiß wie lange es nach Sonnenaufgang ist und wie lange es noch bis zum Sonnenuntergang ist. Wird dieser Zauber gesprochen, bevor sich der Magus zur Ruhe begibt, kann er festlegen, wann er erwacht. Die innere Uhr weckt zuverlässig zum festgelegten Zeitpunkt.



„Ich habe einen Dämon im Kopf der mir ständig zwischen die Synapsen kackt! Immer dieser Zwang, gerade jetzt etwas zu machen, was ich am wenigsten gebrauchen kann!“  
Rurik Alfson – Adept

## SPRUCHSAMMLUNG

|                                              |          |
|----------------------------------------------|----------|
| Abmessungen erkennen .....                   | Seite 55 |
| Alchemie der Hohen Meister .....             | Seite 55 |
| Anzahl erkennen .....                        | Seite 55 |
| Aura des falschen Zeugnis .....              | Seite 55 |
| Beschwörung auf den Inneren Zirkeln .....    | Seite 55 |
| Beschwörung der Erdenmutter-Blutbande ..     | Seite 56 |
| Beschwörung der Erdenmutter-Tierkontrolle .. | Seite 56 |
| Beschwörung des dienenden Golems .....       | Seite 56 |
| Beschwörung des reinigenden Exorzismus ..    | Seite 57 |
| Bild des Willens der Altvorderen .....       | Seite 57 |
| Brennglas der Alten Götter .....             | Seite 57 |
| Elementarbeherrschung der Erdenmutter ..     | Seite 57 |
| Entkörperlichung der Altvorderen .....       | Seite 58 |
| Fallen aufspüren .....                       | Seite 58 |
| Flamme der Klarsicht .....                   | Seite 58 |
| Fluch der sieben Kreise der Hölle .....      | Seite 58 |
| Geisterschritt der Altvorderen .....         | Seite 58 |
| Gegenstand reparieren .....                  | Seite 59 |
| Geräusche erzeugen .....                     | Seite 59 |
| Gestaltwandlung der grauen Zwischenwelt ..   | Seite 59 |
| Gewicht erkennen .....                       | Seite 59 |
| Handauflegen der Erdenmutter .....           | Seite 59 |
| Heilung, große .....                         | Seite 59 |
| Heilung, kleine .....                        | Seite 60 |
| Hexenhammer der Altvorderen .....            | Seite 60 |
| Levitation der Alten Götter .....            | Seite 60 |
| Meteorit der Altvorderen .....               | Seite 60 |
| Morgendämmerung der Larve .....              | Seite 60 |
| Negation der Altvorderen .....               | Seite 61 |
| Nekromant des schwarzen Hofrituals .....     | Seite 61 |
| Pfeil des Feuers .....                       | Seite 61 |
| Pfeil des Steins .....                       | Seite 61 |
| Pfeil des Sturms .....                       | Seite 61 |
| Pfeil des Wassers .....                      | Seite 62 |
| Puppenspieler der grauen Zwischenwelt ..     | Seite 62 |
| Rauchringe der Altvorderen .....             | Seite 62 |
| Reinigung des Körpers .....                  | Seite 62 |

**IMPORTANT**



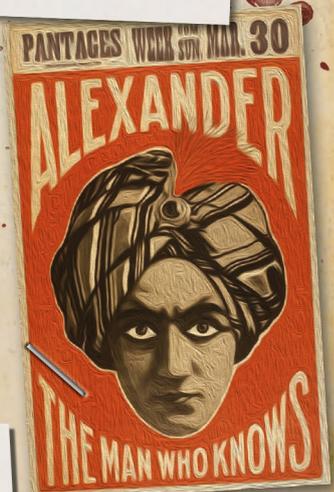
**! ACHTUNG !**

|                                              |          |
|----------------------------------------------|----------|
| Reinigung eines Gegenstandes .....           | Seite 62 |
| Reinigung von Flüssigkeiten .....            | Seite 62 |
| Reinigung von Nahrungsmitteln .....          | Seite 63 |
| Richtungssinn der Oudoun .....               | Seite 63 |
| Schild (heiliges, neutrales, Seuchen-) ..... | Seite 63 |
| Schild der Erdenmutter .....                 | Seite 63 |
| Schlösser öffnen/schließen .....             | Seite 63 |
| Segen des Allumfassenden Glaubens .....      | Seite 63 |
| Seilkunst der Oudoun .....                   | Seite 63 |
| Selbstheilung der Erdenmutter .....          | Seite 64 |
| Spüren von Lebenskraft .....                 | Seite 64 |
| Spüren von untoter Energie .....             | Seite 64 |
| Spurlos im Wind der Zwischenwelt .....       | Seite 64 |
| Steinhagel der Alten Götter .....            | Seite 64 |
| Telekinese der Altvorderen .....             | Seite 65 |
| Telepathie der Altvorderen .....             | Seite 65 |
| Textstelle auffinden .....                   | Seite 65 |
| Todesfluch der weiten Ebenen von Leng .....  | Seite 65 |
| Transformation der Dämmerung .....           | Seite 65 |
| Verb. Geruchs-/Geschmacks-/Tastsinn .....    | Seite 66 |
| Verbessertes Hören .....                     | Seite 66 |
| Verbessertes Sehen .....                     | Seite 66 |
| Verwirrung der tausend Ziegen .....          | Seite 66 |
| Virus der weiten Ebenen von Leng .....       | Seite 66 |
| Waffe der Alten Götter .....                 | Seite 66 |
| Wahrsicht der Alten Götter .....             | Seite 67 |
| Wand des Feuers .....                        | Seite 67 |
| Wand des Steins .....                        | Seite 67 |
| Wand des Sturms .....                        | Seite 67 |
| Wand des Wassers .....                       | Seite 67 |
| Wasser erschaffen .....                      | Seite 67 |
| Wilder Wald der Erdenmutter .....            | Seite 68 |
| Willensbeuger der Oudoun .....               | Seite 68 |
| Windhauch der Altvorderen .....              | Seite 68 |
| Windstoß der Altvorderen .....               | Seite 68 |
| Zauberbrecher der Altvorderen .....          | Seite 68 |
| Zeitmaß der Oudoun .....                     | Seite 68 |

Die Spruchsammlung kann durch den Spielleiter nach Belieben erweitert werden.

„Magie wird hier echt überbewertet!“

Claude Gunkel - Emphat und Schriftsteller



## FAHRZEUGE UND CREW

- alle Fahrzeuge/Gebäude werden im Normalfall durch Crewmitglieder bemannt
- Wertungskästen der Crew-NSCs finden sich auf Seite 75 unten

**! ACHTUNG !**

APPROVED



## 12 | FAHRZEUGKAMPF



Takatakakoi

## FAHRZEUGKLASSEN UND GEBÄUDE

### CHECKLISTE

- 2 Fahrzeugklassen und 1 Gebäudeklasse
- LTM = Leichte Transportmittel; 0 TP = vernichtet
- STM = Schwere Transportmittel; 0 SP = vernichtet
- GEB = Gebäude; 0 TP oder 0 SP = vernichtet
- Fahrzeuge, Gebäude und Gegner von Charakteren, verwalten sich durch Wertekästen selbstständig

### DECKUNG

- Strukturteile von Fahrzeugen bieten Deckung
- der aktuelle Abzug von TP-Schadenspunkten kann in der Tabelle Deckung abgeglichen werden; Seite 71

APPROVED

Der Kampf in, auf und mit Transportmitteln erweitert das Rollenspiel generell um eine zusätzliche Ebene. Wie bei überschweren Waffensystemen muss der Spielleiter dafür sorgen, alle Fäden fest in der Hand zu halten und sich voll auf die dramaturgische Entfaltung der Spielsequenz zu konzentrieren. Zentrale Fragen sind dabei die schützende Struktur eines Transportmittels und die Schadensauswirkung auf die Insassen. Die Vorgehensweise bei *Ultima Ratio Civium* ist stark abstrahiert und orientiert sich in erster Linie an der Einschätzung des

Spielleiters für die gespielte Szenenfolge. Das Thema findet sich mit entsprechenden Transportmittelbögen für die Fahrzeuge der Spieler im Erweiterungsband *Terminal Velocity* auf [www.papergames.de](http://www.papergames.de) zum Download.

## FAHRZEUGKLASSEN UND GEBÄUDE

Bei *Ultima Ratio Civium* existieren zwei verschiedene Klassen von Fahrzeugen. Dies sind *Leichte Transportmittel (LTM)* und *Schwere Transportmittel (STM)*. Fahrzeuge und auch Gebäude verfügen über Wertekästen, die im Spiel als Gegnerraster eingesetzt werden.

LTM sind nicht gepanzert, können mit normalen Infanteriewaffen angegriffen werden und verwenden für ihre Zustandsbeschreibung *Trefferpunkte (TP)*. STM sind durchweg gepanzert, verfügen über *Strukturpunkte (SP)* und können nur mit ganz bestimmten schweren oder überschweren Waffen wirksam getroffen werden.

Gebäude (GEB) haben ebenfalls Strukturpunkte, sind aber nicht zwangsläufig gepanzert. Sie widerstehen dem Beschuss durch Infanteriewaffen durch ihre Bauweise sehr lange Zeit. Eine schnelle Vernichtung von Gebäuden ist deshalb nur durch ausgewählte schwere oder überschwere Waffen sicherzustellen.

Alle Fahrzeuge und Gebäude werden im Spiel durch selbstverwaltende Wertekästen symbolisiert.

TP = Trefferpunkte

SP = Strukturpunkte

„Ihr Spezialfuzzis solltet lernen im Team zu spielen!  
Wenn wir an der 5-Yard-Linie sind, werdet ihr meine Jungs brauchen!“

Brandon Tedesco - Söldnerchef



# „Verdammter Mist! Wie kommen so viele Löcher in so wenig Stahl?“

Tristin Rouland - Meldefahrer



## DECKUNG

| DECKUNGSSTRUKTUR        | VERHINDERTER SCHADEN |
|-------------------------|----------------------|
| Glas, Kunststoff, Leder | - 1 TP               |
| Holz, Sandsack          | - 2 TP               |
| dünnes Metall, Bleche   | - 3 TP               |
| dickes Metall, Schott   | - 4 TP               |

## DECKUNG

Charaktere und auch alle NSC, die sich in Fahrzeugen unterschiedlicher Klassen befinden, sind natürlich zuerst an ihrer Sicherheit interessiert. Wie Rüstungen auch, enthalten Fahrzeuge Strukturteile, die von den Insassen als Deckung verwendet werden können. Die verschiedenen Materialien, hinter denen Personen Schutz finden können, weisen eine unterschiedliche Struktur und Dicke auf. Bei einem Treffer, der durch eine Deckung durchgeht, werden die entsprechenden Schadenspunkte abgezogen. Um die Schadensverminderung in Spielsituationen zügig abhandeln zu können, konsultieren Spieler und Spielleiter bitte die *Tabelle Deckung* oben auf dieser Seite.



## TREFFERPUNKTE VS. STRUKTURPUNKTE

Trefferpunkte (TP) und Strukturpunkte (SP) lassen sich nicht einfach miteinander verrechnen. Diese beiden Wertungsarten sind lediglich Angaben für unterschiedliche Zielformen und deren Panzerung.

Trefferpunkte werden nur für Leichte Transportmittel (LTM) und Weichziele (*Charaktere, NSC, Tiere*) verwendet. Ein TP-Verlust wird durch normale Nahkampf- und Fernkampfwaffen während Kampfsituationen erzeugt. Ein Lebewesen verstirbt beispielsweise bei einem Stand von -2 TP. Ein ungepanzertes Fahrzeugtyp (LTM) rollt bereits mit 0 Treffern auf die ewige Standspur. Mischformen wie beispielsweise Pferde (*gleichzeitig Lebewesen und LTM*), sollten dabei der Logik nach über die -2 TP-Regelung in den Tod finden.

Strukturpunkte finden Anwendung für alle gepanzerten Fahrzeuge (STM) und Gebäudeformen (GEB). Panzerfahrzeuge sind für den Einsatz in Hochrisikogebieten entwickelt und bieten vollen Schutz gegen alle Infanteriewaffen. Gebäude sind ebenfalls sehr resistent gegen Gewehrfeuer. Überschwere Waffen (*Kanonen etc.*) und schwere Waffen (*Seite 36*) mit Hohlladungsgeschossen verursachen den Verlust von SP. 0 SP = Zerstörung!

1 Angriff pro Kampfunde!

„Das war es dann!“  
Trevor Jones - Raumpilot



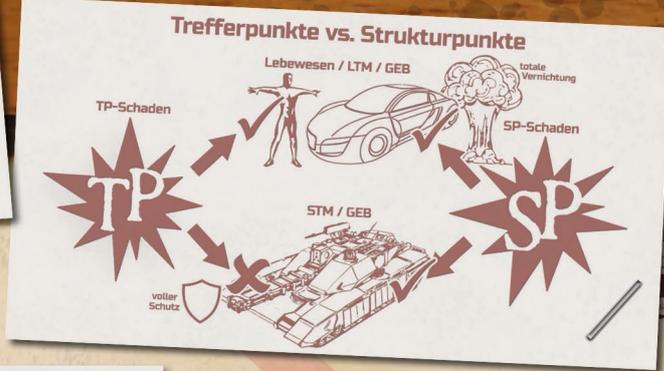
## TP vs. SP

- Trifft TP-Schaden auf ein STM oder GEB, so prallt dieser wirkungslos ab!
- Trifft SP-Schaden auf ein LTM, NSC oder einen Charakter, so wird das Ziel sofort und vollständig vernichtet!

# ! ACHTUNG !

PROVED

## 12 | FAHRZEUGKAMPF



### KRITISCHER TREFFER

| WURF | EFFEKT                                               |
|------|------------------------------------------------------|
| 1-4  | Sektion explodiert und zerstört das gesamte Fahrzeug |
| 5-6  | keine weiteren Auswirkungen                          |

### KRITISCHER TREFFER

Wenn der Charakter den ungesicherten Tank eines Fahrzeugs trifft oder der Spielleiter befindet, dass der Geschosseinschlag in einer verdient grandiosen Situation erzielt wurde, so kann durch ihn die Chance eines *Kritischen Treffers* angesagt werden. Der Spielercharakter würfelt dann mit 1W6 auf die obenstehende Tabelle, um das Schicksal entscheiden zu lassen. Regeln zu *Kritischen Erfolgen/Fehlern* sind auf Seite 79 zu finden.

### ÜBERSCHWERE WAFFEN VS. LTM/WEICHZIELE

Sollte ein Geschoss aus einer Kanone oder ein mit einem Katapult geworfener Stein ein ungepanzertes Fahrzeug (*LTM*) oder ein ungeschütztes Lebewesen (*Weichziel*) treffen, so tut man gut daran, vor der Begutachtung der Trefferzone nur leicht gefrühstückt zu haben. Der Haufen an Holz-/Geweberückständen usw. kann selbst hart gesottenen Helden den Magen umdrehen.

### LEICHTE TRANSPORTMITTEL (LTM)



Damit sind Reit-/Zugtiere, Kutschen und alle ungepanzerten motorisierten Transportmittel gemeint. Diese Ziele sind mit herkömmlichen Infanteriewaffen durchdring- und zerstörbar. Am wahrscheinlichsten ist im Rollenspiel die Variante der wilden Verfolgungsjagd von unterschiedlichen Fahrzeugen, wobei mit diversen Schusswaffen auf Insassen und Fortbewegungsmittel geschossen wird. Die Fahrer/Reiter und die Passagiere sind dabei maximal von einer schwachen Struktur geschützt. *Deckungstabelle* auf Seite 71, oben. Sinken die TP des LTM auf 0, so gilt dieses als vernichtet.

### SCHWERE TRANSPORTMITTEL (STM)



Diese Fortbewegungsmittel sind darauf ausgerichtet, dem Feuer von Infanteriewaffen widerstehen zu können. Ein Kleinkalibergeschoss wird die Hülle des Panzerkampfwagens VI Tiger auch bei günstigsten Bedingungen nicht durchdringen können. In einem Rol-

lenspiel sind Panzerschlachten selten, aber durchaus möglich. Es müssen überschwere Waffensysteme im Kampf mit gepanzerten Transportmitteln eingesetzt werden, um einen Verlust an Strukturpunkten zu erreichen. Erreicht der SP-Stand des STM die 0, ist von einer vollständigen Zerstörung auszugehen.

### GEBÄUDE (GEB)



Um eine Gebäudestruktur ordentlich auf links zu drehen, werden ebenfalls überschwere Waffen benötigt. Sinken die Strukturpunkte des Bauwerks auf 0, so stürzt dieses zusammen oder explodiert. Der Effekt richtet sich nach der Vorstellung des Spielleiters und der aktuellen Epoche/Spielsituation.

### ABLAUF EINES FAHRZEUGKAMPFS

- Zusammenfassung als *Schnellstart Würfelschema* auf den Seiten 8 und 9.
- Der Spielleiter geht die Reihenfolge der Tagesform für Charaktere und Crew-Nichtspielercharaktere (*NSC*) von oben nach unten durch und fragt ab, wer in der aktuellen Sequenz agieren kann.
- Spielercharaktere können ansagen, nicht in der Reihenfolge der Tagesform agieren zu wollen. Sie verschieben ihre Aktion in der aktuellen Kampfrunde auf einen beliebigen Zeitpunkt ihrer Wahl.
- Spieler können ansagen, ob sie das Fahrzeug selbst, ein bestimmtes Fahrzeugteil oder die von ihrer Position sichtbaren Insassen treffen wollen.
- Dann generiert der Spielleiter Zielwerte für die jeweiligen Kampfsituationen der Rundensequenz oder er verwendet die Wertekästen von Crew und Fahrzeugen. Diese halten vordefinierte Ziel- und Initiativwerte des Fahrzeugs/der Crew bereit. Eine möglichst schnelle und dramaturgisch dichte Vorgehensweise erhöht dabei generell den Reiz eines Kampfes.
- Sollte der Spielleiter die optionalen Aktionen in der Kampfrunde anwenden wollen, so kann der Charakter seine beiden Aktivitäten in der Reihenfolge der Tagesform ankündigen (Abschnitt 8. *Kampf*, Seite 33).
- Für die Würfelproben der Kampf- und Verteidigungswürfe (*Kampf/Persönlichkeit*) sagt der Spieler für seinen Charakter vorher an, ob er seine Tagesform (siehe Abschnitt 4. *Tagesform*, Seite 16) und/oder eine verfügbare Spezialisierung (siehe Abschnitt 5. *Cha-*

Mur die Toten haben das Ende des Krieges gesehen

„Besser ein Loch in Deinem Zahn, als in unserem Spähwagen, Kamerad!“  
Billy Leavenhall - Sergeant, Terranische Eingreiftruppe

# „Und wenn das nette Brücklein nun nicht da ist?“

Alexander Kortney – Gruppenführer



## TRANSPORTMITTEL

LTM / Leichte Transportmittel = Trefferpunkte (TP)  
 STM / Schwere Transportmittel = Strukturpunkte (SP)  
 GEB / Gebäude = Strukturpunkte (SP)

**Besatzung Transportmittel:**  
 Die Anzahl der Besatzungsmitglieder der Bedienungscrow des Transportmittels. Diese NSC fungieren als Fahrer, Pilot, Richtschütze, Ladeschütze, Techniker, Mechaniker oder Beifahrer

**Treibstoff Transportmittel:**  
 Art des verwendeten Antriebsmittel

**Schaden Besatzung:**  
 Waffenschäden (Enterangriffe, Fahrzeugverteidigung etc.) sind den Wertungskästen der Crew-NSC zu entnehmen

**Kollisions-Schaden:**  
 Ist ein Rammangriff gelungen, so wird der notierte Schaden bei beiden Beteiligten abgezogen. Dies können TP oder SP sein

Fahrzeuge und deren Crews sind Gegner in Kämpfen und können Verbündete in anderen Spielsituationen sein

Crew-NSC auf Seite 75, unten

**Trefferpunkte/Strukturpunkte:**  
 Je nach Panzerung des Fahrzeugs werden TP oder SP als Referenz für den Zustand des Transportmittels benutzt

**Höchsttempo Transportmittel:**  
 Meter-/Kilometeranzahl in der halben Kampfrunde (5 Sekunden) für die Maximalbewegung (Schätzwert!!!). Die Reisegeschwindigkeit ist ein Viertel der Höchstgeschwindigkeit

**Schaden Waffensysteme:**  
 Ist ein Angriff mittels Geschützbedienung etc. gelungen, so wird der notierte Schaden abgezogen. Dies können TP oder SP sein

| RAUMSCHIFF LTM                                    |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 40    |
| Besatzung/Crew                                    | 3-12  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 90 km |
| Treibstoff                                        | THB   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | 1 SP  |
| LTM; Rammern                                      | 20 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

**Ausrüstung Transportmittel:**  
 Eine Auswahl mitgeführter Ausrüstungsgegenstände, die in einem Modul eventuell von Wichtigkeit sind

- Antriebsstoffe:**
- BAT = Batteriezellen
  - ELA = Elektroantrieb
  - KRA = Kraftstoffe (Benzin, Diesel, Dampf etc.)
  - MAA = Manueller Antrieb
  - NUB = Nukleare Brennzellen
  - THB = Thernonukleare Brennzellen
  - UWE = Umwelteinflüsse (Wind, Sonne etc.)

Schwere/schwierste Waffen verursachen SP-Schaden

Leichte Waffen verursachen TP-Schaden

... racterspezialisierung, Seite 18) zur Steigerung seines Würfelergebnisses benutzen möchte.

- Die Würfelprobe wird durch den Spieler gegen den angesagten Zielwert des Spielleiters oder gegen den festen Zielwert eines Crew-NSC durchgeführt. Wird der Zielwert erreicht oder übertroffen, so ist der Treffer im Ziel.
- Treffer LTM: Der TP-Schaden wird nun durch das Aussuchen der Schadenswürfel aus den vor dem Spieler liegenden W6 der Würfelprobe, den Paschpunkten und der Höhe des Würfelergebnisses ermittelt (siehe Abschnitt 7. Würfelproben, ab Seite 29).
- Treffer STM/GEB: Es wird 1 Strukturpunkt (SP) vom Ziel abgezogen.
- In jeder Kampfrunde wird maximal 1 aktiver Angriffs-Kampfwurf durchgeführt.
- Verteidigungswürfe (Mental oder Physisch) haben kein Limit! Charaktere und NSC verteidigen sich gegen jeden Angriff, der auf sie abgegeben wird!
- Greifen sich Spielerfahrzeuge gegenseitig an, so werden dabei die charaktereigenen Zielwerte aktiviert (siehe Abschnitt 6. Zielwert, Seite 22). Ihre Tagesformhöhe beschreibt die Reihenfolge des Angriffs.

1 Angriff pro Kampfrunde

## ABLAUF FAHRZEUGKAMPF

## CHECKLISTE

- Reihenfolge = Höhe Tagesform (Charaktere/Crew-NSC); Charaktere können eine Verzögerung ansagen; Verschiebung ihrer Aktion auf einen Zeitpunkt ihrer Wahl
- Spieler sagt an, ob er auf das Fahrzeug oder sichtbare Insassen feuern möchte
- Zielwerte aus dem Wertekasten der Crew/des Fahrzeugs oder durch Ansage vom Spielleiter
- 1 Angriff (Kampf/Persönlichkeit) pro Kampfrunde **ODER** Aktionsregel
- so viele Verteidigungswürfe (Kampf/Persönlichkeit) wie nötig
- Austauschwürfel von Spezialisierung entfernen; restliche Würfel liegen lassen;
- Erfolg = Zielwert erreicht oder übertroffen  
Misserfolg = Zielwert verfehlt
- Treffer LTM: Schadenswürfel aussuchen; TP-Schaden errechnen durch: Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis 
- Treffer STM/GEB: Abzug von 1 Strukturpunkt 
- Kritischer Treffer möglich? NSC-Crew tot/verletzt?
- bei TP-Trefferwirkung Deckung von Charakteren beachten



„Gefällt mir wie du stirbst, Pissflitsche!“  
 Harvey Marston – Richtschütze

**ANGRIFF**  
**WÜRFELPROBE**  
 KANONIER/SCHÜTZE  
 KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

**VERTEIDIGUNG**  
**WÜRFELPROBE**  
 FAHRER/PILOT  
 KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

# 12 | FAHRZEUGKAMPF

LTM - LEICHTE TRANSPORTMITTEL



R = Redux

**IMPORTANT**

**! ACHTUNG!**



## BESONDERHEITEN TRANSPORTMITTEL/GEBÄUDE

- alle Aktionen in Fahrzeugen werden durch die Standard-NSC der Crew ausgeführt (*Kutscher, Fahrer, Schützen, Passagiere etc.*)
- LTM = Trefferpunkte; STM = Strukturpunkte; GEB = Trefferpunkte oder Strukturpunkte

LTM/Lebewesen versterben bei -2 TP!

| REITPFERD LTM                            |       |
|------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                             | 20/R3 |
| Verteidigungswert                        | 19/R3 |
| Geschwindigkeit/5s                       | 100 m |
| Tagesform                                | 5     |
| Trefferpunkte                            | 15    |
| Schaden; Hufe                            | 5 TP  |
| Schaden; Zähne                           | 3 TP  |
| Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Sattel |       |

| ZUGPFERD LTM                                   |       |
|------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                   | 20/R3 |
| Verteidigungswert                              | 19/R3 |
| Geschwindigkeit/5s                             | 50 m  |
| Tagesform                                      | 4     |
| Trefferpunkte                                  | 15    |
| Schaden; Hufe                                  | 4 TP  |
| Schaden; Zähne                                 | 3 TP  |
| Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Lastgeschirr |       |

| SCHLACHTROSS LTM                                  |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                      | 26/R4 |
| Verteidigungswert                                 | 22/R3 |
| Geschwindigkeit/5s                                | 90 m  |
| Tagesform                                         | 5     |
| Trefferpunkte                                     | 17    |
| Schaden; Hufe                                     | 5 TP  |
| Schaden; Rammen                                   | 4 TP  |
| Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Rüstung, Sattel |       |

| ZUGGOHSE LTM                                 |       |
|----------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                 | 21/R3 |
| Verteidigungswert                            | 20/R3 |
| Geschwindigkeit/5s                           | 20 m  |
| Tagesform                                    | 4     |
| Trefferpunkte                                | 18    |
| Schaden; Horn                                | 5 TP  |
| Schaden; Stoss                               | 5 TP  |
| Ausrüstung: Hörner, Fell, Hufe, Lastgeschirr |       |

| LASTKUTSCHE LTM                               |         |
|-----------------------------------------------|---------|
| Trefferpunkte LTM                             | 25      |
| Besatzung/Crew                                | 1-4     |
| Geschwindigkeit/5s                            | Zugtier |
| Treibstoff                                    | MAA     |
| Crew; Waffe                                   | Crew    |
| LTM; Waffe                                    | keine   |
| LTM; Rammen                                   | 12 TP   |
| Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew |         |

| POSTKUTSCHE LTM                               |         |
|-----------------------------------------------|---------|
| Trefferpunkte LTM                             | 22      |
| Besatzung/Crew                                | 1-8     |
| Geschwindigkeit/5s                            | Zugtier |
| Treibstoff                                    | MAA     |
| Crew; Waffe                                   | Crew    |
| LTM; Waffe                                    | keine   |
| LTM; Rammen                                   | 11 TP   |
| Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew |         |

| EINSPÄNNER LTM                                |         |
|-----------------------------------------------|---------|
| Trefferpunkte LTM                             | 20      |
| Besatzung/Crew                                | 1-3     |
| Geschwindigkeit/5s                            | Zugtier |
| Treibstoff                                    | MAA     |
| Crew; Waffe                                   | Crew    |
| LTM; Waffe                                    | keine   |
| LTM; Rammen                                   | 10 TP   |
| Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew |         |

| FAHRRAD LTM                                       |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 9     |
| Besatzung/Crew                                    | 1-2   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 60 m  |
| Treibstoff                                        | MAA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 4 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| MOTORRAD LTM                                      |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 13    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-2   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 240 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 6 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| MOTORROLLER LTM                                   |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 12    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-2   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 120 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 6 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| PKW - TYP A LTM                                   |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 19    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-5   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 200 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 9 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| PKW - TYP B LTM                                   |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 20    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-5   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 480 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 10 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| LKW - TYP A LTM                                   |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 29    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-4   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 180 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 14 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| LKW - TYP B LTM                                   |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 34    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-4   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 200 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 17 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| FESSELBALLON LTM                                  |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 11    |
| Besatzung/Crew                                    | 3-12  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 200 m |
| Treibstoff                                        | UWE   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 5 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| ZEPPELIN LTM                                      |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 13    |
| Besatzung/Crew                                    | 3-12  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 180 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 6 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

„Spuck die Autoschlüssel aus und wir brechen Dir nur die Nase!“

Lodewig Wagner - Gangster



„Verhaften Sie die üblichen Verdächtigen!“  
Mitsuya Imamura – Staatsanwalt



LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

| DROHNE LTM                             |       |
|----------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                      | 5     |
| Besatzung/Crew                         | (1)   |
| Geschwindigkeit/5s                     | 260 m |
| Treibstoff                             | BAT   |
| Crew; Waffe                            | Crew  |
| LTM; Waffe                             | keine |
| LTM; Rammen                            | 2 TP  |
| Ausrüstung: Bauteile, Kamera, Batterie |       |

| FLUGZEUG – TYP A LTM                              |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 15    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-4   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 260 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | 5 TP  |
| LTM; Rammen                                       | 7 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| FLUGZEUG – TYP B LTM                              |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 25    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-12  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 280 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 12 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| FLUGZEUG – TYP C LTM                              |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 35    |
| Besatzung/Crew                                    | 2-400 |
| Geschwindigkeit/5s                                | 900 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 17 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| HELIKOPTER LTM                                    |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 18    |
| Besatzung/Crew                                    | 1-5   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 380 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 9 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| SCHIFF – TYP A LTM                                |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 25    |
| Besatzung/Crew                                    | 6-10  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 80 m  |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 12 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| SCHIFF – TYP B LTM                                |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 35    |
| Besatzung/Crew                                    | 6-15  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 70 m  |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 17 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| SCHIFF – TYP C LTM                                |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 45    |
| Besatzung/Crew                                    | 8-20  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 60 m  |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 22 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| U-BOOT LTM                                        |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 15    |
| Besatzung/Crew                                    | 2-5   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 60 m  |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | keine |
| LTM; Rammen                                       | 7 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| FRACHTRAUMER LTM                                  |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 35     |
| Besatzung/Crew                                    | 3-12   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 120 km |
| Treibstoff                                        | THB    |
| Crew; Waffe                                       | Crew   |
| LTM; Waffe                                        | 1 SP   |
| LTM; Rammen                                       | 17 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |        |

| SCOUTRAUMER LTM                                   |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 25     |
| Besatzung/Crew                                    | 3-12   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 180 km |
| Treibstoff                                        | THB    |
| Crew; Waffe                                       | Crew   |
| LTM; Waffe                                        | 1 SP   |
| LTM; Rammen                                       | 12 TP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |        |

| RAUMSCHIFF LTM                                    |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Trefferpunkte LTM                                 | 40    |
| Besatzung/Crew                                    | 3-12  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 90 km |
| Treibstoff                                        | THB   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| LTM; Waffe                                        | 1 SP  |
| LTM; Rammen                                       | 20 TP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| ANFÄNGER CREW                            |       |
|------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                             | 17/R2 |
| Verteidigungswert                        | 16/R2 |
| Wissenswert                              | 19/R3 |
| Tagesform                                | 3     |
| Trefferpunkte                            | 11    |
| Schaden; Faust                           | 2 TP  |
| Schaden; Waffe                           | 4 TP  |
| Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| NORMAL CREW                              |       |
|------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                             | 20/R3 |
| Verteidigungswert                        | 19/R3 |
| Wissenswert                              | 22/R3 |
| Tagesform                                | 4     |
| Trefferpunkte                            | 12    |
| Schaden; Faust                           | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                           | 5 TP  |
| Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| VETERAN CREW                             |       |
|------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                             | 24/R3 |
| Verteidigungswert                        | 23/R3 |
| Wissenswert                              | 28/R4 |
| Tagesform                                | 5     |
| Trefferpunkte                            | 13    |
| Schaden; Faust                           | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                           | 5 TP  |
| Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| PROFI CREW                               |       |
|------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                             | 27/R4 |
| Verteidigungswert                        | 26/R4 |
| Wissenswert                              | 32/R4 |
| Tagesform                                | 6     |
| Trefferpunkte                            | 14    |
| Schaden; Faust                           | 4 TP  |
| Schaden; Waffe                           | 6 TP  |
| Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfaffen |       |

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

CREW

Crew = Standard-NSC!

„Wir sind hier um die Gerechtigkeit zu erhalten, wir praktizieren sie nicht.“  
Monroe Brewster – Fachberater für Leichensorgung

R = Redux

# 12 | FAHRZEUGKAMPF



„Bist Du ein Soldat oder eine Amöbe?“  
Grigorov Nicolaides - Ladeschütze

STM - SCHWERE TRANSPORTMITTEL



| PANZER – TYP A STM                                |      |
|---------------------------------------------------|------|
| Strukturpunkte STM                                | 3    |
| Besatzung/Crew                                    | 3-6  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 60 m |
| Treibstoff                                        | KRA  |
| STM; Waffe 01                                     | 5 TP |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP |
| STM; Rammen                                       | 1 SP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |      |

| PANZER – TYP B STM                                |      |
|---------------------------------------------------|------|
| Strukturpunkte STM                                | 4    |
| Besatzung/Crew                                    | 3-5  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 80 m |
| Treibstoff                                        | KRA  |
| STM; Waffe 01                                     | 5 TP |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP |
| STM; Rammen                                       | 2 SP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |      |

| PANZER – TYP C STM                                |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 5     |
| Besatzung/Crew                                    | 3-4   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 100 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| STM; Waffe 01                                     | 7 TP  |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP  |
| STM; Rammen                                       | 2 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| PANZERWAGEN STM                                   |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 3     |
| Besatzung/Crew                                    | 1-6   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 160 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| STM; Waffe 01                                     | 5 TP  |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP  |
| STM; Rammen                                       | 1 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| DROHNE – TYP A STM                            |       |
|-----------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                            | 2     |
| Besatzung/Crew                                | (1)   |
| Geschwindigkeit/5s                            | 950 m |
| Treibstoff                                    | KRA   |
| STM; Waffe 01                                 | 5 TP  |
| STM; Waffe 02                                 | 1 SP  |
| STM; Rammen                                   | 1 SP  |
| Ausrüstung: Steuersysteme, Munition, Bauteile |       |

| DROHNE – TYP B STM                            |        |
|-----------------------------------------------|--------|
| Strukturpunkte STM                            | 3      |
| Besatzung/Crew                                | (1)    |
| Geschwindigkeit/5s                            | 2,6 km |
| Treibstoff                                    | KRA    |
| STM; Waffe 01                                 | 1 SP   |
| STM; Waffe 02                                 | 1 SP   |
| STM; Rammen                                   | 1 SP   |
| Ausrüstung: Steuersysteme, Munition, Bauteile |        |

| BOMBER STM                                        |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 4     |
| Besatzung/Crew                                    | 2-4   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 700 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| STM; Waffe 01                                     | 7 TP  |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP  |
| STM; Rammen                                       | 2 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| KAMPFFLUGZEUG STM                                 |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 3     |
| Besatzung/Crew                                    | 2-3   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 950 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| STM; Waffe 01                                     | 5 TP  |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP  |
| STM; Rammen                                       | 1 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| KAMPFHELIKOPTER STM                               |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 3     |
| Besatzung/Crew                                    | 1-3   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 650 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| STM; Waffe 01                                     | 7 TP  |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP  |
| STM; Rammen                                       | 1 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| FRACHTHELIKOPTER STM                              |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 3     |
| Besatzung/Crew                                    | 1-5   |
| Geschwindigkeit/5s                                | 400 m |
| Treibstoff                                        | KRA   |
| Crew; Waffe                                       | Crew  |
| STM; Waffe                                        | 7 TP  |
| STM; Rammen                                       | 1 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| U-BOOT STM                                        |       |
|---------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte STM                                | 7     |
| Besatzung/Crew                                    | 10-50 |
| Geschwindigkeit/5s                                | 60 m  |
| Treibstoff                                        | NUB   |
| STM; Waffe 01                                     | 7 TP  |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP  |
| STM; Rammen                                       | 4 SP  |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |       |

| KAMPFSCHIFF STM                                   |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Strukturpunkte STM                                | 8      |
| Besatzung/Crew                                    | 50-190 |
| Geschwindigkeit/5s                                | 60 m   |
| Treibstoff                                        | KRA    |
| STM; Waffe 01                                     | 7 TP   |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP   |
| STM; Rammen                                       | 4 SP   |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |        |

| SCHLACHTSCHIFF STM                                |      |
|---------------------------------------------------|------|
| Strukturpunkte STM                                | 12   |
| Besatzung/Crew                                    | 2200 |
| Geschwindigkeit/5s                                | 50 m |
| Treibstoff                                        | KRA  |
| STM; Waffe 01                                     | 7 TP |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP |
| STM; Rammen                                       | 5 SP |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |      |

| RAUMER – TYP A STM                                |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Strukturpunkte STM                                | 3      |
| Besatzung/Crew                                    | 1-2    |
| Geschwindigkeit/5s                                | 180 km |
| Treibstoff                                        | THB    |
| STM; Waffe 01                                     | 1 SP   |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP   |
| STM; Rammen                                       | 1 SP   |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |        |

| RAUMER – TYP B STM                                |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Strukturpunkte STM                                | 8      |
| Besatzung/Crew                                    | 5-250  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 140 km |
| Treibstoff                                        | THB    |
| STM; Waffe 01                                     | 1 SP   |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP   |
| STM; Rammen                                       | 4 SP   |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |        |

| RAUMER – TYP C STM                                |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Strukturpunkte STM                                | 12     |
| Besatzung/Crew                                    | 3-600  |
| Geschwindigkeit/5s                                | 160 km |
| Treibstoff                                        | THB    |
| STM; Waffe 01                                     | 1 SP   |
| STM; Waffe 02                                     | 1 SP   |
| STM; Rammen                                       | 6 SP   |
| Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew |        |

STM gelten als zerstört bei 0 SP!



„Das Denken klappt jetzt besser, so mit dem Schaltknüppel in der Hand!“  
Aziz Jahani - Meistermechaniker

„Wir sind Taxifahrer! Für Gewalttätigkeiten sind wir nicht ausgebildet worden!“  
 Victorino Aparicio - Taxifahrer und Teilzeitschläger

GEB - GEBÄUDE



| BUNKER – TYP A GEB                                        |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 3     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-10  |
| Baumaterial                                               | Erde  |
| Stockwerke                                                | keine |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| BUNKER – TYP B GEB                                        |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 4     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-10  |
| Baumaterial                                               | Holz  |
| Stockwerke                                                | keine |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| BUNKER – TYP C GEB                                        |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 5     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-20  |
| Baumaterial                                               | Stein |
| Stockwerke                                                | 2     |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 1 SP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| BUNKER – TYP D GEB                                        |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 6     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-30  |
| Baumaterial                                               | Beton |
| Stockwerke                                                | 3     |
| GEB; Waffe 01                                             | 7 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 1 SP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| HAUS – TYP A GEB                                          |      |
|-----------------------------------------------------------|------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 2    |
| Besatzung/Crew                                            | 3-15 |
| Baumaterial                                               | Holz |
| Stockwerke                                                | 2    |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |      |

| HAUS – TYP B GEB                                          |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 3     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-20  |
| Baumaterial                                               | Stein |
| Stockwerke                                                | 2     |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| HAUS – TYP C GEB                                          |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 4     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-40  |
| Baumaterial                                               | Beton |
| Stockwerke                                                | 3     |
| GEB; Waffe 01                                             | 7 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 1 SP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| FABRIK GEB                                                |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 6     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-60  |
| Baumaterial                                               | Beton |
| Stockwerke                                                | 4     |
| GEB; Waffe 01                                             | 7 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 1 SP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| SCHÜTZENGRABEN GEB                                        |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 3     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-50  |
| Baumaterial                                               | Erde  |
| Stockwerke                                                | keine |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| SCHÜTZENLOCH GEB                                          |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 1     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-4   |
| Baumaterial                                               | Erde  |
| Stockwerke                                                | keine |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| WEHRMAUER GEB                                             |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Strukturpunkte GEB                                        | 3     |
| Besatzung/Crew                                            | 3-40  |
| Baumaterial                                               | Stein |
| Stockwerke                                                | keine |
| GEB; Waffe 01                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 02                                             | 5 TP  |
| GEB; Waffe 03                                             | 1 SP  |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew</i> |       |

| RAUMSTATION X GEB                                       |         |
|---------------------------------------------------------|---------|
| Strukturpunkte GEB                                      | 8       |
| Besatzung/Crew                                          | 2000    |
| Baumaterial                                             | TiPlast |
| Stockwerke                                              | 80      |
| GEB; Waffe 01                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 02                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 03                                           | 1 SP    |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i> |         |

| RAUMSTATION Y GEB                                       |         |
|---------------------------------------------------------|---------|
| Strukturpunkte GEB                                      | 10      |
| Besatzung/Crew                                          | 5000    |
| Baumaterial                                             | TiPlast |
| Stockwerke                                              | 100     |
| GEB; Waffe 01                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 02                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 03                                           | 1 SP    |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i> |         |

| RAUMSTATION Z GEB                                       |         |
|---------------------------------------------------------|---------|
| Strukturpunkte GEB                                      | 12      |
| Besatzung/Crew                                          | 7000    |
| Baumaterial                                             | TiPlast |
| Stockwerke                                              | 120     |
| GEB; Waffe 01                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 02                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 03                                           | 1 SP    |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i> |         |

| KAMPFPLANET GEB                                         |         |
|---------------------------------------------------------|---------|
| Strukturpunkte GEB                                      | 22      |
| Besatzung/Crew                                          | 5000    |
| Baumaterial                                             | TiPlast |
| Stockwerke                                              | 90      |
| GEB; Waffe 01                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 02                                           | 1 SP    |
| GEB; Waffe 03                                           | 1 SP    |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i> |         |

| MINENSTATION GEB                                      |         |
|-------------------------------------------------------|---------|
| Strukturpunkte GEB                                    | 5       |
| Besatzung/Crew                                        | 30-200  |
| Baumaterial                                           | TiPlast |
| Stockwerke                                            | 8       |
| GEB; Waffe 01                                         | 1 SP    |
| GEB; Waffe 02                                         | 1 SP    |
| GEB; Waffe 03                                         | 1 SP    |
| Ausrüstung: <i>Verpflegung, Erze, Ausrüstung Crew</i> |         |

GEB gelten als zerstört bei 0 SP!

„Sie sind Kunstsammler? Ich dachte, Sie sammeln nur Leichen in Panzern.“  
 Shi Changming - Anlageberater und Ersthelfer

## 13 | OPTIONALE REGELN



„Beim ersten Date nicht mit Tentakel!“  
Alonso Cervano – Irrenwärter

Der Spielleiter hat die Möglichkeit, die folgenden optionalen Regeln bzw. Vorgehensweisen in seine Spielsitzungen für *Ultima Ratio Civium* einzubauen, um eine größere Varianz zuzulassen. Diese optionalen Vorschläge können nach Wunsch modifiziert werden.

### BEFEHLSKETTEN/SOZIALE INTERAKTION AM TISCH

Ist eine militärische Hierarchie im Spiel nötig, so sollte der Spielleiter beachten, dass sich kein Spieler einem anderen Mitspieler im Befehlsston fügen möchte. Damit das Klima am Tisch stabil bleibt, werden Befehle grundsätzlich in zwei Ebenen behandelt.

- Die erste Sektion ist die *Spielerebene*. Bei aufkommenden Diskussionen am Tisch über Vorgehensweise und Befehle sagt der Spielleiter eine virtuelle Pause in der Handlung an. Jetzt können sich alle Spieler wertfrei über die Sinnhaftigkeit und die verfolgten Ziele im Plenum austauschen. Sollte keine befriedigende Entscheidung herbeizuführen sein, ist eine zahlenmäßige Abstimmung oder als letztes Mittel ein Spielleiterentscheid möglich.
- Die zweite Sektion ist die Umsetzung auf *Charakterebene*. Die auf Spielerebene getroffene Entscheidung wird nun vom ranghöchsten Charakter als Befehl ausgegeben und von der Gruppe umgesetzt. Da jeder Spieler beim vorausgegangenen Prozess seine Ideen mit einbringen konnte, sollten sich alle berücksichtigt fühlen und die Handlung kann wieder regulär einklinken. Damit sollten böses Blut und sinnlose persönliche Diskussionen negiert und eine möglichst stressfreie Atmosphäre generiert werden.

Spielerebene vs. Charakterebene

Macht doch alle was ihr wollt!

### BERUFE UND TÄTIGKEITSBEREICHE

Wenn der Spielleiter dies gestattet, kann ein Spieler auch einen Beruf als *Spezialisierung* wählen. Dies bedeutet, dass in dieser einen Spezialisierung mehrere Tätigkeiten eingeschlossen sind. Welche das im Einzelnen sind, hängt vom Beruf und der Absprache zwischen Spielleiter und Spieler ab. Der gewählte Beruf wird in ein Feld der Spezialisierung eingetragen und die darin enthaltenen Fähigkeiten in das Notizfeld auf der letzten Seite vermerkt.

Waffenspezialisierungen jeder Art sind generell nicht in einem solchen Berufspaket enthalten.

Umfangreiche Fertigungs- und Zauberlisten werden bei anderen Spielen normalerweise dazu genutzt die Tiefe eines Charakters zu definieren. Mit dieser Regel

brücke kann man Spieler langsam an ein ungewohnt freies Spielsystem gewöhnen.

### ERFAHRENE CHARAKTERE

Sollten die Spieler sofort alte und erfahrene Charaktere spielen müssen, so kann die Ermittlung der *Tagesform* an die vorhandene Lebenserfahrung der Veteranen angepasst werden. Die Maximalgrenze der Tagesform verbleibt aber immer bei 7 Punkten! Zur Ermittlung kann die nachfolgende Auflistung angewendet werden, aber daraus resultierende überzählig gewürfelte Punkte beim täglichen Tagesform-Wurf verfallen ersatzlos:

- neuer/junger Charakter 1W6+1
- erfahrener/weiser Charakter 1W6+2
- mit allen Wassern gewaschen 1W6+3
- abgefuckter Veteranenproficrack 1W6+4

*Beispiel: Ein steinalter und belesener Professor hat durch seine lange Lebenserfahrung eine erhöhte Tagesform von 1W6+2 zur Verfügung. Er kann aber keine Punkte der Tagesform in das Vermeiden oder Austeilen von Schadenspunkten investieren, da seine Arthroseeinschränkungen keine außergewöhnlichen Kampfsportbewegungen mehr zulassen. Sein Einsatzgebiet sind wohl eher atemberaubende mentale Kunststücke. Bitte bei der Investition von Tagesform möglichst immer logische Zusammenhänge beachten!*

maximal 7 Punkte Tagesform

### CHECKLISTE

#### OPTIONALE REGELN

- Befehlsketten
- Berufe (*Spezialisierung*, Seite 18)
- Erfahrene Charaktere
- Familiäre Strukturen
- Fehl-/Erfolgswürfe – Kritisch?!
- Fremdrassen
- Geisteszustand
- Junge Charaktere
- Kombinierte Würfe
- Körpergewicht
- Langfristige Aktivitäten
- Tagesform regenerieren
- Tragfähigkeit / Schnellkraft
- Würfeln?
- Zielen!



#### VERWENDUNG

- der Spielleiter kann diese Regelvarianten nach Wunsch einbauen/modifizieren

„Der Mensch steht im Mittelpunkt meines Berufs.“  
Jack Kentrell – Scharfschütze

„Batterieleistung fallend?“  
Truman Bainbridge – Wartungstechniker



## FAMILIÄRE STRUKTUREN

Sobald Spielercharaktere virtuelle Familienmitglieder am Tisch als NSC mitführen müssen, sorgen diese für eine grundsätzlich passive Schutzhaltung, die den Spielfluss behindern kann. Die Risikobereitschaft des Charakters sinkt dadurch erheblich und die Handlung kann ins Stocken geraten. Die Autoren haben zu dem Thema zahlreiche Versuche durchgeführt, die auf lange Sicht alle ein Scheitern herbeigeführt haben.

Allerdings können sterbende oder vermisste Familienmitglieder als Motivationsschub in der ersten Spielsitzung sehr gut verwendet werden.

Unser Autorenfazit ist, dass für den Spieler ein „ungebundener“ Charakter wesentlich einfacher einzusetzen und auf längere Dauer mit mehr Freude und Kreativität spielbar ist!

## FEHL-/ERFOLGSWÜRFE – KRITISCH?!

Es wird von einem Zielwert von 18 bei 4W6 ausgegangen. Bei Würfelproben, bei denen 3 oder mehr W6, die entsprechende Augenzahlen zeigen, tritt ein kritisches Ereignis (Erfolg/Fehler) ein!

- **Kritischer Erfolg (3 x 6er):** Es tritt das bestmögliche Ergebnis für die Situation ein. Potentielle Bündnispartner/Söldner schließen sich mit Begeisterung der Gruppe an und werden auch in Grenzfällen treu bleiben, im Kampf wird doppelter Schaden verursacht, Statisten werden durch den Angriff sofort ausgeschaltet, die Aufgabe wird schneller als erwartet erledigt, etc.
- **Erfolg (18):** Alles läuft nach Plan.
- **Flüchtigkeitsfehler; maximal 2 unter Zielwert (16-17):**

Es wird ein Erfolg erzielt, allerdings mit bitterem Beigeschmack. Eine Klettertour dauert viel länger als geplant und bringt die Charaktere an den Rand der Erschöpfung, angeheuerte Söldner sind nicht mit dem Herzen bei der Sache und desertieren, wenn sich eine bessere Möglichkeit zum Geldmachen bietet, beim Feilschen erzielt man zwar einen niedrigeren Preis, aber die Ware ist, wie sich herausstellt, von mangelhafter Qualität, etc. Bei 4W6 und 18 Schwierigkeitsgrad sind das 16 von 83 möglichen Fehlern = 19,28% aller Fehler.



Puuuh!

- **Normaler Fehler; maximal 8 unter Zielwert (11-15):** Es klappt nicht, wie geplant. Der Verkäufer beharrt auf seinem Preis, die Söldner wollen nicht mitmachen, die Kletterpartie muss abgebrochen werden, die Höhenangst setzt ein, als man die Planke betritt etc. Bei 4W6 und 18 Schwierigkeitsgrad sind das 50 von 83 möglichen Fehlern = 60,24% aller Fehler.
- **Mächtiger Fehler; mehr als 8 unter Zielwert (8-10):** Da geht was ziemlich schief. Der Verkäufer wird sauer und verlangt einen Preis über Listenpreis oder verkauft gar nicht, die Söldner werden aggressiv und werfen die Charaktere mit Gewalt aus ihrem Büro, man stürzt beim Klettern und verletzt sich mittelschwer, man knallt beim Balancieren mitten zwischen zwei Hochhäusern auf das Brett und hängt hilflos in luftiger Höhe, etc. Bei 4W6 und 18 Schwierigkeitsgrad sind das 11 von 83 möglichen Fehlern = 13,25% aller Fehler.
- **Kritischer Fehler (3 x 1er):** Pasch gibt keine Bonuspunkte! Okay, jetzt brennt die Hölle. Der Verkäufer ruft einen Schlägertrupp, um die nervigen Feilscher aus seinem Laden prügeln zu lassen oder ruft gleich die Bullen, die Söldner wurden bereits von der Gegenseite angeheuert und greifen sofort an, kletternde oder balancierende Charaktere stürzen ab und verletzen sich lebensgefährlich (wenn niemand erste Hilfe leistet, war's das dann wohl). Bei 4W6 sind das 6 von 83 möglichen Fehlern = 7,23% aller Fehler.

## FREMDRASSEN

Möchte der Spielleiter bei der Charaktererschaffung Wesen mit einbeziehen, die von der Standardbauweise der üblichen menschlichen Wesen abweichen, so kann er natürlich die zu vergebenden Punkte für den Basisblock nach eigenen Wünschen modifizieren.

Beispiel: Ein Troll soll als Spielercharakter vergeben werden. Trolle sind groß und kampfstark, aber nicht unbedingt weltgewandt und geschickt. Also kann man die Werte Physis und Kampf erhöhen und Persönlichkeit und Alles Andere entsprechend einschränken. Denkbar wären Physis maximal 5, Kampf maximal 5, Persönlichkeit maximal 2, Alles Andere maximal 2. Als zu verteilende Punkte bei den vorliegenden Grenzen wären wohl 11 Punkte angebracht. Der Spielleiter sollte nicht vergessen, die situativen Zielwerte für Würfelproben deutlich zu erhöhen, um die übermenschliche Leistungsfähigkeit entsprechend abzubilden.



### KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – ANGRIFF

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                                                                      |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Doppelter Schaden                                                           |
| Normaler Erfolg      | Normaler Schaden                                                            |
| Misserfolg           | Ziel verfehlt                                                               |
| Kritischer Fehler    | Ziel verfehlt, Angriffswaffe zerstört bei Prüfwurf mit 1W6 (Ergebnis von 1) |

### KRITISCHER ERFOLG/FEHLER – VERTEIDIGUNG

| ERGEBNIS WÜRFELPROBE | EFFEKT                            |
|----------------------|-----------------------------------|
| Kritischer Erfolg    | Angreifer bekommt eigenen Schaden |
| Normaler Erfolg      | Treffer vermieden/abgewehrt       |
| Misserfolg           | Voller Schaden                    |
| Kritischer Fehler    | Doppelter Schaden                 |

„Das kommt nicht von unserem Planeten!“  
Janderke Traugott – Minenarbeiter

## 13 | OPTIONALE REGELN

### GEISTESZUSTAND

Sollte der Spieler für ein Horror-Modul einen Wert für geistige Erschöpfung oder Instabilität benötigen, so findet sich auf Seite 2 des Charakterbogens ein Kasten mit entsprechenden Werten. Die aktuell gültige Zahlenangabe ist dabei jeweils einzukreisen.

- Der dort notierte *Geisteszustand* errechnet sich aus der Formel: *Persönlichkeit*  $\times$  30 + 6.
- Maximal kann ein Charakter über einen Wert von 99 Punkten verfügen.
- Bei verstörenden Erlebnissen gibt der Spielleiter beispielsweise an, wie viel Punkte (*Festwert* oder *1W6*) an geistiger Stabilität verloren geht.
- Ab einem Wert von 19 bis 10 zeigt der Charakter auffällige Verhaltensweisen in der Öffentlichkeit, wie beispielsweise laute Selbstgespräche, plötzliches Körperzucken oder gellende Schreie.
- Ab 9 bis 1 ist die Selbst- oder Fremdgefährdung so groß, dass eine Einweisung in eine geschlossene Institution unumgänglich ist.
- Der Wert 0 symbolisiert das endgültige Abgleiten in einen stabilen, unheilbaren Wahnsinn.
- In einer Klinik werden pro Woche *2W6* Punkte Geisteszustand regeneriert. Eine freiwillige Selbsteinweisung ist jederzeit möglich.

Wahnsinn ist Trumpf!

### JUNGE CHARAKTERE

Die Erschaffung jugendlicher Charaktere wird durch die Senkung der *Basisblock-Punkte* ermöglicht. Statt der üblichen 9 Punkte werden nur 7 (*bei Pubertierenden*) oder 5 (*bei Kleinkindern*) Punkte zur Charaktererschaffung erlaubt. Jeder Wert kann dabei mit maximal 2 Punkten und muss mit minimal 1 Punkt besetzt werden. Dies reduziert die bewältigbaren Handlungen extrem. Deshalb sollte der Spielleiter die Höhe der Zielwerte für die Heranwachsenden so weit senken, damit die Chance eine Würfelprobe zu bestehen, überhaupt gegeben ist. Das Auswürfeln der Tagesform wird ganz normal mit *1W6+1* durchgeführt. Der Zielwert für die Gegner der halbwüchsigen Spielercharaktere ist auch hier das Doppelte der investierten Basisblock-Punkte.

### KOMBINIERTER WÜRFE

Gewisse Tätigkeiten gehen leichter von der Hand, wenn viele Charaktere ihre physische Kraft oder Magie vereinen. Der Spielleiter gibt einen höheren Zielwert vor und mehrere Spielercharaktere versuchen gemeinsam, gegen den genannten Wert anzuwürfeln und die

Zu jung zum sterben?

sen zu erreichen oder zu übertreffen. D. h., die Ergebnisse jedes einzelnen Charakters werden miteinander addiert und dann mit dem Zielwert verglichen.

*Beispiel: Die Riegel eines Tores sind aus der Verankerung gesprengt und zahlreiche Gegner stemmen sich dagegen, um es zu öffnen. Vier verzweifelte Charaktere versuchen gegenzuhalten, um einen Balken einzuhaken, der das beschädigte Tor wieder arretieren kann. Der Spielleiter gibt einen Zielwert von 50 vor. Jeder der Charaktere würfelt nun auf seine Basisblock-Werte *Physis* und *Alles Andere*. Eine eventuelle Nutzung der Tagesform ist natürlich möglich und muss vorher angesagt werden. Die vier Endergebnisse der Würfelproben werden addiert und müssen den Wert 50 erreichen oder übertreffen, um erfolgreich zu sein und das Tor zu stabilisieren.*

### KÖRPERGEWICHT

Gewicht und Größe sind durch den Spieler eigentlich frei wählbar. Diese Angaben kann man auf Seite 3 des Charakterbogens vermerken.

Sollte das genaue Gewicht wichtig sein, so kann der Spieler dies aus der *Physis* mit der folgenden Formel ableiten: *Physis*  $\times$  35 + 6 = *Wert in Kilogramm*. Die Angabe enthält keinen großartigen Fettanteil. Wer also seine Speckrollen ins Herz geschlossen hat, addiert einfach 10 bis 50 Kilogramm hinzu.

### LANGFRISTIGE AKTIVITÄTEN

Um eine Aktion abzubilden, die sich über einen langen Zeitraum erstreckt, kann der Spielleiter einen hohen Zielwert und eine feste Anzahl von Würfeln vorgeben. Der Charakter hat nun die Aufgabe, mit den zur Verfügung stehenden Würfeln den Zielwert zu übertreffen. D. h., jeder der Einzelwürfe wird addiert und letztendlich mit dem Zielwert verglichen. Möglich ist auch die Vorgabe eines Zielwertes und einer festen zu erreichenden Anzahl an Erfolgen, um eine solche Handlung abzubilden.

*Beispiel: Eine hohe Klippe ist bei peitschendem Regen und böigem Wind zu erklimmen. Der Spielleiter gibt einen Zielwert von 60 und zur Bewältigung sieben einzelne Würfelproben vor. Der Spieler addiert nun *Physis* und *Alles Andere* und kann bei Bedarf ansagen, Punkte seiner Tagesform dazulegen. Jedes einzelne Endergebnis der sieben Würfe wird addiert und muss am Ende die 60 erreichen oder übertreffen, um einen Erfolg verbuchen zu können.*



„Ich hasse es zu Hause zu arbeiten!“  
Clive Benson – Feuerwehrmann





## TAGESFORM REGENERIEREN

Laut dem Standard erneuern sich die Punkte für *Tagesform* und *Magie* regelmäßig alle 24 Stunden (optimalerweise nach der Schlafphase).

Sollte der Spielleiter den Abenteurern mehr Tagesform gönnen wollen, weil die Anforderungen des Moduls sehr hoch sind etc., so kann er ein Belohnungssystem anwenden, das 1 Bonuspunkt für die gesamte Gruppe/je Charakter (insgesamt maximal 7 Punkte Tagesform möglich) für absolvierte Erfolge garantiert:

- Alternative Fortentwicklung der Handlung
- Brillante Idee bzw. Problemlösungsstrategie
- Kritischer Erfolg gewürfelt/erzielt
- Mildtätige/gütige Reaktion gegenüber NSC
- Tötung eines schwierigen Gegners

Die beispielhafte Liste kann flexibel erweitert werden, um alle Eventualitäten abzudecken!

Schwer ist Ansichtssache!

## TRAGFÄHIGKEIT UND SCHNELLKRAFT

Wenn eine Obergrenze der *Tragebelastung* gewünscht wird, multipliziert der Spieler seine *Physis* mit 20. Der errechnete Wert in Kilogramm ist dann die Maximalbelastung, die auf langen Strecken am Körper getragen werden kann.

Kurzfristige Kraftanstrengungen dagegen, ergeben mit der Verrechnung von *Physis* und einem Multiplikator von 40 eine *Schnellkraftbelastung* in Kilogramm.

Der vorgesehene Platz zum Eintragen befindet sich auf Seite 2 des *Charakterbogens*.

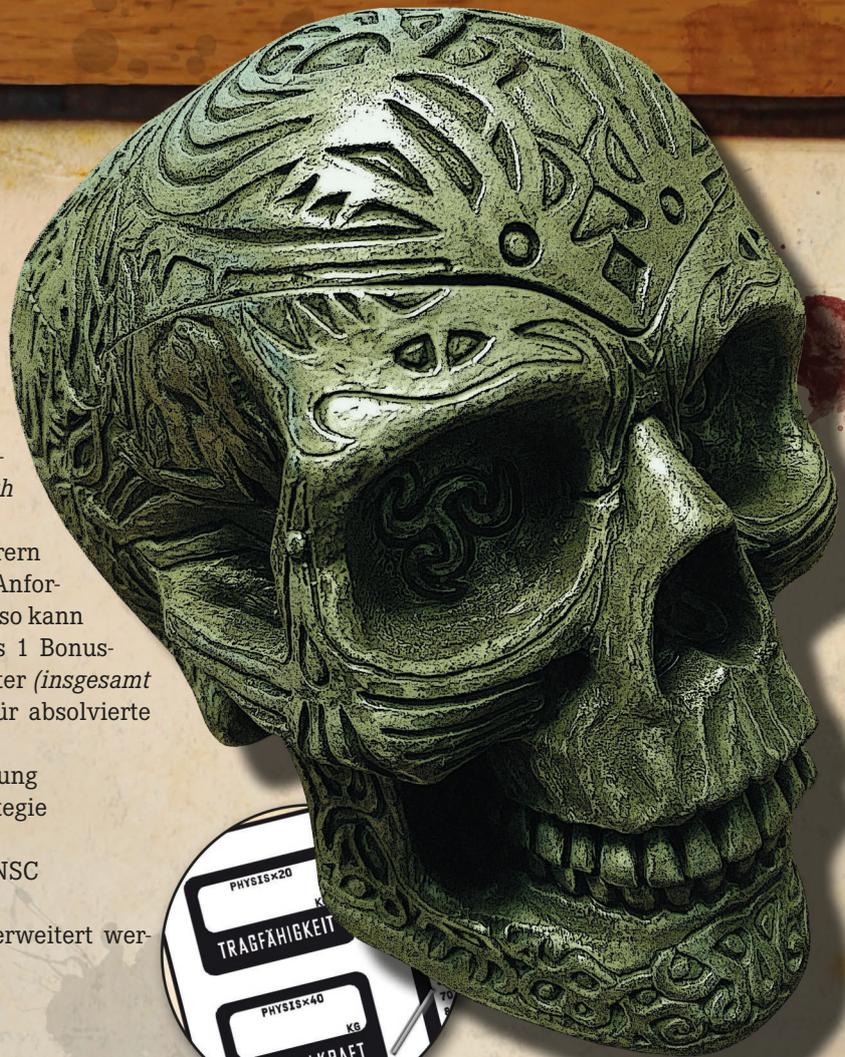
## WÜRFELN? Ich will aber ...

Wir möchten nicht, dass der Spielleiter in eine harte Phase der Traurigkeit verfällt, weil er in diesem Spiel nicht würfeln darf. Deshalb ist es natürlich selbstverständlich möglich, jederzeit und überall den Würfelbecher klappern zu lassen und nach Herzenslust Ergebnisse rauszublasen. hf ...



## ZIELEN!

Der Spielercharakter kann auf NSC oder andere Charaktere gezielt anlegen und dabei versuchen vitale Körperbereiche zu treffen. Dazu muss der Spielercharakter eine volle *Kampfrunde* unbeweglich in Position bleiben



Grossmutter, warum kost Du so grosse Zähne?

und zielen (Der Charakter verbraucht bei Verwendung der optionalen Aktionsregel beide Aktionen, die ihm eigentlich in der Kampfrunde zustehen).

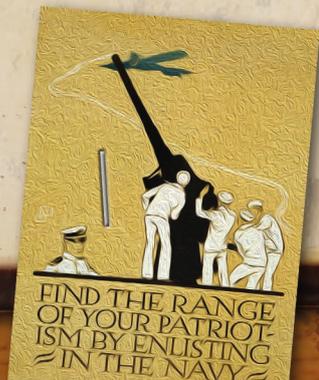
Nachdem der Spielleiter den *Zielwert* festgelegt hat oder der *Verteidigungswert* eines Standard-NSC ausgewählt ist, führt der Spieler die Würfelprobe aus. Übertrefft oder erreicht er damit die *2fache Höhe* des Zielwerts/Verteidigungswerts, so fällt das anvisierte Ziel kommentarlos um und gilt als verstorben. Wird die zweifache Menge an Zielwertpunkten nicht erreicht, aber ein normaler Treffer erzielt, so wird lediglich der herkömmlich errechnete Schaden angewendet. Danach kann nach einer weiteren investierten Runde ein neuer gezielter Schuss abgegeben werden.

Beim Schießen auf wichtige handlungstragende NSC oder Charaktere hat der Spielleiter natürlich die Freiheit dramaturgische Eingriffe vorzunehmen.

*Beispiel:* Der Zielwert für den gezielten Schuss ist auf 15 festgelegt worden. Der Spieler erreicht mit seiner Würfelprobe und allen Boni ein Ergebnis von 31. Damit ist beispielsweise Herz oder Hirn des Ziels so irreversibel geschädigt, dass der betroffene Organismus die Funktion zügig einstellt.

mausetot bei 3facher Zielwerthöhe!

„Mensch, renn nicht so schnell! Kommst noch früh genug zu spät!“  
Amelie Tanguay - Söldnerin



FIND THE RANGE OF YOUR PATRIOTISM BY ENLISTING IN THE NAVY



Der Spieler – ein unverstandenes und scheues Wesen? Bullshit! Spieler und Spielleiter bilden eine Allianz, um die Zeit, die man mit Rollenspiel verbringt, maximal fett zu gestalten. Der Spielleiter knechtet im Voraus für die Spielvorbereitungen und die Spieler haben dann das Privileg, die erdachte Welt mit Glanz oder auch eitrigem Blut zu verzieren. Also dann, frisch auf; Mord rufen und des Krieges Hunde entfesseln ...

Charaktere = Persönlichkeiten

### KREATION CHARAKTER, UND DANN?

Die technischen Details werden im vorderen Teil des Buchs abgefeiert, spielen hier also keine Rolle mehr.

Vielmehr sollte der Spieler die Informationen über die Spielwelt und seine Vorstellung des eigenen Charakters übereinanderlegen und sich daraus ein solides und farbiges Bild zimmern. Charaktere sind Persönlichkeiten, die aus dem Rest der Population herausstechen. Sie haben besondere Eigenschaften und können den Lauf der Welt beeinflussen. Der Spieler sollte seinem Spielleiter Wünsche und Vorstellungen des Charakters vermitteln, um in Verbindung mit der bereitgestellten Umgebung eine Basis zu schaffen. Von diesem Punkt aus, ist eine Entwicklung des eigenen Charakters sehr gut möglich.

### IMMER RAUSHAUEN!

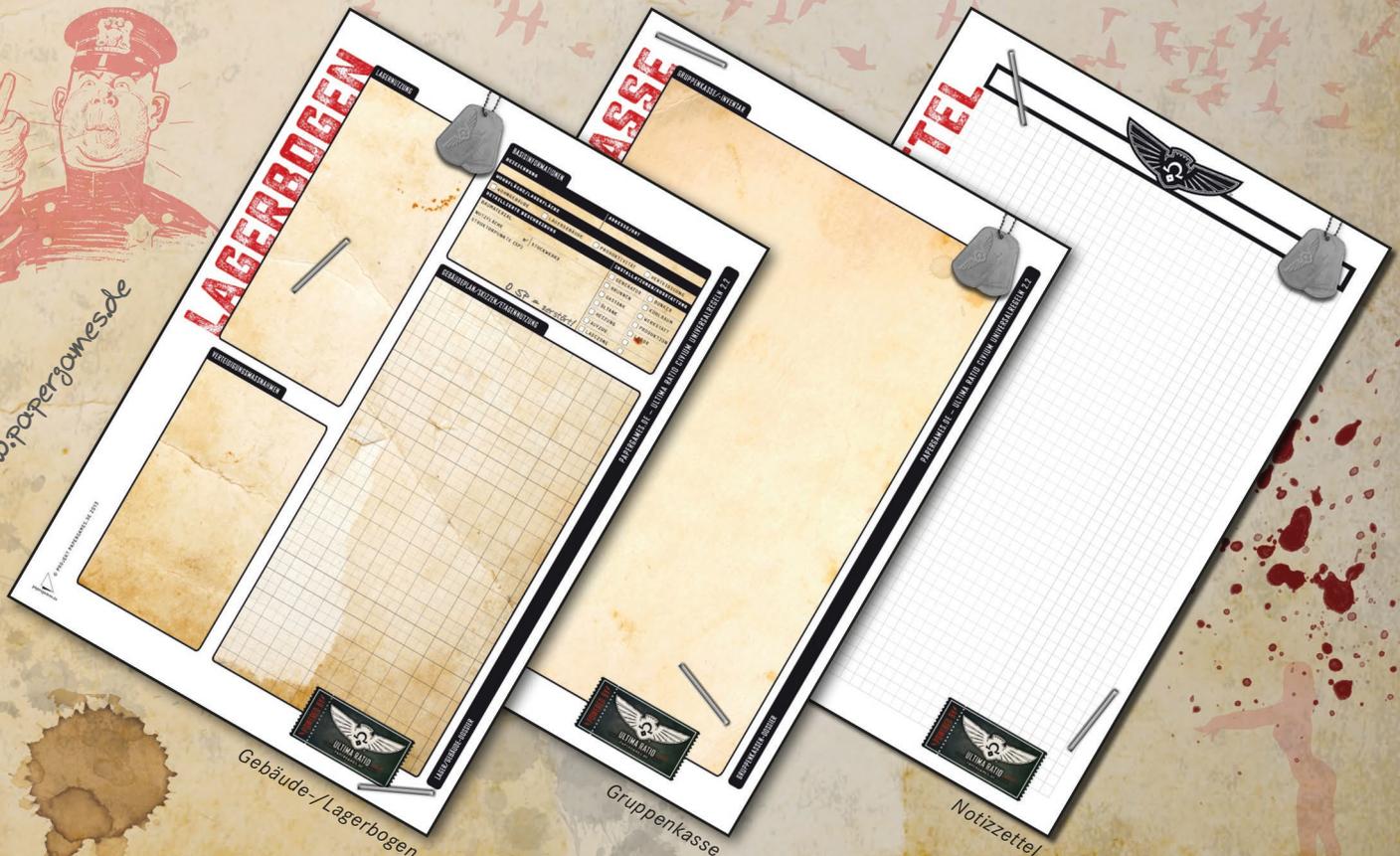
Über einen Fußpilz zu gebieten, ist zwar eine tolle Sache, aber ein Spielercharakter sollte etwas mehr an Unterscheidungsmerkmalen zur Restpopulation aufbieuten. Deshalb bitte nicht mit Ideen geizen!

- Eine Idee, ist ein Einfall, ist ein Handlungselement! Bitte möglichst bald am Spieltisch laut kundtun. Dar aus können sich neue Ansatzpunkte für die Handlung ergeben.
- Ziele des eigenen Charakters festlegen und mit dem Spielleiter durchsprechen (*siehe Liste, Seite 83*).
- Ziele der Gruppe mit den eigenen Motivationspunkten abstimmen und agieren. Eventuell auch in tückischer Form gegen die restliche Gruppe.
- Spielhilfen oder Indizien von einem Mitspieler vorlesen lassen und den Inhalt mit der Gruppe gedanklich aufnehmen und offen diskutieren.
- Spielmaterial verwenden! *Notizzettel, Lagerbogen* und *Gruppenkasse* im Gruppenverband gemeinsam ausfüllen und intensiv nutzen! Über einfachen Download auf [www.papergames.de](http://www.papergames.de) nutzbar.
- Unklare Situationen vom Spielleiter auf Papier aufzeichnen lassen.

Spielhilfen



www.papergames.de



Gebäude-/Lagerbogen

Gruppenkasse

Notizzettel

„Eines Tages werden wir eigene und geheime Träume haben.“  
Alpha 0255 – synthetischer Android

Wer kein Ziel hat, kann auch keines erreichen



### PERSÖNLICHE ZIELE

- ☛ Ruhm und Ehre erkämpfen
- ☛ Reichtum erwerben
- ☛ Abenteuer erleben, um als Initiation zum Mann/Frau zu reifen und ein vollwertiger Kämpfer zu werden
- ☛ jemanden gegen Geld töten oder aus Sklaverei/Gefangenschaft retten
- ☛ eine vermisste Person finden
- ☛ Wiederherstellung der Familienehre
- ☛ Rache an einer Person, Kreatur oder Vereinigung üben
- ☛ einen mysteriösen Erben, legendäre Waffe oder geheimnisvolles Artefakt finden
- ☛ einen Fluch über sich selbst, eine andere Person oder eine Sache zu brechen
- ☛ eine hochgestellte Persönlichkeit in einer Organisation oder Gilde werden
- ☛ ein Meister in einer Kunstfertigkeit, Kampftechnik oder anderen geheimen Praktiken werden
- ☛ einen Schwur (*Sterbebett etc.*) erfüllen

### CHECKLISTE

#### GRUPPENZIELE

- ☛ eine Prophezeiung erfüllen
- ☛ eine Gruppe Bedürftige in Sicherheit eskortieren
- ☛ eine Bedrohung gegen Geld ausschalten
- ☛ einen Anführer stürzen
- ☛ Kontrolle über eine Gegend herstellen
- ☛ eine ernste Bedrohung der Gruppe final beseitigen
- ☛ einen Platz oder Artefakt finden
- ☛ eine wichtige Person finden/überführen
- ☛ eine Allianz zwischen Fraktionen formen oder Friedensgespräche initiieren



### Hintergrund = Handlung!

- Den persönlichen Hintergrund auf dem Charakterbogen sorgfältig ausfüllen. Eine halbvergessene Schwester kann für den Spielleiter ein guter Aufhänger für eine unvorhergesehene Handlungsentwicklung sein.
- Der Spieler sollte sich jederzeit darauf konzentrieren, seine charakterliche Rolle am Tisch auszufüllen. Beteiligen sich dabei alle Mitspieler zusammen, wird so ein dichtes und lebendes Bild erzeugt.
- Launen bringt man aus dem grauen Echtleben immer an den Spieltisch mit. Wenn diese krass und über der Grenze sind, bitte an wehrlosen NSCs hemmungslos auslassen. Der Spielleiter ist sicherlich dankbar, wenn dieser Bedarf nach Druckentlastung vor der Sitzung kurz mitgeteilt wird.
- Wenn man zu den eher schweigsamen Leuten (*siehe auch Filmcharaktere von Clint Eastwood*) gehört, sollte man trotzdem den Inhalt seiner Gedanken dem Spielleiter mitteilen. Gerne auch vor oder nach der Sitzung! Nur bitte endlich was sagen, bitte ...
- Während der Spielsitzung bitte die Handynutzung extrem einschränken und das Lesen von Motorsportzeitschriften einstellen. Nur so bleibt man am Puls der Handlung!

### ZIELE!!

Persönliche Ziele für einen Charakter sind praktisch, um seinen Platz in der Welt zu definieren. Darüber hinaus existiert ein Motivationspunkt, der den Charakter zum Funktionieren antreibt. Die üblichen Allerweltsziele wie „mehr Geld haben“ oder „bessere Ausrüstung ergattern“ sind nicht sehr langlebig, sondern sollten schnell durch eine bessere Wunschvorstellung ausgetauscht werden.

Ein gemeinsames Ziel für eine Gruppe schweißt zusammen und gibt einen Weg vor, der in Zusammenarbeit besprochen werden kann. Naturgemäß entstehen Diskussionen über Vorgehensweise und Zielerreichung, die normalerweise aber konstruktiv sein müssten. Ist eine Gruppe längere Zeit beisammen, so wird das Bindeglied „Gruppenziel“ durch eine vertraute Form des gemeinschaftlichen Agierens ergänzt.

Stehen sich persönliche und Gruppenziele konträr gegenüber, steuert man automatisch auf Konfliktpunkte zu, die eventuell nur mit Gewalt lösbar sind und zum Zerfall der Gemeinschaft führen können.

Feste Ziele sind Motivation pur!

„Ausreden sind wie Arschlöcher, Baby. Jeder hat mindestens eins.“

Gary Stokes - Truppführer und Misanthrop



Freiraum ohne Ende

Mit dem reichlich zur Verfügung gestellten Freiraum beim **Ultima Ratio Civium**-System übernimmt der Spielleiter eine wesentlich größere Verantwortung als bei stark durchgeregelten Systemen. Denn durch die wenigen vorhandenen Regeln sind allein seiner persönlichen Einschätzung viele spielführende Komponenten unterstellt. Dabei muss er stets den Handlungsfluss, die dramaturgische Spannungsbildung und die freie Entfaltung der Charaktere miteinander kombinieren.

Als wichtigste Grundregel sollte man beachten, dass die eigene Verliebtheit in selbstentwickelte NSC und lineare Handlungsstränge nicht zu stark unterstrichen werden sollte. Spieler denken meist nur aus der fokussierten Sicht des eigenen Charakters. Deshalb haben sie auch in für den Spielleiter logischen Sequenzentwicklungen völlig andere Strategien zur Problemlösung parat. Daraus resultiert, dass wichtige eingebaute Hinweise im Modul nicht gefunden oder mit Liebe gebaute NSC einfach niedergemetzelt werden. Das sind immer unschöne Erfahrungen. Jetzt zahlt es sich aber aus, seinen Unmut zu zügeln und nicht gegen die Gruppe, sondern vielmehr mit den Spielern die Sitzung zu gestalten. Unsere Erfahrung ist dabei ganz klar, dass Spieler den gebotenen Freiraum kreativ nutzen und das Spielerlebnis dadurch deutlich voranbringen können.

Hat der Spielleiter den dringenden Wunsch, Regeln zu modifizieren oder neu zu erfinden, weil er den Bereich unbedingt auch abgedeckt haben möchte, bitte sehr. Hier kann nach Herzenslust für den persönlichen Gebrauch gebeugt und angeschraubt werden. Die Zielsetzung sollte aber immer sein, dass der Inhalt oder die Stimmung einer Rollenspielsitzung zu wichtig ist, um sie mutwillig hinter einem Regelwust zu verstecken! *Denn das Spiel soll dahin zurück gebracht werden, wo es eigentlich hingehört: zu den Spielern!*

## VOR DER SITZUNG – PLANUNG

In dieser Phase tritt der Spielleiter in Vorleistung. Aber die investierte Arbeit lohnt sich immer, da ein mundgerecht vorbereitetes Abenteuer nicht nur für die Spieler ein schönes Erlebnis ist.

- Ein Rückblick auf die letzte Sitzung ist wertvoll, um eventuelle Unrundheiten aufzudecken.
- Der Spielleiter sollte sich mit den Fakten des Moduls so auseinandersetzen, das hektisches Blättern in den Unterlagen vermieden wird!

- Beweggründe der auftretenden Feinde sollten durchgesehen und logisch aufbereitet werden. Der Spielleiter muss die Gegner verstehen, um ein stimmiges Konzept anbieten zu können.
- Auch die Motivation aller Verbündeten sollte ebenfalls regelmäßig überprüft werden.
- Sind alle Parameter der Landschaft, in der das Abenteuer stattfindet, ausgearbeitet? Es kann immer sein, dass die Spieler überraschend einen anderen Weg einschlagen.
- Kommende Herausforderungen und Aktionssequenzen sollten gebrauchsfertig vorbereitet sein. Es ist auch hilfreich, mehrere Zwischenspiele in der Hinterhand zu haben, falls die Spieler sich entscheiden vom Hauptweg abzuweichen.
- Planung von Musik und Lichteffekten. Musik als Untermalung ist ein wesentlicher Bestandteil! Nichts kocht Spielerseelen so zuverlässig weich, wie gezielt eingesetzte Geräuschsequenzen oder Musikstücke! Auf der Website [www.papergames.de](http://www.papergames.de) findet man mehrere längere Geräuschuntermalungen zum freien Download. Auch gezielt eingesetzte Lichteffekte tragen enorm zur Stimmungsbildung bei. Wenn im Laderaum der Strom ausfällt, ist ein Satz Taschenlampen am Spieltisch unbezahlbar.
- Sind alle auszuteilenden Spielhilfen, Briefe oder Indizien auf Stand oder muss da im Detail noch nachgebessert werden?
- Haben sich genug Erfahrungspunkte angesammelt, um eine Lernrunde einzulegen? Können die Charaktere am Anfang der Sitzung überhaupt in Ruhe lernen oder muss dies an einem anderen Punkt geschehen?
- Sind die Gruppenziele noch aktiv oder muss von einem externen Auftraggeber eine erneute Motivation eingegeben werden?

Licht!!!

Musik!!!

## CHECKLISTE

### PLANUNG DER SITZUNG

- ☒ Rückblick auf letzte Sitzung
- ☒ Faktencheck: Landschaft, Gegner, Verbündete
- ☒ Vorbereitung aktueller Handlungspunkte
- ☒ Spielhilfen und Gruppenziele prüfen
- ☒ Zwischenspiele in der Hinterhand?
- ☒ Erfahrungspunkte; Lernpause möglich?
- ☒ Musikeinsatz und Lichteffekte planen!

### STARTVARIANTEN

- ☒ Action; Belagerung; Botengang; Drohender Krieg; Eskorte; Fälschlich angeklagt; Gefängnis; Hilferuf; Historische Verpflichtung; Krankheit; Schiffbruch; Schwur; Traumsequenz ...

APPROVED

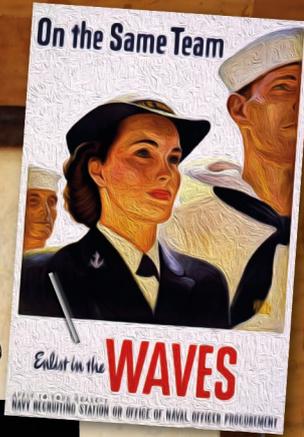
„Das kriege ich locker hin!“  
Dave Lindgren - Bergsteiger (t)

Startups?

## WIE STARTEN? – MÖGLICHE VARIANTEN

Sollte dies die erste Sitzung einer geplanten Kampagne sein, so ist besonderes Augenmerk auf den Beginn für die Charaktere zu legen. Die folgenden Vorschläge können in jeder Epoche verwendet werden.

- **Action:** Die Charaktere wachen mitten in einem Kampf auf, müssen sich ihrer Haut erwehren und starten dann in eine vorerst unklare Unternehmung ohne ausführliche Erklärung.
- **Belagerung:** Es tobt eine unbarmherzige Belagerung einer Stadt und die Charaktere müssen im Herzen des Krieges eine Aufgabe erledigen. Der Zeitdruck ist elementar, da die Mauern absehbar fallen werden.
- **Botengang:** Ein dringendes Paket muss abgeliefert werden; etwas geht fundamental schief. Nun müssen die Hintergründe und die Gefahr ausgelotet werden.
- **Drohender Krieg:** Die Gruppe muss unter Zeitdruck Frieden vermitteln, ein Gebiet sichern oder Späherdienste tun. Scheitern sie, so droht eine furchtbare Auseinandersetzung.
- **Eskorte:** Eine Person oder Waren müssen gegen bare Münze durch ein unsicheres Gebiet eskortiert oder geschmuggelt werden.
- **Fälschlich angeklagt:** Die Gruppe gerät unvermutet unter eine zwielichtige Anklage und muss ihre Unschuld umgehend beweisen.
- **Gefängnis:** Keine Ausrüstung, keine Chance? Der Ausbruch muss gegen alle Widrigkeiten gewagt werden, da der Galgen oder die Giftspritze droht.
- **Hilferuf:** Ein Alliiertes, die schutzlose Bevölkerung oder ein Brief eines Verwandten ruft die Gruppe dringend zur Hilfe.
- **Historische Verpflichtung:** Aus den dunklen Tiefen der Vergangenheit ruft eine Verpflichtung, die ein Ahnherr eingegangen ist, um Erfüllung. Ist die Blutlinie stark genug dafür?
- **Krankheit:** Eine gefährliche Krankheit greift um sich und die ersten Quarantäne-Bereiche sind eingerichtet. Kann die Gruppe den Erreger oder den Überträger identifizieren? Finden sie ein Gegenmittel? Überleben sie in der Hölle der Zombieapokalypse?
- **Schiffbruch:** Ein Schiff geht unter, ein Flugzeug stürzt ab, die Gruppe überlebt knapp und ist gestrandet. Führt ein dorniger Weg aus dem unfreiwillig besuchten Gebiet?
- **Schwur:** Ein heiliger Schwur vor dem Glauben oder ein Versprechen am Sterbebett eines Geliebten ist abgegeben worden. Schicksal erfülle dich ...



- **Traumsequenz:** Alle Spieler teilen unfreiwillig eine Vision und versuchen zusammen dem Geheimnis und der Gefahr auf die Spur zu kommen.

Ein Auflistung von möglichen Zielen für die Gruppe oder auch den einzelnen Spieler, ist im Abschnitt 14. *Spieler, Seite 83* zu finden.

## SITZUNG LÄUFT – YEEHAA *Feuer frei ...*

Jetzt kann man die Früchte einer peniblen Vorbereitung ernten. Die Spieler können die Handlung genießen und nach Herzenslust im ausgearbeiteten Bälleparadies toben.

- Um der Stimmung am Tisch eine Chance zu geben, sollten alle Handys in einem temporär unerreichbaren Behältnis deponiert werden! Über die Höhe der Wasserfüllung entscheidet der Gastgeber.
- Nach dem Begrüßungsritual und den normalen persönlichen Gesprächen, wird die Sitzung vom Spielleiter begonnen.
- Die Spieler rekapitulieren gemeinsam den Verlauf der letzten Sitzung bis hin zum *Cliffhanger*. Aufkommende Fragen können jetzt erörtert werden.
- Wenn alle Anwesenden über den Handlungsstand ins Bild gesetzt sind, geht die wilde Fahrt los!

„Ich bin es echt Leid das Unmögliche, für die ewig Undankbaren, zu tun.“  
Gilmore Sharifi - Bestatter

„120 Minuten Hardcore ... echte Gefühle!“  
Bertone Pascoli - Matrose

## REIBUNGSLOSER ABLAUF – TIPPS

Die Spielsitzung läuft, jetzt muss Farbe bekannt werden. Reagieren die Spieler auf sanften Schenkeldruck oder darf es etwas härter sein?

Die nachfolgenden Ratschläge sind im Einzelfall ungewöhnlich, doch nach über 30 Jahren aktivem Rollenspiel mit Freunden im privaten Umfeld und Fremden auf Cons heftet sich doch so manches bunte Bild unfreiwillig auf der Netzhaut fest.

- Spielleiter haben am und neben dem Tisch eine Vielzahl von unverzichtbaren Aufgaben. Sie sind Einladungs- und Terminkoordinator, Regisseur, Statist, Streitschlichter, Harlekin, Ideengeber, Spirituosenbe-reithalter und Animator. Natürlich kann die Essens-sammelbestellung dann ruhig von jemand anderem durchgezogen werden. Wer jetzt aber entgegnet, als Spielleiter präsentiere man nur seine wilden Fantasi-en, die Termine machen die anderen, sollte sich als Hobby lieber ein Pferd kaufen.
- Neben Erdbeben der Stärke 8,0 auf der Richterskala gibt es nur noch ein Ereignis, das eine Spielsitzung rückhaltlos vernichten kann. Diese Urgewalt nennt sich „*gelangweilter oder beschäftigungsloser Spieler*“. Sobald diese Katastrophe eintritt, wird das Subjekt mutmaßlich seine nukleare Zerstörungsgewalt in diverse Nebenbeschäftigungen investieren, die alle Konzentration und die aufgebaute Stimmung am Tisch in ein bodenloses Loch reißt.  
Als Vorbeugung raten wir, die Gruppengröße auf maximal 4 Spieler festzusetzen. Weiterhin sollte der Takt der Handlungen, Würfelproben etc. so kurz gehalten werden, dass ein Spieler seinen Würfelbecher eigentlich nicht aus der Hand legen kann. Das rechtzeitige Evakuieren der Handys wurde schon erwähnt.
- Wenn sich Spieler in eine persönlich gefärbte Diskus-sion miteinander verstricken, die mit dem Spiel nichts zu tun hat, sollte der Spielleiter sofort und laut eine Pause ansagen. Die Emotionen dabei ruhig hochschla-gen lassen und der Diskussion Raum geben, eventuell begütigend eingreifen. Im schlimmsten Fall die Sit-zung abbrechen und vertagen. Dann heute eben ohne Cliffhanger ...
- Essensphasen klar vom Spielen abgrenzen und als vollwertige Pause ansagen. Möglichst nur in einer ak-tionsarmen Sequenz pausieren.
- Wenn Spieler die Initiative übernehmen, dabei spon-tan neue Sachverhalte erfinden und in das Spiel ein-flechten, bitte als Spielleiter immer unterstützend

Geschichten die das Leben geschrieben hat?

wirken! Notfalls den eigenen Plot auf die neuen Er-kenntnisse anpassen. Mehr Motivation geht nicht!

- Wird der Spielleiter auf dem falschen Fuß erwischt und trotz sorgfältiger Vorbereitung bei einer Wissens-lücke ertappt, kein Problem. Sofortiger Gegenangriff mit wilder Improvisation ist gefragt! Wer jetzt erst mal ratlos stammelnd in seiner Zettelsammlung blättert, öffnet die dunklen Pforten des Verhängnis für seine Spielsitzung.
- Jeder Spieler hat das verbrieftete Recht auf eine Kame-rafahrt pro Session! Eine Kamerafahrt ist eine cineas-tische Abfolge von heldenhaften Bewegungen oder Aktionen, deren geistiges Abbild der Spieler zufrie-den grinsend mit nach Hause nehmen kann. Jeder Spieler sollte mindestens 1x der strahlende oder auch riechende Held sein. Hauptsache, es war ein geiler und unvergesslicher Move!
- Improvisation immer zulassen, immer ... !
- Mit Herzblut geschaffene NSCs eher vorsichtig ins Spiel befördern. Sollten die ungeduldigen Spieler dann doch den NSC und den damit verbundenen Handlungsfaden einfach niedermähen, Schwamm drüber. Zu einem Lächeln zwingen und weiterspielen!
- In längeren Kampagnen ist es zweckmäßig, die Cha-raktere nicht in jeder Spielsitzung umzubringen. Sollten diese allerdings dauerhaft frech und fordernd auftreten, wirkt eine Gruppenauslöschung mit an-schließendem Abbruch der Kampagne Wunder für zukünftige Events.  
Ausweglose Situationen, in die Charaktere unver-schuldet geraten, können vom Spielleiter natürlich jederzeit mit dem überraschenden Auftauchen der heldenhaften 7. Kavallerie gelöst werden. Sollte das öfter passieren, ist es ratsam, die aus dem Nichts auf-tauchenden Truppenteile, zu variieren.
- Überraschende Wendungen, die alle Spieler gezielt aus dem Konzept bringen, gehören in jedes zünftige Modul.
- Hand aufs Herz, wann war im richtigen Leben die Stadt-wache nur ein einziges Mal pünktlich anwe-send, um ein Verbrechen zu verhindern? Sollten sich die Spieler entscheiden, es mal richtig krachen zu lassen, ist der Spielleiter gut beraten den Zug durch die Gemeinde nicht mit langweiligen Auftritten von Ordnungshütern zu stören. Erst wenn der Blutzoll bei ungefähr Knöchelhöhe steht, ist es an der Zeit die Büt-tel endlich auftauchen zu lassen. Es lebe das Chaos!
- Warum setzt man sich zusammen und spielt? Es geht nur darum, zusammen Spaß zu haben ...

„Krasse Scheiße, ich bin getroffen! Man hat mir in die Fresse geschossen!“

Taylor Treven - Soldat

## CHECKLISTE

### AKTUELLE SITZUNG

- ☛ Handys wirksam neutralisieren
- ☛ Spieler rekapitulieren die letzte Sitzung
- ☛ Und los gehts ...



### ABLAUFOPTIMIERUNG

- ☛ Spieleranzahl beschränken; Spieler beschäftigt halten; Pausen klar ansagen; Improvisation zulassen; Einsatz Ordnungshüter begrenzen; maximalen Spaß haben ...

## NACH DER SITZUNG – UFFF

*rien ne va plus*

Das Herzblut ist ausgegossen, der Wahm verebbt langsam, jetzt noch schnell die Brocken aufsammeln und ordentlich einsortieren.

- Die letzte Handlung in der beendeten Sitzung ist das Beschreiben des Cliffhangers, der den Spannungsbogen zum neuen Termin aufleuchten lässt.
- Wenn der Spielleiter bemerkt, dass sich die Gruppe an einem besonderen NSC abgearbeitet hat bzw. eine starke Abneigung entwickelt, lohnt es sich eventuell diesen zu einem Erzfeind aufzubauen. Erzfeinde erscheinen dann zukünftig nicht mehr persönlich, sondern wirken ihre abgefeimten Taten durch gedungene Schergen. Dies gilt bis zur letzten Konfrontation auf Leben und Tod.
- Es wäre günstig, die zukünftigen Pläne der Spieler abzufragen, um die Vorplanung für die nächste Sitzung abzustimmen.
- Die gesammelten Erfahrungspunkte werden an alle Spieler zur Notation weitergegeben.
- Bei Rückfragen zu einzelnen Handlungselementen, achtet der Spielleiter darauf, dass das hinter allem stehende Böse und magische Vorgänge nicht erläutert werden sollten. Damit soll ein geheimnisvolles Ambiente gewahrt werden.
- Der Spielleiter schließt dann die Spielsitzung und macht sich, falls notwendig, abschließende Notizen.

*Cliffhanger = offener Ausgang einer Episode*

## CHECKLISTE

### ABSCHLUSS DER SITZUNG

- ☛ Cliffhanger formulieren
- ☛ zukünftige Pläne der Spieler erfragen
- ☛ Erfahrungspunkte verteilen
- ☛ Spielsitzung schließen



### BELOHNUNGSVARIANTEN

- ☛ Artefakte; Gefallen; Geheimnis; Geld; Reputation ...

## BELOHNUNGEN – MÖGLICHE VARIANTEN

Neben den verdienten Erfahrungspunkten könnten die Spieler bzw. die Gruppe Belohnungen einstreichen, die ihnen einen gesellschaftlichen Aufstieg in der Spielwelt ermöglicht.

- **Artefakte:** Ein machtvolleres Schwert, der Bierkrug-der-sich-niemals-entleert oder ein perfekt gearbeitetes Scharfschützengewehr. Der Spielleiter hat hier unzählige Möglichkeiten, die Befindlichkeiten der Spieler mit Gegenständen zu füttern.
- **Gefallen:** In Notsituationen ist eine abzurufende Gefälligkeit nicht mit Gold aufzuwiegen. Über den Umfang entscheidet der Spielleiter.
- **Geheimnis:** Das Wissen, um eine pikante Tatsache einer Liebschaft, die Höhe des Bestechungsgelds eines Zollbeamten oder einen unbekanntem Zugang zu einem Gebäude kann für die Gruppe sehr lohnend sein. Immer nach dem Motto: Wissen ist Macht.
- **Zahlungsmittel:** Geld, Gold, ein sorgenfreies Restleben. Was muss man noch über Haufen und Häufchen klingender Münze sagen?
- **Reputation:** Der Formen unsterblichen Ruhms sind viele. Wer möchte nicht in den Geschichtsbüchern der kommenden Zeit als Retter der bekannten Welt gefeiert werden. Als Variation wären Adelstitel, ein Lehen inklusive Grundbesitz, neu gedichtete Heldenlieder, ein Ölbild eines berühmten Künstlers oder eine Statue auf dem Marktplatz zu nennen.

*Jedem das Seine, wir das Doppelte!*



Yeeehaa ... !

## 16 | NSC – GEGNER UND VERBÜNDETE

Nachfolgend findet der geneigte Spielleiter *Standard-Nichtspielercharaktere (Standard-NSC)*, die als Gegenspieler wunderbar geeignet sind. Durch ihre Wertekästen verwalten sich die NSC selbst und der Spieler würfelt in Auseinandersetzungen einfach gegen die angegebenen Werte, um ein Ergebnis zu erzielen.

Der Spieler trifft während eines Moduls auf harmlose Zivilisten oder wehrhafte Gegner. Diese ebenbürtigen Gegenspieler sind Archetypen der Klassen *Krieger/Söldner/Soldat (Spezialist für physische Auseinandersetzungen)*, *Magier/Hexer/Mystiker (Zauberkundige)*, *Wissenschaftler/Forscher/Techie (Denker)*, *Schurken/Glücksritter/Gauner (Diebe aller Art)* und *Pionier/Händler/Pilot (Sonstige Berufsausrichtungen)*.

### GEFOLGSLEUTE

Sollten die Spieler Gefolgsleute, Untergebene oder Bedienstete am Tisch mitführen wollen, so werden diese auf einem NSC-Dossier (*Bild rechts*) erschaffen. Der Spieler ist dann für alle Würfelwürfe und die spielerischen Entscheidungen dieses NSC verantwortlich.

Handlungstragende oder besondere NSC werden auf dem einseitigen NSC-Dossier notiert und verwaltet. Sie sind die deutlich aufgebohrte Variante der Standard-NSC, die sich über die Kästen selbst verwalten. Für diese Spezialgegner kann der Spielleiter würfeln und diese auch entsprechend im Spiel darstellen

### STANDARD-NSC

Alle Angriffs-/Verteidigungswürfe können magische und physische Kampffaktionen beinhalten. Standard-NSC verwenden keine Magiepunkte!

Verteidigungswert NSC: Damit der Spielercharakter Schaden verursacht, muss das Ergebnis des Angriffswurfs gleichwertig oder höher ausfallen

Tagesform NSC: Zeigt den Initiativwert des NSC an

Trefferpunkte NSC: Anzahl der verfügbaren Trefferpunkte; eine eventuelle Rüstung ist schon inbegriffen und muss nicht extra abgezogen werden

Schaden; Waffe/Magie etc. NSC: Wird bei einem erfolgreichen Angriff eine Waffe/Magie benutzt, so muss der notierte Schaden beim Charakter abgezogen werden

Nichtspielercharaktere (NSC) sind Gegner in Kämpfen und können Verbündete in anderen Spielsituationen sein

| ARSCHKRAMPE NSC   |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| Angriffswert      | 22/R3                                 |
| Verteidigungswert | 17/R2                                 |
| Wissenswert       | 19/R3                                 |
| Tagesform         | 4                                     |
| Trefferpunkte     | 6                                     |
| Schaden; Faust    | 3 TP                                  |
| Schaden; Waffe    | 7 TP                                  |
| Ausrüstung:       | Dolch, Schild, Schwert, 10 Goldmünzen |

Ausrüstung NSC: Eine Auswahl mitgeführter Ausrüstungsgegenstände, die in einem Modul eventuell von Wichtigkeit sind

Angriffswert NSC: Der Spielercharakter muss als Ergebnis für seinen eigenen erfolgreichen Verteidigungswurf eine Zahl aufbieten, die gleichwertig oder höher als der notierte Wert ist

Wissenswert NSC: Um ein Wissensduell für sich zu entscheiden, muss der Spielercharakter einen Wert würfeln, der gleichwertig oder höher ist, als der hier notierte

Schaden; Faust/Klaue/Stachel etc. NSC: Ist ein Angriff mittels waffenloser Kampftechnik oder simplem Faustkampf gelungen, so wird der notierte Schaden beim Charakter abgezogen

Bewegung NSC (optional): Jeder Standard-NSC mit Wertekasten, legt je Bewegungsaktion 15 Meter in 5 Sekunden zurück. Der Spielleiter kann den Entfernungswert nach Wunsch anpassen

Auch Standard kann rausgeben



„Dieser Wunderknabe ist einmalig! So ein Lutscher ist mir noch nie begegnet.“

Dudley Preston – Fluchtfahrer



„Es gibt keine Gnade für die Schwachen!“  
Ranier Bonneville – Auftragsmörder

NSC – MENSCHEN



taking no risk, is the biggest risk ...

| ZIVILIST – TYP A NSC |                                      |
|----------------------|--------------------------------------|
| Angriffswert         | 10/R1                                |
| Verteidigungswert    | 12/R2                                |
| Wissenswert          | 17/R2                                |
| Tagesform            | 3                                    |
| Trefferpunkte        | 4                                    |
| Schaden; Faust       | 3 TP                                 |
| Schaden; Waffe       | 5 TP                                 |
| Ausrüstung:          | Dolch, Schnur, Taschentuch, Kautabak |

| ZIVILIST – TYP B NSC |                                     |
|----------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert         | 12/R2                               |
| Verteidigungswert    | 11/R1                               |
| Wissenswert          | 16/R2                               |
| Tagesform            | 4                                   |
| Trefferpunkte        | 6                                   |
| Schaden; Faust       | 3 TP                                |
| Schaden; Waffe       | keine                               |
| Ausrüstung:          | Minzdrops, Schreibzeug, Notizpapier |

| ZIVILIST – TYP C NSC |                                   |
|----------------------|-----------------------------------|
| Angriffswert         | 18/R3                             |
| Verteidigungswert    | 16/R2                             |
| Wissenswert          | 28/R4                             |
| Tagesform            | 5                                 |
| Trefferpunkte        | 6                                 |
| Schaden; Faust       | 3 TP                              |
| Schaden; Waffe       | 5 TP                              |
| Ausrüstung:          | Messer, stabiler Besen, Kleingeld |

| ZIVILIST – KIND NSC |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert        | 8/R1                                    |
| Verteidigungswert   | 9/R1                                    |
| Wissenswert         | 13/R2                                   |
| Tagesform           | 4                                       |
| Trefferpunkte       | 3                                       |
| Schaden; Faust      | 2 TP                                    |
| Schaden; Waffe      | keine                                   |
| Ausrüstung:         | saure Bonbons, Taschenmesser, Spielzeug |

| KÄMPFER – TYP A NSC |                                        |
|---------------------|----------------------------------------|
| Angriffswert        | 21/R2                                  |
| Verteidigungswert   | 17/R2                                  |
| Wissenswert         | 15/R2                                  |
| Tagesform           | 4                                      |
| Trefferpunkte       | 14                                     |
| Schaden; Faust      | 3 TP                                   |
| Schaden; Waffe      | 6 TP                                   |
| Ausrüstung:         | Schild, Dolch, Schwert, Bogen, Rüstung |

| KÄMPFER – TYP B NSC |                                      |
|---------------------|--------------------------------------|
| Angriffswert        | 26/R4                                |
| Verteidigungswert   | 19/R3                                |
| Wissenswert         | 16/R2                                |
| Tagesform           | 5                                    |
| Trefferpunkte       | 13                                   |
| Schaden; Faust      | 3 TP                                 |
| Schaden; Waffe      | 7 TP                                 |
| Ausrüstung:         | Pistole, Handy, Kevlar-Weste, Gewehr |

| MAGIER – TYP A NSC |                                          |
|--------------------|------------------------------------------|
| Angriffswert       | 21/R3                                    |
| Verteidigungswert  | 16/R2                                    |
| Wissenswert        | 30/R4                                    |
| Tagesform          | 4                                        |
| Trefferpunkte      | 9                                        |
| Schaden; Magie     | 5 TP                                     |
| Schaden; Waffe     | 4 TP                                     |
| Ausrüstung:        | Dolch, Pulver, Zauberstab, Rüstung, Ring |

| MAGIER – TYP B NSC |                                           |
|--------------------|-------------------------------------------|
| Angriffswert       | 25/R4                                     |
| Verteidigungswert  | 19/R3                                     |
| Wissenswert        | 36/R5                                     |
| Tagesform          | 7                                         |
| Trefferpunkte      | 10                                        |
| Schaden; Faust     | 3 TP                                      |
| Schaden; Magie     | 6 TP                                      |
| Ausrüstung:        | Salben, Pulver, Zauberstab, Amulett, Ring |

| PRIESTER NSC      |                                        |
|-------------------|----------------------------------------|
| Angriffswert      | 21/R3                                  |
| Verteidigungswert | 20/R3                                  |
| Wissenswert       | 36/R4                                  |
| Tagesform         | 4                                      |
| Trefferpunkte     | 12                                     |
| Schaden; Magie    | 5 TP                                   |
| Schaden; Waffe    | 5 TP                                   |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ring, heiliges Symbol, Messer |

| KLERIKER NSC      |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| Angriffswert      | 20/R3                                 |
| Verteidigungswert | 19/R3                                 |
| Wissenswert       | 33/R4                                 |
| Tagesform         | 5                                     |
| Trefferpunkte     | 10                                    |
| Schaden; Magie    | 5 TP                                  |
| Schaden; Waffe    | 5 TP                                  |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ringe, Stab, Schwert, Salben |

| DIEB – TYP A NSC  |                                   |
|-------------------|-----------------------------------|
| Angriffswert      | 18/R3                             |
| Verteidigungswert | 23/R3                             |
| Wissenswert       | 29/R4                             |
| Tagesform         | 6                                 |
| Trefferpunkte     | 13                                |
| Schaden; Faust    | 3 TP                              |
| Schaden; Waffe    | 5 TP                              |
| Ausrüstung:       | Werkzeug, Maske, Dolch, Kurzsword |

| DIEB – TYP B NSC  |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| Angriffswert      | 20/R3                            |
| Verteidigungswert | 25/R3                            |
| Wissenswert       | 30/R4                            |
| Tagesform         | 5                                |
| Trefferpunkte     | 11                               |
| Schaden; Faust    | 3 TP                             |
| Schaden; Waffe    | 5 TP                             |
| Ausrüstung:       | Werkzeug, Handy, Pistole, Messer |

| SÖLDNER/SOLDAT NSC |                              |
|--------------------|------------------------------|
| Angriffswert       | 25/R3                        |
| Verteidigungswert  | 20/R3                        |
| Wissenswert        | 23/R3                        |
| Tagesform          | 5                            |
| Trefferpunkte      | 14                           |
| Schaden; Faust     | 3 TP                         |
| Schaden; Waffe     | 6 TP                         |
| Ausrüstung:        | Rüstung, Nah-/Fernkampfaffen |

| LEVELBOSS NSC     |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 26/R4                               |
| Verteidigungswert | 23/R3                               |
| Wissenswert       | 30/R4                               |
| Tagesform         | 6                                   |
| Trefferpunkte     | 14                                  |
| Schaden; Faust    | 3 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 7 TP                                |
| Ausrüstung:       | Rüstung, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

| ENDBOSS NSC       |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 27/R4                               |
| Verteidigungswert | 25/R3                               |
| Wissenswert       | 35/R4                               |
| Tagesform         | 7                                   |
| Trefferpunkte     | 16                                  |
| Schaden; Magie    | 7 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 7 TP                                |
| Ausrüstung:       | Rüstung, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

| MEGABOSS NSC      |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 28/R4                               |
| Verteidigungswert | 27/R4                               |
| Wissenswert       | 38/R5                               |
| Tagesform         | 7                                   |
| Trefferpunkte     | 18                                  |
| Schaden; Magie    | 7 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 7 TP                                |
| Ausrüstung:       | Rüstung, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

„Ich bin zur Zeit gar nicht gut drauf!“  
Seymour Bliss – Giftmischer



R = Redux

# 16 | NSC – GEGNER UND VERBÜNDETE

„Jeder kneift den Hintern dicht,  
wenn er gegen viele ficht!“  
Mittelalterlicher Sinnspruch

NSC – ALIENS

| SPEZIES – TYP A NSC |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert        | 14/R2                                   |
| Verteidigungswert   | 12/R2                                   |
| Wissenswert         | 13/R2                                   |
| Tagesform           | 2                                       |
| Trefferpunkte       | 5                                       |
| Schaden; Faust      | 3 TP                                    |
| Schaden; Waffe      | 5 TP                                    |
| Ausrüstung:         | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

| SPEZIES – TYP B NSC |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert        | 18/R3                                   |
| Verteidigungswert   | 17/R2                                   |
| Wissenswert         | 19/R3                                   |
| Tagesform           | 4                                       |
| Trefferpunkte       | 8                                       |
| Schaden; Klaue      | 4 TP                                    |
| Schaden; Waffe      | 5 TP                                    |
| Ausrüstung:         | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

| SPEZIES – TYP C NSC |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert        | 22/R3                                   |
| Verteidigungswert   | 19/R3                                   |
| Wissenswert         | 22/R3                                   |
| Tagesform           | 5                                       |
| Trefferpunkte       | 11                                      |
| Schaden; Zähne      | 5 TP                                    |
| Schaden; Waffe      | 5 TP                                    |
| Ausrüstung:         | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

| SPEZIES – TYP D NSC |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert        | 25/R3                                   |
| Verteidigungswert   | 25/R3                                   |
| Wissenswert         | 23/R3                                   |
| Tagesform           | 4                                       |
| Trefferpunkte       | 14                                      |
| Schaden; Faust      | 3 TP                                    |
| Schaden; Waffe      | 6 TP                                    |
| Ausrüstung:         | unerforschte und seltsame Gerätschaften |



| SPEZIES – TYP E NSC |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert        | 26/R4                                   |
| Verteidigungswert   | 28/R4                                   |
| Wissenswert         | 36/R4                                   |
| Tagesform           | 6                                       |
| Trefferpunkte       | 18                                      |
| Schaden; Klaue      | 4 TP                                    |
| Schaden; Waffe      | 6 TP                                    |
| Ausrüstung:         | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

| BRAINBUG – TYP A NSC |                                         |
|----------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert         | 20/R3                                   |
| Verteidigungswert    | 19/R3                                   |
| Wissenswert          | 30/R4                                   |
| Tagesform            | 5                                       |
| Trefferpunkte        | 14                                      |
| Schaden; Faust       | 3 TP                                    |
| Schaden; Waffe       | 7 TP                                    |
| Ausrüstung:          | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

| BRAINBUG – TYP B NSC |                                         |
|----------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert         | 21/R3                                   |
| Verteidigungswert    | 22/R3                                   |
| Wissenswert          | 32/R4                                   |
| Tagesform            | 5                                       |
| Trefferpunkte        | 15                                      |
| Schaden; Klaue       | 5 TP                                    |
| Schaden; Schwanz     | 7 TP                                    |
| Ausrüstung:          | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

| BRAINBUG – TYP C NSC |                                         |
|----------------------|-----------------------------------------|
| Angriffswert         | 26/R4                                   |
| Verteidigungswert    | 25/R4                                   |
| Wissenswert          | 38/R5                                   |
| Tagesform            | 7                                       |
| Trefferpunkte        | 18                                      |
| Schaden; Faust       | 3 TP                                    |
| Schaden; Waffe       | 7 TP                                    |
| Ausrüstung:          | unerforschte und seltsame Gerätschaften |

R = Redux

NSC – FANTASY

| ELFE NSC          |                           |
|-------------------|---------------------------|
| Angriffswert      | 18/R3                     |
| Verteidigungswert | 15/R2                     |
| Wissenswert       | 36/R4                     |
| Tagesform         | 5                         |
| Trefferpunkte     | 3                         |
| Schaden; Faust    | 1 TP                      |
| Schaden; Magie    | 6 TP                      |
| Ausrüstung:       | Feenstaub, Amulett, Ringe |

| GNOM NSC          |                                           |
|-------------------|-------------------------------------------|
| Angriffswert      | 19/R3                                     |
| Verteidigungswert | 20/R3                                     |
| Wissenswert       | 30/R4                                     |
| Tagesform         | 5                                         |
| Trefferpunkte     | 9                                         |
| Schaden; Magie    | 6 TP                                      |
| Schaden; Waffe    | 5 TP                                      |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ringe, Pulvertiegel, Stab, Dolch |

| ZWERG – TYP A NSC |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| Angriffswert      | 22/R3                              |
| Verteidigungswert | 23/R3                              |
| Wissenswert       | 25/R4                              |
| Tagesform         | 4                                  |
| Trefferpunkte     | 18                                 |
| Schaden; Magie    | 5 TP                               |
| Schaden; Waffe    | 6 TP                               |
| Ausrüstung:       | Werkzeug, Stab, Axt, Schild, Ringe |

| ZWERG – TYP B NSC |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| Angriffswert      | 25/R3                                 |
| Verteidigungswert | 20/R3                                 |
| Wissenswert       | 20/R3                                 |
| Tagesform         | 5                                     |
| Trefferpunkte     | 19                                    |
| Schaden; Faust    | 3 TP                                  |
| Schaden; Waffe    | 6 TP                                  |
| Ausrüstung:       | Werkzeug, Streithammer, Schild, Ringe |



| HOCHELB NSC       |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 24/R3                               |
| Verteidigungswert | 20/R3                               |
| Wissenswert       | 35/R4                               |
| Tagesform         | 7                                   |
| Trefferpunkte     | 15                                  |
| Schaden; Magie    | 6 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 6 TP                                |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

| WALDELB NSC       |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 24/R3                               |
| Verteidigungswert | 20/R3                               |
| Wissenswert       | 33/R4                               |
| Tagesform         | 6                                   |
| Trefferpunkte     | 15                                  |
| Schaden; Magie    | 5 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 6 TP                                |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

| DUNKELELB NSC     |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 25/R3                               |
| Verteidigungswert | 22/R3                               |
| Wissenswert       | 31/R4                               |
| Tagesform         | 6                                   |
| Trefferpunkte     | 16                                  |
| Schaden; Magie    | 6 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 6 TP                                |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

| WASSERELB NSC     |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Angriffswert      | 23/R3                               |
| Verteidigungswert | 20/R3                               |
| Wissenswert       | 33/R4                               |
| Tagesform         | 6                                   |
| Trefferpunkte     | 14                                  |
| Schaden; Magie    | 5 TP                                |
| Schaden; Waffe    | 6 TP                                |
| Ausrüstung:       | Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |

Hau die Göre,  
hau die Göre,  
hau sie mit der Eisenrörel!

„Die Ehre hat Millionen umgebracht und nicht Einen gerettet!“  
Timor Diederich – Deserteur und Trickbetrüger



„Auf der Offiziersschule haben sie den aus Einzelteilen von toten Kameraden zusammengesetzt.“  
Hank Fletcher – Soldat, Terranische Eingreiftruppe

NSC – FANTASY



| KOBOLD NSC                                            |       |
|-------------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                          | 18/R3 |
| Verteidigungswert                                     | 19/R3 |
| Wissenswert                                           | 23/R3 |
| Tagesform                                             | 5     |
| Trefferpunkte                                         | 10    |
| Schaden; Magie                                        | 6 TP  |
| Schaden; Waffe                                        | 4 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Pulvertiegel, Stab, Dolch |       |

| ORK – TYP A NSC                                 |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                    | 20/R3 |
| Verteidigungswert                               | 19/R3 |
| Wissenswert                                     | 11/R1 |
| Tagesform                                       | 5     |
| Trefferpunkte                                   | 14    |
| Schaden; Faust                                  | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                                  | 5 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| ORK – TYP B NSC                                 |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                    | 25/R3 |
| Verteidigungswert                               | 22/R3 |
| Wissenswert                                     | 14/R2 |
| Tagesform                                       | 5     |
| Trefferpunkte                                   | 16    |
| Schaden; Faust                                  | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                                  | 6 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| ORKSCHAMANE NSC                                 |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                    | 21/R3 |
| Verteidigungswert                               | 19/R3 |
| Wissenswert                                     | 26/R4 |
| Tagesform                                       | 5     |
| Trefferpunkte                                   | 15    |
| Schaden; Magie                                  | 6 TP  |
| Schaden; Waffe                                  | 5 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |       |

R = Redux

| OGER NSC                                    |       |
|---------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                | 25/R3 |
| Verteidigungswert                           | 26/R4 |
| Wissenswert                                 | 10/R1 |
| Tagesform                                   | 4     |
| Trefferpunkte                               | 25    |
| Schaden; Faust                              | 4 TP  |
| Schaden; Waffe                              | 7 TP  |
| Ausrüstung: schartiger und rostiger Plunder |       |

| TROLL NSC                                   |       |
|---------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                | 27/R4 |
| Verteidigungswert                           | 27/R4 |
| Wissenswert                                 | 10/R1 |
| Tagesform                                   | 3     |
| Trefferpunkte                               | 34    |
| Schaden; Faust                              | 5 TP  |
| Schaden; Waffe                              | 7 TP  |
| Ausrüstung: schartiger und rostiger Plunder |       |

| RIESE NSC                                   |       |
|---------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                | 36/R4 |
| Verteidigungswert                           | 29/R4 |
| Wissenswert                                 | 13/R2 |
| Tagesform                                   | 3     |
| Trefferpunkte                               | 46    |
| Schaden; Faust                              | 6 TP  |
| Schaden; Waffe                              | 7 TP  |
| Ausrüstung: schartiger und rostiger Plunder |       |

| NYMPHE NSC                                     |       |
|------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                   | 28/R4 |
| Verteidigungswert                              | 30/R4 |
| Wissenswert                                    | 37/R4 |
| Tagesform                                      | 6     |
| Trefferpunkte                                  | 27    |
| Schaden; Magie                                 | 6 TP  |
| Schaden; Klaue                                 | 6 TP  |
| Ausrüstung: Klaue, Ringe, eventuell Schatzhort |       |

| GESTALTWANDLER NSC                              |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                    | 26/R4 |
| Verteidigungswert                               | 26/R4 |
| Wissenswert                                     | 26/R4 |
| Tagesform                                       | 5     |
| Trefferpunkte                                   | 17    |
| Schaden; Magie                                  | 6 TP  |
| Schaden; Waffe                                  | 5 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| ZOMBIE/SKELETT NSC                          |       |
|---------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                | 18/R3 |
| Verteidigungswert                           | 11/R1 |
| Wissenswert                                 | 1/R1  |
| Tagesform                                   | 3     |
| Trefferpunkte                               | 9     |
| Schaden; Faust                              | 3 TP  |
| Schaden; Waffe                              | keine |
| Ausrüstung: schartiger und rostiger Plunder |       |

| WERWOLF NSC                           |       |
|---------------------------------------|-------|
| Angriffswert                          | 36/R4 |
| Verteidigungswert                     | 28/R4 |
| Wissenswert                           | 28/R4 |
| Tagesform                             | 6     |
| Trefferpunkte                         | 27    |
| Schaden; Klaue                        | 6 TP  |
| Schaden; Zähne                        | 6 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ring, Fellstücke |       |

| GEIST NSC                                   |       |
|---------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                | 25/R3 |
| Verteidigungswert                           | 21/R3 |
| Wissenswert                                 | 20/R3 |
| Tagesform                                   | 5     |
| Trefferpunkte                               | 19    |
| Schaden; Klaue                              | 4 TP  |
| Schaden; Magie                              | 6 TP  |
| Ausrüstung: schartiger und rostiger Plunder |       |

| VAMPIR NSC                                            |       |
|-------------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                          | 35/R4 |
| Verteidigungswert                                     | 27/R4 |
| Wissenswert                                           | 36/R4 |
| Tagesform                                             | 6     |
| Trefferpunkte                                         | 26    |
| Schaden; Magie                                        | 6 TP  |
| Schaden; Zähne                                        | 6 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, diverse Opfer-Beutestücke |       |

| ENGEL NSC                                       |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                    | 32/R4 |
| Verteidigungswert                               | 36/R4 |
| Wissenswert                                     | 45/R5 |
| Tagesform                                       | 7     |
| Trefferpunkte                                   | 50    |
| Schaden; Magie                                  | 6 TP  |
| Schaden; Waffe                                  | 6 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |       |

| DÄMON NSC                              |       |
|----------------------------------------|-------|
| Angriffswert                           | 31/R4 |
| Verteidigungswert                      | 30/R4 |
| Wissenswert                            | 45/R5 |
| Tagesform                              | 7     |
| Trefferpunkte                          | 50    |
| Schaden; Magie                         | 6 TP  |
| Schaden; Waffe                         | 6 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Goldmünzen |       |

| MINDERER GOTT NSC                               |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| Angriffswert                                    | 60/R7 |
| Verteidigungswert                               | 50/R6 |
| Wissenswert                                     | 55/R6 |
| Tagesform                                       | 7     |
| Trefferpunkte                                   | 250   |
| Schaden; Magie                                  | 7 TP  |
| Schaden; Waffe                                  | 7 TP  |
| Ausrüstung: Amulett, Ringe, Nah-/Fernkampfaffen |       |

Eins, zwei, drei, der durstige Graf kommt vorbei...

„Nur zwei Sorten Männer werden angeschossen, Idioten und Opfer. Welche Sorte darfs denn hier sein?“  
Paul Fiedler – Gesetzeshüter



# 16 | NSC – GEGNER UND VERBÜNDETE



NSC – MONSTER



Im Spiel gibt es weder Belohnungen noch Strafen. Es gibt Folgen.

| PARASIT – TYP A NSC |                            |
|---------------------|----------------------------|
| Angriffswert        | 18/R3                      |
| Verteidigungswert   | 14/R2                      |
| Wissenswert         | 3/R1                       |
| Tagesform           | 5                          |
| Trefferpunkte       | 2                          |
| Schaden; Zähne      | 4 TP                       |
| Schaden; Stachel    | 3 TP                       |
| Ausrüstung:         | Chitinpanzer, Sekretbeutel |

| PARASIT – TYP B NSC |                          |
|---------------------|--------------------------|
| Angriffswert        | 22/R3                    |
| Verteidigungswert   | 19/R3                    |
| Wissenswert         | 3/R1                     |
| Tagesform           | 6                        |
| Trefferpunkte       | 3                        |
| Schaden; Säure      | 6 TP                     |
| Schaden; Zähne      | 4 TP                     |
| Ausrüstung:         | Chitinpanzer, Drüsensack |

| KÄFER – TYP A NSC |                            |
|-------------------|----------------------------|
| Angriffswert      | 18/R3                      |
| Verteidigungswert | 13/R2                      |
| Wissenswert       | 3/R1                       |
| Tagesform         | 5                          |
| Trefferpunkte     | 3                          |
| Schaden; Sekret   | 4 TP                       |
| Schaden; Stachel  | 4 TP                       |
| Ausrüstung:       | Chitinpanzer, Sekretbeutel |

| KÄFER – TYP B NSC |                            |
|-------------------|----------------------------|
| Angriffswert      | 21/R3                      |
| Verteidigungswert | 20/R3                      |
| Wissenswert       | 3/R1                       |
| Tagesform         | 6                          |
| Trefferpunkte     | 6                          |
| Schaden; Aerosol  | 5 TP                       |
| Schaden; Stachel  | 4 TP                       |
| Ausrüstung:       | Chitinpanzer, Sekretbeutel |

| INSEKT – TYP A NSC |                          |
|--------------------|--------------------------|
| Angriffswert       | 21/R3                    |
| Verteidigungswert  | 19/R3                    |
| Wissenswert        | 3/R1                     |
| Tagesform          | 4                        |
| Trefferpunkte      | 3                        |
| Schaden; Säure     | 4 TP                     |
| Schaden; Stachel   | 5 TP                     |
| Ausrüstung:        | Chitinpanzer, Drüsensack |

| INSEKT – TYP B NSC |                            |
|--------------------|----------------------------|
| Angriffswert       | 25/R3                      |
| Verteidigungswert  | 21/R3                      |
| Wissenswert        | 3/R1                       |
| Tagesform          | 5                          |
| Trefferpunkte      | 10                         |
| Schaden; Sekret    | 5 TP                       |
| Schaden; Stachel   | 5 TP                       |
| Ausrüstung:        | Chitinpanzer, Sekretbeutel |

| VOGEL – TYP A NSC |                           |
|-------------------|---------------------------|
| Angriffswert      | 18/R3                     |
| Verteidigungswert | 16/R2                     |
| Wissenswert       | 5/R1                      |
| Tagesform         | 5                         |
| Trefferpunkte     | 6                         |
| Schaden; Krallen  | 5 TP                      |
| Schaden; Schnabel | 4 TP                      |
| Ausrüstung:       | Federn, Krallen, Schnabel |

| VOGEL – TYP B NSC |                           |
|-------------------|---------------------------|
| Angriffswert      | 25/R3                     |
| Verteidigungswert | 19/R3                     |
| Wissenswert       | 5/R1                      |
| Tagesform         | 6                         |
| Trefferpunkte     | 11                        |
| Schaden; Krallen  | 5 TP                      |
| Schaden; Schnabel | 5 TP                      |
| Ausrüstung:       | Federn, Krallen, Schnabel |

| FISCH – TYP A NSC |                     |
|-------------------|---------------------|
| Angriffswert      | 19/R3               |
| Verteidigungswert | 20/R3               |
| Wissenswert       | 5/R1                |
| Tagesform         | 5                   |
| Trefferpunkte     | 12                  |
| Schaden; Zähne    | 5 TP                |
| Schaden; Flosse   | 4 TP                |
| Ausrüstung:       | Schuppen, Reißzähne |

| FISCH – TYP B NSC |                     |
|-------------------|---------------------|
| Angriffswert      | 25/R3               |
| Verteidigungswert | 21/R3               |
| Wissenswert       | 5/R1                |
| Tagesform         | 6                   |
| Trefferpunkte     | 16                  |
| Schaden; Zähne    | 5 TP                |
| Schaden; Flosse   | 5 TP                |
| Ausrüstung:       | Schuppen, Reißzähne |

| KRAKE – TYP A NSC |                        |
|-------------------|------------------------|
| Angriffswert      | 18/R3                  |
| Verteidigungswert | 15/R2                  |
| Wissenswert       | 5/R1                   |
| Tagesform         | 5                      |
| Trefferpunkte     | 10                     |
| Schaden; Fangarm  | 5 TP                   |
| Schaden; Sekret   | 3 TP                   |
| Ausrüstung:       | Gallerte, Sekretbeutel |

| KRAKE – TYP B NSC |                        |
|-------------------|------------------------|
| Angriffswert      | 25/R3                  |
| Verteidigungswert | 22/R3                  |
| Wissenswert       | 6/R1                   |
| Tagesform         | 6                      |
| Trefferpunkte     | 21                     |
| Schaden; Fangarm  | 7 TP                   |
| Schaden; Sekret   | 6 TP                   |
| Ausrüstung:       | Gallerte, Sekretbeutel |

| SPINNE – TYP A NSC |                         |
|--------------------|-------------------------|
| Angriffswert       | 18/R3                   |
| Verteidigungswert  | 17/R2                   |
| Wissenswert        | 5/R1                    |
| Tagesform          | 4                       |
| Trefferpunkte      | 11                      |
| Schaden; Gift      | 4 TP                    |
| Schaden; Stachel   | 4 TP                    |
| Ausrüstung:        | Chitinpanzer, Giftdrüse |

| SPINNE – TYP B NSC |                         |
|--------------------|-------------------------|
| Angriffswert       | 25/R3                   |
| Verteidigungswert  | 21/R3                   |
| Wissenswert        | 5/R1                    |
| Tagesform          | 5                       |
| Trefferpunkte      | 17                      |
| Schaden; Gift      | 5 TP                    |
| Schaden; Stachel   | 6 TP                    |
| Ausrüstung:        | Chitinpanzer, Giftdrüse |

| SCHLANGE – TYP A NSC |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| Angriffswert         | 18/R3                          |
| Verteidigungswert    | 16/R2                          |
| Wissenswert          | 4/R1                           |
| Tagesform            | 5                              |
| Trefferpunkte        | 9                              |
| Schaden; Gift        | 4 TP                           |
| Schaden; Zähne       | 5 TP                           |
| Ausrüstung:          | Schuppen, Giftdrüse, Fangzähne |

| SCHLANGE – TYP B NSC |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| Angriffswert         | 25/R3                          |
| Verteidigungswert    | 21/R3                          |
| Wissenswert          | 5/R1                           |
| Tagesform            | 6                              |
| Trefferpunkte        | 16                             |
| Schaden; Gift        | 5 TP                           |
| Schaden; Zähne       | 6 TP                           |
| Ausrüstung:          | Schuppen, Giftdrüse, Fangzähne |

„Aloha Rattensohn! Mach Deinen Frieden mit dem Teufel!“  
Francisco Torres – Kopfgeldjäger



R = Redux

Pensel

„Jemand der Steak möchte, will ja nicht gleich die ganze Kuh kennenlernen!“  
Rihito Itsuka – Medizinischer Techniker

NSC – MONSTER

| WOLF NSC          |                          |
|-------------------|--------------------------|
| Angriffswert      | 22/R3                    |
| Verteidigungswert | 20/R3                    |
| Wissenswert       | 5/R1                     |
| Tagesform         | 5                        |
| Trefferpunkte     | 15                       |
| Schaden; Zähne    | 4 TP                     |
| Schaden; Krallen  | 4 TP                     |
| Ausrüstung:       | Fangzähne, Krallen, Fell |

| KAMPFHUND NSC     |                          |
|-------------------|--------------------------|
| Angriffswert      | 25/R3                    |
| Verteidigungswert | 18/R3                    |
| Wissenswert       | 5/R1                     |
| Tagesform         | 5                        |
| Trefferpunkte     | 15                       |
| Schaden; Zähne    | 4 TP                     |
| Schaden; Krallen  | 4 TP                     |
| Ausrüstung:       | Fangzähne, Krallen, Fell |

| RAUBKATZE NSC     |                          |
|-------------------|--------------------------|
| Angriffswert      | 25/R3                    |
| Verteidigungswert | 21/R3                    |
| Wissenswert       | 5/R1                     |
| Tagesform         | 6                        |
| Trefferpunkte     | 16                       |
| Schaden; Zähne    | 5 TP                     |
| Schaden; Krallen  | 4 TP                     |
| Ausrüstung:       | Fangzähne, Krallen, Fell |

| WILDSCHWEIN NSC   |                      |
|-------------------|----------------------|
| Angriffswert      | 22/R3                |
| Verteidigungswert | 25/R3                |
| Wissenswert       | 5/R1                 |
| Tagesform         | 5                    |
| Trefferpunkte     | 17                   |
| Schaden; Hauer    | 5 TP                 |
| Schaden; Stoß     | 4 TP                 |
| Ausrüstung:       | Hauer, Fell, Krallen |

R = Redux



| ELEFANT NSC       |                 |
|-------------------|-----------------|
| Angriffswert      | 25/R3           |
| Verteidigungswert | 20/R3           |
| Wissenswert       | 6/R1            |
| Tagesform         | 5               |
| Trefferpunkte     | 20              |
| Schaden; Rüssel   | 4 TP            |
| Schaden; Stoß     | 6 TP            |
| Ausrüstung:       | Stoßzähne, Haut |

| NASHORN NSC       |                    |
|-------------------|--------------------|
| Angriffswert      | 25/R3              |
| Verteidigungswert | 21/R3              |
| Wissenswert       | 6/R1               |
| Tagesform         | 5                  |
| Trefferpunkte     | 20                 |
| Schaden; Trampeln | 5 TP               |
| Schaden; Stoß     | 5 TP               |
| Ausrüstung:       | Horn, Panzer, Haut |

| UUUPS I.O NSC     |                              |
|-------------------|------------------------------|
| Angriffswert      | 30/R4                        |
| Verteidigungswert | 32/R4                        |
| Wissenswert       | 6/R1                         |
| Tagesform         | 5                            |
| Trefferpunkte     | 16                           |
| Schaden; Krallen  | 5 TP                         |
| Schaden; Zähne    | 4 TP                         |
| Ausrüstung:       | nach Wunsch des Spielleiters |

| ARGH I.O NSC      |                              |
|-------------------|------------------------------|
| Angriffswert      | 38/R5                        |
| Verteidigungswert | 36/R4                        |
| Wissenswert       | 8/R1                         |
| Tagesform         | 6                            |
| Trefferpunkte     | 23                           |
| Schaden; Krallen  | 5 TP                         |
| Schaden; Stachel  | 5 TP                         |
| Ausrüstung:       | nach Wunsch des Spielleiters |

| DRACHENBABY NSC   |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| Angriffswert      | 18/R3                                 |
| Verteidigungswert | 16/R2                                 |
| Wissenswert       | 18/R3                                 |
| Tagesform         | 5                                     |
| Trefferpunkte     | 12                                    |
| Schaden; Magie    | 4 TP                                  |
| Schaden; Klaue    | 3 TP                                  |
| Ausrüstung:       | Schuppen, Klaue, eventuell Schatzhort |

| DRACHE – TYP A NSC |                                       |
|--------------------|---------------------------------------|
| Angriffswert       | 25/R3                                 |
| Verteidigungswert  | 27/R4                                 |
| Wissenswert        | 36/R4                                 |
| Tagesform          | 6                                     |
| Trefferpunkte      | 30                                    |
| Schaden; Magie     | 5 TP                                  |
| Schaden; Klaue     | 5 TP                                  |
| Ausrüstung:        | Schuppen, Klaue, eventuell Schatzhort |

| DRACHE – TYP B NSC |                              |
|--------------------|------------------------------|
| Angriffswert       | 39/R5                        |
| Verteidigungswert  | 44/R5                        |
| Wissenswert        | 44/R5                        |
| Tagesform          | 6                            |
| Trefferpunkte      | 50                           |
| Schaden; Magie     | 6 TP                         |
| Schaden; Klaue     | 5 TP                         |
| Ausrüstung:        | Schuppen, Klaue, Schatzhort! |

| DRACHE – TYP C NSC |                                |
|--------------------|--------------------------------|
| Angriffswert       | 63/R7                          |
| Verteidigungswert  | 53/R6                          |
| Wissenswert        | 65/R7                          |
| Tagesform          | 7                              |
| Trefferpunkte      | 150                            |
| Schaden; Magie     | 7 TP                           |
| Schaden; Klaue     | 7 TP                           |
| Ausrüstung:        | Schuppen, Klaue, Schatzhort!!! |

EIGENE NSC

| NSC               |    |
|-------------------|----|
| Angriffswert      |    |
| Verteidigungswert |    |
| Wissenswert       |    |
| Tagesform         |    |
| Trefferpunkte     |    |
| Schaden;          | TP |
| Schaden;          | TP |
| Ausrüstung:       |    |

| NSC               |    |
|-------------------|----|
| Angriffswert      |    |
| Verteidigungswert |    |
| Wissenswert       |    |
| Tagesform         |    |
| Trefferpunkte     |    |
| Schaden;          | TP |
| Schaden;          | TP |
| Ausrüstung:       |    |

| NSC               |    |
|-------------------|----|
| Angriffswert      |    |
| Verteidigungswert |    |
| Wissenswert       |    |
| Tagesform         |    |
| Trefferpunkte     |    |
| Schaden;          | TP |
| Schaden;          | TP |
| Ausrüstung:       |    |

| NSC               |    |
|-------------------|----|
| Angriffswert      |    |
| Verteidigungswert |    |
| Wissenswert       |    |
| Tagesform         |    |
| Trefferpunkte     |    |
| Schaden;          | TP |
| Schaden;          | TP |
| Ausrüstung:       |    |

Hier habe ich was eigenes ..



„Gott ist mit uns! Wer ist dann aber auf der Seite der Anderen?“  
Hernandez Armesto – Sturmsoldat

**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**

- ☛ Erfahrungspunkte nicht ansammeln lassen
- ☛ Verlernen spätestens bei 100 Punkten
- ☛ Vermeidet zu große Entwicklungssprünge



## 17 | CHARAKTERSTEIGERUNG

Die Spieler dürstet es immer nach dem Fortkommen des eigenen Charakters. Natürlich sind materielle Belohnungen, wie Titel, Güter oder Geld für den Charakter wertvoll und im Spiel gut nutzbar. Aber da fehlt doch noch die persönliche Entwicklung ...

EP = Erfahrungspunkte

### PUNKTEPOOL SPIELERGRUPPE

Der Spielleiter verteilt für gute Aktionen und/oder für längere Spielzeiträume einen Betrag an Erfahrungspunkten (EP) für die gesamte Gruppe.

- 2-6 EP je brillanter Einzelaktion
- 2-6 EP für bahnbrechende Ideen/Lösungsansätze
- 2-6 EP für stimmungsvolles Charakterspiel
- 10-20 EP je Spielsitzung/Abenteuersequenz

Der Spielleiter addiert alle am Tisch gesammelten Erfahrungspunkte am Ende der aktuellen Sitzung und gibt diese bekannt. Diesen Punktestand notiert sich jeder Spieler unverzüglich ins Erfahrungsfeld auf Seite 2 des Charakterbogens. Bereits notierte Punkte werden hinzugerechnet. Der Spielleiter kann frei bestimmen, wann die Spieler mit diesen Erfahrungspunkten die folgenden Lernmöglichkeiten wahrnehmen können.

### FESTE ERHÖHUNG DES BASISBLOCKS

Einzelner Punkt zur Erhöhung eines der Werte des Basisblocks (siehe Seite 14). Die Kosten betragen das 20fache des gesteigerten Attributes. Einzelne Basisblockausrichtungen können bis maximal 4 hochgelernt werden.

*Beispiel: Der Wert Physis soll von 2 auf 3 erhöht werden. Die Rechnung ist also  $20 \times 3 = 60$  Punkte Einkaufswert. Nachdem die Punkte abgezogen und der neue reduzierte Punktestand im Kasten Erfahrung notiert ist,*

*kann der Basiswert Physis erhöht werden. Nach der Steigerung von Persönlichkeit oder Physis müssen die Magiepunkte, die Trefferpunkte und der charaktereigene Zielwert entsprechend angepasst werden.*

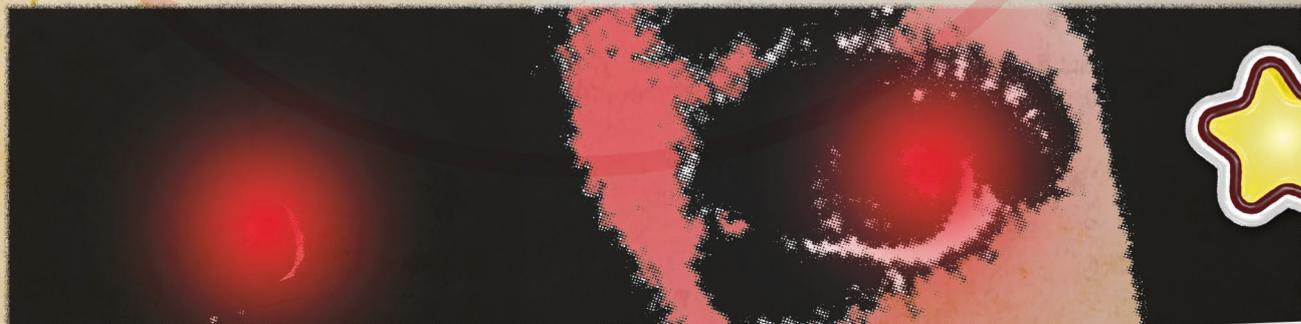
### NEUERLERNEN EINER SPEZIALISIERUNG

Eine neue freie oder vordefinierte Spezialeigenschaft auf Stufe 1 lernen. Die Kosten betragen jeweils 20 Erfahrungspunkte. Spezialisierungen können grundsätzlich nur neu dazu gelernt werden, wenn bereits ein thematisch passendes Interessengebiet (*freie Spezialisierung, Seite 19*) angekreuzt ist oder die Mindesthöhe des vermerkten Basisblock-Werts erreicht ist (*vordefinierte Spezialisierung, Seite 20*)! Es können maximal 6 freie oder vordefinierte Spezialeigenschaften pro Charakter gelernt werden!

*Beispiel: Der Spieler möchte eine weitere Spezialisierung auf Stufe 1 erlernen. Er investiert 20 Erfahrungspunkte und darf bei zukünftigen Würfelproben, die das Spezialgebiet einschließen, 1 Austauschwürfel zugeben.*

### VERBESSERUNG SPEZIALISIERUNG

Eine bereits gelernte freie oder vordefinierte Spezialeigenschaft um 1 Stufe verbessern. Die Kosten betragen das 20fache des gesteigerten Wertes. Spezialisierungen können maximal bis Stufe 4 hochgelernt werden!



„Du bildest immer die Vorhut! Warum? Ich kann Dich nicht leiden, Hackfresse!“  
Anastasio Markos – Söldner und Aggrokönig



2-6 EP je Einzelaktion  
 2-6 EP für tolle Ideen  
 2-6 EP für gutes Charakterspiel  
 10-20 EP je Spielsitzung



Beispiel: Die freie Spezialisierung Autofahren soll von Stufe 1 auf Stufe 2 verbessert werden. Die Rechnung zeigt  $20 \times 2 = 40$  Erfahrungspunkte Einkaufswert auf. Die verbrauchten Erfahrungspunkte werden abgezogen, der neue Stand notiert und die verbesserte Stufe bei der Spezialeigenschaft eingetragen. Je Stufenerhöhung der Spezialisierung kommt ein zusätzlicher Austauschwürfel für die Würfelprobe hinzu.

## ERHÖHUNG TAGESFORM

Einzelner Punkt zur Erhöhung des W6-Modifikators. Die Kosten betragen das 10fache des gesteigerten Wertes. Die Maximalgrenze der gewürfelten Tagesform (siehe Seite 16) verbleibt unter allen Umständen bei 7! Der W6-Modifikator kann maximal bis auf +4 hochgelernt werden!

Beispiel: Die Tagesform soll von  $1W6+1$  (Grundchance) auf  $1W6+2$  gesteigert werden. Die Rechnung zeigt  $10 \times 2 = 20$  Punkte Einkaufswert an. Die Erfahrungspunkte werden abgezogen und der neue Bonus in den Modifikationskasten der Tagesform auf Seite 2 des Charakterbogens geschrieben.

## CHECKLISTE

### ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

- ✦ 2-6 EP je brillanter Einzelaktion
- ✦ 2-6 EP für bahnbrechende Ideen/Lösungsansätze
- ✦ 2-6 EP für stimmungsvolles Charakterspiel
- ✦ 10-20 EP je abgeschlossener Abenteuersequenz und/oder überstandener Spielsitzung
- ✦ alle gesammelten Punkte werden nach der Spielsitzung zu einem Endwert aufaddiert
- ✦ jeder Spieler notiert sich nach der Sitzung den vollen Endwert an Erfahrungspunkten; jedes Gruppenmitglied erhält dabei die gleiche Anzahl Punkte!
- ✦ Spielleiter sagt an, wann das Verlernen der bisher gesammelten Punkte möglich ist

### LERNMÖGLICHKEITEN

- ✦ Erhöhung Basisblock-Wert
- ✦ Neuerlernen einer Spezialisierung
- ✦ Verbesserung einer Spezialisierung
- ✦ Erhöhung Tagesform-Modifikator



„Dead End, Cheri!“

Larry Nielson - Mörder und Sekretexperte



## HÄ? REDUX?

Muss Redux Menschheit vernichten? Eher wohl nicht! Der Grund für *Ultima Ratio Redux* (lat. *reduce-re: erneuern*) ist, dass in dem bewährten Regelsystem wichtige Komponenten beim Spielablauf geändert werden sollten, um den spielerischen Ablauf noch einfacher und schneller zu gestalten. Gleichzeitig sorgt die glücksspiellastige 50/50-Modifikation aber auch für eine erratische und wilde Komponente. Deshalb war bei den Testspielen nicht jeder Proband restlos begeistert. Aus diesem Grund bleibt das ursprüngliche System unangetastet und die Änderungsvorschläge sind an dieser Stelle separat ausgewiesen.

Die Autoren empfehlen eine Verwendung nur bei spabigen *One-Shots* oder *Hack & Slay-Modulen*. Ernsthafte Kampagnen etc. sollten dagegen mit der soliden Grundversion durchgespielt werden. Die Spielleiter können natürlich selbst entscheiden, ob und wann sie die Redux-Variation nutzen wollen.

Party-Hard-One-Shot

Hack + Slay

## WIESO? WESHALB? WARUM?

Während diverser trashlastiger Testrunden haben sich auch bei Spielern ohne Dyskalkulie grobe Würfelproben-Additionsfehler in hektischen Kampfsituationen offenbart. Um das System intuitiver und C<sub>2</sub>H<sub>6</sub>O-resistent zu gestalten, ist die Verwendung einer Party-Hard-50/50-Variante am offenen Modul im Nachgang erfolgreich getestet worden.

Sechsseiter haben 3 gerade und 3 ungerade Augenseiten. Die sechseitigen Würfel im Würfelpool zeigen nur einen Erfolg an, wenn eine gerade Zahl (2, 4, 6) erzielt wird. Ungerade Würfelaußen (1, 3, 5) sind dagegen ungültig. Somit werden die einzelnen Augen nicht mehr addiert, um einen angesagten Zielwert zu erreichen, sondern nur noch die Würfel mit einer geraden Zahl als Erfolg gewertet.

## TAGESFORM / SPEZIALISIERUNGEN

Die Vorgehensweise bei dem Einsatz von Tagesform und der Verwendung von einer Spezialisierung ist unverändert zum Grundspiel. Würfelbooster und Austauschregeln greifen auch bei der 50/50-Regel. Wenn die Zahlen 2, 4, und 6 beim Sechsseiter oben liegen, gibt es bei Redux immer Grund zum Jubeln.

## REDUX-ZIELWERTE

Die zu erreichenden Redux-Zielwerte sind generell niedriger und schränken die Rechenarbeit bei der Ermittlung des Würfelergbnis extrem ein. Siehe dazu die Referenz-Tabellen für das Redux-System auf dem unteren Bereich der Seite.

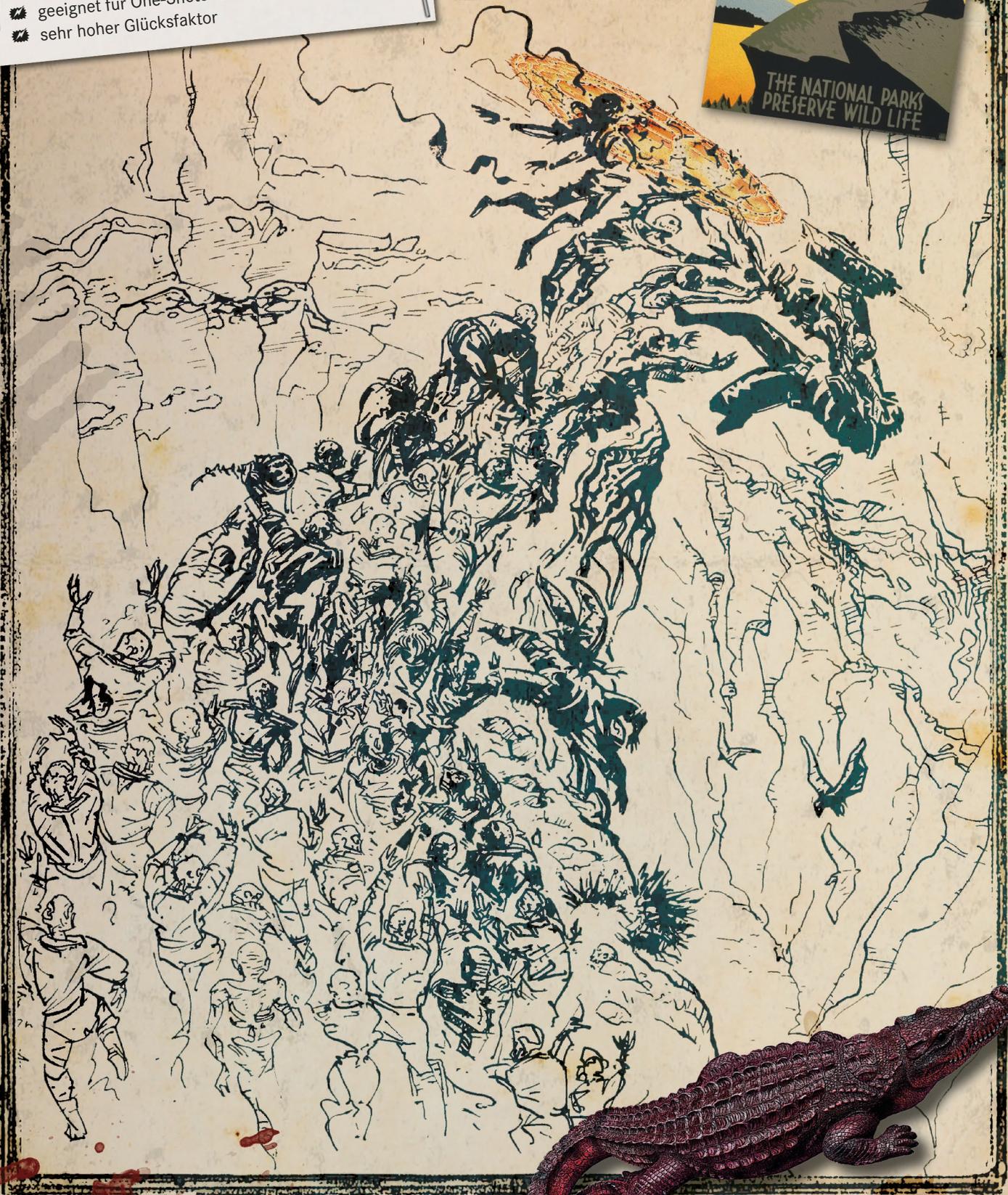
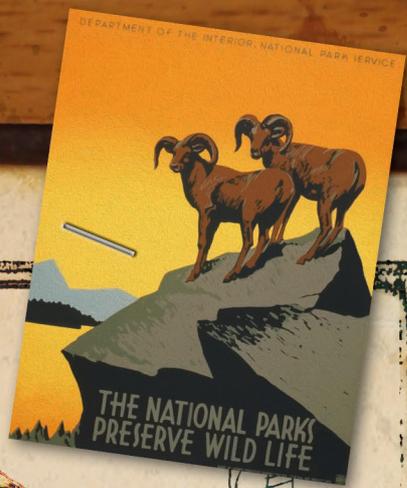
| Redux-System    |   | Ultima Ratio-Grundsystem |    | Redux-Zielwertmodifikationen |       | Redux-Magiepunktkosten |        |
|-----------------|---|--------------------------|----|------------------------------|-------|------------------------|--------|
| REDUX-ZIELWERTE |   | ZIELWERTE                |    | REDUX-MODIFIKATIONEN         |       | REDUX-MP-KOSTEN        |        |
| Lächerlich      | 1 | Lächerlich               | 9  | Entfernung, kurz             | - 1   | Lächerlich             | - 3 MP |
| Einfach         | 2 | Einfach                  | 12 | Entfernung, mittel           | +/- 0 | Einfach                | - 2 MP |
| Routine         | 2 | Routine                  | 15 | Entfernung, lang             | + 1   | Routine                | - 1 MP |
| Normal          | 3 | Normal                   | 18 | Entfernung, irre             | + 2   | Normal                 | +/- 0  |
| Herausfordernd  | 3 | Herausfordernd           | 22 | Flächenwirkung               | + 2   | Herausfordernd         | + 1 MP |
| Schwer          | 4 | Schwer                   | 26 | Gewicht, leicht              | - 1   | Schwer                 | + 2 MP |
| Schweißtreibend | 4 | Schweißtreibend          | 30 | Gewicht, schwer              | + 1   | Schweißtreibend        | + 3 MP |
| Verrückt        | 5 | Verrückt                 | 38 | Gewicht, irre                | + 2   | Verrückt               | + 4 MP |
| Legendär        | 6 | Legendär                 | 46 | Unwetter, heftig             | + 1   | Legendär               | + 5 MP |
| Unmöglich       | 7 | Unmöglich                | 56 | Unwetter, irre               | + 2   | Unmöglich              | + 6 MP |
| Episch          | 8 | Episch                   | 66 | Weltuntergang                | + 3   | Episch                 | + 7 MP |

MP-Kosten sind nicht modifiziert

„Es sind 2 Lichtjahre bis Tau Ceti, wir haben genügend Gras dabei und wir tragen Sonnenbrillen! Was soll also noch passieren?“  
Spencer Carver – Raumpilot und Glücksritter



- Erfolg = nur gerade Würfelseiten (2, 4, 6) werden gezählt!
- Misserfolg = ungerade Würfelseiten (1, 3, 5) sind völlig unwichtig!
- geeignet für One-Shots- und Hack & Slay-Module
- sehr hoher Glücksfaktor



„Du bist der Geilste! Die sollten einen Flügel im Knast nach Dir benennen!“  
Pirro Toribio - Arzt ohne gültige Approbation

www.papergame.de

**REDUX-ZIELWERTE**



- ❖ Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe
- ❖ je höher die Hürde, desto höher der Zielwert
- ❖ Schwierigkeitsgrade einer mehrköpfigen Gruppe können bei gemeinsamen Anstrengungen kombiniert werden
- ❖ Spielleiter sagt Zielwert laut an **ODER** der Spieler versucht das Risiko und den Gebrauch der Tagesform gegenüber dem Pokerface des Spielleiters selbst einzuschätzen
- ❖ um erfolgreich zu sein, muss der Spieler den Zielwert erreichen oder übertreffen
- ❖ Standard-NSC/Crew haben feste Zielwerte für Angriffs-, Verteidigungs- und Wissenswürfe; die gültige Zahl ist mit einem R\* gekennzeichnet
- ❖ beispielhafte Modifikationen für den Redux-Zielwert sind in der Tabelle auf Seite 96 vermerkt

Der *Zielwert* beschreibt die Schwierigkeit einer körperlichen oder geistigen Aufgabe, die die Charaktere und NSC (*Nichtspielercharaktere*) in der Spielwelt bewältigen müssen. Bevor der Spielleiter einen Zielwert für eine Würfelprobe des Charakters festlegt, muss er sich über die spielerische Gesamtsituation im Klaren sein. Die Festlegung des Zielwertes kann den Zustand des Charakters, das Wetter, die Deckung, eine Flächenwirkung oder auch die allgemeine Zusammensetzung der Spielszene einbeziehen.

Der vom Spielleiter gesetzte Redux-Zielwert muss dann vom Würfelergebnis des Spielers wenigstens erreicht oder sogar übertroffen werden. Hat der Spielleiter das Gefühl, dass seine Zielwerte von den Spielercharakteren zu leicht bewältigt werden, so sollte er die anzusagenden Werte für die Würfelproben erhöhen. Für neu erschaffene Charaktere vom Abreißblock ist ein Redux-Zielwert von 2 bis 3 eine ausgewogene Herausforderung.

Der Spieler muss vor dem Wurf ankündigen, wenn er seine Tagesform (siehe *Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16*) und/oder eine verwendbare Spezialisierung (siehe *Abschnitt 5. Charakterspezialisierung, Seite 18*) zur Steigerung seines Würfelergebnisses einbringen möchte.

*Charaktererschaffung:*  
 Redux-Charaktere haben nicht denselben Tiefgang wie die herkömmlich hergestellten *Pendants*. Sie werden nur für schnelle und dreckige Spielsitzungen erstellt. Die Chancen den nächsten Sonnenaufgang zu erleben, sind dabei nicht sonderlich hoch. Die erstellten Werte werden auf dem einseitigen Redux/NSC-Bogen eingetragen. Dieser bietet nur Platz für die dringend benötigten Basis-Spielwerte

**REDUX-WÜRFELPROBEN**

Sie werden absolviert, um zu klären, ob der Charakter die aktuell anstehende Herausforderung im Spiel mit seinen vorhandenen Werten bewältigen kann. Alle zu bestehenden Würfelproben werden aus zwei von vier Werten des Basisblocks zusammengesetzt. Spieler und Spielleiter wählen in Abstimmung zwei logisch passende Basiswerte für die Würfelprobe der nächsten Tätigkeit aus. Sollte eine Uneinigkeit über die verwendeten Werte des Basisblocks entstehen, hat der Spielleiter immer das letzte Wort.

Die aufnotierten Punkte der beiden ausgewählten Basisblock-Werte werden addiert und ergeben so die Anzahl an Würfeln, die für die Probe verwendet werden. Jeder Punkt dieses Würfelpools entspricht dabei jeweils 1W6. Der vom Spielleiter als Vorgabe gesetzte Zielwert muss mit Erfolgen (*Augenseiten 2, 4, 6*) mindestens erreicht oder übertroffen werden, um die Probe erfolgreich abzuschließen. Die Würfel müssen nach Ausführung der Probe erst einmal gut sichtbar liegen bleiben, da die Paschpunkte und die Schadenswürfel

**REDUX-WÜRFELPROBEN**

- ❖ der Spieler führt alle Würfelproben aus
- ❖ der Spielleiter hat die Fäden seiner Geschichte in der Hand und gibt sich ganz der Planung hin
- ❖ der Spielleiter gibt Zielwerte für Würfelproben vor, steuert den Einsatz der NSC, interagiert mit den Spielern und beschreibt Ereignisse



„Deine Asymmetrie ätzt mich an!“  
Kate Templeton - Kunstexpertin



## 18 | ULTIMA RATIO REDUX

vom Spieler aus dem aktuell liegenden Wurf gewählt werden. Würfel können dabei Doppelfunktionen ausüben, d. h., sie können einen Pasch symbolisieren und vom Spieler auch als Schadenswürfel ausgesucht werden. Dabei ist aber zu beachten, dass jeder Würfel nur einmal für die Schadensermittlung ausgewählt werden darf. Wenn mehr Schadenswürfel zu vergeben sind, als Würfel in der Würfelprobe vorhanden, so verfallen die nicht wählbaren damit ersatzlos.

Der Spieler hat die Möglichkeit mit vorheriger Ansage seine Tagesform (siehe *Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16*) und/oder 1 verwendbare Spezialisierung (siehe *Abschnitt 5. Charakterspezialisierung, Seite 18*) zur Steigerung seines Würfelergebnisses zu nutzen.

Blutgeld stinkt nicht?

### PASCHREGEL / HÖHE WÜRFELERGEBNIS / BRILLANZ

Die auf Seite 29 abgedruckte Paschregel wird im Redux-System verwendet. Brillanzpunkte und die Errechnung der Höhe des Würfelergebnisses entfallen bei der Reduxvariante dagegen ersatzlos.

### KAMPFWURF – PHYSISCHER ANGRIFF

- **Nahkampf:** Kampf/Physis;  
- **Fernkampf:** Kampf/Physis; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel ermitteln
- nur Erfolge zählen (2, 4, 6), Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

### KAMPFWURF – MAGISCHER ANGRIFF

- **Magie, freie:** Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) + Magie-Form (gültiger Basisblock-Wert); 
- **Magie, vordefinierte:** Persönlichkeit + Vorgabe aus Spruchsammlung; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel ermitteln
- nur Erfolge zählen (2, 4, 6), Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

### WISSENSWURF

- 2 logisch passende Basisblock-Werte; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte;
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel ermitteln
- nur Erfolge zählen (2, 4, 6), Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

### PASCHREGEL

- auf jede Redux-Würfelprobe wird die Paschregel angewendet; Brillanzpunkte und Höhe des Würfelwurfs entfallen!

### KAMPFWURF – FAHRZEUGKAMPF

- **Geschützbedienung:** Kampf/Persönlichkeit; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte  
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel ermitteln
- nur Erfolge zählen (2, 4, 6), Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

### VERTEIDIGUNGSWURF

- **Verteidigungsformen:**  **Mental** Physis/Persönlichkeit oder **Physisch** Physis/Kampf; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte + 1W6 wenn Schutzwaffe im Nahkampf
- Wird durch die Bonuspunkte des Verteidigungswurfs Schaden erzeugt, so muss der Angreifer sich diese bei erfolgreicher Verteidigung abziehen
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel ermitteln
- nur Erfolge zählen (2, 4, 6), Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

### SCHADENSWÜRFEL + SCHADEN

- bei Erfolg werden die TP-Schadenswürfel aus dem liegenden Wurf vom Spieler herausgesucht
- TP-Schaden errechnen durch: Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel
- bei Strukturpunkten: 1 SP je Treffer

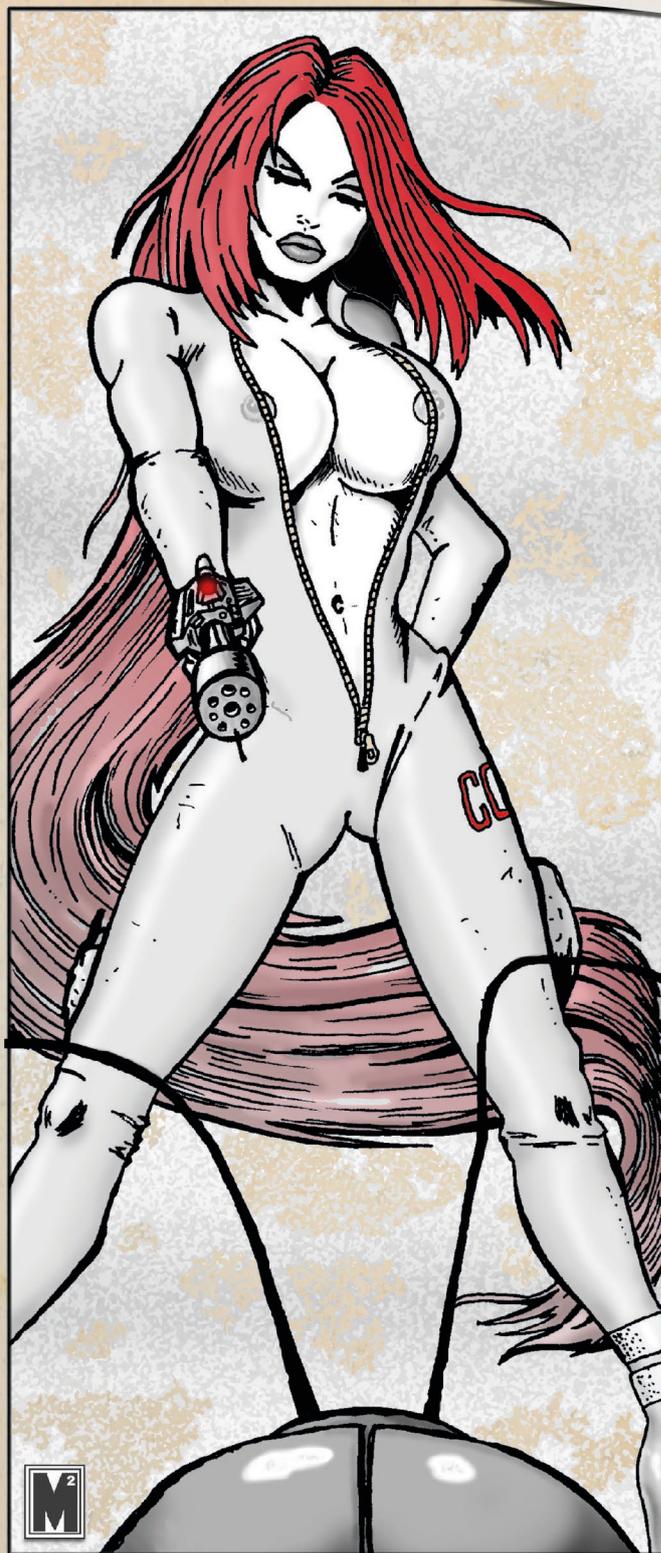
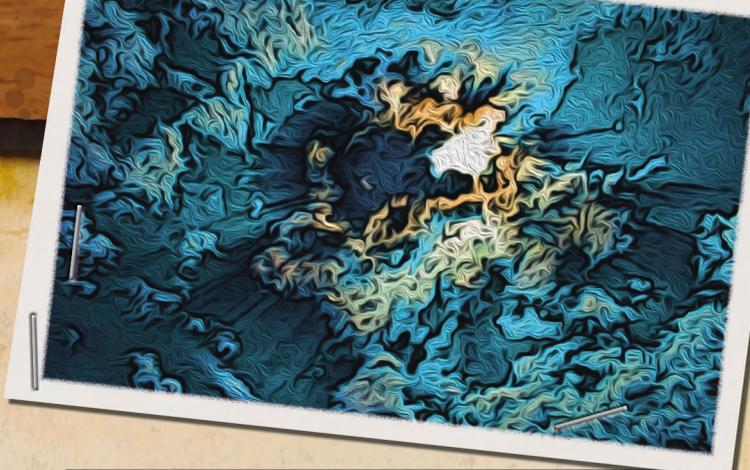
**IMPORTANT**

Kampfrunde = 10 Sekunden

## REDUX-KAMPFRUNDE

- Der Spielleiter geht die Reihenfolge der Tagesform für Charaktere und Nichtspielercharaktere (NSC) von oben nach unten durch und fragt ab, wer in der aktuellen Sequenz agieren kann/möchte.
- Spielercharaktere können ansagen, nicht in der Reihenfolge der Tagesform agieren zu wollen. Sie verschieben ihre Aktion in der aktuellen Kampfrunde auf einen beliebigen Zeitpunkt ihrer Wahl.
- Dann generiert der Spielleiter Zielwerte für die jeweiligen Kampfsituationen der Rundensequenz oder er verwendet die Standard-NSC mit Wertekasten. Diese halten vordefinierte Ziel- und Initiativwerte bereit (Kennzeichnung R\*). Eine möglichst schnelle und dramaturgisch dichte Vorgehensweise erhöht dabei generell den Reiz eines Kampfes.
- Für die Würfelproben der Kampf- und Verteidigungswürfe sagt der Spieler für seinen Charakter vorher an, ob er seine Tagesform (siehe *Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16*) und/oder 1 verfügbare Spezialisierung (siehe *Abschnitt 5. Charakterspezialisierung, Seite 18*) zur Steigerung seines endgültigen Würfelergbnisses benutzen möchte.
- Die Würfelprobe wird durch den Spieler gegen den angesagten Zielwert des Spielleiters oder gegen den festen Zielwert eines/der NSC/Crew (Kennzeichnung R\*) durchgeführt. Wird der Zielwert erreicht oder übertroffen (Erfolge 2, 4, 6), so ist der Treffer im Ziel.
- Der TP-Schaden wird durch das Aussuchen der Schadenswürfel aus den vor dem Spieler liegenden W6 der Würfelprobe und den Paschpunkten errechnet.
- Waffen mit SP-Schaden verursachen je Treffer 1 SP!
- Je Kampfrunde = maximal 1 Angriffs-Kampfwurf!
- Verteidigungswürfe haben kein Limit! Charaktere und NSC verteidigen sich gegen jeden akuten Angriff!

1 Angriff pro Kampfrunde!



## ABLAUF KAMPFRUNDE

1. Reihenfolge = Höhe Tagesform (Charaktere und NSC); Charaktere können eine Verzögerung ansagen; Verschiebung ihrer Aktion auf einen Zeitpunkt ihrer Wahl
2. Zielwerte durch Ansage vom Spielleiter oder aus dem Wertekasten der Standard-NSC/Crew; die gültige Zahl ist mit einem R\* gekennzeichnet
3. 1 Angriff pro Kampfrunde **ODER** Aktionsregel
4. so viele Verteidigungswürfe wie nötig
5. Austauschwürfel von Spezialisierung entfernen; restliche Würfel liegen lassen; Paschpunkte einrechnen; je 1 Erfolg = 1 gerade Würfelseite (2, 4, 6); je 1 Misserfolg = 1 ungerade Würfelseite (1, 3, 5); nur die Erfolge werden gezählt, Misserfolge unwichtig
6. positive Probe = Zielwert erreicht oder übertroffen  
Vorbei! = Zielwert verfehlt
7. bei Treffer Schadenswürfel aussuchen; TP-Schaden errechnen durch: *Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel*; Waffen mit SP-Schaden verursachen je Treffer 1 SP!





JESUIS CHARLIE

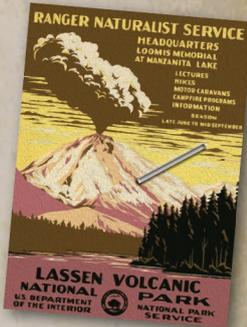


Fine!!!

19 | REGISTER

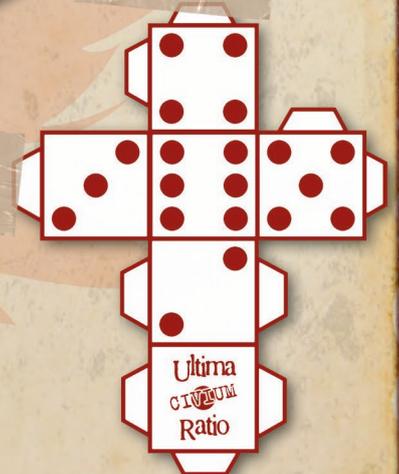
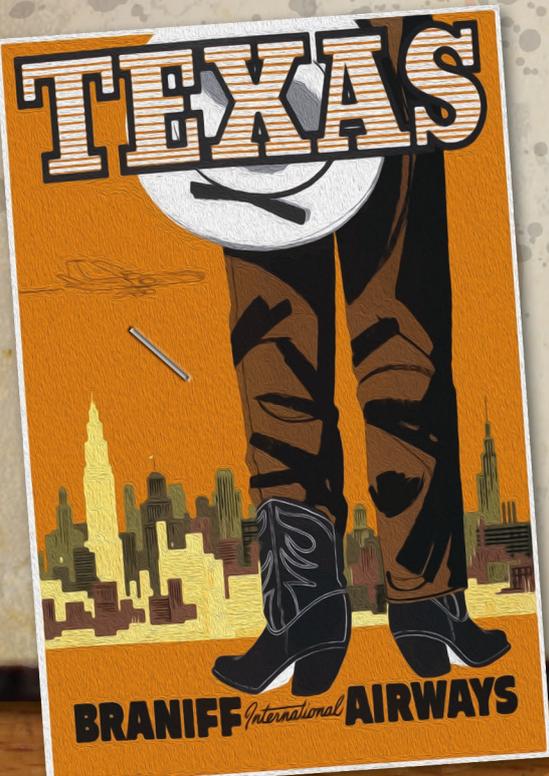
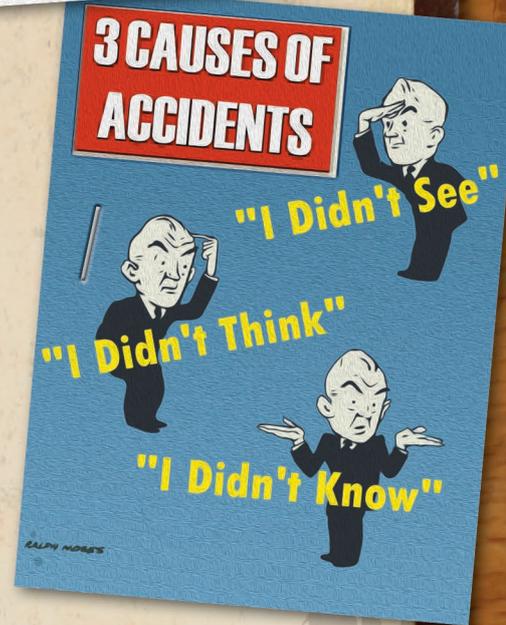
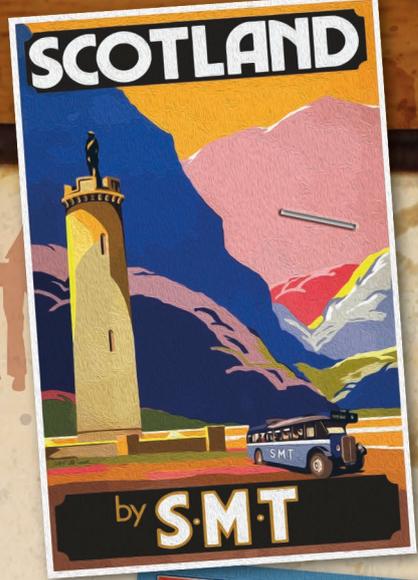
Aktionen ..... 33 f.  
 Alles Andere ..... 14  
 Austauschbonus ..... 19 f., 26 ff.  
 Basisblock ..... 14, 24 ff.  
 Berufe ..... 78  
 Bewegung ..... 34  
 Brillanzpunkte ..... 31  
 Charakterbogen ..... 10 f., 12 f.  
 Charakterebene ..... 78  
 Charaktererschaffung ..... 10 f.  
 Charakterspezialisierung ..... 18 ff.  
 Charaktersteigerung ..... 94 f.  
 Charakterzüge ..... 10, 18  
 Deckung ..... 37, 71  
 Erfahrene Charaktere ..... 78  
 Erfahrungspunkte ..... 87, 94 f.  
 Erhöhung Schadenspunkte ..... 17  
 Erschaffung Charaktere ..... 10 f.  
 Erschöpfung ..... 79  
 Erste Hilfe ..... 38 f.  
 Fahrzeuge ..... 74 ff.  
 Fahrzeugkampf ..... 70 ff.  
 Fallschaden ..... 37  
 Fernkampf ..... 26 ff., 35  
 Fremdrassen ..... 79  
 Gebäude ..... 70 ff.  
 Geisteszustand ..... 80  
 Heilung ..... 38 f.  
 Höhe von Würfelergebnissen ..... 30 f.  
 Initiative ..... 16  
 Interessengebiete ..... 11, 18  
 Junge Charaktere ..... 80  
 Kampf ..... 26 ff., 32 ff.  
 Kampfrunde ..... 32  
 Kampfwurf ..... 24 ff.  
 Körpergewicht ..... 80  
 Kombination Basisblockwerte ..... 14  
 Kombinierte Würfe ..... 80  
 Komplexität Handlungen ..... 17  
 Kritischer Treffer ..... 72  
 Langfristige Aktivitäten ..... 80 f.  
 Leichte Waffen ..... 36 f.  
 Lernen ..... 94 f.  
 Magie ..... 40 ff., 50 ff., 54 ff.  
 Magie und Maschinen ..... 43  
 Magiekosten ..... 47, 52 f., 54 f.  
 Magiepunkte (MP) ..... 14, 40, 52, 54  
 Magiequellen ..... 46 ff.  
 Magische Gegenstände ..... 44 ff.

Magische Grundsätze ..... 41 ff.  
 Magische Rüstung ..... 46 f.  
 Magische Tränke ..... 46 f.  
 Magische Waffen ..... 46 f.  
 Medizinischer Status ..... 13, 38 f.  
 Modifikation Würfelproben ..... 16 f.  
 Nahkampf ..... 28, 32 ff.  
 Nichtspielercharaktere (NSC) ..... 88 ff.  
 Optionale Regeln ..... 78 ff.  
 Parade ..... 28, 35  
 Paschpunkte ..... 29 ff.  
 Paschregel ..... 29 ff.  
 Persönliche Informationen ..... 11, 13  
 Persönlichkeit ..... 14  
 Physis ..... 14  
 Reichweite Waffen ..... 36 f.  
 Rüstung ..... 37, 46 f.  
 Schaden ..... 36 f.  
 Schadensquellen ..... 36 f.  
 Schadenswürfel ..... 24 ff., 36 f.  
 Schnellkraft ..... 81  
 Schwere Waffen ..... 36 f.  
 Spezialisierungen ..... 18 ff.  
 Spielerebene ..... 78, 82 f.  
 Standard-NSC ..... 88 ff.  
 Strukturpunkte (SP) ..... 37, 71 f.  
 Tagesform ..... 16 f.  
 Tagesformpunkte abgeben ..... 17  
 Tod ..... 38 f.  
 Tragfähigkeit ..... 81  
 Transportmittel, gepanzert ..... 70 ff.  
 Transportmittel, ungepanzert ..... 70 ff.  
 Trefferpunkte (TP) ..... 14, 38 f.  
 Übernatürliches ..... 40 ff.  
 Überschwere Waffen ..... 36 f.  
 Ultima Ratio Redux ..... 96 ff.  
 Verborgener Zielwert ..... 22  
 Vermeidung Schadenspunkte ..... 17  
 Verteidigung ..... 28, 35  
 Verteidigungswurf ..... 28, 35  
 Waffen ..... 36 f.  
 Warum der ganze Aufwand? ..... 5  
 Wissenswurf ..... 29  
 Würfelproben ..... 24 ff.  
 Zauberspruch ..... 44 ff., 50 ff., 54 ff.  
 Zielen ..... 81  
 Zielwert ..... 22



„Ich vertraue nur zwei Leuten: der eine bin ich, der andere sind nicht Sie.“  
Teddy Lorance - Ermittler, Interne Angelegenheiten

# NOTIZEN

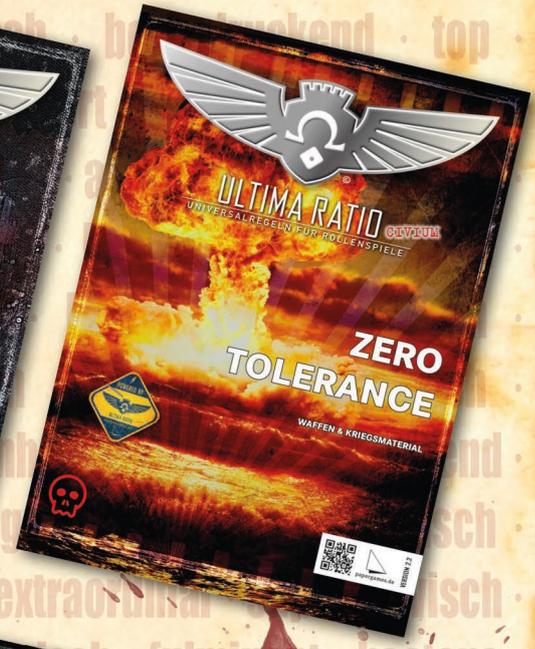


„Ich wäre jetzt wieder bereit für etwas Festes ...“  
Kanji Tanaka - Tellerwäscher mit Durchfall



# ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



[papergames.de](http://papergames.de)

VERSION 2.2