



ULTIMA RATIO *CIVIUM*

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



REGELWERK



VERSION 2.2



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





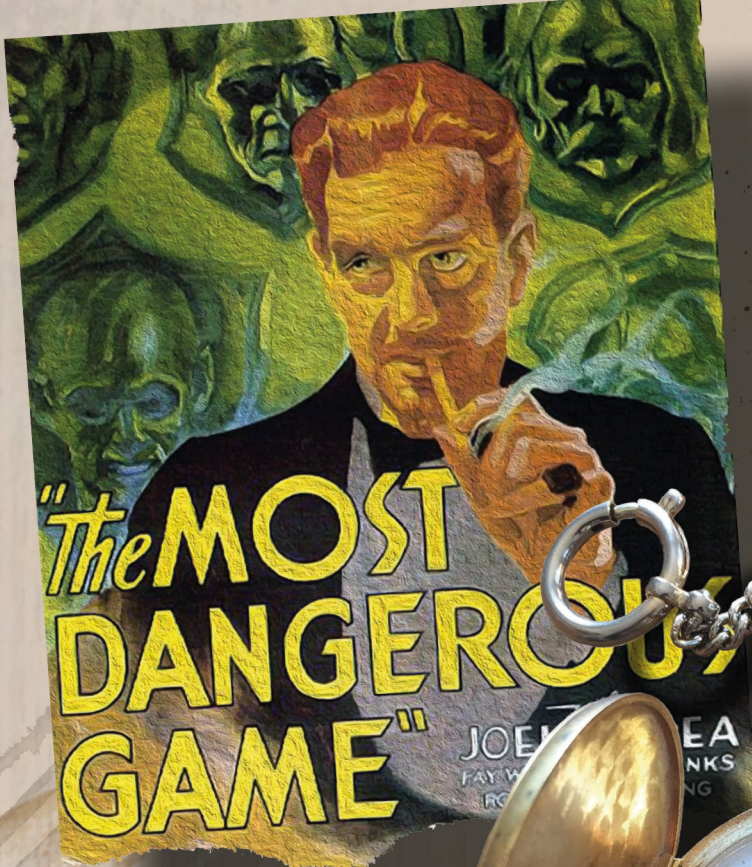
ULTIMA RATIO *CIVIUM*

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

REGELWERK



papergames.de



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
lizenziiert.



- 4 Basiswerte
- keine Fertigkeiten
- nur sechsseitige Würfel
- alle Spielepochen
- 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 Civism, 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 Spielepochen 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 im August 2012



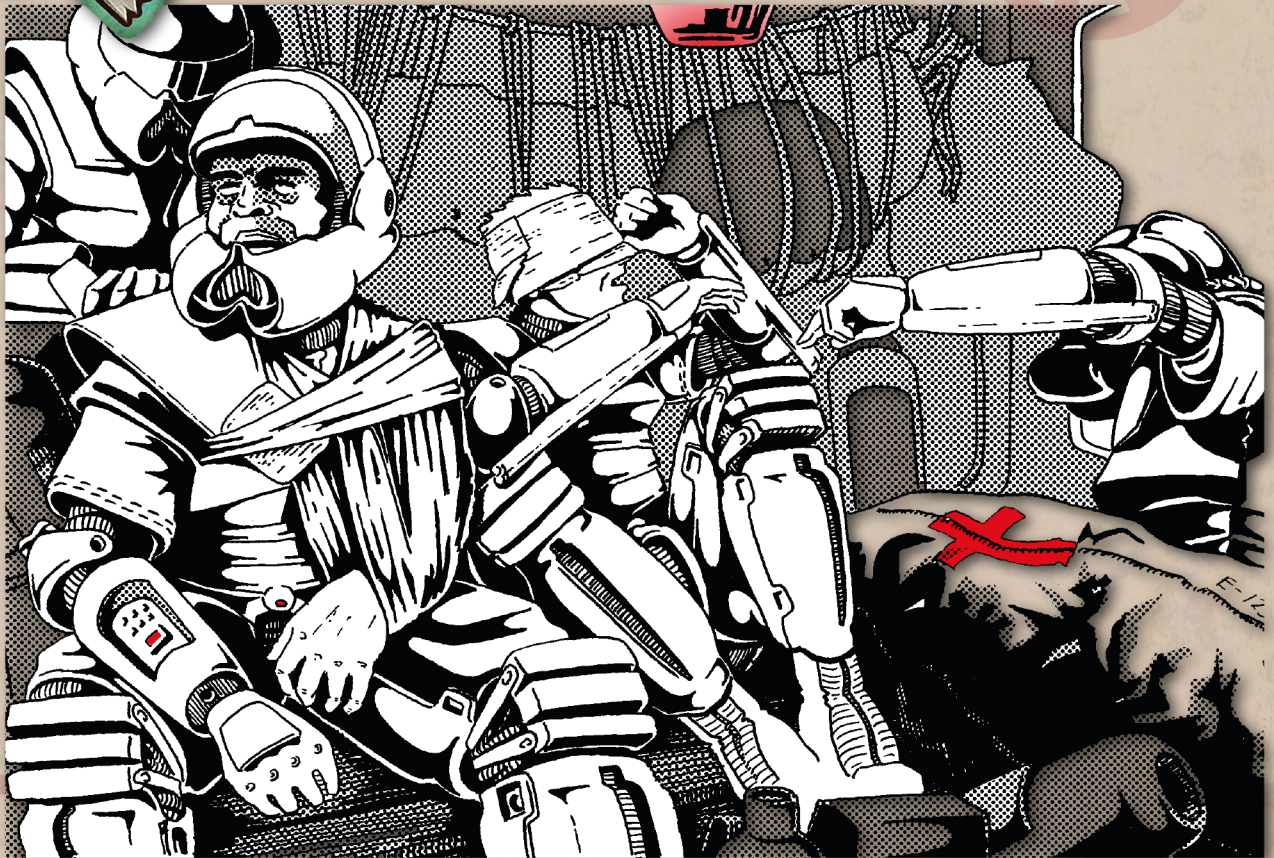


Navigation über
pdf-Lesezeichen nutzen!

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 Dortmann, 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 Schnittker, Falko Steinmetz, Ralf Wegner, Klaus Willebrand, Gerhard Winkler, Nikki Wolf



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

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	The Good	32
09. Schaden	the Bad	36
10. Tod und Heilung	and the Ugly	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



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!



Fettomat 2000

Schweigen ist ein Argument, dass kaum zu widerlegen ist!

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



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 Schutzwaaffe 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

Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis
einrechnen;
für Erfolgswurf oder Brillanzpunkte

Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung
entfernen;
restlichen Würfelwurf liegen lassen

Ergebnis

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

Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis
einrechnen;
für Erfolgswurf oder Schaden Angreifer

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

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)
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

Homegrau-Schemata

TP = Trefferpunkte

SP = Strukturpunkte

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
Legendär	46
Unmöglich	56
Episch	66

Magie, freie:

Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) +
Magie-Form (definierter Basisblock-Wert)

Magie, vordefinierte:

Persönlichkeit + Vorgabe Spruchsammlung

Zielwert

Vorgabe Spielleiter/feste NSC-Werte



Basisblock-Werte nach Angriffsart
+ 1 anwendbare Spezialisierung

+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt \triangleq 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
Legendär	6
Unmöglich	7
Episch	8

Redux-Zielwerte

Nahkampf: Kampf/Physis

Fernkampf: Kampf/Physis

Kanonier: Kampf/Persönlichkeit

Kampfwurf Magie

Basisblock-Werte nach Vorgabe
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt \triangleq 1W6 für Würfelprobe

1 Angriff je Kampfrunde!

Kampfwurf Fahrzeug

Basisblock-Werte nach Angriffsart
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt \triangleq 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 \triangleq Erfolg;
niedriger als Zielwert \triangleq Misserfolg

Schaden bei Erfolg =
TP-Schadenswürfel bei liegendem
Wurf auswählen

Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert \triangleq Erfolg;
niedriger als Zielwert \triangleq Misserfolg

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

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

GESAMTWERTE 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.

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

SP = Strukturpunkte

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 *Kampf*runde (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



„Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden!“
Samuel Coleman – Ladearbeiter

INTERESSEGEBIETE (5 PUNKTE)

- ☐ WAFFEN/KAMPFSTILE
- ☐ GELD/GLÜCKSSPIEL/WERTSACHEN
- ☐ FAMILIE/FREUNDE/ESSEN/TRINKEN
- ☐ MUSIK/BILDENDE KUNST
- ☐ RELIGION/PHILOSOPHIE/OKKULTISMUS
- ☐ ÜBERNATÜRLICHES/PSIONIK/MAGIE
- ☐ KLEIDUNG/MODE/STATUSSYMBOLE/LUXUS
- ☐ (FREMD)SPRACHEN/KOMMUNIKATION
- ☐ SPORT/FITNESS
- ☐ MEDIZIN/GESUNDHEIT
- ☐ PFLANZEN/TIERE/NATUR
- ☐ POLITIK/GESCHICHTE
- ☐ GEOGRAPHIE/NAVIGATION
- ☐ TECHNIK/FORTSCHRITT
- ☐ LEGENDEN/SAGEN/TRIVIALWISSEN
- ☐ PERSÖNLICHE AUSSCHWEIFUNGEN

Schritt 7

Spielfigur einnimmt. Das mittlere Kästchen symbolisiert eine neutrale Haltung zwischen den gegensätzlichen Positionen, die äußeren eine Tendenz in die jeweilige Richtung. Siehe auch Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung*, Seite 18.

SCHRITT 7

5 Punkte stehen für die Auswahl der *Interessengebiete* zur Verfügung. Dieser Wert ist für alle zu erschaffenden Charaktere gleich und stellt die maximale Anzahl von Interessensfeldern dar, die der Spieler ankreuzen kann. In den gekennzeichneten Bereichen hat die Spielfigur eine Ausbildung genossen oder verspürt einen privaten Drang nach Wissensvertiefung. Zum einen werden die Schwerpunkte des Charakterwissens aufgezeigt, zum anderen werden aus diesen Angaben im nächsten Schritt die *Spezialisierungen* 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. Siehe auch Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung*, Seite 18.

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)

1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Schritt 8

SCHRITT 8

Der Spieler kann jetzt bis zu fünf verschiedene *Spezialisierungen* aus den bereits vorher gekennzeichneten Interessengebieten bestimmen. Um eine *Waffenspezialisierung* aufschreiben zu können, muss vorher das Interessengebiet *Waffen/Kampfstile* markiert worden sein. Bei der Neuerschaffung des Charakters darf der Spieler 5 Punkte zum selbstständigen Erstellen von Spezialisierungen verwenden. Diese freien oder bereits vordefinierten Eigenschaften sollten für neu ausgewürfelte Charaktere nur bis maximal Stufe 2 erworben werden können. Siehe auch Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung*, Seite 18.

Schritt 9

SCHRITT 9

Ausfüllen aller Namensfelder, das Eintragen der persönlichen Angaben, familiärer Hintergründe und mitgeführter Ausrüstungsgegenstände. Die verfügbaren Geldmittel, Grundbesitztitel, Waffen und eventuelle Magiequellen sollten noch mit dem zuständigen Spielleiter abgestimmt werden.

„Es fällt mir schwer nachzuvollziehen, wie sich Menschen verhalten!“
Delta 0815 – synthetischer Android

02 | CHARAKTERBOGEN



Seite 1

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

Seite 2

CHARAKTERBOGEN

ULTIMA RATIO CIVIUM
CHARACTER-BOGEN
WWW.PAPERGAMES.DE - UNIVERSALREGELN

NAME Charakter & Spieler
GESCHLECHT

ERFAHRUNG
PUNKTE
GESAMT ERHALTEN

WÄRMEPUNKTE (Wp)
TRAGFÄHIGKEIT
SCHNELLKRAFT

PERSONLICHKEIT
KAMPF
PHYSIS
ALLES ANDERE

WURFELPROBE
PHYSISCH KAMPF/PHYSIK

INTERESSEGEBIETE (5 PUNKTE)
WAFEN/KAMPFSTILE
GELD/BLÜCKSPIEL/VERTSACHEN
FAMILIE/FREUNDE/ESSEN/TRINKEN
MUSIK/BILDENDE KUNST
RELIGION/PHILOSOPHIE/OKKULTISMUS
ÜBERNATÜRLICHES/PSIONIK/MAGIE
KLEIDUNG/MODE/STATUSSYMBOLE/LUXUS
FREIZEITSPRACHEN/KOMMUNIKATION
SPORT/FITNESS
MEDIZIN/GEUNDHEIT
PFLANZEN/TIERE/NATUR
POLITIK/GESCHICHTE
GEOGRAPHIE/NAVIGATION
TECHNIK/FORTSCHRITT
LEGENDEN/SAGEN/TRIVIALWISSEN
PERSÖNLICHE AUSSCHWEIFUNGEN

CHARAKTERZÜGE
IMPULSIV
AGGRESSIV
OPTIMIST
UNGEÜLIG
MITFÜHLEND
SELBSTLOS
MISSTRAUISCH
DURCHSTRIEBEN
FLESSISCH
EHRNHAFT
GOTTLOS
INNOVATIV
NACHDENKLICH
PAZIFISTISCH
PESSIMIST
GEBÜLIG
HARTBERZIG
EGOISTISCH
VERTRAUENSSELIG
EINFÄLTIG
FAUL
UNEHRNHAFT
FROM
KONSERVATIV

TREFFERPUNKTE (Tp)
SCHUTZ

TAGESFORM

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)



Der Ultima Ratio *Civium*-Charakterbogen besteht aus insgesamt 4 Seiten und ist auf 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 $\frac{1}{2}$ -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.



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. *Charakter-spezialisierung*, 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.

[illegible]

Seite 3

www.papergames.de

Seite 4

CHARAKTERBOGEN

AUSRÜSTUNG getragen in RÜCKSACK / TORNISTER / RÜCKSACK
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

AUSRÜSTUNG getragen in RÜCKSACK / TORNISTER / RÜCKSACK
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

AUSRÜSTUNG getragen in HAAR
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

AUSRÜSTUNG getragen in KLEIDUNG / SHIRT / OVERALL / WESTE
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

AUSRÜSTUNG verborgen
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

AUSRÜSTUNG getragen in HÖRTE / HÖRTER / WAFFENGURT / SCHLAUFEN
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

BELT / GEGENSTÄNDE
 NAME / ZUSATZGUT HABEN

AUSRÜSTUNG getragen in TIEFEL / SCHUHE
 BESCHREIBUNG / GEWICHT

WICHTIG BEWERTET

GEGENSTÄNDE / GEWICHT (GUT, WERTSACHEN, AUSRÜSTUNG) (NACHSOM)



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 einzelem 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).

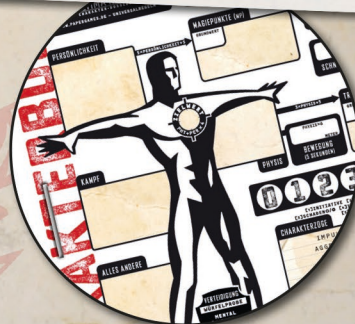
CHECKLISTE

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

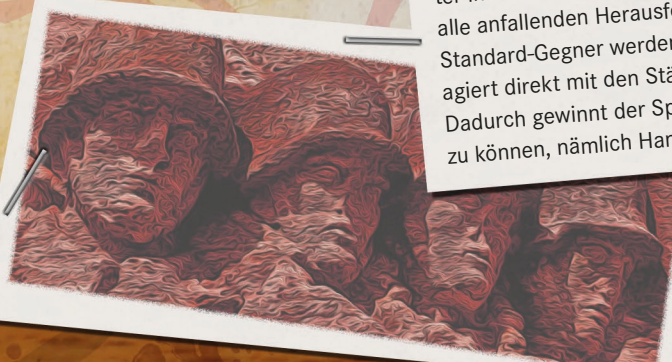
Basiswert #4

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

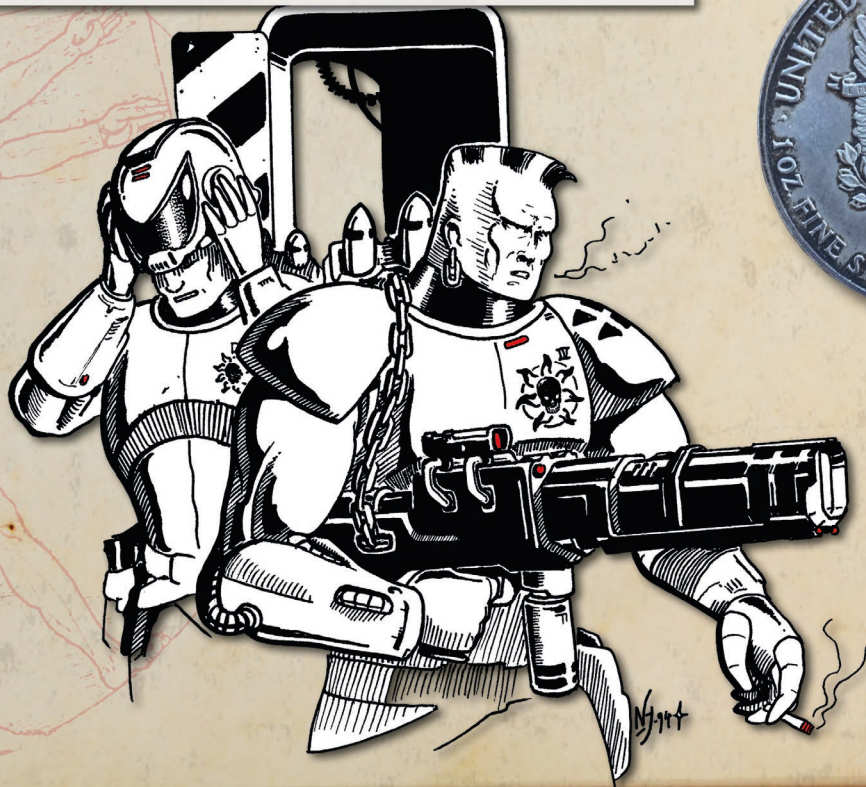
KAMPF	SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG
1	opferartiges Agieren in physischen Kampfsituationen
2	ausgebildeter Kämpfer, effektive Waffennutzung
3	geborener Todesengel mit instinktiven Reflexen

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!



04 | TAGESFORM

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 fühlt sich 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.

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

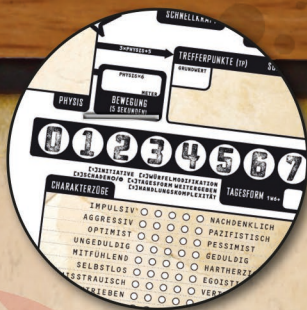
Damit wird die Reaktionsfähigkeit eines Charakters in einer Kampfsituation klassifiziert. Je höher der verbliebene Wert, desto früher kann der Charakter seine Aktionen ausführen. Haben zwei oder mehrere Charaktere die gleiche Tagesform, so werden deren Handlungen vollkommen simultan ausgeführt. Der Wert 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 Pysis. Er nimmt 2 Punkte aus der Tagesform dazu, um seinen Würfelpool auf 7W6 zu erhöhen. Die Tagesform sinkt dabei





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

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-SCHADENSPUNKTE ERHÖHEN

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!

TP = Trefferpunkte

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

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.

PUNKTE AN ANDERE SPIELER WEITERGEBEN

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

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 Stegnov – Waffenhändler

CHARAKTERZÜGE	1	2	3	4	5	6
IMPULSIV						
AGGRESSIV						
OPTIMIST						
UNGEDULDIG						
MITFÜHLEND						
SELBSTLOS						
MISSTRAUISCH						
DURCHTRIEBEN						
FLEISSIG						
EHRENHAFT						
GOTTLOS						
INNOVATIV						
NACHDENKLICH						
PAZIFISTISCH						
PESSIMIST						
GEDULDIG						
HARTHERZIG						
EGOISTISCH						
VERTRAUENSSELIG						
EINFÄLTIG						
FAUL						
UNEHRENHAFT						
FROMM						
KONSERVATIV						

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)

INTERESSENGEBIETE (5 PUNKTE)

- ☐ WAFFEN/KAMPFSTILE
- ☐ 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/GEZUNDHEIT
- ☐ PFLANZEN/TIERE/NATUR
- ☐ POLITIK/GESCHICHTE
- ☐ GEOGRAPHIE/NAVIGATION
- ☐ TECHNIK/FORTSCHRITT
- ☐ 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



IMPORTANT

! ACHTUNG !

- 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.

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.

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

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

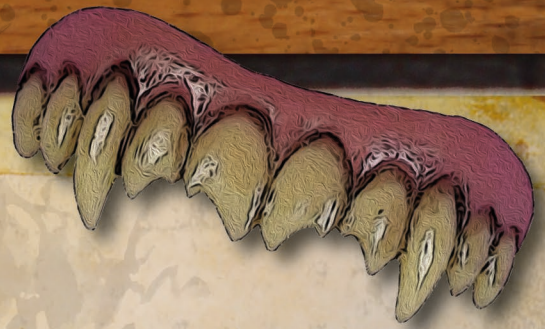
IMPORTANT

! ACHTUNG!

- ☛ 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

VORDEFINIerte 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.

DISKRETION *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.

Wem nix einfällt, der wählt was vorgekauftes?!

CHECKLISTE

VORDEFINIerte SPEZIALISIERUNGEN

- ☒ Diskretion
- ☒ Entschlossenheit
- ☒ Genauigkeit
- ☒ Gerissenheit
- ☒ Gewaltsamkeit
- ☒ Mentalwiderstand
- ☒ Schmerzwiderstand
- ☒ Schnelligkeit
- ☒ Überzeugung
- ☒ Wachsamkeit



VORAUSSETZUNG

- ☒ angegebene Mindestpunktzahl des Basisblock-Werts

VERWENDUNG

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

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!

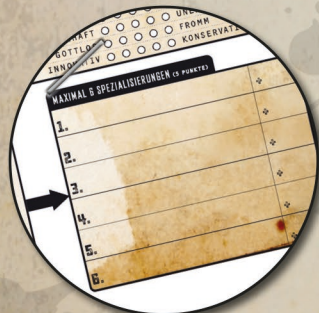
Beispiel: Verwendbar bei *Verteidigungswürfen*, die körperliche Angriffe, Schmerzreaktionen, physische Folter und Erschöpfung ausblenden oder abschwächen sollen.

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 !!!

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. *Charakter spezialisierung*, 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 unwägbaren 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!

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

Nix sagen bringt mehr Spass!

CHECKLISTE

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

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 Basisblock-Punkte wird anschließend erneut berechnet und ergibt dann den aktuellen Zielwert. Siehe auch Abschnitt 17. *Charaktersteigerung*, Seite 94.

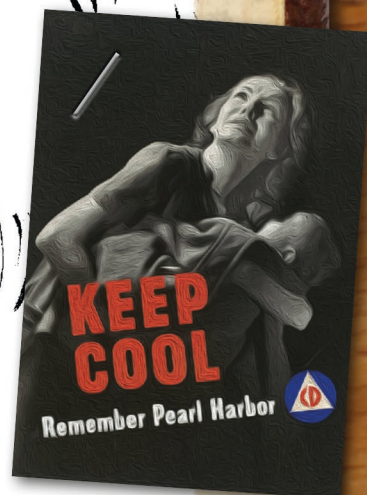
ZIELWERTE		MODIFIKATIONEN	
Lächerlich	9	Entfernung, kurz	- 2
Einfach	12	Entfernung, mittel	+/- 0
Routine	15	Entfernung, lang	+ 2
Normal	18	Entfernung, irre	+ 3
Herausfordernd	22	Flächenwirkung	+ 4
Schwer	26	Gewicht, leicht	- 1
Schweißtreibend	30	Gewicht, schwer	+ 2
Verrückt	38	Gewicht, irre	+ 3
Legendär	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



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)
Medicompanalyse (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)
Robotechnik (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)
Fernkampfwaffen, tragbare (Kampf/Physis)
Fernkampfwaffen, festinstallierte (Kampf/Persönlichkeit)
Magie, freie (Persönlichkeit + Vorgabe Magie-Form)
Magie, vordefinierte (Persönlichkeit + Vorgabe Spruch)
Militärwissen anwenden (Kampf/Persönlichkeit)
Nahkampfwaffen (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)

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.

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 Würfelpools 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 Wissenswürfel!

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.

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
Klettert unter Mühen im Dreifachen der geplanten Zeit hoch und kollabiert oben erst mal in völliger Erschöpfung.

! ACHTUNG !

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

APPROVED

„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

senkt sich ein roter Vorhang vor das Denken des bezahlten Schnüfflers, er umschließt eine Rolle Vierteldollarmünzen 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 (Kampfaktion). 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

Höhe von Würfelergebnissen

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

Schadenserrhöhung (Tagesform) erlaubt nun einen weiteren Schadenswürfel auszusuchen. Der Spieler wählt 6 und 5 als Schadenswürfel. Die Paschregel und die Höhe des Würfelergebnis 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 – 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 Kampfrunde!

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 verweigert!
- 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



ANGRIFF

WÜRFELPROBE
KANONIER/SCHÜTZE
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

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

APPROVED



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

M²
Y2K

„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!

APPROVED



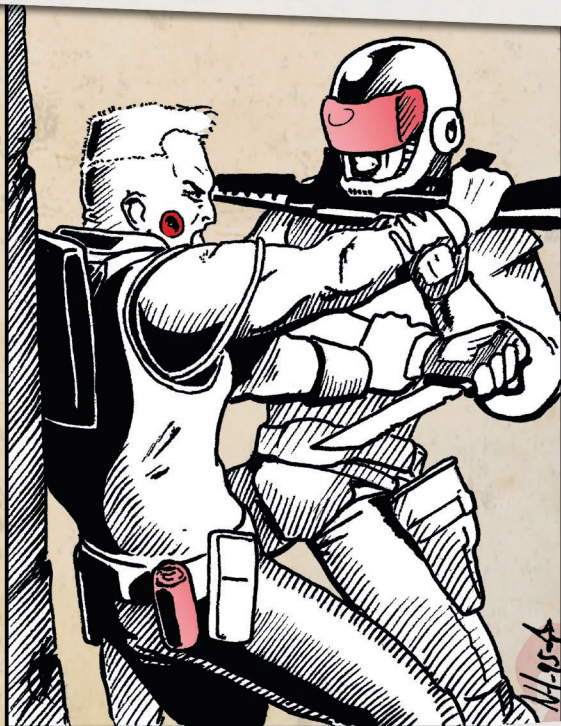
Kampfwurf = Angriff / physische Auseinandersetzungen und Magie

07 | WÜRFELPROBEN

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



VERTEIDIGUNGSWURF



CHECKLISTE

- ❑ **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 – 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)

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.

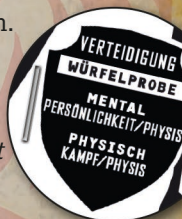


1 Angriff pro Kampfrunde



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

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 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 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

CHECKLISTE

- 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



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 Würfel-ergebnis! 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 Spiel-leiter 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

GESAMTWERT WÜRFELAUGEN	EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS- 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.



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	

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 Fehlernete 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!



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 WÜFELERGEBNISSEN

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



IMPORTANT



08 | KAMPF



CHECKLISTE

APPROVED

TAGESFORM UND KAMPFRUNDE

- eine Kampfrunde 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

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-

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 überneh-men, sind wesentlich seltener. Der Spielleiter notiert die Werte auf dem einseitigen NSC/Redux-Dossier und wür-felt 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 Kampfactionen 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.

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.

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

„Das Leben ist zu kurz für schlechten Schnaps!“
Blaize 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

08 | KAMPF



- **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.

SNELLIGKEIT VON BEWEGUNGEN (OPTIONAL)

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

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, dass 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 BEWEGUNGSWEITE KAMPFRUNDE (OPTIONAL)

- ☛ eine Kampfrunde 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 Kampfrunde!



„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.

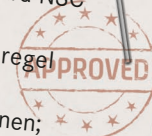
ABLAUF EINER KAMPFRUNDE

- 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.

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!



TP = Trefferpunkte

so viele Verteidigungen wie gebraucht werden

- 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.



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



! ACHTUNG !



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

09 | SCHADEN

„Heute ist definitiv ein guter Tag zum Sterben!“
Samson Avrill – Problembeseitiger

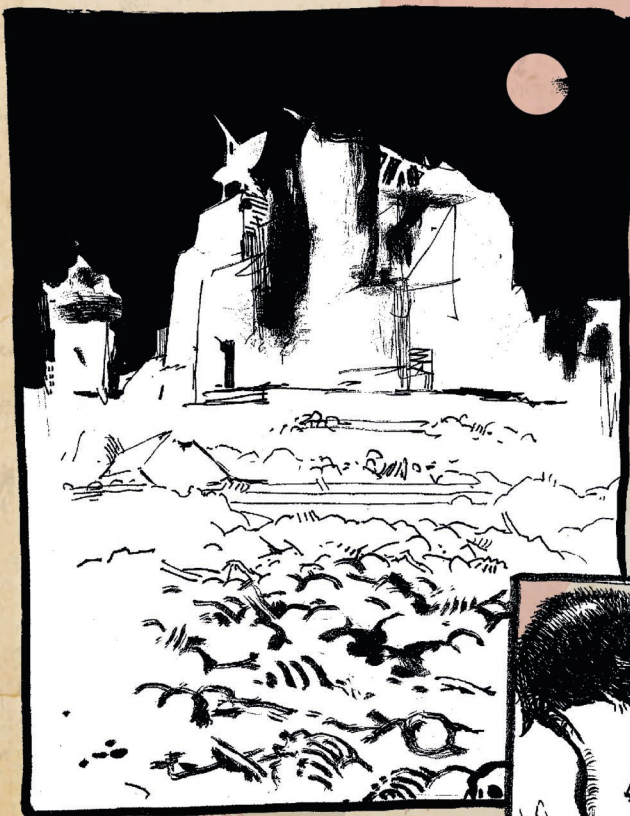


TP = Trefferpunkte

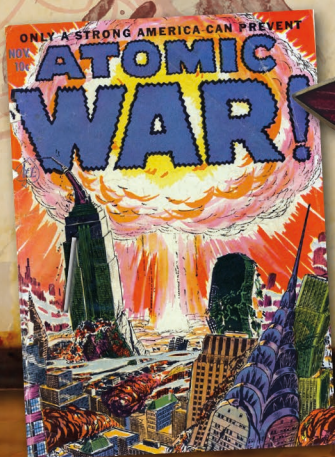
Die TP-Schadensquellen der Charakter-Kampfwürfe bei *Ultima Ratio Civium* ergeben sich aus drei Komponenten. Das sind die Waffenschäden (1 oder 2 auswählbare Schadenswürfel der Würfelprobe), Punkte aus der Paschregel und Punkte aus hohen Würfelergebnissen (siehe Abschnitt 7. Würfelproben, Seite 24). 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, Kanonenprojekte 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 hat!



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 Würfelergbnis*
- 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.

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 Hohl-ladungen auch Strukturpunkte in Abzug bringen. Siehe auch Abschnitt 12. *Fahrzeugkampf*, Seite 70.

SP = Strukturpunkte

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.

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 Würfelergbnissen
- 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*

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

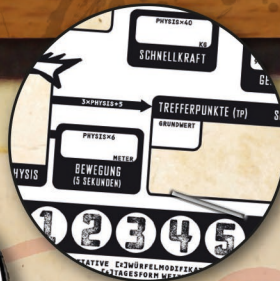
Befindet sich der Charakter oder der NSC bei Direkttreffern oder Flächenschäden hinter einer schützenden Struktur, so werden bei einem erfolgreichen Treffer die in der Tabelle vermerkten Schadenspunkte (TP) als Deckungseffekt abgezogen.

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

„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.

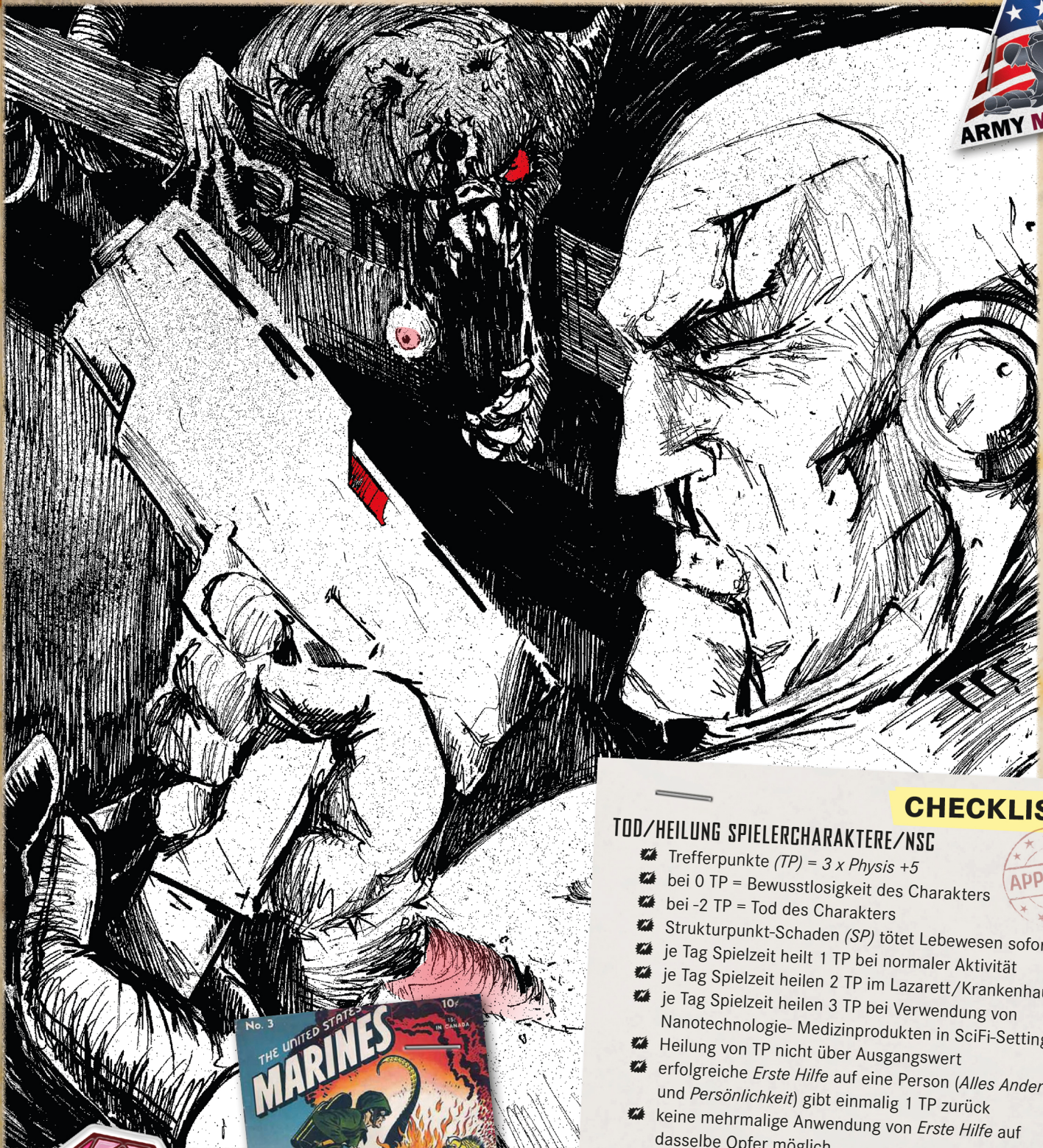


„Sanitäter, können Sie mir einen Blasen- ... oder Fencheltee bringen?“

Willehalm Trommler – homosexueller Patient und Pechvogel

0 TP = Bewusstlosigkeit

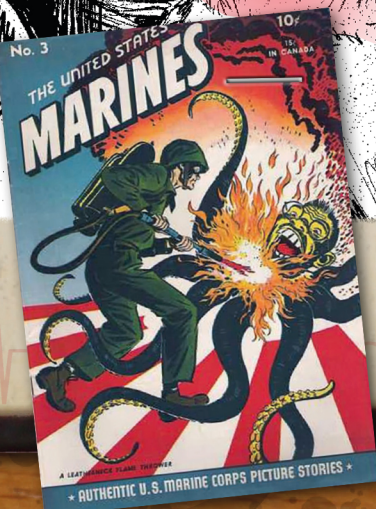
- 2 TP = Tod



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



„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. Spieler 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.

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

II | MAGIE



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.

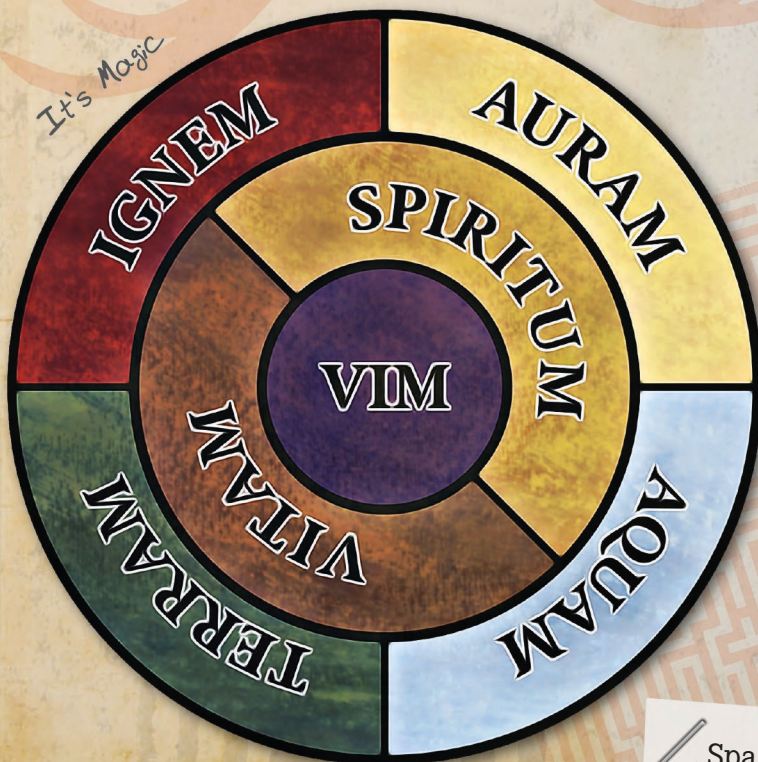
Der Magier erlernt nun diese Elemente zu manipulieren, gar zu erschaffen und so die Realität zu verändern. Neben diesem äußeren Kreis bilden die stärksten zwei eigenständigen Synthesen das, was wir als Lebewesen beschreiben. *Leben (Vitam)* in seiner puren biologischen Definition als Stoffwechsel betreibende 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 Schwebe 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



„Spaßbremse, warum denn so ernst?“

Alvar Dalgaard – Killerclown

Dissendium ... !

„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 zerreit 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 fr einen Magier zu fliegen, denn seine fleischliche Hlle ist im Terram so verwurzelt, dass seine Umgebung nicht als Luft definiert sein kann. Trennt der Magier nun sein Bewusstsein vom Krper, um fliegen zu knnen, muss er schon ein Meister seines Faches sein.

Was soll dieser Exkurs klar machen? Magier knnen viel, aber gewiss nicht alles. Die Grenzen ihrer Fhigkeiten sind definiert durch die Physik. Was das exakt bedeutet weit der Spielleiter sicherlich.

Natrlich 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. Grundstzlich kann man jeden Effekt, der physisch existiert, den nachgenannten Elementen zuordnen:

Ignem	Feuer, Hitze, Bewegung
Auram	Luft, Leere, Wind
Aquam	Wasser, Flssigkeit, Feuchtigkeit
Terram	Erde, Metall, totes Holz
Vitam	Leben
Spiritum	Geist, Seele, Bewusstsein
Vim	hlt alles zusammen, Sphre Zwischenwelt

MAGISCHE SPEZIALISIERUNG

Der Charakter kann sich, je nach seinen Wnschen oder Vorgabe des Spielleiters, auf eine magische Schule spezialisieren. Dabei knnen zum Beispiel die klassischen arkanen Elemente *Ignem* (Feuer), *Aquam* (Wasser), *Auram* (Luft) und *Terram* (Erde) gehren. Findet in dem frei angesagten oder vordefiniert ausgesuchten Zauber dann die Element-Spezialisierung Verwendung, so werden die Austauschwrfel je nach der entsprechenden Stufe mitgewrfelt und anschlieend zur Augenzahlkorrektur entnommen. Es gelten hierbei die generellen Regeln von Spezialisierungen (siehe Abschnitt 5. *Charakterspezialisierung*, Seite 18).

Neben den klassischen Elementen kann der Spieler sich natrlich auch andere Gebiete aussuchen, die er als Spezialisierung nutzen mchte. Brutale Schadenszauber, Mystik, Heilung, Klte oder filigran, verspielte Illusionsmagie knnten vom Spieler gewhlte Bereiche sein.

Abra-kadabra ... !

MAGIE UND MASCHINEN

Die Absonderung von magischer Kraft erzeugt in komplexen technischen oder elektronischen Gerten einen Effekt, der einem elektromagnetischen Impuls nahekommt. Magisch begabte Charaktere in Gegenwarts- oder Zukunftssettings sollten sich deshalb berlegen, welche Ausrstung sie mitfhren wollen. Auch das Zaubern in Umspannwerken, Computerlaboren oder in am Himmel dahinziehenden Flugzeugen kann neben der eigentlichen Magiewirkung fr unbeabsichtigte, pyrotechnische Effekte sorgen. In medizinischer Hinsicht gehren neuzeitliche Magier zu dem Personenkreis, die die Implantation eines Herzschrittmachers oder eine MRT-Untersuchung unbedingt vermeiden sollten. Dramaturgisch sind damit interessante Effekte mglich.

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

Um diese drastischen Auswirkungen etwas abzumildern, kann der Charakter beispielsweise versuchen sich auf thaumaturgischem Weg ein magiedmpfendes Amulett fr Flugreisen, Konzertbesuche etc. zu erschaffen. Der Spieler sollte sich da einfach mit dem Spielleiter seines Vertrauens kurzschlieen.

Schlafende, bewusstlos geschlagene oder auch mit K.O.-Tropfen ausgeschaltete Magier verfgen ber eine reduzierte magische Aura, die fr Transportzwecke geradezu ideal ist. Das Einrollen in einen handelsblichen Teppich ist nach Knigge als unfreundlicher Akt zu werten, optisch hingegen aber durchaus unauffllig!

MAGIE UND MASCHINEN

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

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



„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'inglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn ... !



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

II | MAGIE



Schutzwert = normale Rüstung inklusive Magieaufwertung

„Ich kann mir nicht behalten, dich zu vergessen.“
Wygel Muench – Analytiker

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 unbekannten magischen Beuterrüstung 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.



- Die Analyse/Bindung einer unbekannten 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 unbekannten 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

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände können im Zuge der Herstellung oder über das Bindungsritual (für Beutestücke etc.) an die magische Aura des Erschaffenden oder an eine bestimmte Zielperson gebunden werden.

1. Amulette, Talismane, Ringe und Stäbe:

- Herstellung: 1 Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform, erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere
- Analyse oder Bindung: 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere
- Aktivierung: 1 MP

2. Magische Rüstung:

- Herstellung: 1 Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform, erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere
- Analyse oder Bindung: 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere

3. Magische Waffen:

- Herstellung: 1 Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform, erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere
- Analyse oder Bindung: 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere

4. Magische Tränke:

- Herstellung (10 Phiole): 1 Stunde Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere
- Analyse: 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform, erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere

5. Externe Magiequellen:

- Herstellung: 1 Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform, erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere
- Analyse oder Bindung: 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere

6. Siegel und Runen:

- Herstellung: 1 Stunde Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform, erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere
- Analyse, Bindung oder Deaktivierung: 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere
- intuitive Probe bei Annäherung: erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere

7. Zerstörung magischer Gegenstände:

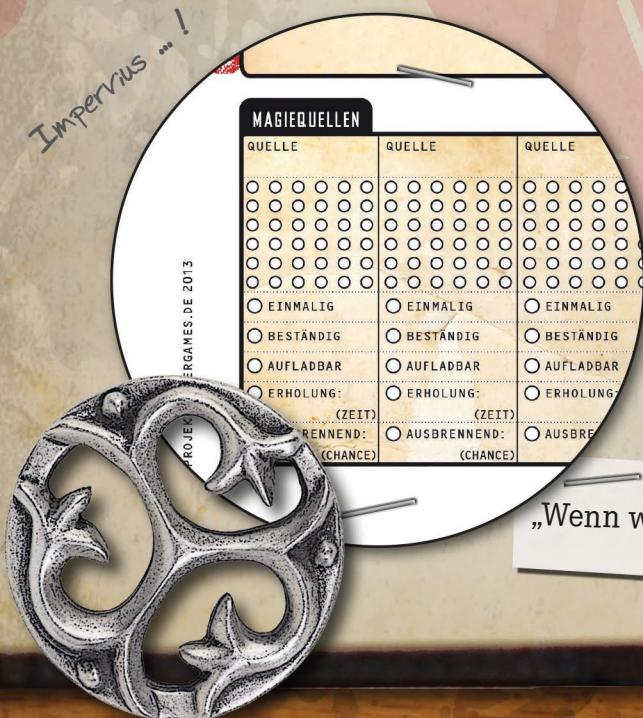
- Kaboom ... Tilt ... : 5 Magiepunkte, erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere



- Die Herstellung eines solchen machtvollen Magiespeichers hat die folgenden Mindestvoraussetzungen: einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform und eine erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere.
- Die Analyse/Bindung einer unbekannten Magiequelle erfordert vom Spieler 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform und eine erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere.

Beispiele: 1) Der Nekromant Adalbert von Hohenhöhn unterstützt seine unsagbar dunkle Kunst mit dem ausgelassenen Fett ungetaufter Kinder. Eine Portion des Kinderfetts ergibt 5 Magiepunkte. Der Spieler notiert sich unter Magiequelle: Kinderfett; markiert 15 Kästchen da er 3 unschuldigen, ungetauften Kindern das Fett ausgelassen hat und kreuzt Einmalig an, da das Fett, das er auf seinen Zauberstab schmiert, nach der Nutzung verschwindet. 2) Die Priesterin Walpurga die Unförmige führt eine geweihte Kugel mit, die die Kraft ihres Götzen versinnbildlicht. Die Spielerin notiert sich unter Magiequelle: Kristallkugel; markiert 25 Kästchen, da der Besuch im Tempel zur maximalen Aufladung eben erst erfolgt ist. Sie kreuzt Ausbrennend und Aufladbar an. Sie muss nach der (eventuell mehrmaligen) Nutzung der

Impervus ... !



Kugel nur einmal täglich auf Persönlichkeit/Alles Andere mit einem Zielwert von 25 würfeln. Misslingt dieser Wurf, zerbricht die Kugel der Macht und setzt alle Energie des Gottes nutzlos frei. 3) Der berührungssensitive Mentalist Colin P. Riley führt ein keltisches Kreuz mit, in dem fünf Seelen von verstorbenen Personen leben. Diese können ihm magische Energie schenken, das Kreuz muss

„Wenn wir träumen, kann unser Verstand alles emulieren.“
Gaspar Juiz – IT-Experte

II | MAGIE

„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.



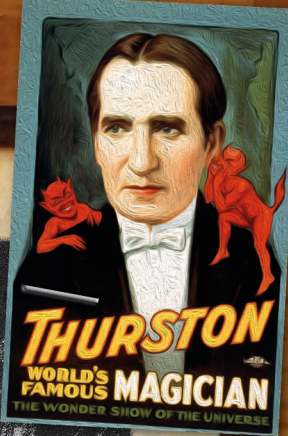
- Die Analyse/Bindung eines fremden Siegels/Rune kostet den Spieler 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform und eine erfolgreich absolvierte Probe auf *Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Die Deaktivierung eines fremden oder eigenen Siegels/Rune kostet den Charakter 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform und eine erfolgreich absolvierte Probe auf *Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Möchte ein Spieler ein Siegel oder eine Rune selbst herstellen, so benötigt er 1 Stunde Spielzeit, 10 Magiepunkte und 2 Punkte Tagesform als Vorbereitung. Die Würfelprobe setzt sich wie gehabt aus *Persönlichkeit/Alles Andere* zusammen.

ZERSTÖRUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Soll die magische Beladung eines Gegenstands entfernt oder zerstört werden, so muss der Zauberende 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.

Expecto Patronum ...!

Nx rukl lkh . bidbn . dfrnklichon . erkst
Thfmbnflkh chfs . chckst
Thfrdfn . dkvrfl . gk Bbnt
Isknfn nampn . xxkl lkh glän
Nx ruklkh . tkfn . xrfidpn
Slbkhon . mkt . tfn cpl Bpn!



„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 ERSCHAFTE ... *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*

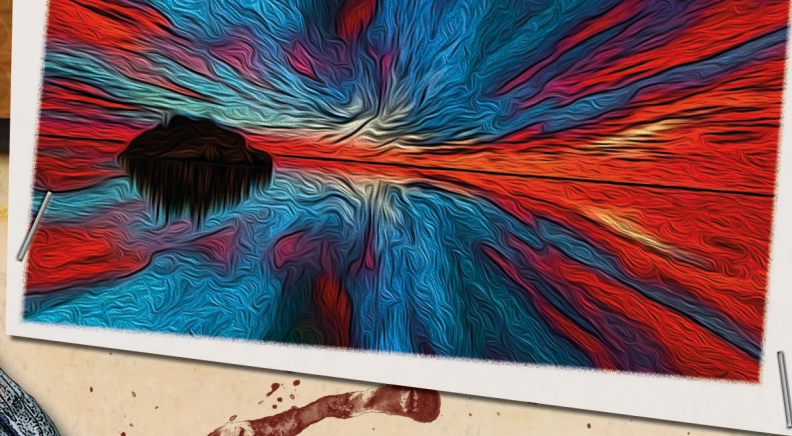
Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*

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? Blabla ... 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.



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.



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 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.



... 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 ERDE

Physis

Basisblock-Wert: *Physis*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

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



... 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.



... 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.



... 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.



... 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 Kampftrunde!

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 Würfelerggebnisses 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 funkeln-der Ball formt sich über den heißen Kohlen und zerbricht 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 verkannt 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 ...

R = Reduz

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

Pulvers ...!



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

Kliment Latchinov – Einsatzleiter

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 – VORDEFINIIERTE 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



VORDEFINIIERTE 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 heruntergeladen werden.

- Die Anzahl der memorierten Zaubersprüche errechnet sich aus *Persönlichkeit* $\times 5$ 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.



RULES

MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

Anzahl (Personen, Gegenstand)
Entfernung/Flächenmaße
Gewicht
Raummaße (m³)
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!



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.

„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 Kampfunde 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 Kampfunde 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: 1m³ 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.



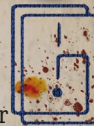
FALLEN AUFSPÜREN

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



GERÄUSCHE ERZEUGEN

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.



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.



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.



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.



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 wohltuenden Händen. Die sanften Wellen des Wohlbehagens regen den Heilprozess an.



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

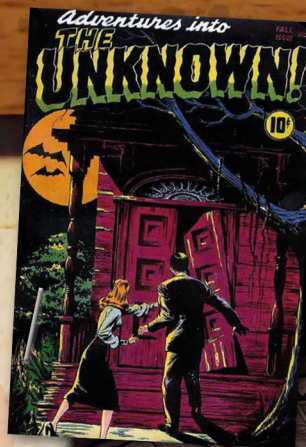
II | MAGIE



HEILUNG, KLEINE

Physis

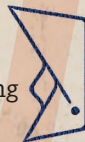
Basisblock: Persönlichkeit / Physis
MP-Kosten: 2
Zielwert: 18 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort
Reichweite: Berührung und Sichtlinie
Material: 1 Menschenhaar
Grundversion: 1 verletzte Person, 1W6 TP Heilung
Wirkung: 1W6 TP Heilung. Ein sanftes Kribbeln und Jucken der Heilung setzt bei offenen Wunden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



HEXENHAMMER DER ALTVORDEREN

Kampf

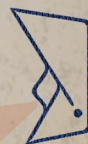
Basisblock: Persönlichkeit / Kampf
MP-Kosten: 3
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort, 10 Sekunden Blendwirkung
Reichweite: 8 Meter Umkreis
Material: 1 Prise Luftsatz
Grundversion: 2W6 TP Schaden nur für Untote/Dämonen, 10 Sekunden Blendwirkung für alle
Wirkung: Untote und dämonische Wesenheiten 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 ALTVORDEREN

Kampf

Basisblock: Persönlichkeit / Kampf
MP-Kosten: 5 + 1 Punkt Tagesform
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort
Reichweite: Sichtlinie
Material: 1 Prise Feuersatz
Grundversion: 2 m² 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 fatter 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.



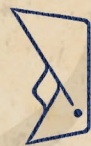
Beschworene Wesen von anderen Ebenen, an gewisse Orte gebundene Geister und magisch belebte Objekte sind grundsätzlich in neuzeitlichen Settings für komplexe technische/elektronische Apparaturen genauso unbekömmlich wie der gemeine Magier selbst (siehe *Magie und Maschinen*, Seite 43).



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 Zaubernenden, 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.

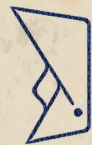
Kampf



PFEIL DES STEINS

Kampf

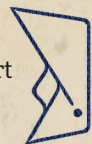
Basisblock: Persönlichkeit / Kampf
MP-Kosten: 3
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort
Reichweite: Berührung und Sichtlinie
Material: 1 Prise Erdsalz
Grundversion: 1 Zielperson, 1W6 TP Schaden
Wirkung: Die getroffene Person erhält 1W6 TP Schlag-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



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

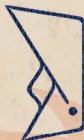
II | MAGIE



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

Kampf



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.



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 Zauberende bis zu 10 Zentimeter durchmessende Ringe verschiedener Farben erzeugen, die auf natürliche Weise wieder verschwinden.

Alles Andere



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 Zauberen unmittelbar von äußeren/inneren Verunreinigungen.

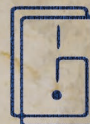
Alles Andere



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 Zauberende berührt, von allen Verschmutzungen.

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 Luftsatz
Grundversion: 2 Tagesrationen
Wirkung: Reinigt Nahrungsmittel, die der Zaubernde berührt, von allen Verschmutzungen.



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 Erdsatz
Grundversion: 30 Minuten Wirkdauer
Wirkung: Solange der Zauber aktiv ist, weiß der Magier wo sich Norden befindet.



SCHILD (HEILIGES; NEUTRALES; SEUCHEN-)

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.

Kampf



SCHILD DER ERDENMUTTER *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



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.



SEGEN DES ALLUMFASSENDEN GLAUBENS

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.

Alles Andere



Physis



SEILKUNST DER OUDOUN

Basisblock: Persönlichkeit / Physis
MP-Kosten: 2
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort, 30 Sekunden Wirkdauer
Reichweite: Berührung und Sichtlinie
Material: 1 Prise Erdsatz
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.



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

Christopher Sisko – Geheimagent

II | MAGIE

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



SELBSTTHEILUNG 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.



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.



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.

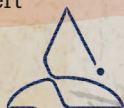


SPÜREN VON UNTOTER ENERGIE

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.



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 m² 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

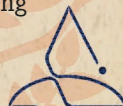
Basisblock: Persönlichkeit / Alles Andere
MP-Kosten: 2
Zielwert: 18 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort
Reichweite: Berührung
Material: kein
Grundversion: 1 Textstelle
Wirkung: Wenn der Zauberer ein Buch, eine Schriftrolle oder einen anderen Text berührt und an eine bestimmte Textstelle denkt, öffnet 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

Physis

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 ...



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

II | MAGIE



„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.



VERBESSERTES HÖREN

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.



VERBESSERTES SEHEN

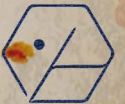
Basisblock: Persönlichkeit / Physis
MP-Kosten: 2
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort, 30 Minuten Wirkdauer
Reichweite: Berührung
Material: 1 Tropfen Erdessenz
Grundversion: 1 Person, 30 Minuten Wirkdauer
Wirkung: Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse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



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.



VIRUS DER WEITEN EBENEN VON LENG

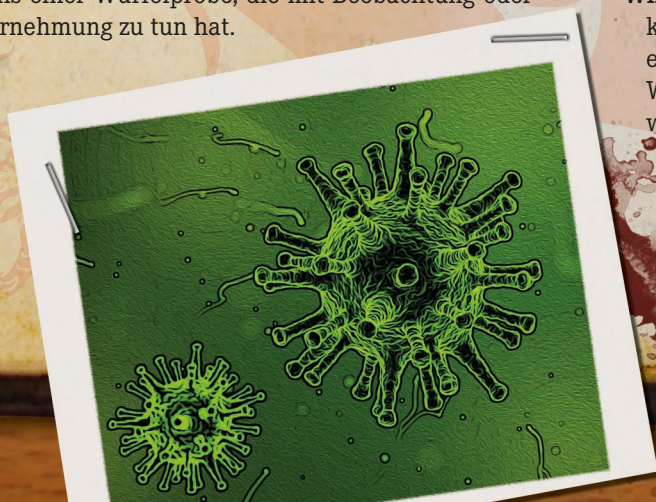
Basisblock: Persönlichkeit / Physis
MP-Kosten: 4
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort, 30 Sekunden Wirkdauer
Reichweite: Berührung und Sichtlinie
Material: 1 Tropfen Speichel
Grundversion: 1 Person, 30 Sekunden Wirkdauer, 1W6 TP Schaden je Kampfrunde
Wirkung: Eine plötzliche Krankheit wütet 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).



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

WAHR SICHT 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.



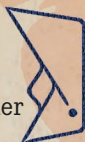
WAND DES STURMS *Kampf*

Basisblock: Persönlichkeit / Kampf
MP-Kosten: 4
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort, 30 Sekunden Wirkdauer
Reichweite: Sichtlinie
Material: 1 Prise Luftsatz
Grundversion: 2 m² 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 Feuersatz
Grundversion: 2 m² 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 Wassersatz
Grundversion: 2 m² 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.



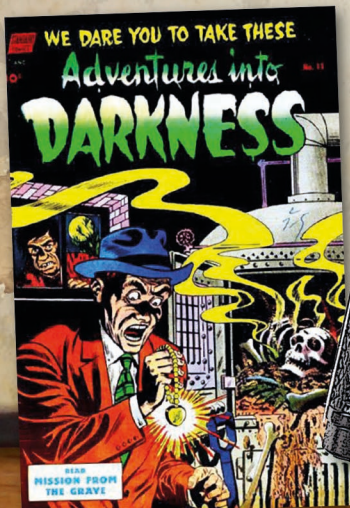
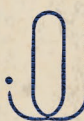
WAND DES STEINS

Basisblock: Persönlichkeit / Kampf
MP-Kosten: 4
Zielwert: 20 oder Verteidigungswert
Dauer: sofort, 30 Sekunden Wirkdauer
Reichweite: Sichtlinie
Material: 1 Prise Erdsatz
Grundversion: 2 m² 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.



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.



II | MAGIE

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



WILDER WALD DER ERDENMUTTER *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.



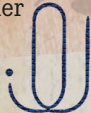
WILLENSBEUGER DER OUDOON *Physis*

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.



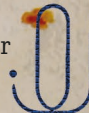
WINDHAUCH DER ALTVORDEREN *Physis*

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.



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.



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.



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 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



„Verdammt 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 ungepanzelter Fahrzeugtyp (LTM) rollt bereits mit 0 Trefferpunkten 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!

I 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 geprüflicht zu haben. Der Haufen an Holz-/Geweberückständen usw. kann selbst hart gesottenen Helden den Magen umdrehen.

LEICHTE TRANSPORTMITTEL (LTM)



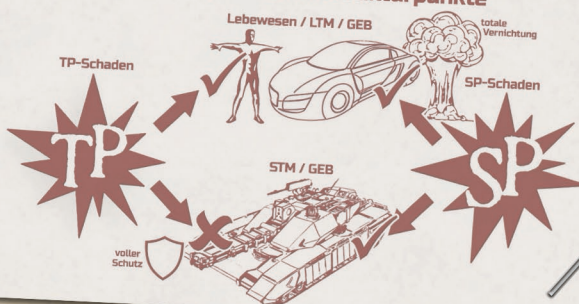
Damit sind Reit-/Zugtiere, Kutschen und alle ungepanzten motorisierten Transportmittel gemeint. Diese Ziele sind mit herkömmlichen Infanteriewaffen durchdring- und zerstörbar. Am wahrscheinlichsten ist im Rollenspiel die Variante der wilden Verfolgungsjagd von unterschiedlichen Fahrzeugen, wobei mit 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-

Trefferpunkte vs. Strukturpunkte



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-*

„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

Antriebsstoffe:

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

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

Leichte Waffen verursachen TP-Schaden

Schwere/schwerste Waffen verursachen SP-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.

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



74

R = Redux

IMPORTANT

! ACHTUNG!

APPROVED

BESONDERHEITEN TRANSPORTMITTEL/GEBAUDE

- 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!

LTM gelten als zerstört bei 0 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	

ZUGOCHSE 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	

„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-/Fernkampfwaffen	

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-/Fernkampfwaffen	

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-/Fernkampfwaffen	

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-/Fernkampfwaffen	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Munition, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew	

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: Verpflegung, Erze, Ausrüstung Crew	

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 Befehlston fügen möchte. Damit das Klima am Tisch stabil bleibt, werden Befehle grundsätzlich in zwei Ebenen behandelt.

- Die erste Sektion ist die *Spielerebene*. Bei aufkommen den 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!

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

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-

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!

APPROVED

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.



- **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. Denkbare 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: $\text{Persönlichkeit} \times 30 + 6$.
- 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.

KOMBINIERT WÜRFEL

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

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: $\text{Physis} \times 35 + 6 = \text{Wert in Kilogramm}$. 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 erklettern. 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.*



Zu jung zum sterben?

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





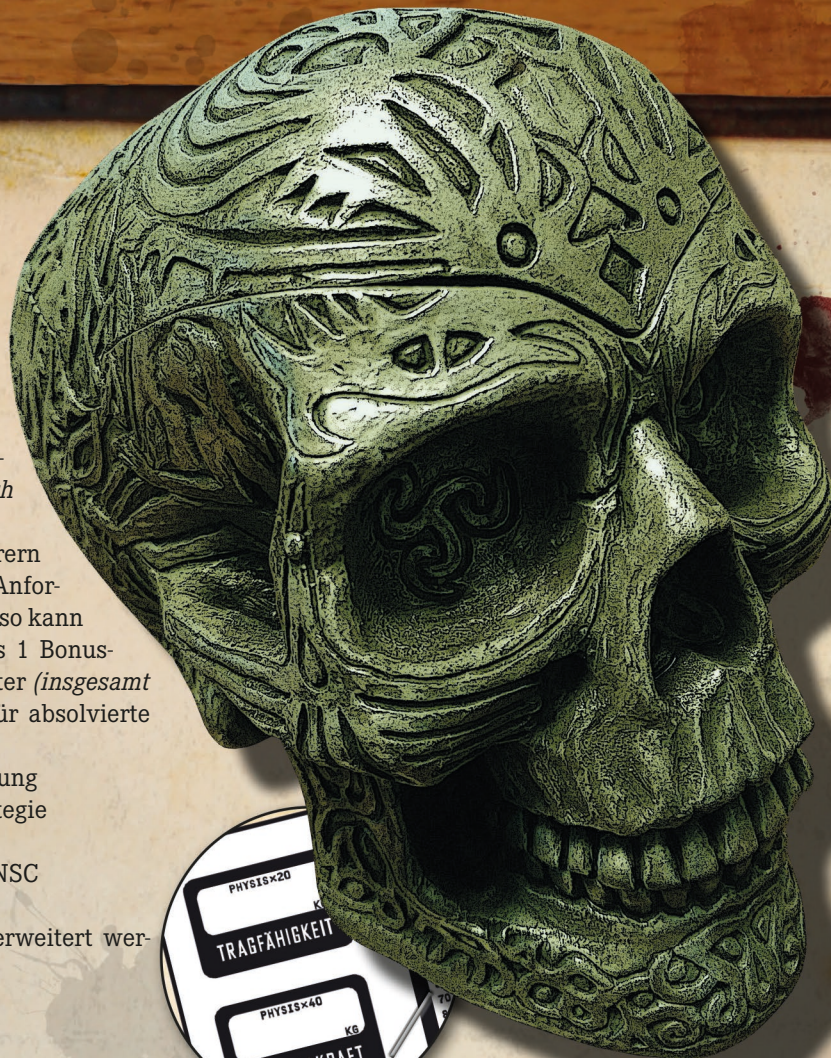
TAGESFORM REGENERIEREN

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!



Grossmutter, warum hast Du
so grosse Zähne?

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*.

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. Übertrifft 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!

Schwer ist Ansichtssache!

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

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



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 ...

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.

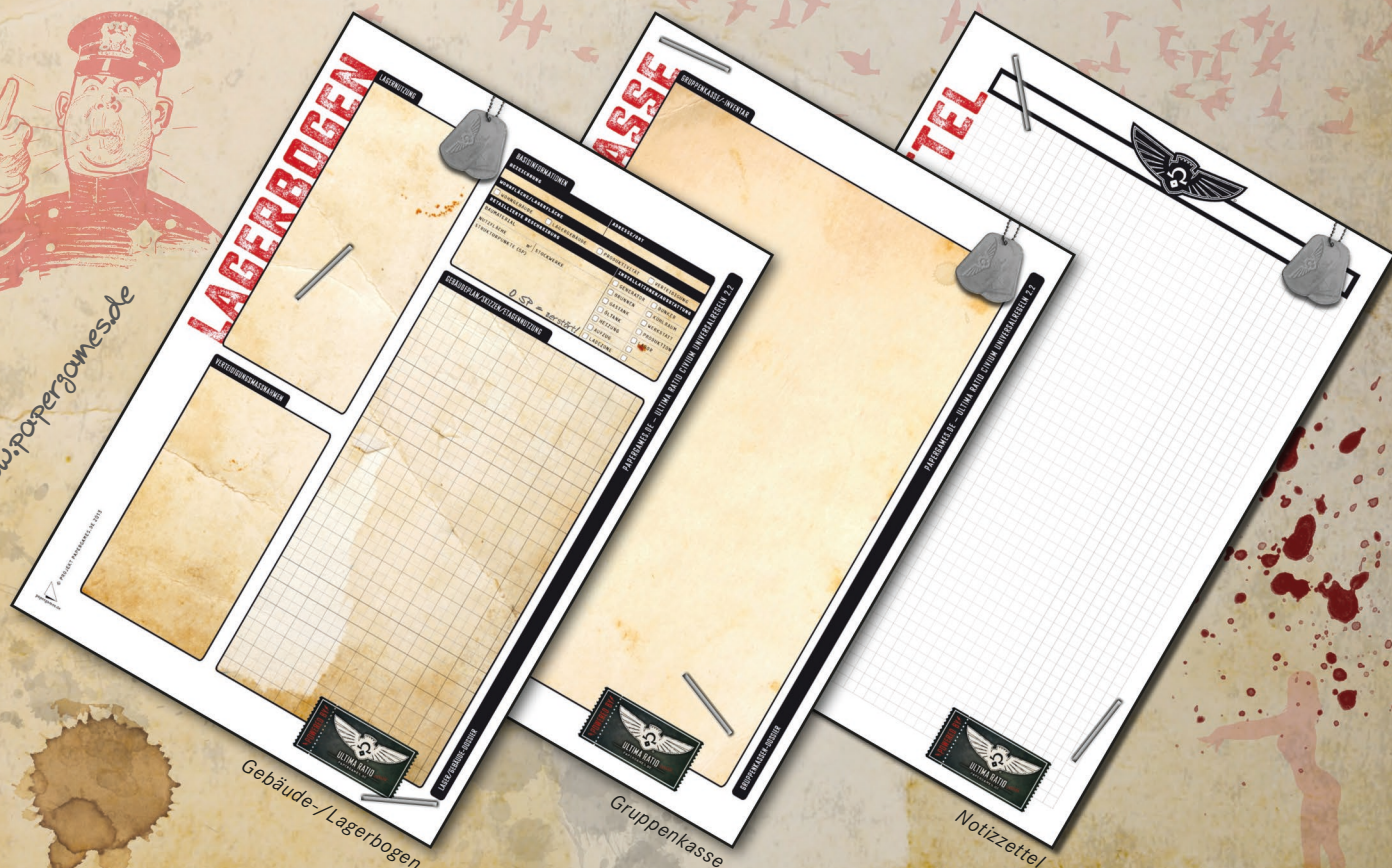
IMMER RAUSHAUEN!

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 nutzbar.
- Unklare Situationen vom Spielleiter auf Papier aufzeichnen lassen.



www.papergames.de



Gebäude-/Lagerbogen

Gruppenkasse

Notizzettel

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 zählt 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!*

- 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 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!!!

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!

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 ...

„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

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, Spirituosenbereithalter und animateur. Natürlich kann die Essenssammelbestellung dann ruhig von jemand anderem durchgezogen werden. Wer jetzt aber entgegnet, als Spielleiter präsentiere man nur seine wilden Fantasien, 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 Diskussion miteinander verstricken, die mit dem Spiel nichts zu tun hat, sollte der Spielleiter sofort und laut eine Pause ansagen. Die Emotionen dabei ruhig hochschlagen lassen und der Diskussion Raum geben, eventuell begütigend eingreifen. Im schlimmsten Fall die Sitzung abbrechen und vertagen. Dann heute eben ohne Cliffhanger ...
- Essensphasen klar vom Spielen abgrenzen und als vollwertige Pause ansagen. Möglichst nur in einer aktionsarmen Sequenz pausieren.
- Wenn Spieler die Initiative übernehmen, dabei spontan neue Sachverhalte erfinden und in das Spiel einflechten, bitte als Spielleiter immer unterstützend

Geschichten, die das Leben geschrieben hat?

wirken! Notfalls den eigenen Plot auf die neuen Erkenntnisse anpassen. Mehr Motivation geht nicht!

- Wird der Spielleiter auf dem falschen Fuß erwischt und trotz sorgfältiger Vorbereitung bei einer Wissenslücke 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 Kamerafahrt pro Session! Eine Kamerafahrt ist eine cineastische Abfolge von heldenhaften Bewegungen oder Aktionen, deren geistiges Abbild der Spieler zufrieden 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 Charaktere nicht in jeder Spielsitzung umzubringen. Sollten diese allerdings dauerhaft frech und fordernd auftreten, wirkt eine Gruppenauslöschung mit anschließendem Abbruch der Kampagne Wunder für zukünftige Events.
Ausweglose Situationen, in die Charaktere unverschuldet 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 auftauchenden 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 Stadtwache nur ein einziges Mal pünktlich anwesend, 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 Büttel 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

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 ...

CHECKLISTE



NACH DER SITZUNG – UFF

rien ne va plus

Das Herzblut ist ausgegossen, der Wahn 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.

ABSCHLUSS DER SITZUNG

- ☛ Cliffhanger formulieren
- ☛ zukünftige Pläne der Spieler erfragen
- ☛ Erfahrungspunkte verteilen
- ☛ Spielsitzung schließen

BELOHNUNGSVARIANTEN

- ☛ Artefakte; Gefallen; Geheimnis; Geld; Reputation ...

CHECKLISTE



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 unbekannten 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.

Jeden das Seine, wir das Doppelte!



Yeeehaa ... !

16 | NSC — GEGNER UND VERBÜNDETE

Nachfolgend findet der geeignete 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 aufgeborene 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



„Dieser Wunderknabe ist einmalig! So ein Lutscher ist mir noch nie begegnet.“

Dudley Preston – Fluchtfahrer



taking no risk, is the biggest risk



„Es gibt keine Gnade für die Schwachen!“
Ranier Bonneville – Auftragsmörder

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

TP

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

TP

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 Eisenröhre!

„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	

„Nur zwei Sorten Männer werden angeschossen, Idioten und Opfer. Welche Sorte darfs denn hier sein?“
Paul Fiedler – Gesetzeshüter



Eins, zwei, drei, der durstige Graf kommt vorbei...

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



„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 Spielers	

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 Spielers	

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:	

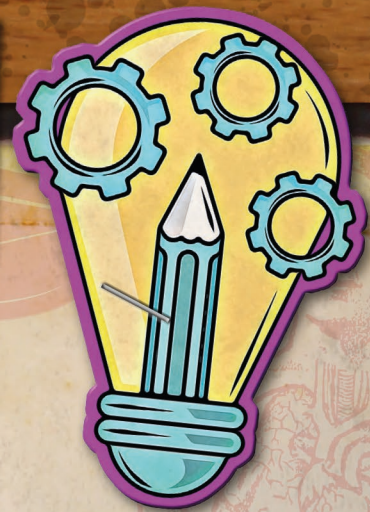
Hier habe ich was eigenes



„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 ...

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.

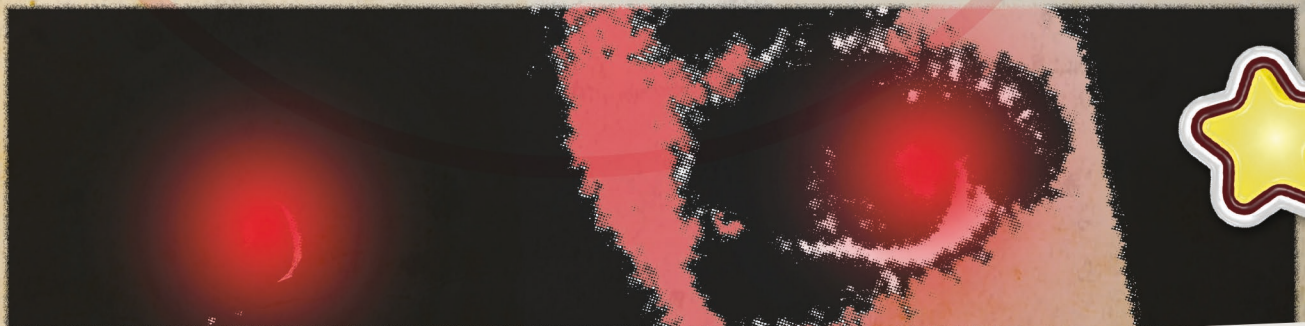
NEUERLERNEN EINER SPEZIALISIERUNG

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*: 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 spaßigen *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.

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 C₂H₆O-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 Würfelaugen (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 Würfelergebnis extrem ein. Siehe dazu die Referenz-Tabellen für das Redux-System auf dem unteren Bereich der Seite.

Redux-System

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

Ultima Ratio-Grundsystem

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

Redux-Zielwertmodifikationen

REDUX-MODIFIKATIONEN	
Entfernung, kurz	- 1
Entfernung, mittel	+/- 0
Entfernung, lang	+ 1
Entfernung, irre	+ 2
Flächenwirkung	+ 2
Gewicht, leicht	- 1
Gewicht, schwer	+ 1
Gewicht, irre	+ 2
Unwetter, heftig	+ 1
Unwetter, irre	+ 2
Weltuntergang	+ 3

Redux-Magiepunktkosten

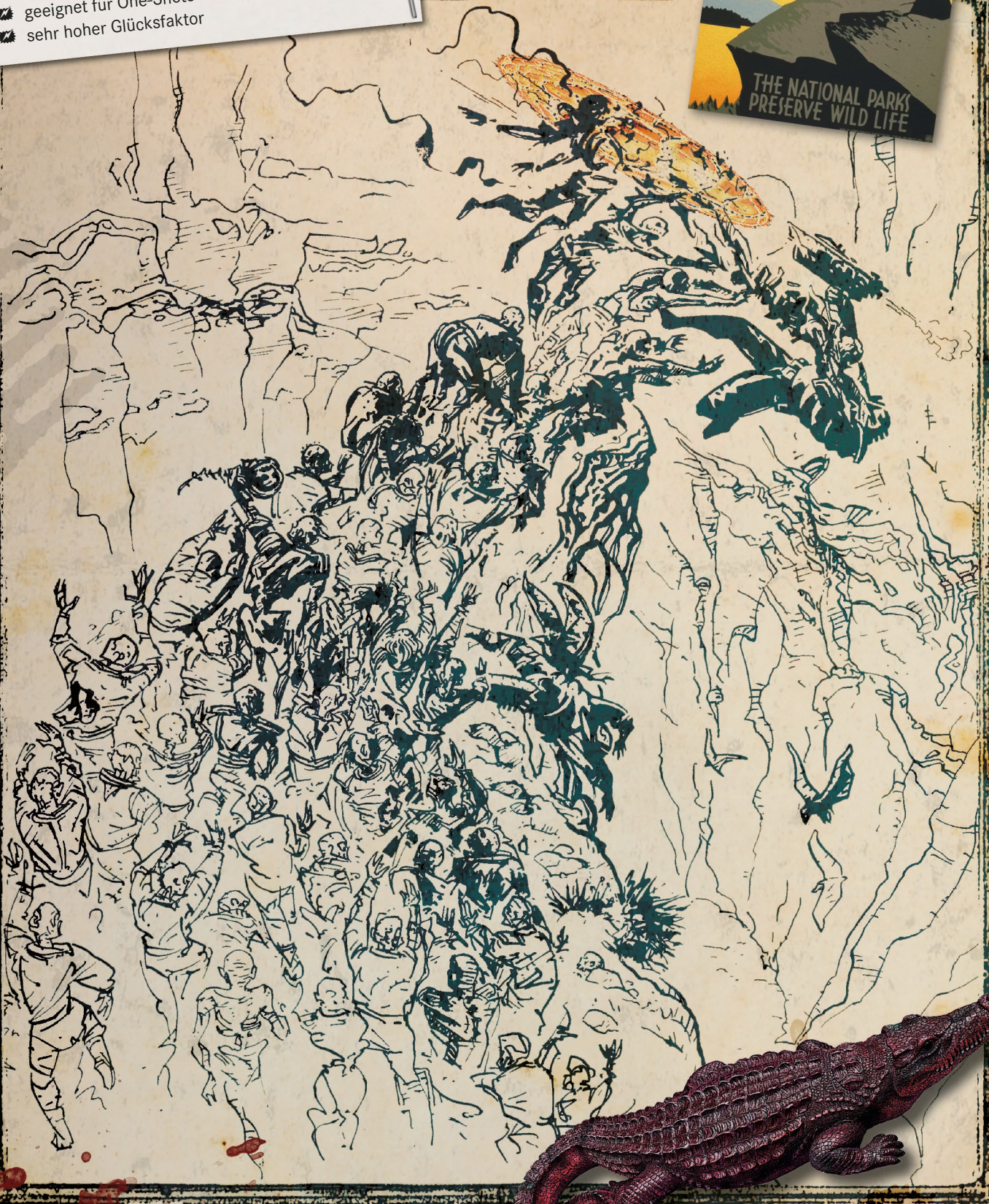
REDUX-MP-KOSTEN	
Lächerlich	- 3 MP
Einfach	- 2 MP
Routine	- 1 MP
Normal	+/- 0
Herausfordernd	+ 1 MP
Schwer	+ 2 MP
Schweißtreibend	+ 3 MP
Verrückt	+ 4 MP
Legendär	+ 5 MP
Unmöglich	+ 6 MP
Episch	+ 7 MP

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

18 | ULTIMA RATIO REDUX

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 anzusetzenden 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.

The character sheet is divided into several sections:

- PERSONLICHKEIT**: Name, NSC / REDUX CHARAKTER, and a small dog tag icon.
- WÄRTEPUNKTE (WP)**: A section for tracking hit points.
- TREFFERPUNKTE (TP)**: A section for tracking damage points.
- 01234567**: A row of numbers for quick reference.
- BESONDERHEITEN / NOTIZEN**: A large section for notes and special abilities.
- NAHKAMPFWAFFE**: A section for close-range weapons, including caliber, magazine, and weight.
- FEHNKAMPFWAFFE**: A section for long-range weapons, including caliber, magazine, and weight.
- MASSQUELLE**: A section for mass production or equipment.
- WAFEN**: A section for weapons.

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 Ansa-ge seine Tagesform (siehe *Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16*) und/oder 1 verwendbare Spezialisierung (siehe *Abschnitt 5. Charakterspezialisierung, Seite 18*) zur Steige-rung seines Würfelergebnisses zu nutzen.

Blutgeld stinkt nicht?

PASCHREGEL / HÖHE WÜRFELERGEBNIS / BRILLANZ

Die auf Seite 29 abgedruckte *Paschregel* wird im Re-dux-System verwendet. Brillanzpunkte und die Errech-nung 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);
- ODER
- ☛ **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 Würfel-wurfs 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 Verteidigungs-wurfs 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

Kampfunde = 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 Kampfunde 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 Würfelergebnisses 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 Kampfunde = maximal 1 Angriffs-Kampfwurf!
- Verteidigungswürfe haben kein Limit! Charaktere und NSC verteidigen sich gegen jeden akuten Angriff!

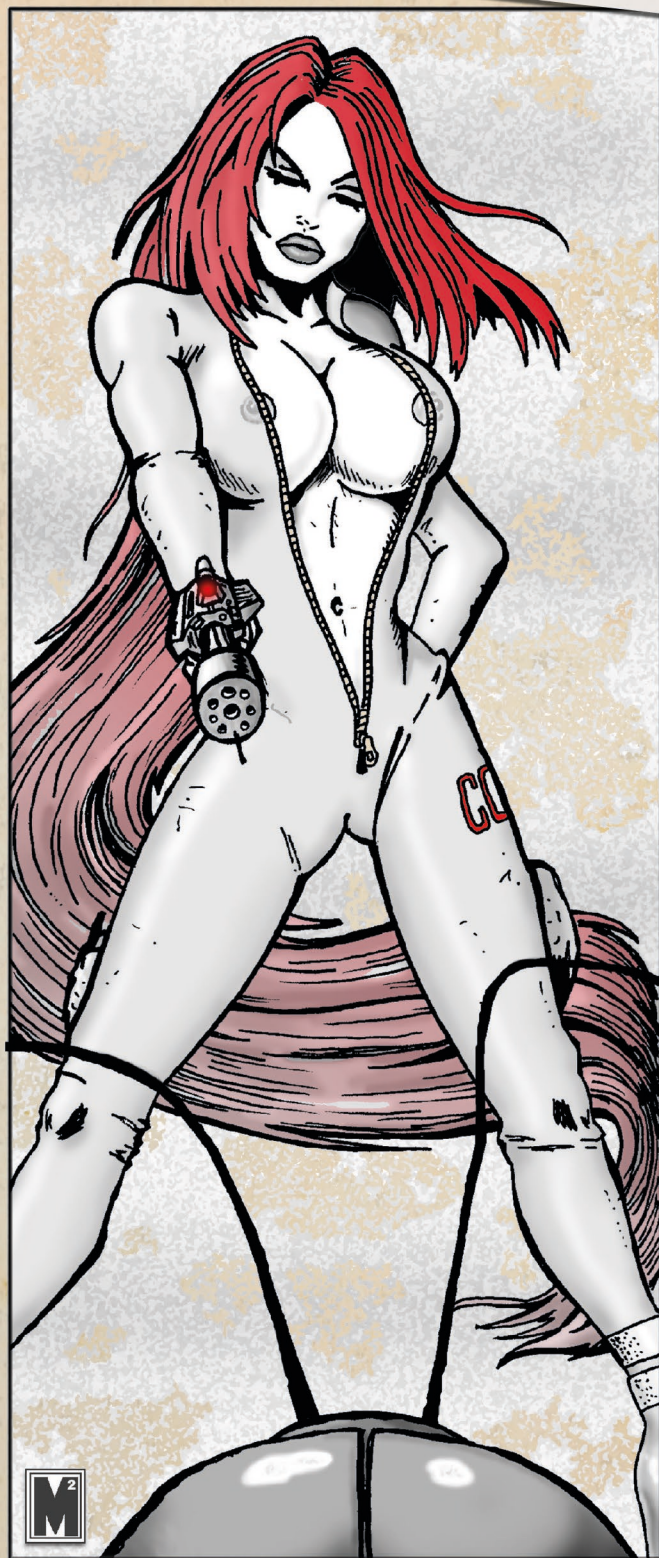
1 Angriff pro Kampfunde!

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 Kampfunde **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!



ACCEPTED





19 | REGISTER



JESUIS
CHARLIE



Fine!!!

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.

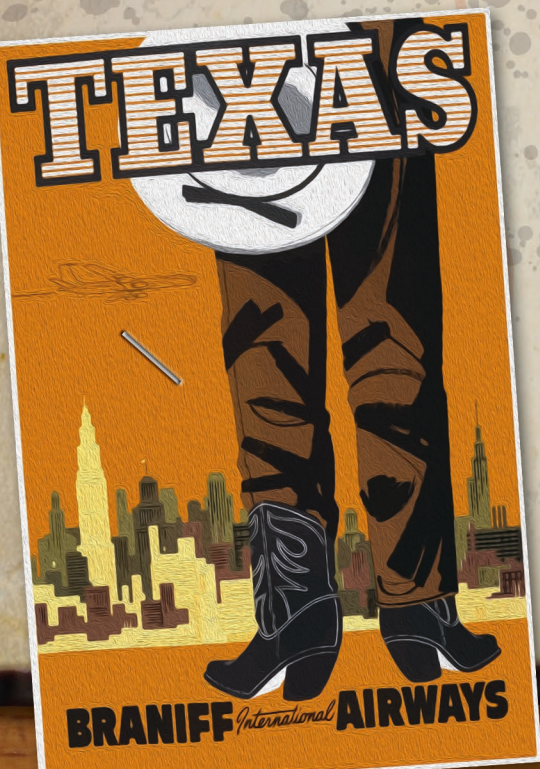
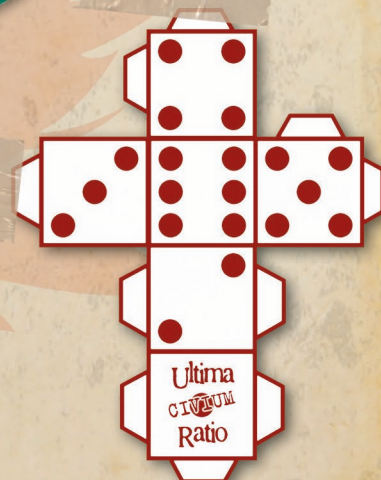
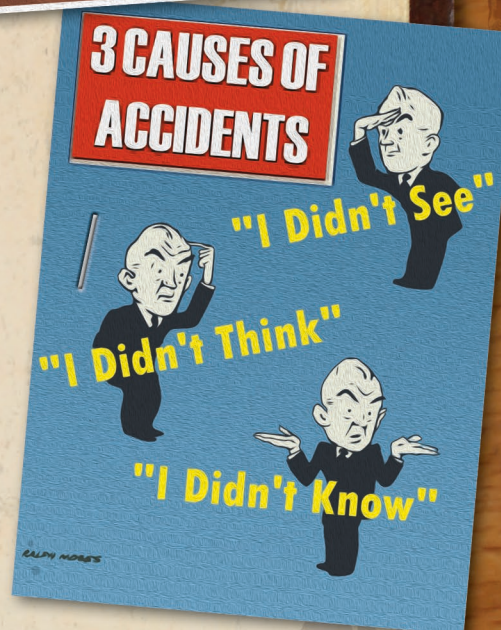
Magische Grundsätze	41 ff.
Magische Rüstung	46 f.
Magische Tränke	46 f.
Magische Waffen	46 f.
Medizinischer Status	13, 38 f.
Modifikation Würfelproben	16 f.
Nahkampf	28, 32 ff.
Nichtspielercharaktere (NSC)	88 ff.
Optionale Regeln	78 ff.
Parade	28, 35
Paschpunkte	29 ff.
Paschregel	29 ff.
Persönliche Informationen	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.
Spielebene	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 Lorange – 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

VERSION 2.2