



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

CHECKLISTE

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

ZIELWERTE

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

MODIFIKATIONEN

Entfernung, kurz	- 2
Entfernung, mittel	+/- 0
Entfernung, lang	+ 2
Entfernung, irre	+ 3
Flächenwirkung	+ 4
Gewicht, leicht	- 1
Gewicht, schwer	+ 2
Gewicht, irre	+ 3
Unwetter, heftig	+ 2
Unwetter, irre	+ 3
Weltuntergang	+ 5

- CHECKLISTE**
- Magiepunkte (MP) = 5 x Persönlichkeit + 5
 - mitgeführte Magiequellen können MP dazugeben
 - regeneriert
 - Freie Magie = 3 Magiepunkte Grundkosten
 - vordefinierte Magie = vordefinierte Spruchkosten

MAGIEPUNKT-KOSTEN

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

MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTER MAGIE

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

TP NAHKAMPFWAFFEN + FERNKAMPFWAFFEN

SP SCHWERE WAFFEN

ABLAUF KAMPFRUNDE

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

CHECKLISTE

WÜRFELPROBEN

- der Spieler führt alle Würfelproben aus
- Jede Würfelprobe wird aus zwei von vier Werten des Basisblocks zusammengesetzt
- die Punkte der ausgewählten Basisblock-Werte werden addiert und ergeben die Anzahl Würfel (W6) für die Probe
- der Spielleiter gibt Zielwerte für Würfelproben vor, steuert den Einsatz der NSC, interagiert mit den Spielern und beschreibt Ereignisse

CHECKLISTE

KAMPFWURF – PHYSISCHER ANGRIFF

- Nahkampf:** Kampf/Physis; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- 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

CHECKLISTE

WISSENSWURF

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

CHECKLISTE

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

CHECKLISTE

VERTEIDIGUNGSWURF

- Verteidigungsformen:**
 - Mental** Physis/Persönlichkeit oder
 - Physisch** Physis/Kampf; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- + 1W6 wenn Schutzwaaffe 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

CHECKLISTE

KAMPFWURF – FAHRZEUGKAMPF

- Geschützbedienung:** 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

CHECKLISTE

SCHADENSWÜRFEL + SCHADEN

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

! ACHTUNG !

- Körperliche Fertigkeiten**
- Ausweichen (Alles Andere/Physis)
 - Horchen (Physis/Persönlichkeit)
 - 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 (Physis/Persönlichkeit)
 - Springen (Alles Andere/Physis)
 - Suchen/Plündern (Alles Andere/Physis)
 - Tarnung (Physis/Persönlichkeit)
 - 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/Physis)
 - Physiotherapie (Alles Andere/Physis)
 - Psychotherapie (Alles Andere/Persönlichkeit)
 - Vergiftungen behandeln (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Technische Fertigkeiten**
- Bibliotheksbenutzung (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)
 - 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 (Physis/Persönlichkeit)
 - Verteidigung (Physis/Persönlichkeit)
 - 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)
- Zwischenmenschliche Fertigkeiten**
- Auftreten (Physis/Persönlichkeit)
 - Bereitsamkeit (Alles Andere/Persönlichkeit)
 - Diskussion (Alles Andere/Persönlichkeit)
 - Feilschen (Alles Andere/Persönlichkeit)
 - Psychologie (Alles Andere/Persönlichkeit)



! ACHTUNG !

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.

HANSWURST 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	

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.

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.

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.

CHECKLISTE

- TOD/HEILUNG SPIELERCHARAKTERE/NSC**
- Trefferpunkte (TP) = 3 x 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

