



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

TAGESFORM

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

ZIELWERT

ZIELWERTE	MODIFIKATIONEN
Lächerlich 9	Entfernung, kurz -2
Einfach 12	Entfernung, mittel +/- 0
Routine 15	Entfernung, lang +2
Normal 18	Entfernung, irre +3
Schwer 22	Flächenwirkung +4
Herausfordernd 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

MAGIE

MAGIEPUNKT-KOSTEN

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

CHECKLISTE

MAGIEPUNKTE

- Magiepunkte (MP) = 5 x Persönlichkeit + 5
- MP werden beim Würfeln der Tagesform regeneriert
- Freie Magie = 3 Magiepunkte Grundkosten
- Vordefinierte Magie = vordefinierte Spruchkosten

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

KAMPFRUNDE

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 Würfelergebnis einrechnen
- Erfolg = Zielwert erreicht oder übertroffen
Misserfolg = Zielwert verfehlt
- bei Erfolg Schadenswürfel aussuchen; TP-Schaden errechnen durch: *Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis*; Waffen mit SP-Schaden verursachen 1 SP je Treffer!

WÜRFELPROBE

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; zusätzlich 1 Spezialisierung; zusätzlich Tagesformpunkte
- Fernkampf:** Kampf/Physis; zusätzlich 1 Spezialisierung; zusätzlich 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; zusätzlich 1 Spezialisierung; zusätzlich 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 – FAHRZEUGKAMPF

- Geschützbedienung:** Kampf/Persönlichkeit; zusätzlich 1 Spezialisierung; zusätzlich 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

! ACHTUNG !

in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!

CHECKLISTE

KOMBINATIONEN BASISBLOCK

- ### 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, 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)

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

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

NSC-WERTUNGSKASTEN

- 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.

HANSWURST NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	17/R3
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.

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.

TOD/HEILUNG

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

CHECKLISTE

VERTEIDIGUNGSWURF

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

! 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

