



ULTIMA RATIO *CIVIUM*

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

TERMINAL VELOCITY

TRANSPORTMITTEL & FAHRZEUGKAMPF




papergames.de

VERSION 2.2



„So wenig wie
möglich arbeiten, so viel
wie möglich spielen ...“

Unbekannt, Spielemesse Essen, 2010

JOHO ...





ULTIMA RATIO *CIVIUM*
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

TERMINAL VELOCITY

TRANSPORTMITTEL & FAHRZEUGKAMPF



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
Autor: Michael Greiss
Layout: Tim Rösner
Satz: Michael Greiss
Redaktion: Michael Greiss; Sigrid Pettrup
Vertrieb: *projekt papergames.de*

Regelversion 2.2



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

Wer Geld hat, kauft ein Auto. Wer keins hat, stirbt auf andere Weise!

Regelbuch
Transportmittel +
Fahrzeugkampf

Ein gutes Auto soll seinen Besitzer überallhin transportieren –
ausser auf den Jahrmarkt der Eitelkeiten.

Krieg ist der Winterschlaf der Kultur!



Impressum	Immer wieder die gleichen Nasen	4
01. Geschichte	Von 0 auf 100 ... nur im freien Fall	6
02. Fahrzeugkampf	Kattschuunkkk 2.0	12
03. LTM – Leichte Transportmittel		20
04. STM – Schwere Transportmittel		50
05. GEB – Gebäude		60

LTM – Baumaschinen	20
LTM – Belagerungsmaschinen	22
LTM – Einsatzfahrzeuge	24
LTM – Kraftwagen	26
LTM – Kutschen	28
LTM – Landmaschinen	30
LTM – Lastkraftwagen	32
LTM – Leichte Raumfahrzeuge	34
LTM – Luftfahrzeuge	36
LTM – Motorisierte Zweiräder	38
LTM – Muskelkraftfahrzeuge	40
LTM – Reittiere	42
LTM – Schienenfahrzeuge	44
LTM – Wasserfahrzeuge	46
LTM – Zug-/Lasttiere	48

STM – Kampf-Luftfahrzeuge	50
STM – Kampf-Raumfahrzeuge	52
STM – Kampf-Wasserfahrzeuge	54
STM – Panzer	56
STM – Panzerwagen	58

GEB – Schwerkraft	60
GEB – Vakuum	62

Vorlagen	64
----------	----

Ein Mann am Steuer eines Wagens ist ein Pfau,
der sein Rad in der Hand hat.

Es gibt zwei Sorten von Fussgängern –
die schnellen und die toten.

Was sich bewegt wird begrüsst oder bekämpft,
was sich nicht bewegt wird grün angemalt.

Horrido Jaho!

01 | GESCHICHTE

FRÜHE TRANSPORTE

Die ersten nachgewiesenen Transportgeräte, mit denen man Lasten zu Lande befördern konnte, ohne sie zu tragen, waren Schlitten und Stangenschleifen.

Die Stangenschleife (*Travois*) ist eine seit dem Neolithikum eingesetzte Vorrichtung zum Transport von Lasten über unwegsames Gelände. Die Stangenschleife entstand nach der Nutzung des Pfluges und ging aus der Konstellation „Ochse-Joch-Pflug“ hervor. Sie ist der Vorläufer des Dreieckswagens und damit auch der Karre.

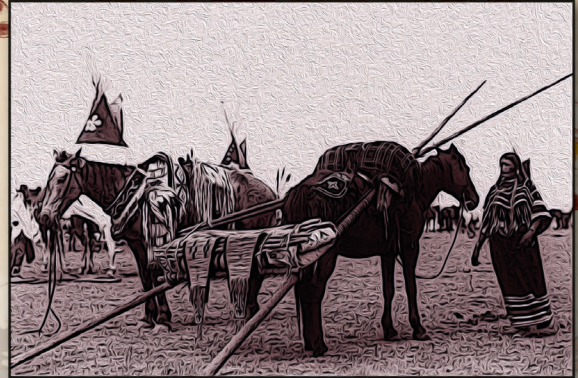
Die Grundkonstruktion besteht aus zwei langen Stangen und einem Querholz, die zu einem gleichschenkligen Dreieck verbunden sind. Das spitze vordere Ende der Vorrichtung wird von Menschen bzw. Ochsen getragen. Das breite hintere Ende mit der zwischen die Langholme gebundenen Stange wurde über den Boden geschleift. Transportgegenstände wurden auf dem Rahmen gestapelt und festgebunden. Um kleinteilige Ladung aufzunehmen wurde Stoff oder Leder über die Stangen ausgebreitet.

Ein Transport auf Rollen bzw. Walzen war nur auf gut vorbereitetem Untergrund und kurzen Strecken möglich. Nachgewiesen ist rollender Transport aus dem bronzezeitlichen Ägypten. Nachteilig war, dass die Rollen über die gesamte Strecke ausgelegt oder immer wieder hinten weggenommen und vorn wieder vor den zu befördernden Gegenstand gelegt werden mussten. Aber man konnte vergleichsweise hohe Lasten verlagern, da diese sich auf eine größere Fläche verteilen, als sie in den Gleitlagern des späteren Rades vorliegt. Der Walzentransport wird auch heute noch für spezielle Zwecke wie die Verlagerung von Gebäuden oder Extremlasten über kurze Strecken eingesetzt.

DAS RAD

Die Datierungen von Funden und Darstellungen von Wagen und Rädern aus Mitteleuropa und Osteuropa wie auch aus Mesopotamien liegen bei Mitte des 4. Jahrtausends v. Chr. nahe beieinander. Eine genauere zeitliche und örtliche Einordnung der Erfindung ist nicht möglich. Im präkolumbischen Amerika und in Australien war das Rad für Transportmittel unbekannt.

Etwas früher oder gleichzeitig wurde die ebenfalls mit Gleitlagern versehene, schnell rotierende Töpfer-



Stangenschleife (Travois)



Schlitten

scheibe bekannt. Das Maschinenelement Gleitlager wurde wahrscheinlich gut beherrscht: Schmierung und auch geringes Spiel. Das drehbar befestigte Rad konnte mit Steinwerkzeugen angefertigt werden. Als Erste wendeten anscheinend im 5. Jahrtausend v. Chr. Töpfer am Indus dieses Prinzip bei der Keramikherstellung als Töpferscheiben an.

Hinweise auf die Anwendung als Wagenrad finden sich nur in Darstellungen, wie beispielsweise Einritzungen auf einem Gefäß der Trichterbecherkultur. Als weiterer indirekter Nachweis gilt eine Fahrspur aus der Mitte des 4. Jahrtausends v. Chr. in einem Hünenbett.

Erste unmittelbare Funde von Karren, Rädern, Wagen oder deren Modellen gibt es aus der zweiten Hälfte des 4. Jahrtausends v. Chr. in Nordeuropa sowie Mesopotamien, z. B. im Rahmen der Trichterbecherkultur sowie der Badener Kultur, im Alpenvorland, im nordwestlichen und südlichen Kaukasus (*Maikop-Kultur*), in Mesopotamien und in der Indus-Kultur (*Harappa*). Dabei handelte es sich um ein- oder mehrteilige Scheibenräder (*Durchmesser zwischen 40 und 80 cm*), mit fester, loser oder ohne Nabenbuchse oder fester Achse (*qua-*

„An Motoren ist irgendwas dran, was mich beruhigt. Vielleicht die Abgase?“

Kalil Wazir – Tuning-Spezialist

„Ich habe keine Räder an meinem Wagen. Ist eine prima Erfindung!“

Helmer Kiesling – Tiefsee-Monteur

dratische Achslöcher). Die ältesten Funde waren überwiegend zweiachsige Fahrzeuge. Die Funde stammen entweder aus Beisetzungen in Wagengräbern oder sind Moorfunde.

Die älteste gut datierte Rad-Achsen-Kombination stammt von Stare Gmajne im Laibacher Moor (3200 v. Chr.). Ein jüngeres Rad wurde im Federseemoor gefunden. Es ist rund 5000 Jahre alt und aus zwei hölzernen Teilen konstruiert.

Als ältester Nachweis im Kaukasus wurde ein ca. 4000 Jahre alter Kurgan gefunden, der zwei zweiachsige vierrädrige Wagen mit kleinen recht primitiven Scheibenrädern enthielt. Dieses Gefährt wurde noch nicht von domestizierten Pferden gezogen, sondern wahrscheinlich von Rindern. Im Ausgrabungsbereich befanden sich neben Obsidian und Flintstein auch Bernsteinperlen. Dies stützt die These, dass der Wagen lange vor dem Pferd aus dem nördlichen Raum kam und den Weg nach Süden nahm.

Eines der vier in Norddeutschland gefundenen einteiligen Räder aus der Bronzezeit wies eine Scheuerfurche auf, die nicht auf dem gesamten Drehkreis eingearbeitet war. Sie wurde vom Wagenkasten verursacht, der das schief laufende Rad abnutzte. Eine kürzere Furche auf der anderen Seite zeigt, dass man das Rad auch gedreht aufgesteckt hat. Der Rand der Lauffläche wurde abgeschrägt oder abgerundet. Einige Teilflächen waren so gut erhalten, dass glättende Hiebe eines Werkzeugs erkennbar sind. Das aus Erlenholz erstellte Rad gehörte zu einem Wagen, dessen Vorderachse nicht schwenken konnte. Beim Ändern der Fahrtrichtung schleiften die Zugtiere den Vorderwagen zur Seite, bis die Deichsel in die gewünschte Richtung zeigte.

WEITERENTWICKLUNGEN

Schon in der Steinzeit begann man, das hohe Gewicht der Scheibenräder durch Auskehlungen zu vermindern. Ob die mit symbolträchtigen Mustern ausgekehlten Räder allerdings für den Lastentransport geeignet waren, ist zweifelhaft. Eine metallzeitliche Erfindung war die Speiche, die um 2000 v. Chr. im Orient eingeführt wurde. Mit dem stabilen und leichten Speichenrad baute man so genannte Streitwagen, also zweirädrige Fahrzeuge, die eigentlich Karren heißen müssten. Da Zweirädrigkeit eine gute Methode war, das Gewicht zu vermindern, wurden später auch anspruchsvollere Einachser gebaut. Hatten die ersten Speichenräder bronzene Speichen, so baute man im weiteren Verlauf der Bronzezeit

und danach überwiegend hölzerne Speichenräder, an denen nur die auf der Achse reibende Innenfläche der Radnabe und die äußere Lauffläche der Felge mit Metall beschlagen war. Metallspeichen wurden erst ab dem 19. Jahrhundert wieder führend, sei es wegen höherer Lasten und Geschwindigkeiten wie im Eisenbahnverkehr, sei es, nachdem die Erfindung des Speichensturzes es erlaubte, sehr leichte stabile Räder mit dünnen gespannten Drahtspeichen zu bauen, wie sie heute vor allem beim Fahrrad üblich sind.

DAS RAD IN DER NEUEN WELT

In Mesoamerika erfanden die Maya das Rad. An Tempeln ist es auf Steinornamenten auch als Speichenrad oder Zahnrad zu sehen. Wie bisher aus Funden belegt, nutzten sie dieses aber nur in Anwendungen, die keine Lasten zuließen, so für das Räderwerk zur Darstellung ihres Kalenders und für Spielzeug. Schon in präkolumbischer Zeit benutzten sie Räder, sogar Zahnräder, in mehr oder weniger feinmechanischen Geräten. Gebrauchsfähige Wagen sind aber in den alt-amerikanischen Kulturen bislang nicht nachgewiesen. Dies beruht höchstwahrscheinlich auf dem Mangel an geeigneten Zugtieren (*Pferde, Ochsen, Esel*).



Round and round we go ...



MOTORISIERUNG

In der Geschichte des Automobils gab es mehrfach einen technischen Wandel. So wurden im Jahr 1900 in den Vereinigten Staaten 40 Prozent der Automobile mit Dampf betrieben, 38 Prozent elektrisch, und nur 22 Prozent fuhrten mit Benzin. Mitte des 20. Jahrhunderts fuhrten weltweit praktisch alle Autos mit einem Verbrennungskraftstoff. Anfang des 21. Jahrhunderts spielen elektrische Antriebe wieder eine zunehmende Rolle.

ALTERTUM UND MITTELALTER

Die technischen Entwicklungen, die zu den heutigen Fortbewegungsmitteln führten, begannen in der Frühzeit mit der Erfindung des Rads, die unabhängig voneinander in mehreren Kulturen gleichzeitig stattfand. Der Ursprung des Wagens, also der dem heutigen Automobil vorangehenden starren Konstruktion mit Rädern, ist umstritten.

Um 400 v. Chr. bewegten mit Muskelkraft betriebene Treträder hellenische Belagerungstürme. 308 v. Chr. wurde der Wagen des Demetrios von Phaleron von Menschen transportiert, die sich im Inneren des Wagens befanden. Um 200 v. Chr. ist aus der römischen Geschichte ein Wagen bekannt, der innen von Sklaven mit Muskelkraft bewegt wurde. Um 1447 tauchten in Deutschland sogenannte Muskelkraftwagen auf. 1490 zeichnete Leonardo da Vinci eine Art selbstfahrenden Panzerwagen.

17. JAHRHUNDERT

1600 baute der niederländische Mathematiker Simon Stevin einen Segelwagen mit Rädern, der mit Windenergie 30 Personen transportieren konnte.

1649 ersann der Nürnberger Zeugschmied Hans Hautsch einen vierrädrigen mechanischen Wagen, der angeblich mit 1,6 km/h von selbst fuhr. Zeitgenossen vermuteten einen kleinen Jungen im Wageninneren, der die Mechanik mit Körperkraft antrieb; Hautschs späteren Arbeiten und Fahrzeuge basierten allesamt auf Muskelkraft bzw. Uhrwerken.

1673 konstruierte der niederländische Physiker Christiaan Huygens eine Kolbenmaschine mit Pulverantrieb. Huygens gilt als Vordenker des Verbrennungsmotors und Erfinder des Kolbenmotors, nach dessen Schema auch die meisten heutigen Automotoren arbeiten.



„Verkehrsregeln sind nur für Schwachmatten!“
Pierce Courtney – Rennveranstalter

ten. Huygens' Motor war ein Explosionsmotor, bei dem Schießpulver als Brennstoff eingesetzt wurde.

1678 baute der belgische Jesuitenpater Ferdinand Verbiest am chinesischen Hof in der jungen Qing-Dynastie das Modell eines dreirädrigen Dampfwagens. Es blieb jedoch beim Modell. Der englische Physiker Isaac Newton legte 1680 das Konzept eines Dampfwagens vor. 1690 baute der Franzose Denis Papin eine Dampfmaschine mit Kolben.

18. JAHRHUNDERT

Der Engländer Thomas Newcomen entwickelte die Dampfmaschine 1712 weiter, indem er den Dampf bereits außerhalb des Zylinders erzeugte.

1768 nahm der schottische Physiker James Watt weitere Veränderungen an der Dampfmaschine vor und gilt so als der Erfinder der direkt wirkenden Dampfmaschine. Im strengen Sinne sind also auch die ersten Dampflokomotiven Auto-Mobile.

1769 baute der französische Militäringenieur Nicholas Cugnot für die französische Armee einen dreirädrigen Dampfwagen, der als Artilleriezugmaschine dienen sollte. Das Gefährt hatte zwei Zylinder, deren Kolbenstangen das Vorderrad über eine Art Freilaufgetriebe drehen. Die Konstruktion dieser Dampfmaschine ging auf den russischen Erfinder Iwan Iwanowitsch Polzunow zurück. Der Dampfkraftwagen des Franzosen erreichte verschiedenen Quellen zufolge eine Geschwindigkeit zwischen 3 und 5 km/h. Der Cugnotsche „Dampfblockwagen“ war jedoch schwer zu lenken: Sein über der Vorderachse hängender Wasserkessel gab ihm ein zu hohes Frontgewicht, sodass bereits eine der ersten Vorführfahrten an einer Kasernenmauer endete.

Ende des 18. Jahrhunderts schuf der Russe Iwan Petrowitsch Kulibin das sogenannte Samohyb, das in seiner Grundkonstruktion mit Chassis, Schwungrad, Getriebegehäuse, Bandbremsen und Wälzlager fast hundert Jahre später in den ersten Automobilen mit Verbrennungsmotor wiederzufinden war.

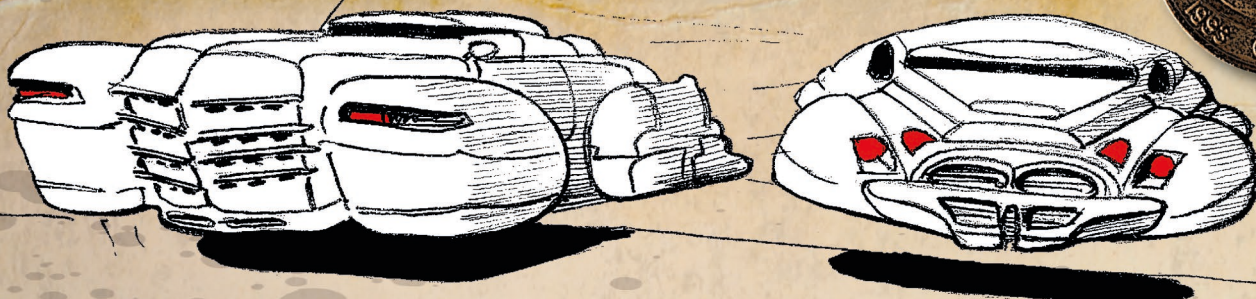
Dampf, Baby!

Yeah!



Anlasserkurbel

„Geil, das Raumschiff hat Schalensitze!“
Richard Adler – Testpilot und Absturzexperte



19. UND 20. JAHRHUNDERT

Im 19. Jahrhundert wurde eine Vielzahl an Dampfautomobilen gebaut. Zudem experimentierten Erfinder und Ingenieure in ganz Europa mit Muskelkraftwagen und Segelwagen.

Die Entwicklung der heutigen Autos mit einem Verbrennungsmotor als Antrieb kam 1886 in Deutschland einen Schritt weiter: Carl Benz baute 1885 in Mannheim sein Dreirad und am 29. Januar 1886 meldete er seinen Motorwagen zum Patent an. Dies gilt als die Geburtsstunde des modernen Automobils.

Die Eisenbahn war rund 50 Jahre vor dem Automobil vorhanden und in fast allen Ländern in staatlicher Hand. Die Eisenbahngesellschaften hatten kein Interesse an der Konkurrenz durch einen zunehmenden motorisierten Individualverkehr. Möglicherweise waren sie es, zusammen mit der Lobby der Pferdefuhrwerksbetreiber, die in England den Red Flag Act oder Locomotive Act durchsetzten, eine Reihe von Gesetzen, die 1865 in Kraft traten und unter anderem vorschrieben, dass jedem Automobil ein Mann voranlaufen musste, der in ein Horn blies und eine rote Fahne schwenkte. Das „Lokomotivgesetz“ wurde erst 1896 aufgehoben und blockierte laut mehreren Quellen den Ausbau von Straßen und die Entwicklung einer Autoindustrie am Ende des 19. Jahrhunderts.

Anfang des 20. Jahrhunderts verdrängten Automobile die Pferdefuhrwerke als Individualfortbewegungsmittel. Diese Entwicklung war mit Widerstand verbunden. Der hatte wirtschaftliche Gründe, weil die um Esel, Pferde, Pferdenahrung, Fuhrwerksbau und -wartung herum entstandene Industrie zusammenbrach. Die Präsenz des

Autos provozierte aber auch gesellschaftliche Konflikte: Die frühen Autobesitzer dominierten mit Lärm und Geschwindigkeit die Straße, sie galten als arrogant und neureich. Zahlreiche Gesetze gingen mit diesen Konflikten um und regulierten unter anderem die Reisegeschwindigkeit sowie die Erhaltung der Straßenqualität, wie sie die Autofahrer forderten: So mussten die Fuhrwerksbetreiber die Straße von Pferdedung freihalten, damit die Automobile nicht ausrutschten.

In den 1910er-Jahren etablierte sich im Deutschen der Begriff „Führerschein“ für die Erlaubnis, ein Fahrzeug zu fahren. Gutachter mussten die Fahrtauglichkeit eines Kraftwagens feststellen, bevor dieser betrieben werden durfte. Autos mit technischen Mängeln konnten diese Zulassung bis zu einem weiteren Gutachten verlieren. Straßen und Wege mussten einen bestimmten Standard aufweisen, um von Kraftwagen befahren zu werden, und viele Staaten – wie zum Beispiel Schweden im Jahr 1917 – führten Geschwindigkeitsbegrenzungen ein.

Am Ende des 19. Jahrhunderts konkurrierten verschiedene Antriebsarten für Automobile stark miteinander, bevor sich der Verbrennungsmotor endgültig durchsetzte.

Pferdeäpfel vs. Kolbenfresser

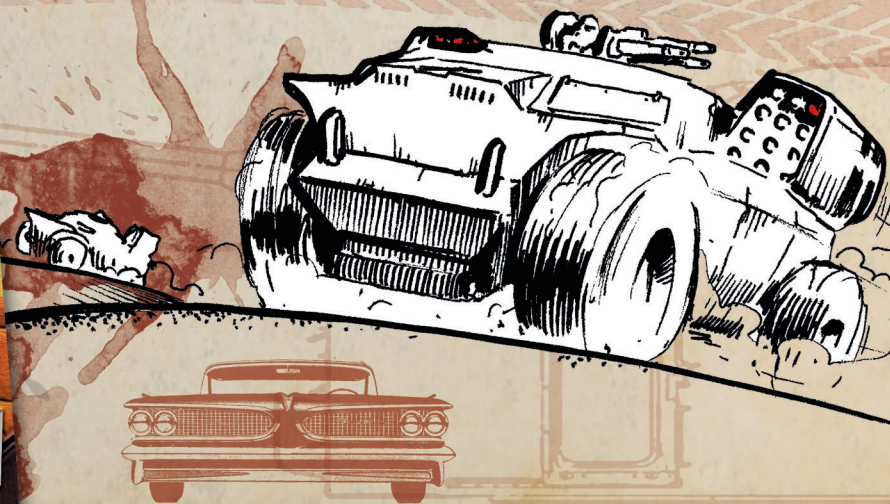
ZUKUNFT ... ?

Totaler Verkehrsfarkt, die Verringerung des privaten Autobestands, die Umstellung auf regenerierbare Antriebsmittel, voll automatisiertes Carsharing in Städten, der Einsatz von Robotern oder auch Antigravitation sind möglich. Der Spielleiter kann in zukünftigen Settings seine Sicht der Dinge nach Wunsch einfließen lassen.

When you ride ALONE
you ride with Hitler!



Join a
Car-Sharing Club
TODAY!



LUFTFAHRT

Das Fliegen wurde oft als Attribut und Privileg der Götter angesehen. Auch dort, wo Götter oder übersinnliche Wesen nicht mit Flügeln dargestellt werden, zählt die Fähigkeit zu fliegen zu ihren Eigenschaften. Die indische Mythologie kennt Bilder von fliegenden göttlichen Streitwagen, wie sie etwa in dem Epos Ramayana zu finden sind. Der Affengott Hanuman konnte ebenfalls fliegen. Bei den Azteken war es Quetzalcoatl, die gefiederte Schlange, die eine wichtige Rolle spielte, und auch die Babylonier stellten Löwen, Stiere sowie Menschen mit Flügeln dar. Aus der sumerischen Mythologie ist der „Ritt auf einem Adler“ als Handlungselement des Etana-Mythos auf einem Rollsiegel aus dem 24. Jahrhundert v. Chr. dargestellt.

Aus dem 2. Jahrhundert v. Chr. stammt der Vogel von Sakkara, ein hölzernes Artefakt aus einer Grabstätte im ägyptischen Sakkara. Es gibt Behauptungen, dass es sich hierbei um das Model eines Fluggerätes handele.

Um die Zeitenwende dokumentierte der römische Dichter Publius Ovidius Naso in seinem Werk Metamorphosen die griechische Sage von Dädalus und Ikarus, die mit selbst gebauten Schwingen aus mit Wachs verklebten Vogelfedern die Flucht von Kreta nach Sizilien versuchten. Der Sage nach war die Technik eigentlich funktionsfähig; dass es nicht gelang, lag vielmehr daran, dass er sich der Sonne und dem Bereich der Götter genähert hatte und als Strafe für den Frevel, das Wachs der Flügel schmolz. Somit stürzte Ikarus ins Meer und verlor dabei sein Leben.

Im Mittelalter soll einem andalusischen Gelehrten (um 875 n. Chr.) und einem Benediktinermönch (um 1000 n. Chr.) ein Gleitflug gelungen sein. Laut Quellen wurden dabei beide schwer verletzt.

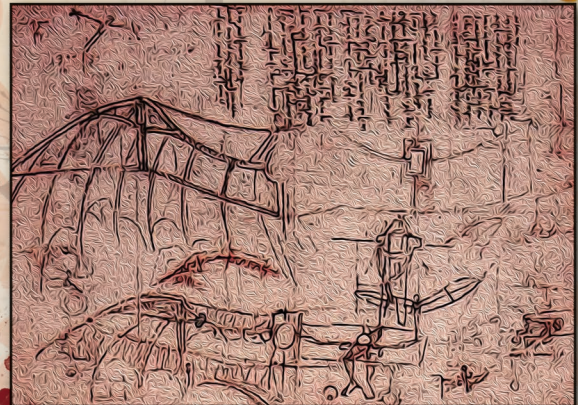
Im christlichen Abendland wurde die Fähigkeit des Fliegens meist mit mystischen Wesen in Verbindung gebracht. Die Vorstellungswelt der Menschen sah Hexen, Geister, Feen, Dämonen und Engel durch die heimischen Lüfte fliegen.

In der Renaissance entwarf Leonardo da Vinci (1452–1519) verschiedene Flugzeuge, darunter auch den ersten „Helikopter“. Keines der Modelle wäre zwar flugtauglich gewesen, aber die ingenieurwissenschaftliche Methodik hatte Pionierwert.

Ab 1784 wurden zahlreiche Experimente und Probe-flüge mit selbst gefertigten Prototypen unternommen, die eine große Anzahl an Flugpionieren ersonnen ha-



Etana-Mythos



Leonardo da Vinci, Entwurf von 1488



Lilienthal-Doppeldecker 1895



Wright-Flyer 1903



Eindecker 1910

Mit dem Fliegen warte, bis dir Flügel wachsen!

„Es gibt kühne Piloten und es gibt alte Piloten. Aber es gibt fast keine kühnen, alten Piloten.“
Brady Flairthon – Raumpilot und Schmuggler

„Also wenn ihr einen Flugzeugträger sucht ... da rechts auf dem Bild ist einer!“

Dwayne Culver – Luftbildauswerter

ben. Das Ziel dem Geheimnis des Vogelflugs auf die Spur zu kommen war extrem motivierend. Alle Unfälle, Stürze und Verletzungen konnten die Enthusiasten nicht von ihrem Weg abbringen.

1907 wurde ein erstes Konstantdosierhöhenatemgerät entwickelt. Da die Flugpioniere noch keine Höhen erreichen konnten, wo sie unter Sauerstoffmangel litten, wurde das Gerät zuerst für Ballonfahrer genutzt.

Im März 1912 sprang der Amerikaner Albert Berry das erste Mal von einem Flugzeug erfolgreich mit einem Fallschirm ab. Damit stand für Flugzeugbesatzungen ein Rettungsgerät zur Verfügung. Otto Heinecke erfand in der Folge den Fallschirm mit Zwangsauslösung, der durch eine Aufziehleine ausgelöst wurde. Während des Ersten Weltkriegs war der Fallschirm als letztes Rettungsmittel für deutsche Flugzeugbesatzungen weit verbreitet. Die Entente-Mächte versorgten – laut einer Quelle von 1917 – ihre Kampfpiloten damals nicht mit Fallschirmen, um zu verhindern, dass beschädigte Flugzeuge vorzeitig aufgegeben wurden.

Durch den Ersten Weltkrieg ist die Flugzeugproduktion in allen beteiligten Ländern erhöht worden. Danach mussten die Flugzeughersteller ums nackte Überleben kämpfen, da nicht mehr so viele Militärflugzeuge benötigt wurden. Besonders in Europa gingen viele Flugzeughersteller in Konkurs, wenn es ihnen nicht rechtzeitig gelang, ihre Produktion auf zivile Güter umzustellen. In den USA waren Kampfflugzeuge spottbillig zu kaufen. Ehemalige Kampfpiloten mussten sich eine neue Art der Beschäftigung suchen. In der Zwischenkriegszeit entstand vorwiegend im Deutschen Reich der Weimarer Republik, wo der Bau von Motorflugzeugen durch die Bestimmungen des Versailler Vertrags anfangs verboten war, eine aktive Segelfluggewegung.

Mit den militärischen Notwendigkeiten des Zweiten Weltkriegs erlebte die Flugzeugentwicklung abermals einen enormen Aufschwung. Insbesondere Deutschland unterlag dem Zwang, durch technischen Vorsprung den Mangel an Ressourcen wettzumachen. Technische Höhepunkte dieser Zeit waren die Strahltriebwerke und die Serienproduktion von Strahlflugzeugen. Diese Flugzeuge litten jedoch aufgrund des Mangels an wichtigen Rohstoffen unter einer verkürzten Lebensdauer der Triebwerke. Auf alliierter Seite kam bis Kriegsende nur ein britisches Strahlflugzeug zum Einsatz.

In diese Entwicklungsphase fallen auch die Einführung der Radartechnologie, der ersten leistungsfähigen Hubschrauber, des Schleudersitzes sowie diverser Typen an Marschflugkörpern und Raketen.

Die Waffe Flugzeug trug während des Zweiten Weltkrieges erstmals die Verantwortung über Sieg oder Niederlage einer Kriegspartei.

In der direkten Nachkriegszeit wurden bei den Siegermächten die fortschrittlichen deutschen Entwicklungen und Projekte getestet, kopiert und weiterentwickelt. 1947 durchbrach die Bell X-1 als erstes Flugzeug offiziell die Schallmauer, inoffiziell war das nach Berichten deutscher Kampfflieger aus Versehen bereits 1945 mit einer Messerschmitt Me 262 gelungen. Die X-1 war ein Experimentalflugzeug mit Raketenantrieb welches von einer B-29 in ca. 10 km Höhe getragen und dort ausgeklinkt wurde, woraufhin der Raketenantrieb zündete und das Flugzeug die Schallmauer durchbrach.

Mit dem Beginn des Kalten Kriegs und dem Koreakrieg (1950–1953) begann endgültig das Wettrüsten der Strahlflugzeuge. In der Militärluftfahrt war dies der Abgesang der Propellerära; das Zeitalter der Jets war nun angebrochen.

Die ersten Theorien und folgenden praktischen Umsetzungen zu menschlicher Raumfahrt, erfolgten bereits zu Anfang des 20. Jahrhunderts. Der Wettlauf ins All wurde durch die gegnerischen Machtblöcke im Kalten Krieg enorm befördert. Um die Jahrtausendwende ist die bemannte Raumfahrt dann in eine andauernde Phase der Stagnation eingetreten.



WE'RE GIVING 'EM
187 KINDS OF HELL



„Abwärts? Bitte schön!“

Mikita Sasaki – Pilot



02 | FAHRZEUGKAMPF

„Wer grillt denn bitte auf einem interstellaren Flug?“
Darcy Perel – Steward

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.

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.



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.

LTM = Leichtes Transportmittel

Kampfunde = 10 Sekunden

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 und Gebäude, von Gegnern der Charaktere, verwalten sich im Spiel durch Wertekästen selbständig

DECKUNG

- Strukturteile von Fahrzeugen bieten Deckung
- der aktuelle Abzug von TP-Schadenspunkten kann in der *Tabelle Deckung* abgeglichen werden; siehe oben



„Ich glaube die Kabine brennt!“
Gerdy Brassel – Passagierin (f)





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 !
APPROVED

STM = Schweres Transportmittel



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 Fernkampfaffen 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 mit Hohlladungsgeschossen verursachen den Verlust von SP. 0 SP = Zerstörung!

Siehe Schema auf Seite 17.

„Aber nicht vergessen:
Schweine, Fäkalien und ähnliche Transporte
schließen sich bitte nur am Ende an.“

Toby Wirth - Konvoiführer





IMPORTANT

! ACHTUNG !

APPROVED

BESONDERHEITEN TRANSPORTMITTEL/GEBÄUDE

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

TP = Trefferpunkte

02 | FAHRZEUGKAMPF

Kaution

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

KRITISCHE TREFFER UND WÜRFELERGEBNISSE

Wenn der *Spielleiter* befindet, dass der Geschossein-schlag 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.

Im *URC-Regelwerk* findet sich auf *Seite 79* ein Beispielkonstrukt, das die unterschiedlichen Varianten einer Würfelprobe aufzeigt. Kritische Auswirkungen werden erzielt, sobald die Würfelaußen 3 x 1 (*negativ*) oder 3 x 6 (*positiv*) zeigen

ÜBERSCHWERE WAFFEN VS. LTM/WEICHZIELE

Sollte ein Geschoss aus einer Kanone oder ein mit einem Katapult geworfener Stein ein ungepanzertes Fahrzeug (*LTM*) oder ein ungeschütztes Lebewesen (*Weichziel*) treffen, so tut man gut daran, vor der Begutachtung der Trefferzone nur leicht gefrühstückt zu haben. Siehe Schema auf *Seite 17*.

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 12*, 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-

SP = 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

- 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.
- Für die Proben der Kampf- und Verteidigungswürfe (*Kampf/Persönlichkeit*) sagt der Spieler für seinen Charakter vorher an, ob er seine Tagesform und/oder 1 verfügbare Spezialisierung zur Steigerung seines Würfelergebnisses benutzen möchte.
- Die Würfelprobe wird durch den Spieler gegen den angesagten Zielwert des *Spielleiters* oder gegen den

immer nur 1 Angriff pro Kampfrunde!

Kampfrunde = 10 Sekunden

so viele Verteidigungen wie gebraucht werden

„Wir sind der stählerene Wellenbrecher für die Staubwolke am Horizont!“

Torgny Gustafsson – Panzerkommandant



„Selbstmordmaschine? Bin stets vollgetankt!“
Giove Ciampa – Spezialist für Gefahrguttransporte

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 16

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 Kampfunde (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; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

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

ANGRIFF
WÜRFELPROBE
KANONIER/SCHÜTZE
KAMPF/PERSONLICHKEIT

VERTEIDIGUNG
WÜRFELPROBE
FAHRER/PILOT
KAMPF/PERSONLICHKEIT

Leichte Waffen verursachen TP-Schaden

Schwerer/schwerste Waffen verursachen SP-Schaden

ABLAUF FAHRZEUGKAMPF

- 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 Kampfunde ODER Aktionsregel
- so viele Verteidigungswürfe (Kampf/Persönlichkeit) wie nötig
- Austauschwürfel von Spezialisierung entfernen; restliche Würfel liegen lassen; Paschpunkte und Höhe Würfelergbnis einrechnen
- Erfolg = Zielwert erreicht oder übertroffen
Misserfolg = Zielwert verfehlt
- Treffer LTM: Schadenswürfel aussuchen; Schaden errechnen durch: Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergbnis
- Treffer STM/GEB: Abzug von 1 Strukturpunkt
- Kritischer Treffer möglich? NSC-Crew tot/verletzt?
- bei TP-Trefferwirkung Deckung von Charakteren beachten

CHECKLISTE

festen Zielwert eines Crew-NSC durchgeführt. Wird der Zielwert erreicht oder übertroffen, so ist der Treffer im Ziel.

- Treffer LTM: Der Schaden wird nun durch das Aussuchen der Schadenswürfel aus den vor dem Spieler liegenden W6 der Würfelprobe, den Paschpunkten und der Höhe des Würfelergbnisses ermittelt.
- Treffer STM/GEB: Es wird 1 Strukturpunkt (SP) vom Ziel abgezogen.
- Jede Kampfunde wird maximal 1 aktiver Angriffs-Kampfwurf durchgeführt.
- Verteidigungswürfe haben kein Limit! Charaktere verteidigen sich gegen jeden Angriff, der auf sie abgegeben wird!
- Greifen sich Spielerfahrzeuge gegenseitig an, so werden dabei die charaktereigenen Zielwerte der Crew aktiviert. Ihre Tagesformhöhe beschreibt die Reihenfolge des Angriffs.



IMPORTANT

! ACHTUNG !

APPROVED

in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!

02 | FAHRZEUGKAMPF

„Ich liebe den Geruch von Kordit am Morgen!“

Sakutaro Nishio – Offizier Feuerleitstelle

FAHRZEUGBESATZUNGEN

Transportmittel sind unbelebte Dinge, die erst durch die Nutzung einer Crew zu einem sinnvollen Einsatz gebracht werden können. Besatzungsmitglieder sind in der Regel aufeinander eingespielt, kennen ihre Positionen im aktuellen Transportmittel und agieren in

einer Kampfsituation professionell. Mit wachsendem Ausbildungsstand und gesammelter Erfahrung auf dem Schlachtfeld, werden eingespielte Mannschaften zu einer tödlichen Gefahr in Auseinandersetzungen. Deshalb sind die Crew-NSC in vier verschiedenen Qualitätsstufen einsatzbereit, die der Spielleiter je nach Bedarf aussuchen kann. Crew-NSC funktionieren im Spiel wie die normalen Standard-NSC.

R = Redux

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	

Crew = Standard-NSC

CREW-/STANDARD-NSC

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

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

Tagesform Crew-NSC:
Zeigt den Initiativwert des NSC an

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

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

Crew-NSC sind Gegner in Fahrzeugkämpfen und können Verbündete in anderen Spielsituationen sein

R = Redux

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	

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

Wissenswert Crew-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. Crew-NSC:
Ist ein Angriff mittels waffenloser Kampftechnik oder simplem Faustkampf gelungen, so wird der notierte Schaden beim Charakter abgezogen

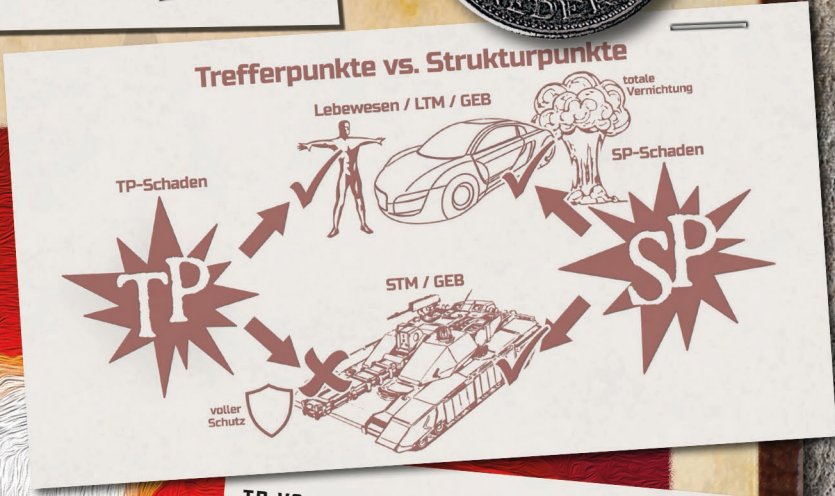
Bewegung Crew-NSC (optional):
Jeder Standard-NSC mit Wertekasten, legt je Bewegungsaktion 15 Meter in 5 Sekunden zurück. Der Spielleiter kann den Entfernungswert nach Wunsch anpassen

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





„Kampf ist nur ein beliebiges Wort. Du selbst definierst ihn, Soldat!“
Kyrillos Stathis – Militärstatistiker

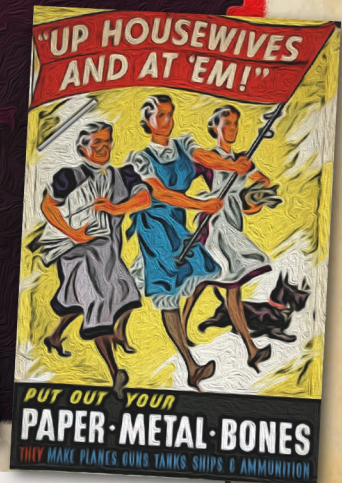


NO PANIC

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!



„In der Wut verliert der Mensch seine Intelligenz, nicht wahr?“
Bechthold Feinstein – Militärpfarrer

TRANSPORTMITTEL

- **LTM** (SEITE 20)
- **STM** (SEITE 50)
- **GEB** (SEITE 60)





03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

BAUMASCHINEN



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Baumaschinen sind semimobile oder mobile Maschinen, die mit Verbrennungs- oder Elektromotoren angetrieben werden und mit denen Baustoffe be- und verarbeitet, Bauhilfsstoffe transportiert und Bauaufgaben ausgeführt werden. Viele Baumaschinen lassen sich nicht nur dem Bauwesen zuordnen, weil sie neben ihrem Einsatz in der Bauwirtschaft auch im Bergbau/Tagebau, in der Landwirtschaft, im Deponiebetrieb sowie in weiteren Industriezweigen verwendet werden.

TUNNELBOHRER LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	80 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

WALZE LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	90 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

BAGGER LTM

Trefferpunkte LTM	50
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	25 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

MINIBAGGER LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

RADLADER LTM

Trefferpunkte LTM	45
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	22 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LADERAUPE LTM

Trefferpunkte LTM	45
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	22 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PLANIERRAUPE LTM

Trefferpunkte LTM	50
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	25 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

KIPPLASTER LTM

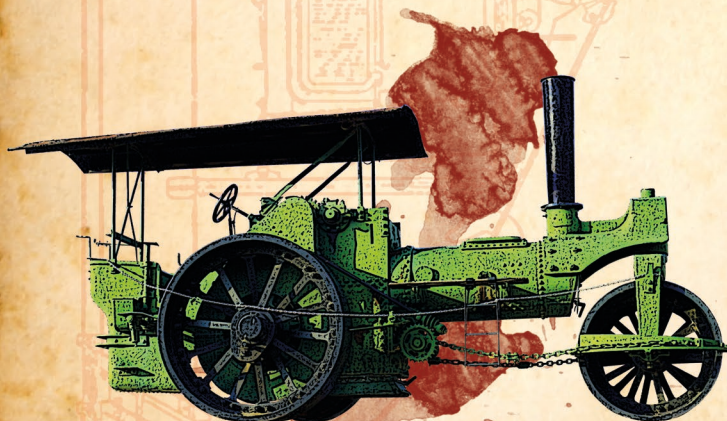
Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

FAHRMISCHER LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

KRANWAGEN LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	



LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



„Joho, klar schaffen wir das!“
Simon Marsh – Vorarbeiter (†)

BAUMASCHINEN

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

„Folgt mir in die Bresche, Kameraden!“
Eustacius der Scherer – Offizier (†)

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

BELAGERUNGSMASCHINEN



Leichtes Transportmittel (LTM)

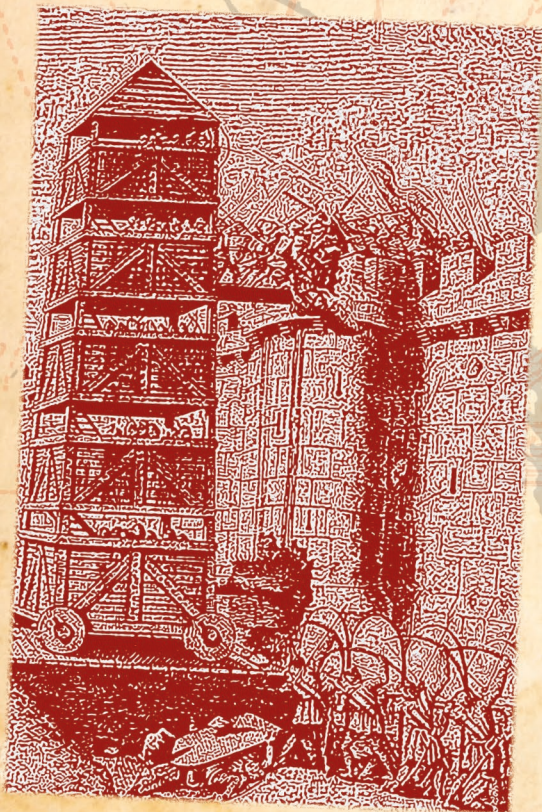
Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Belagerungsgeräte umfassen Hilfsmittel zur Erstürmung und Maschinen zur Zerstörung oder Schwächung einer Befestigung während einer Belagerung.

Seitdem Menschen sich hinter Befestigungen verbergen oder diese verteidigen konnten, fanden Angreifer Mittel und Wege, die Mauern mit einer Bresche zu versehen oder per Sturmleiter zu überwinden.

Belagerungsmaschinen reichten von primitiven Konstruktionen wie Leitern und Rammen, die vor Ort hergestellt werden konnten, bis hin zu komplizierten Apparaten und Maschinen, die von den Belagerern in transportablen Teilen mitgeführt wurden.

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



RAMMBOCK LTM

Trefferpunkte LTM	60
Besatzung/Crew	6-20
Geschwindigkeit/5s	12 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Holz, Felle, Ausrüstung Crew	

MAUERBOHRER LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	5-20
Geschwindigkeit/5s	10 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe/60s	1 SP
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Ausrüstung Crew	

HELEPOLIS A LTM

Trefferpunkte LTM	110
Besatzung/Crew	300
Geschwindigkeit/5s	5 m
Treibstoff	MAA
LTM; Waffe 01	1 SP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Munition, Ausrüstung Crew	

HELEPOLIS B LTM

Trefferpunkte LTM	140
Besatzung/Crew	300
Geschwindigkeit/5s	8 m
Treibstoff	MAA
LTM; Waffe 01	1 SP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	25 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Munition, Ausrüstung Crew	

TONNELON LTM

Trefferpunkte LTM	60
Besatzung/Crew	20-35
Geschwindigkeit/5s	15 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Munition, Ausrüstung Crew	

WANDELTURM A LTM

Trefferpunkte LTM	90
Besatzung/Crew	30-60
Geschwindigkeit/5s	15 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Munition, Ausrüstung Crew	

WANDELTURM B LTM

Trefferpunkte LTM	120
Besatzung/Crew	40-70
Geschwindigkeit/5s	12 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Munition, Ausrüstung Crew	

WANDELTURM C LTM

Trefferpunkte LTM	140
Besatzung/Crew	80-90
Geschwindigkeit/5s	10 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Holz, Felle, Munition, Ausrüstung Crew	

BELAGERUNGSMASCHINEN

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

KRAFT MAXIMAL

TANK

KRAFT MAXIMAL

TREIBSTOFF

KRAFT MAXIMAL

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

PASSAGIERE/PLATZ

„Rettungsgasse war gestern! Vollgas!“
Franz Hirschleitner – Sanitäter

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

EINSATZFAHRZEUGE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Fahrzeuge, die mit Sirenen und Warn-/Blinkleuchten ausgestattet, im öffentlichen Auftrag unterwegs sind und Sonderrechte im Straßenverkehr genießen. Einsatzfahrzeuge tragen eine einheitliche und gut wiedererkennbare farbliche Kennzeichnung, möglichst in einprägsamen Warnfarben. Diese Fahrzeuge erkennt man von weithin an Farbe oder Aufschrift. Speziell bei hellen Fahrzeugen sind oft zusätzliche Streifen mit einer roten oder orangefarbenen Tagesleuchtfarbe zur besseren Sichtbarkeit angebracht.

BUS – TYP A LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	1-40
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

BUS – TYP B LTM

Trefferpunkte LTM	26
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	13 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

LEITERWAGEN A LTM

Trefferpunkte LTM	26
Besatzung/Crew	1-10
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	13 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

LEITERWAGEN B LTM

Trefferpunkte LTM	28
Besatzung/Crew	1-14
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	14 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW – TYP A LTM

Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	80 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW – TYP B LTM

Trefferpunkte LTM	17
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	8 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW – TYP C LTM

Trefferpunkte LTM	19
Besatzung/Crew	1-5
Geschwindigkeit/5s	180 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	9 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW – TYP D LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	1-5
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	10 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW – TYP E LTM

Trefferpunkte LTM	21
Besatzung/Crew	1-6
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	10 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW – TYP F LTM

Trefferpunkte LTM	24
Besatzung/Crew	1-6
Geschwindigkeit/5s	280 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

KASTENWAGEN A LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

KASTENWAGEN B LTM

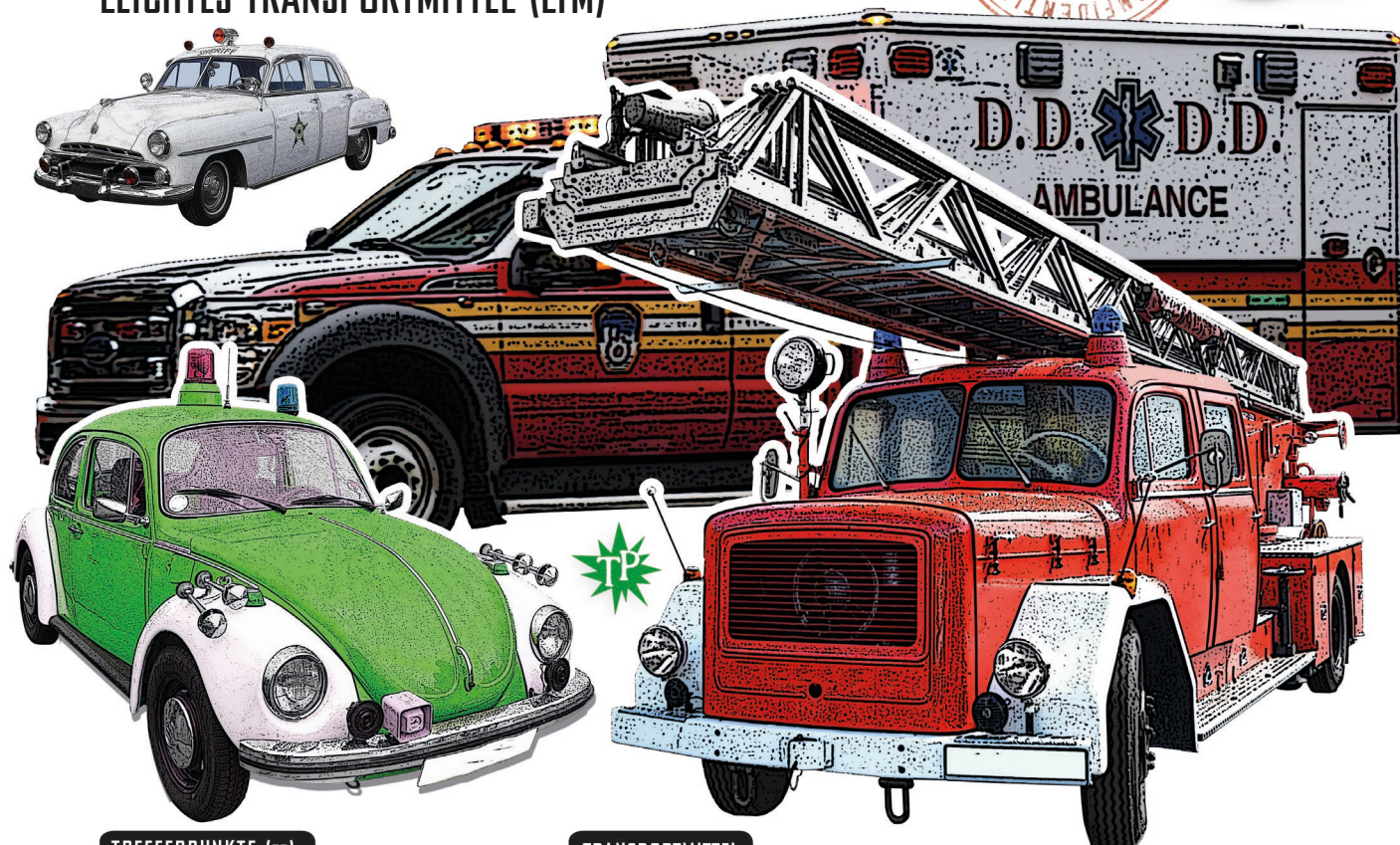
Trefferpunkte LTM	27
Besatzung/Crew	1-5
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	13 TP
Ausrüstung: Hilfsmittel, Ladung, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

Reisegeschwindigkeit ist ein Viertel der angegebenen Maximalbewegung!

EINSATZFAHRZEUGE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

KRAFTWAGEN



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Mehrspurige Fahrzeuge mit mindestens vier Rädern und eigenem Antrieb, die zum Zweck der Personenbeförderung eingesetzt werden. Für den Transport im öffentlichen Nahverkehr werden Omnibusse verwendet, die erheblich mehr an Fahrgästen fassen können.

SCHULBUS LTM

Trefferpunkte LTM	24
Besatzung/Crew	1-40
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

REISEBUS LTM

Trefferpunkte LTM	22
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	11 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

LINIENBUS LTM

Trefferpunkte LTM	22
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	11 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

MILITÄRBUS LTM

Trefferpunkte LTM	24
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	12 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

PKW – JEEP LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	2-6
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
LTM; Waffe 01	5 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	12 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

PKW – SUV/MIL LTM

Trefferpunkte LTM	28
Besatzung/Crew	2-10
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	14 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

WOHNMOBIL LTM

Trefferpunkte LTM	22
Besatzung/Crew	1-8
Geschwindigkeit/5s	90 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	11 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

PKW – PICKUP LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	1-6
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	KRA
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	10 TP

Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

BUS – TYP A LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	1-40
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP

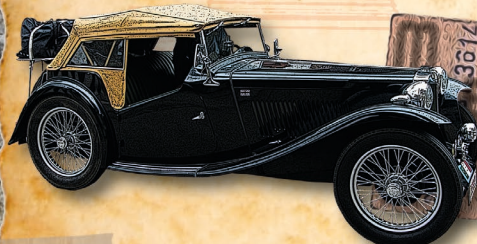
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

BUS – TYP B LTM

Trefferpunkte LTM	28
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	14 TP

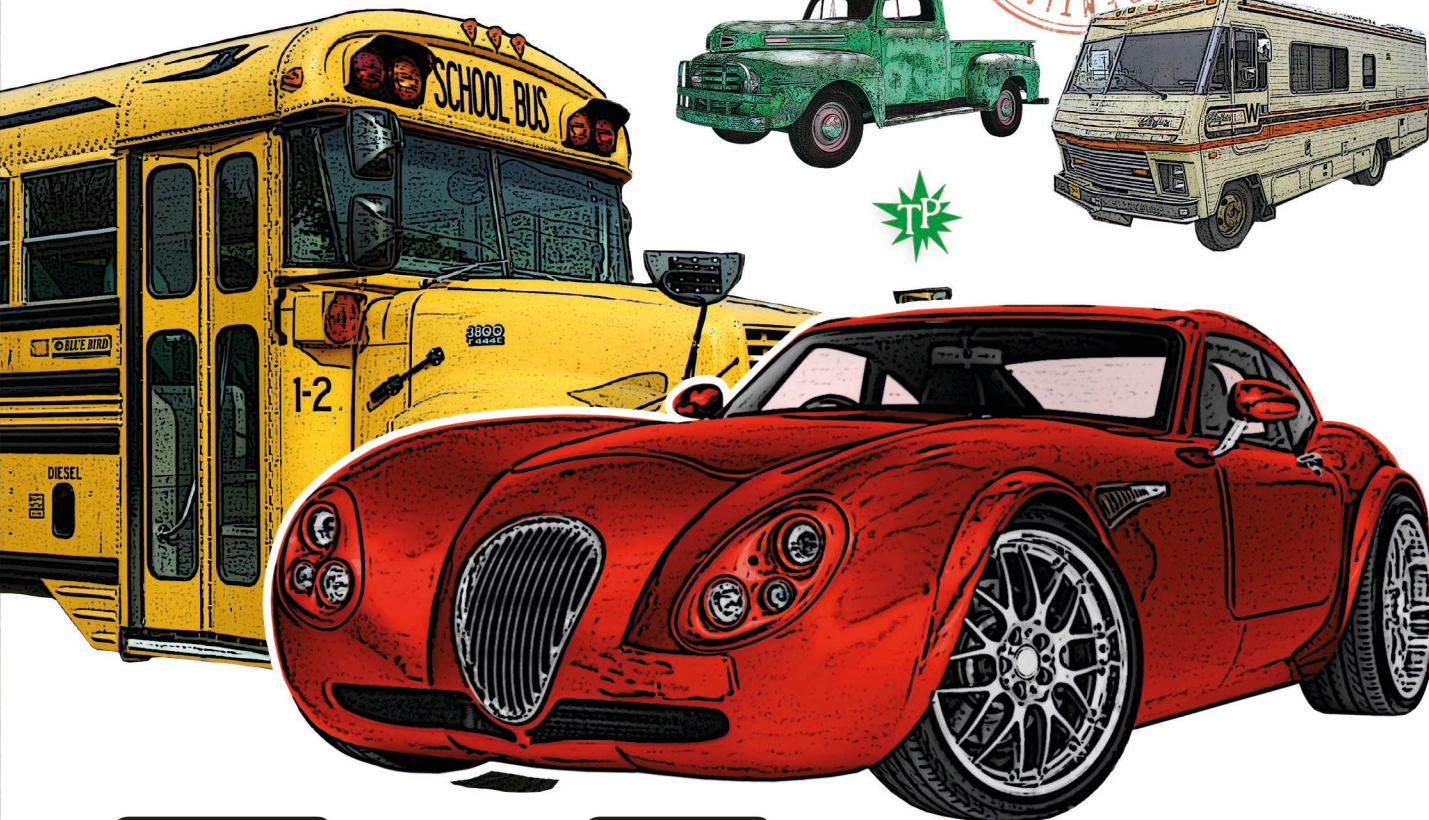
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



KRAFTWAGEN

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

„Wer soll denn bei dem Gerüttel etwas treffen?“
Samuel Thompson – Begleitperson Postkutsche

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

KUTSCHEN



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Gefedertes Fuhrwerk mit einem oder zwei Achsen. Je nach Zuglast sind Kutschen als Ein- oder Mehrspanner ausgelegt. Schon die Römer benutzten um das 2. Jahrhundert gefederte Reisewagen. Die technische Errungenschaft ging aber mit dem Niedergang der Antike offensichtlich verloren. Im 15. Jahrhundert wurde die Federung im ungarischen Kocs erneut erfunden. Als Privatfahrzeug waren Kutschen auch stets ein Statussymbol, das aber nicht nur durch den Wagen selbst, sondern durch die ganze Equipage ausgedrückt wurde. Mit dem etwa gleichzeitig mit der neuzeitlichen Kutsche aufkommenen Postwesen wurde die Postkutsche für über zwei Jahrhunderte zum wichtigsten öffentlichen Transportmittel Europas und der Neuen Welt.

Kutschen waren bis zum Ende des 19. Jahrhunderts das Reisemittel für Überlandreisen schlechthin. Erst die Entwicklung des Automobils ließ die Kutsche schleichend aus dem Straßenbild verschwinden. Nur noch in wenigen Ländern wird die Kutsche als wichtiges Transportmittel wahrgenommen.

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



CARPENTUM LTM

Trefferpunkte LTM	18
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	Zugtier
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	9 TP
Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew	

CARRUCA LTM

Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	Zugtier
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew	

STREITWAGEN A LTM

Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	2-3
Geschwindigkeit/5s	Zugtier
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Radsichel	6 TP
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew	

STREITWAGEN B LTM

Trefferpunkte LTM	16
Besatzung/Crew	2-3
Geschwindigkeit/5s	Zugtier
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Radsichel	6 TP
LTM; Rammen	8 TP
Ausrüstung: Zugtiere, Ladung, Ausrüstung Crew	

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	

DROSCHKE LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	Zugtier
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	10 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	

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	

KUTSCHEN

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

ZUGTIER MAXIMAL

TANK

ZUGTIER MAXIMAL

TREIBSTOFF

ZUGTIER MAXIMAL

FARBE/DESIGN

KUTSCHER

LADUNG/FRACHT

REPARATUREN/UMBAUTEN

PASSAGIERE/PLATZ

03 | LTM — LEICHTE TRANSPORTMITTEL

LANDMASCHINEN



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Als Landwirtschaft wird die zielgerichtete Herstellung pflanzlicher oder tierischer Erzeugnisse auf einer zu diesem Zweck bewirtschafteten Fläche genannt. Die Landwirtschaft stellt einen der ältesten Wirtschaftsbereiche der Menschheit dar. Die moderne Landwirtschaft in den Industriestaaten verfügt über eine große Anzahl von Fahrzeugen.



„Bauern machen Fürsten, Freunde!“
Erik Barlow-Anson – Landwirt

TRAKTOR A LTM

Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	40 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

TRAKTOR B LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	45 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	10 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

TRAKTOR C LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	50 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

TRAKTOR D LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	55 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

TRAKTOR E LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	60 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

DAMPFPFLUG LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	40 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

MÄHDRESCHER LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	55 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

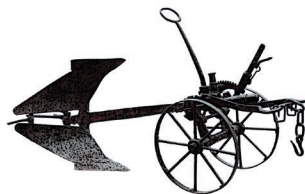
ERNTEMASCHINE LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	1-5
Geschwindigkeit/5s	50 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

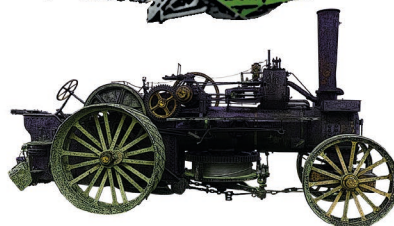
LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

LANDMASCHINEN

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TOP SECRET



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

PAPERGAMES.DE – ULTIMA RATIO CIVIUM UNIVERSALREBELN 2.2

TRANSPORTMITTEL-DOSSIER

„Diebesgut bis zum Dach und keinen Zündschlüssel?“
Cebulon Patterson – Grundstücksmakler und Hehler

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

LASTKRAFTWAGEN



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Ein Lastkraftwagen besteht aus einem tragenden Chassis, einem geeigneten Antrieb, einer Fahrerkabine und einem zum Tragen der Last/Ladung bestimmten Aufbau. Man unterscheidet Lastkraftwagen je nach Position des Motors relativ zur Fahrerkabine. Es gibt die Bauformen Langhauber (*Motor vor der Fahrerkabine*), Kurzhauber (*Motor zum Teil in die Fahrerkabine hinein verschoben*) und Frontlenker (*Motor unter oder hinter der Fahrerkabine*).

MILITÄRLASTER LTM

Trefferpunkte LTM	27
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	180 m
Treibstoff	KRA
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	13 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

KLEINLASTER LTM

Trefferpunkte LTM	29
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	14 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LKW – TYP A LTM

Trefferpunkte LTM	26
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	13 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LKW – TYP B 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 C 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	

LKW – TYP D LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

TIEFLADER LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

SATTELSCHLEPPER LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	160 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

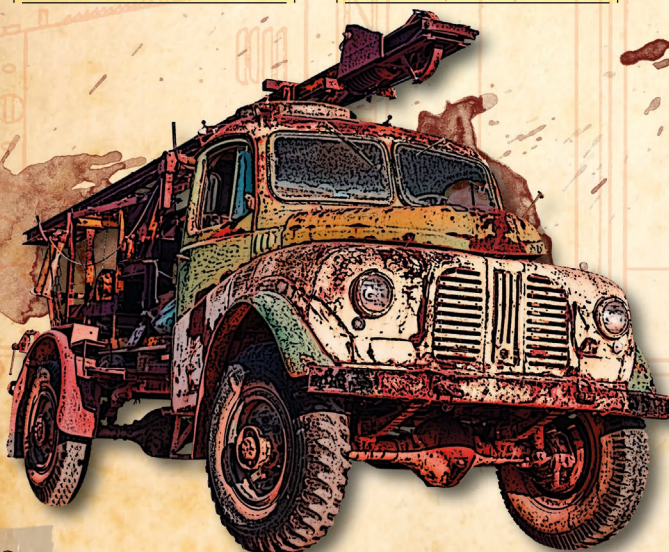
TRANSPORTER LTM

Trefferpunkte LTM	26
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	13 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

KASTENWAGEN LTM

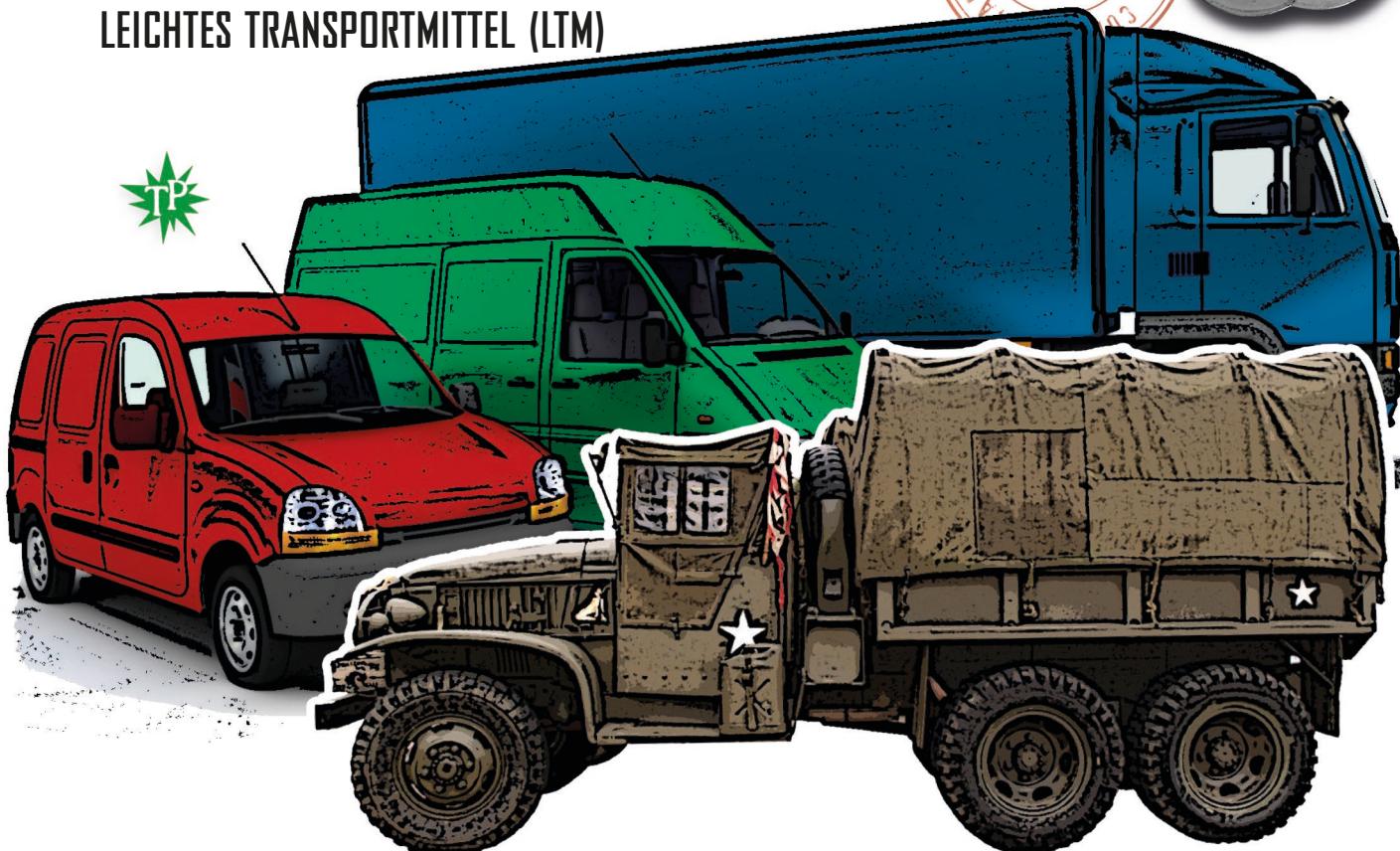
Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



LASTKRAFTWAGEN

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE | MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL | MAXIMAL

TANK

AKTUELL | MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

PASSAGIERE/PLATZ

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

LEICHTE RAUMFAHRZEUGE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Als Raumschiffe werden Geräte bezeichnet, die für die Fortbewegung außerhalb der Erdatmosphäre konstruiert sind und eigenständig Bahnänderungen vornehmen können. Ein Raumfahrzeug, mit dem Transport- und Versorgungsflüge zu Raumstationen unternommen werden, bezeichnet man als Versorgungsraumschiff. Raumfahrzeuge haben unter Druck stehende Sektionen für Fracht und Besatzung. Auch Raumzüge sind eigentlich kleine Raumfahrzeuge.



LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

RAUMER – TYP A LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	80 km
Treibstoff	NUB
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	1 SP
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

RAUMER – TYP B 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

RAUMER – TYP C LTM

Trefferpunkte LTM	50
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	120 km
Treibstoff	THB
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	1 SP
LTM; Rammen	25 TP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

RAUMER – TYP D LTM

Trefferpunkte LTM	60
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	160 km
Treibstoff	THB
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	1 SP
LTM; Rammen	30 TP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

RAUMANZUG LTM

Trefferpunkte LTM	9
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	5 km
Treibstoff	NUB
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	4 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

FRACHTRAUMER LTM

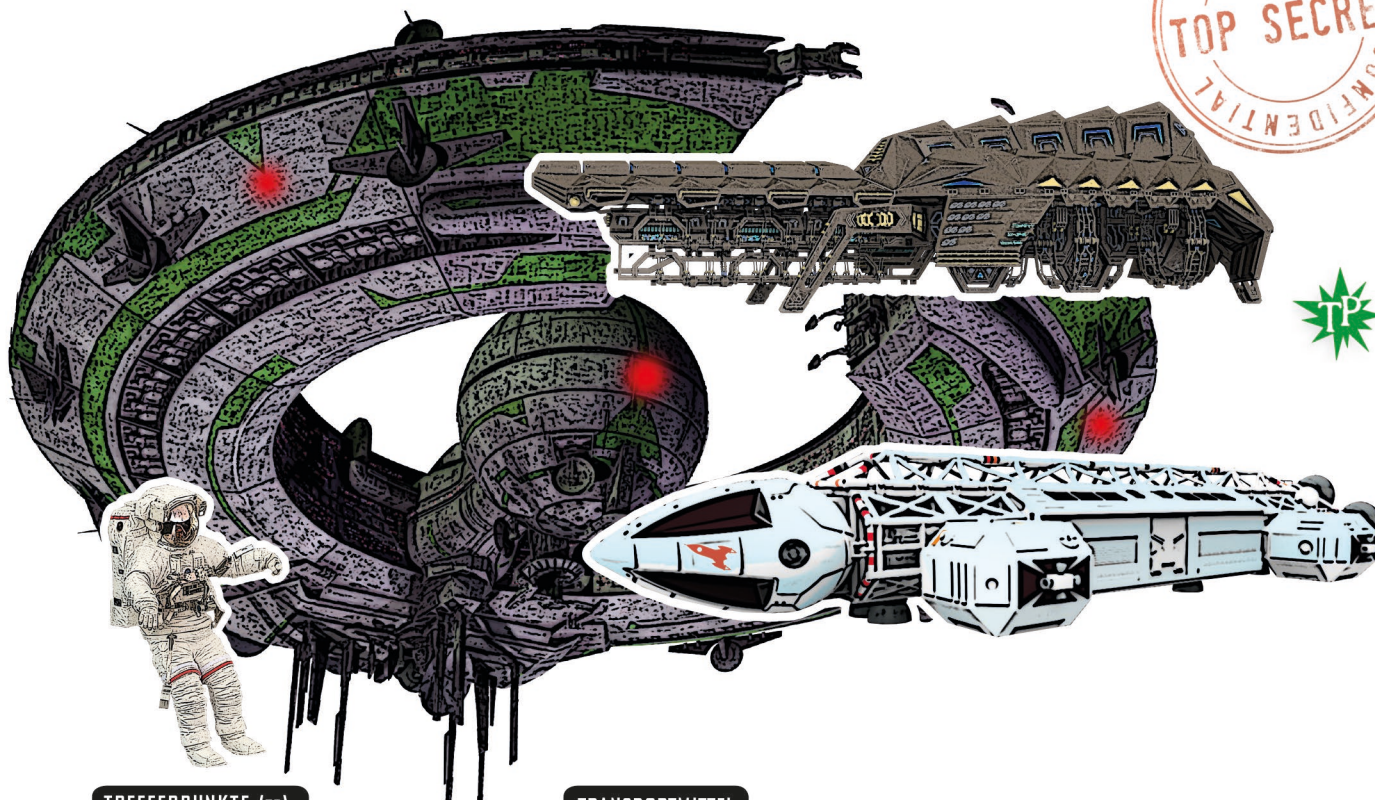
Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	120 km
Treibstoff	THB
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	1 SP
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

ENTERTORPEDO LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	120 km
Treibstoff	NUB
Crew; Waffe	Crew
LTM; Enterschleuse	1 SP
LTM; Rammen	10 TP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

LEICHTE RAUMFAHRZEUGE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

PASSAGIERE/PLATZ

PAPERGAMES.DE – ULTIMA RATIO CIVIUM UNIVERSALREBELN 2.2

TRANSPORTMITTEL-DOSSIER

„Und dann war der Radarpunkt weg!“
Benoit Gereau – Fluglotse

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

LUFTFAHRZEUGE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Ein Luftfahrzeug ist ein Transportmittel, das innerhalb der Atmosphäre fliegt oder fährt. Obwohl die Planetenatmosphäre keine scharfe obere Grenze zum Weltraum hat, wird ab einer Flughöhe von etwa 100 Kilometern zwischen Luftfahrt und Raumfahrt getrennt. Technisch wird unterschieden zwischen Luftfahrzeugen leichter als Luft, die mittels statischen Auftriebs in der Luft schweben, und Luftfahrzeugen schwerer als Luft, die mittels dynamischen Auftriebs fliegen. Auch kann man zwischen Luftfahrzeugen mit eigenem und ohne eigenen Antrieb unterscheiden.

BLIMP LTM	
Trefferpunkte LTM	12
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	6 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

CARGOBLIMP LTM	
Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	180 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 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	

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	

FLUGZEUG – TYP D LTM

Trefferpunkte LTM	45
Besatzung/Crew	3-800
Geschwindigkeit/5s	900 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	22 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

FRACHTFLUGZEUG LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	750 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

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	

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	

FRACHTHELIKOPTER LTM

Trefferpunkte LTM	22
Besatzung/Crew	1-16
Geschwindigkeit/5s	320 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	11 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

LUFTFAHRZEUGE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

„Einen Joint und dann ganz bis zur Sonne rollen!“
Harvey Eloy Roch – Vollzeit-Hippie

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

MOTORISIERTE ZWEIRÄDER



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Als Zweirad wird generell ein Fahrzeug mit zwei Rädern, die in einer Spur hintereinander laufen, bezeichnet. Die Möglichkeit, ein einspuriges Fahrzeug ohne Stützräder oder andere Hilfsmittel stabil zu halten, beruht auf dem dynamischen Gleichgewicht. Bei einem Stillstand fällt die Stabilisierung dann weg. Nach deutschem Straßenverkehrsrecht gelten – trotz eines dritten Rades – auch Motorräder mit Beiwagen als einspurig.

2-WHEELER LTM	
Trefferpunkte LTM	7
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	30 m
Treibstoff	BAT
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	3 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ausrüstung Crew	

WAVEBOARD LTM	
Trefferpunkte LTM	3
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	25 m
Treibstoff	BAT
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	2 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

MOTORRAD A LTM	
Trefferpunkte LTM	12
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	6 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

MOTORRAD B 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	

MOTORRAD C LTM	
Trefferpunkte LTM	14
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	280 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

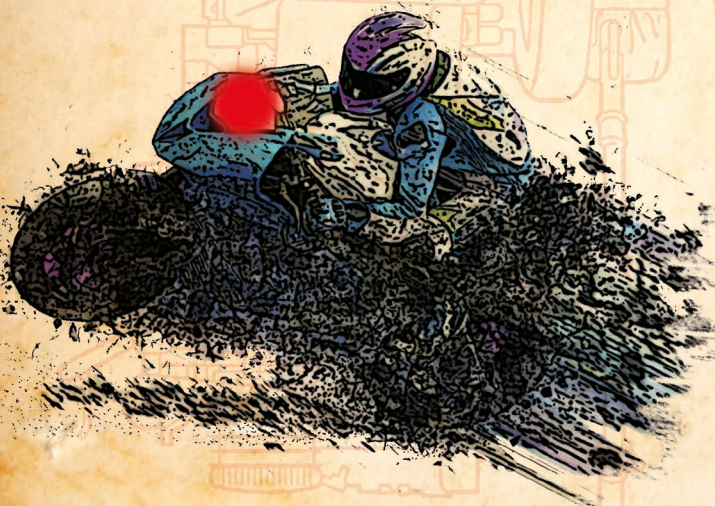
MOTORRAD D LTM	
Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	340 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

MOTORRAD BEIW LTM	
Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 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	

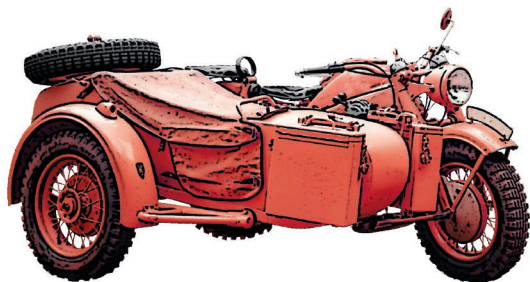
MOPED LTM	
Trefferpunkte LTM	12
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	6 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

MOFA LTM	
Trefferpunkte LTM	11
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	80 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	5 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	



MOTORISIERTE ZWEIRÄDER

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

FARBE/DESIGN

PASSAGIERE/PLATZ

REPARATUREN/UMBAUTEN

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

MUSKELKRAFTFAHRZEUGE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Muskelkraftbetriebene Fahrzeuge sind alle Arten von Fahrzeugen, die nicht durch Maschinen oder äußere Kraft wie beispielsweise Wind angetrieben werden, sondern rein durch Nutzung der Muskelkraft der Insassen bewegt werden.

SKI/SNOWBOARD LTM

Trefferpunkte LTM	2
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	240 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	1 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ausrüstung Crew	

EINRAD LTM

Trefferpunkte LTM	6
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	55 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	3 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ausrüstung Crew	

SKATEBOARD LTM

Trefferpunkte LTM	2
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	1 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ausrüstung Crew	

MUSKEL-BLIMP 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	

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	

RIKSCHA LTM

Trefferpunkte LTM	11
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	45 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	5 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

DREIRAD LTM

Trefferpunkte LTM	10
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	50 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	5 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

ROLLSTUHL LTM

Trefferpunkte LTM	8
Besatzung/Crew	1
Geschwindigkeit/5s	35 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	4 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

DRAISINE LTM

Trefferpunkte LTM	14
Besatzung/Crew	2-6
Geschwindigkeit/5s	40 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

KANU/KAJAK LTM

Trefferpunkte LTM	8
Besatzung/Crew	1-8
Geschwindigkeit/5s	30 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	4 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

EINBAUM LTM

Trefferpunkte LTM	12
Besatzung/Crew	2-10
Geschwindigkeit/5s	25 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	6 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

RUDERBOOT LTM

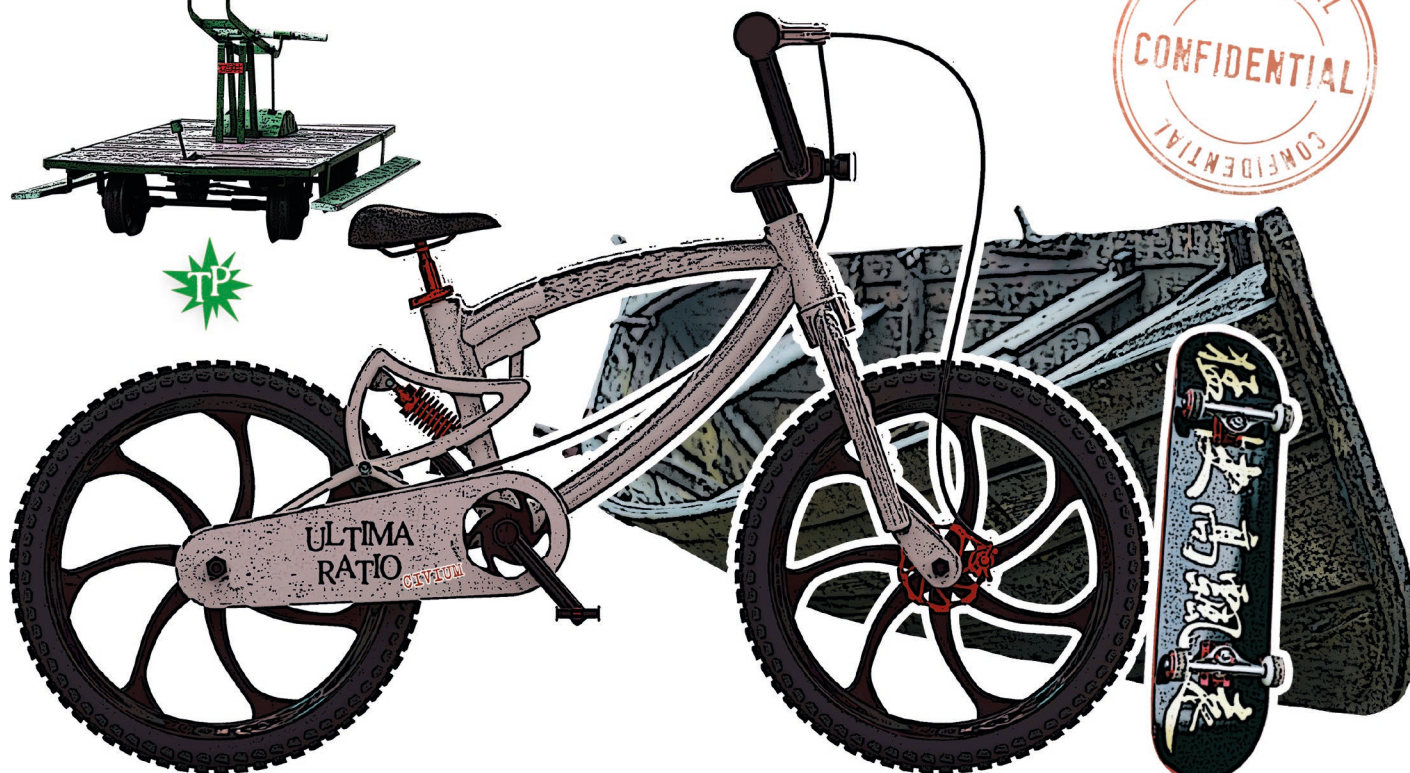
Trefferpunkte LTM	11
Besatzung/Crew	1-6
Geschwindigkeit/5s	15 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	5 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



MUSKELKRAFTFAHRZEUGE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

KRAFT MAXIMAL

TANK

KRAFT MAXIMAL

TREIBSTOFF

KRAFT

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

PASSAGIERE/PLATZ

PAPERGAMES.DE – ULTIMA RATIO CIVIUM UNIVERSALREBELN 2.2

TRANSPORTMITTEL-DOSSIER

„Seeschiff, Wüstenschiff, das Schaukeln lässt mich kotzen!“
Yenima Lantsov – Tourist

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

R = Redux

REITTIERE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen auf dieser Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Reiten bezeichnet die Fortbewegung eines Menschen auf dem Rücken eines Tieres. Der Reiter kann das Reittier auf verschiedene Weisen lenken. Diese Einwirkungen werden auch Hilfen genannt. Zu diesen zählen Gewichtsverlagerung, Schenkeldruck, Zügel, Zaumzeug, Leinen und die Stimme des Reiters. Auch Hilfsmittel wie Gerten und Sporen sind nutzbar. Das gute Zusammenspiel der verschiedenen Hilfen für die erfolgreiche Kommunikation mit dem Tier ist entscheidend.

Den Reittieren können Sättel aufgelegt werden, um dem Reiter einen möglichst sicheren Sitz zu geben und das Gewicht gleichmäßig auf dem Rücken des Reittiers zu verteilen. Je nach dem beabsichtigten Einsatzzweck gibt es verschiedene Arten von Sätteln.

In vorwiegend mittelalterlichen Kampfsituationen waren besonders ausgebildete Reittiere mit schweren Körperrüstungen geschützt, um gegen Waffeneinwirkung besser gewappnet zu sein.

LTM/Lebewesen versterben bei -2 TP!

RENTIER LTM	
Angriffswert	23/R3
Verteidigungswert	20/R3
Geschwindigkeit/5s	110 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	14
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Stoss	4 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Sattel, Hörner	

REITDOCHSE LTM	
Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	20/R3
Geschwindigkeit/5s	40 m
Tagesform	4
Trefferpunkte	18
Schaden; Horn	5 TP
Schaden; Stoss	5 TP
Ausrüstung: Hörner, Fell, Hufe, Zaumzeug, Sattel	

PONY LTM	
Angriffswert	19/R3
Verteidigungswert	18/R3
Geschwindigkeit/5s	80 m
Tagesform	4
Trefferpunkte	13
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	3 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Sattel	

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	

SCHLACHTROSS A LTM	
Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	25/R4
Geschwindigkeit/5s	90 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	17
Schaden; Hufe	5 TP
Schaden; Rammen	4 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Rüstung, Sattel	

SCHLACHTROSS B LTM	
Angriffswert	25/R4
Verteidigungswert	27/R4
Geschwindigkeit/5s	100 m
Tagesform	6
Trefferpunkte	19
Schaden; Hufe	5 TP
Schaden; Rammen	5 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Rüstung, Sattel	

MAULTIER LTM	
Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	70 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	12
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	3 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Sattel	

ESEL LTM	
Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	90 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	12
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	3 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Sattel	

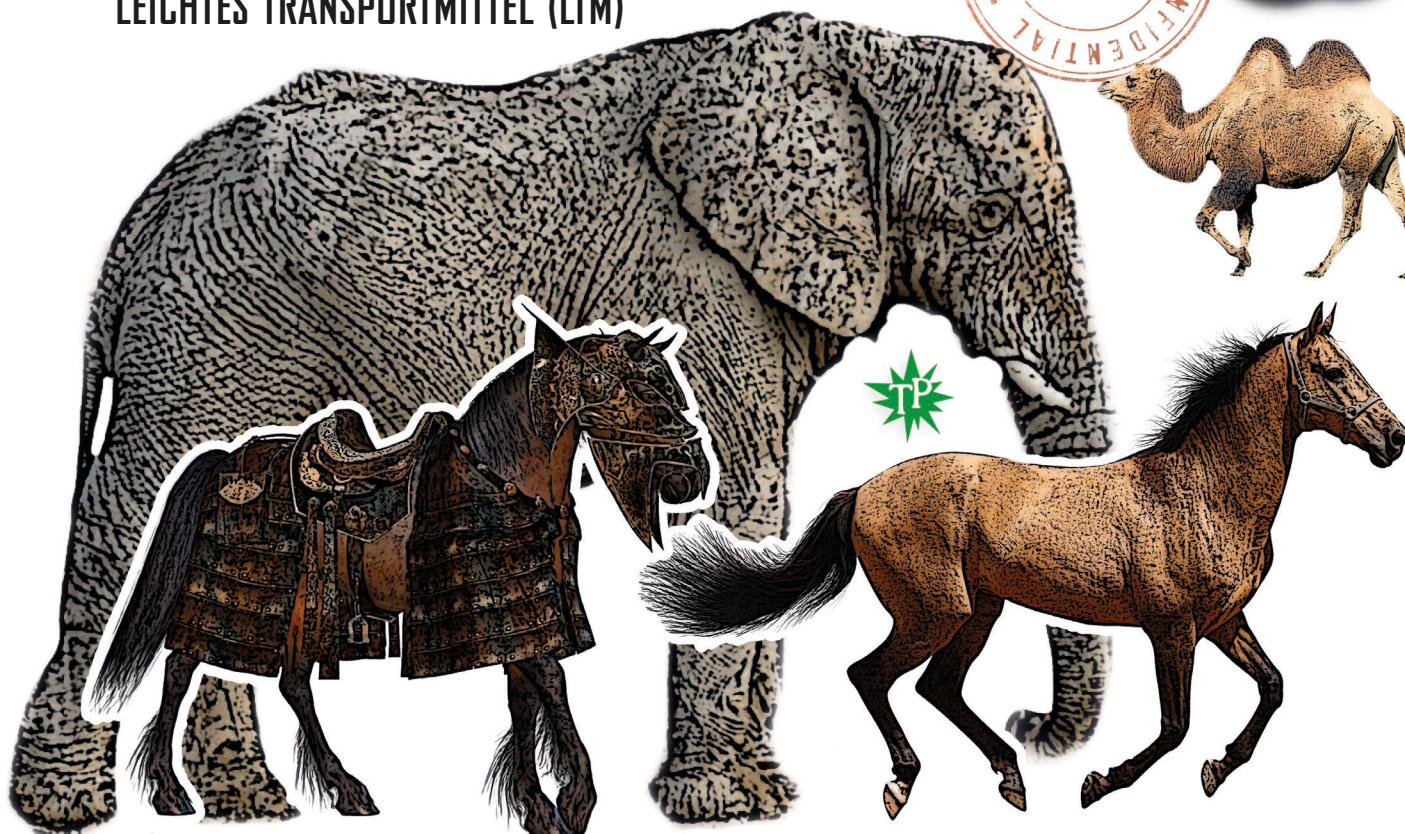
KAMEL LTM	
Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	80 m
Tagesform	4
Trefferpunkte	16
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	4 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Sattel	

ELEFANT LTM	
Angriffswert	25/R4
Verteidigungswert	21/R3
Geschwindigkeit/5s	55 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	20
Schaden; Rüssel	4 TP
Schaden; Stoss	6 TP
Ausrüstung: Stosszähne, Haut, Zaumzeug, Sattel	



REITTIERE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

-2 TP = tot!

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

PAUSEN

AKTUELL MAXIMAL

RATIONEN

AKTUELL MAXIMAL

FUTTER

REITER

SATTeltaschen

FELLFARBE

EIGENSCHAFTEN

PASSAGIERE/PLATZ

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

SCHIENENFAHRZEUGE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Ein Zug ist ein Verbund aus Schienenfahrzeugen. Es existieren zwei unterschiedliche Klassifizierungen.

Zum einen von einer Lokomotive beförderte Züge. Die Lokomotive kann sich dabei an der Spitze des Wagenparks oder an anderer Stelle im Zug befinden. In jedem Fall muss aber der Zug von der Spitze, ggf. von einem Steuerwagen aus, gesteuert werden. Ist dies in beide Richtungen gegeben, spricht man auch von einem Wendezug, da ein Fahrtrichtungswechsel ohne Änderungen der Zugkomposition möglich ist.

Zum anderen Triebzüge, mit eigenem Antrieb versehene, im Fahrbetrieb nicht trennbare Einheiten aus mehreren Fahrzeugen. Sie werden je nach Funktion als Triebwagen/Triebkopf, Mittel- und Endwagen bezeichnet.

PERSONENZUG A LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-600
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff/Dampf	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PERSONENZUG B LTM

Trefferpunkte LTM	44
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff/Dampf	ELA
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	22 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

STRASSENBAHN A LTM

Trefferpunkte LTM	35
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	17 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

STRASSENBAHN B LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-80
Geschwindigkeit/5s	110 m
Treibstoff	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

U-BAHN A LTM

Trefferpunkte LTM	37
Besatzung/Crew	1-220
Geschwindigkeit/5s	100 m
Treibstoff	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	18 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

U-BAHN B LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	1-360
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

RANGIERWAGEN LTM

Trefferpunkte LTM	32
Besatzung/Crew	1-5
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff/Dampf	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	16 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

REPARATURZUG LTM

Trefferpunkte LTM	33
Besatzung/Crew	1-12
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff/Dampf	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	16 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

GÜTERZUG A LTM

Trefferpunkte LTM	43
Besatzung/Crew	1-30
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff/Dampf	ELA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	21 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

GÜTERZUG B LTM

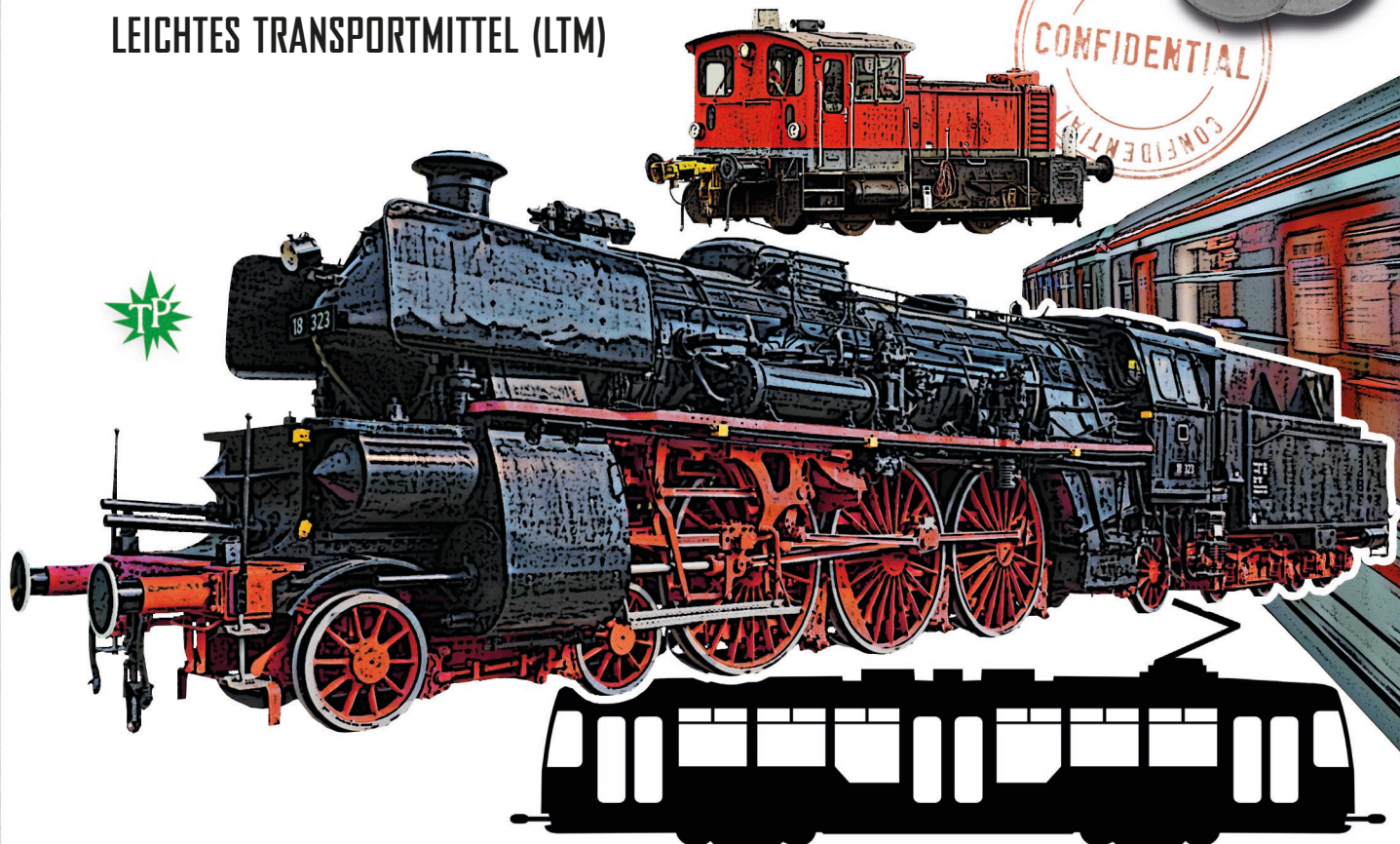
Trefferpunkte LTM	47
Besatzung/Crew	1-60
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff/Dampf	ELA
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	23 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!



SCHIENENFAHRZEUGE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

PASSAGIERE/PLATZ

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

WASSERFAHRZEUGE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Wasserfahrzeuge waren zum Überqueren von Meeren, Flüssen und Seen, zum Fischfang und auch bei der Ausbreitung des Menschen entlang der Küsten, über Fließgewässer und zum Erreichen von Inseln erforderlich. Einbäume wurden im Laufe der Entwicklung durch Anbringen von Brettern beplankt, so dass Formen wie die Piroge entstanden. Die dabei entwickelten Techniken der Befestigung und Abdichtung ermöglichten die beplankten Schiffe, für den Verkehr im Meer bis zum Aufkommen der Eisenschiffe vorherrschend.

YACHT LTM

Trefferpunkte LTM	25
Besatzung/Crew	3-10
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	12 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

MOTORBOOT LTM

Trefferpunkte LTM	15
Besatzung/Crew	1-6
Geschwindigkeit/5s	280 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	7 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

GALEERE LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	20-200
Geschwindigkeit/5s	35 m
Treibstoff	MAA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	5 TP
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LUFTKISSENBOOT LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	3-15
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	15 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	

FRACHTSCHIFF LTM

Trefferpunkte LTM	50
Besatzung/Crew	8-20
Geschwindigkeit/5s	45 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
LTM; Waffe	keine
LTM; Rammen	25 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	

EINMASTER LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	25-350
Geschwindigkeit/5s	40 m
Treibstoff	UWE
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	10 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

ZWEIMASTER LTM

Trefferpunkte LTM	30
Besatzung/Crew	40-500
Geschwindigkeit/5s	45 m
Treibstoff	UWE
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	15 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

DREIMASTER LTM

Trefferpunkte LTM	40
Besatzung/Crew	80-700
Geschwindigkeit/5s	50 m
Treibstoff	UWE
LTM; Waffe 01	7 TP
LTM; Waffe 02	1 SP
LTM; Rammen	20 TP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

LTM gelten als zerstört bei 0 TP!

Reisegeschwindigkeit ist ein Viertel der angegebenen Maximalbewegung!

WASSERFAHRZEUGE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

0 TP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

03 | LTM – LEICHTE TRANSPORTMITTEL

„Bergauf hilft nur die Peitsche!“
Adamar Heintjen – Pferdeknecht

R = Redux

ZUG-/LASTTIERE



Leichtes Transportmittel (LTM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die LTM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. LTM verwenden *Trefferpunkte (TP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die TP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Trefferpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Nutztier zum Verrichten von tragenden oder ziehenden Transportarbeiten. Zugtiere arbeiten mit Zuggeschirren, die von der Tierart und deren Körperbau beeinflusst wird. Eingesetzt werden Zugtiere für den Ackereinsatz bei landwirtschaftlichen Geräten, wie dem Pflug. Zuggeräte können sich rollend bewegen lassen, wie Wagen, Pferde- und Ochsenkarren. Im Schnee kommen Schlitten zum Einsatz. Holztransporte werden von so genannten Rucketieren erledigt. Zugtiere wurden auch zum Treideln von Kähnen und Booten eingesetzt. Tragetiere haben ein Tragegeschirr mit eingehängten Körben etc. angelegt. Die Zugleistung eines Tieres übertrifft seinen Einsatz als Tragtier um das Mehrfache.

Hunde können als die ältesten Zugtiere betrachtet werden, da sie weit vor anderen Tierarten domestiziert wurden. Als erstes Großtier kamen wohl Rinder vor dem Pflug zur Anwendung. Zugpferde, die sich zum Einsatz vor einer Kutsche eignen und speziell dafür gezüchtet wurden, werden Karossierpferde genannt. In den Anfangszeiten des Schienenverkehrs wurden im 19. Jahrhundert häufig Pferde für den öffentlichen Personennahverkehr als Zugtiere für Pferdebahnen eingesetzt. Durch die Motorisierung wurden in der westlich industrialisierten Gesellschaft alle Zugtiere durch Maschinen verdrängt.



LTM/Lebewesen versterben bei -2 TP!

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	

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	

MAULTIER LTM

Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	35 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	12
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	3 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Lastgeschirr	

ESEL LTM

Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	45 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	12
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	3 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Lastgeschirr	

KAMEL LTM

Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	40 m
Tagesform	4
Trefferpunkte	16
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Zähne	4 TP
Ausrüstung: Zaumzeug, Hufe, Fell, Lastgeschirr	

ELEFANT LTM

Angriffswert	25/R4
Verteidigungswert	21/R3
Geschwindigkeit/5s	28 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	20
Schaden; Rüssel	4 TP
Schaden; Stoss	6 TP
Ausrüstung: Stosszähne, Haut, Lastgeschirr	

RENTIER LTM

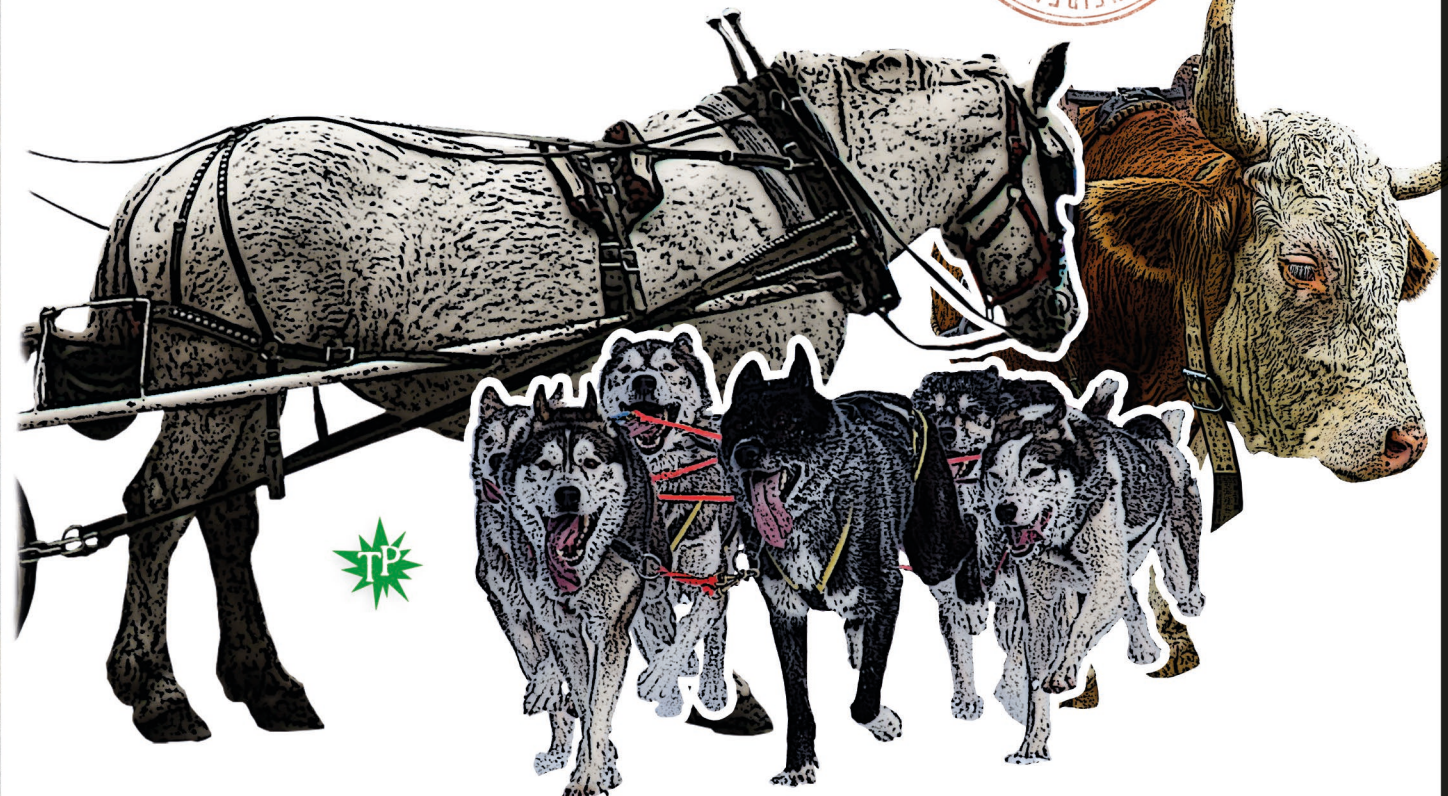
Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	20/R3
Geschwindigkeit/5s	55 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	14
Schaden; Hufe	4 TP
Schaden; Stoss	4 TP
Ausrüstung: Lastgeschirr, Hufe, Fell, Hörner	

HUND LTM

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	19/R3
Geschwindigkeit/5s	50 m
Tagesform	5
Trefferpunkte	13
Schaden; Zähne	4 TP
Schaden; Krallen	4 TP
Ausrüstung: Fangzähne, Krallen, Fell, Lastgeschirr	

ZUG-/LASTTIERE

LEICHTES TRANSPORTMITTEL (LTM)



TREFFERPUNKTE (TP)

LTM=TP

-2 TP = tot!

FELLFARBE

EIGENSCHAFTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

PAUSEN

AKTUELL MAXIMAL

RATIONEN

AKTUELL MAXIMAL

FUTTER

FAHRER/FÖHRER

PASSAGIERE/PLATZ

SATTELTASCHEN

„Mayday, Mayday! Treffer am Antrieb!“
Shawn Cartwright – Kampfpilot

04 | STM – SCHWERE TRANSPORTMITTEL

KAMPF-LUFTFAHRZEUGE



Schweres Transportmittel (STM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die STM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. STM verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Kampfflugzeug bezeichnet ein Luftfahrzeug, das für die Bekämpfung von Zielen durch den Einsatz von gelenkten Flugkörpern, un gelenkten Raketen, Bomben, Bordmaschinengewehren, Bordkanonen oder anderen Zerstörungswaffen bewaffnet und ausgerüstet ist, sowie jedes Modell oder jede Version eines solchen Transportmittels, das andere militärische Aufgaben wie z. B. Aufklärung oder elektronische Kampfführung wahrnimmt. Kampffähige Luftfahrzeuge sind nicht mehr eindeutig einer Rolle als Jagdflugzeug, Bomber oder Schlachtflugzeug zuzuordnen. Durch die Auslegung des jeweiligen Typs verbleibt jedoch eine Hauptrolle auch bei verschiedener Beladung. Diese Transportmittel sind typischerweise mit Maschinenkanonen und mit Luft-Boden-Raketen und/oder Luft-Luft-Raketen ausgestattet. Sie verfügen über Abwehrmaßnahmen und ein Radar, um gegnerische Flugzeuge zu lokalisieren. In zweiseitigen Kampfflugzeugen unterstützt ein Waffensystemoffizier, welcher für die Bedienung der ausgerüsteten Bewaffnung zuständig ist, den Piloten.

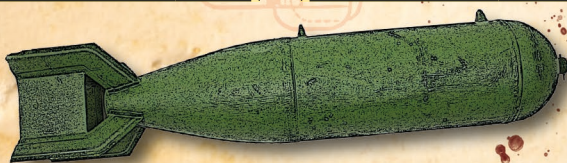
STM gelten als zerstört bei 0 SP!

DROHNE – TYP A STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	(1)
Geschwindigkeit/5s	950 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 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



KAMPFFLUGZEUG A STM

Strukturpunkte STM	1
Besatzung/Crew	1-2
Geschwindigkeit/5s	260 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
STM; Waffe	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

KAMPFFLUGZEUG B STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	2-3
Geschwindigkeit/5s	650 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	5 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

KAMPFFLUGZEUG C STM

Strukturpunkte STM	3
Besatzung/Crew	2-3
Geschwindigkeit/5s	950 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

KAMPFFLUGZEUG D STM

Strukturpunkte STM	4
Besatzung/Crew	2-3
Geschwindigkeit/5s	3,5 km
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	2 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

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

SCANFLUGZEUG STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	2-6
Geschwindigkeit/5s	850 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

KAMPF-LUFTFAHRZEUGE

SCHWERES TRANSPORTMITTEL (STM)



TOP SECRET



STRUKTURPUNKTE (sp)

STM=SP

0 SP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

„Nach 2 Jahren schiebt jeder Lagerkoller!“
Ikumu Mizuno – Matrose, Terranische Marine

04 | STM – SCHWERE TRANSPORTMITTEL

KAMPF-RAUMFAHRZEUGE



Schweres Transportmittel (STM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die STM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. STM verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Als Raumschiffe werden Geräte bezeichnet, die für die Fortbewegung außerhalb der Erdatmosphäre konstruiert sind und eigenständig Bahnänderungen vornehmen können. Ein Kampf-Raumfahrzeug ist für Auseinandersetzungen im freien Raum konstruiert worden. Die unter Druck stehenden Sektionen für Waffensysteme, Fracht und Besatzung sind separat abschottbar. Diese Schiffstypen können völlig unabhängig lange Zeit im Weltraum operieren. Nur für schwere Beschädigungen sind entsprechende Raumwerften anzufliessen.

WAFFENPLATTFORM STM

Strukturpunkte STM	3
Besatzung/Crew	2-5
Geschwindigkeit/5s	10 km
Treibstoff	THB
STM; Waffe 01	1 SP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

VAKUUMMINE STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	0
Geschwindigkeit/5s	10 km
Treibstoff	THB
STM; Mine 01	2 SP
STM; Mine 02	2 SP
STM; Rammen	4 SP
Ausrüstung:	Steuersysteme, Explosionsladung

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	6
Besatzung/Crew	6-100
Geschwindigkeit/5s	90 km
Treibstoff	THB
STM; Waffe 01	1 SP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	3 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

RAUMER – TYP C STM

Strukturpunkte STM	8
Besatzung/Crew	5-250
Geschwindigkeit/5s	120 km
Treibstoff	THB
STM; Waffe 01	1 SP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	4 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

RAUMER – TYP D STM

Strukturpunkte STM	10
Besatzung/Crew	3-400
Geschwindigkeit/5s	160 km
Treibstoff	THB
STM; Waffe 01	1 SP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	5 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

RAUMER – TYP E 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

RAUMER – TYP F STM

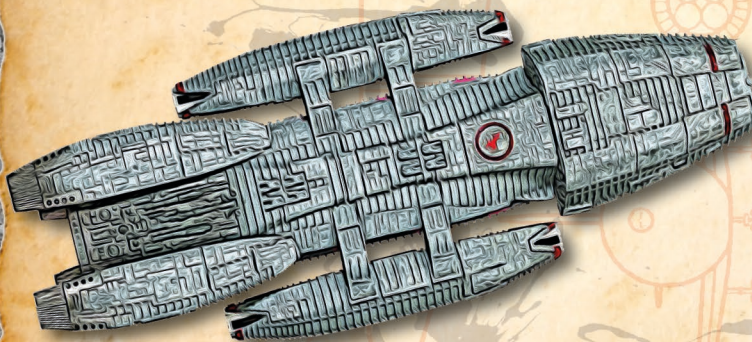
Strukturpunkte STM	15
Besatzung/Crew	3-900
Geschwindigkeit/5s	160 km
Treibstoff	THB
STM; Waffe 01	1 SP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	7 SP
Ausrüstung:	Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew

KOLONIERAUMER STM

Strukturpunkte STM	12
Besatzung/Crew	3-9000
Geschwindigkeit/5s	120 km
Treibstoff	THB
STM; Waffe 01	1 SP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	6 SP
Ausrüstung:	Kolonisten, Ladung, Ausrüstung Crew

SCANRAUMER STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	2-4
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

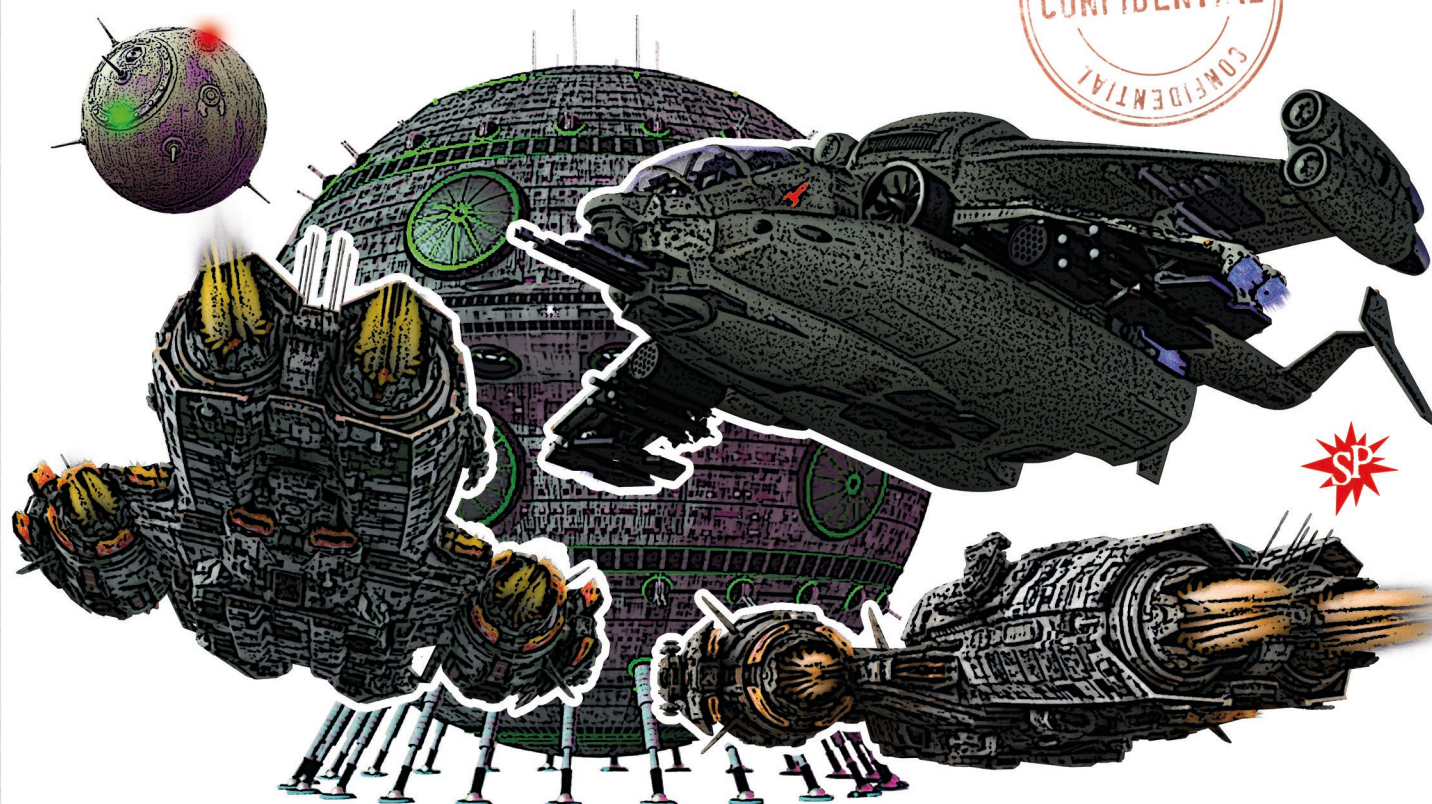


STM gelten als zerstört bei 0 SP!

Reisegeschwindigkeit ist ein Viertel der angegebenen Maximalbewegung!

KAMPF-RAUMFAHRZEUGE

SCHWERES TRANSPORTMITTEL (STM)



STRUKTURPUNKTE (SP)

STM=SP

0 SP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

04 | STM – SCHWERE TRANSPORTMITTEL

KAMPF-WASSERFAHRZEUGE



Schweres Transportmittel (STM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die STM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. STM verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Unter einem Kriegsschiff versteht man ein für den Krieg ausgerüstetes Wasserfahrzeug. Seefahrende Völker und Mächte haben bereits früh damit begonnen, für Kriegsführung und Seehandel unterschiedliche Schiffstypen zu entwickeln. Mit Beginn der Neuzeit traten Segelschiffe an die Stelle geruderter Kriegsschiffe, um ab der Mitte des 19. Jahrhunderts wiederum von maschinengetriebenen Schiffen verdrängt zu werden.

Waren Kriegsschiffe in der Vergangenheit meist auf den Kampf von Schiffen gegen Schiffe ausgelegt, so setzte gegen Ende des 19. Jahrhunderts die Entwicklung einer großen Typenvielfalt für unterschiedliche Formen der Seekriegsführung ein. Zu den neuen Typen gehören U-Boote und Flugzeugträger, die den Seekrieg in die dritte Dimension tragen. Andere spezielle Kriegsschiffe sind Minenabwehrfahrzeuge für die Bekämpfung von Seeminen und Landungsschiffe für die amphibische Kriegsführung. Außerdem wurden spezielle Hilfsschiffe zur Unterstützung der Kampfschiffe entwickelt.

LANDUNGSBOOT STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	2-30
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	

FLUGZEUGTRÄGER STM

Strukturpunkte STM	12
Besatzung/Crew	6300
Geschwindigkeit/5s	50 m
Treibstoff	NUB
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	6 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PATROUILLENBOOT STM

Strukturpunkte STM	4
Besatzung/Crew	3-12
Geschwindigkeit/5s	60 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	5 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	2 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

SCHNELLBOOT STM

Strukturpunkte STM	3
Besatzung/Crew	10-40
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	5 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

ZERSTÖRER STM

Strukturpunkte STM	6
Besatzung/Crew	50-280
Geschwindigkeit/5s	80 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	5 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	3 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

FREGATTE STM

Strukturpunkte STM	7
Besatzung/Crew	50-250
Geschwindigkeit/5s	70 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	5 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	3 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

KORVETTE 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	

KREUZER STM

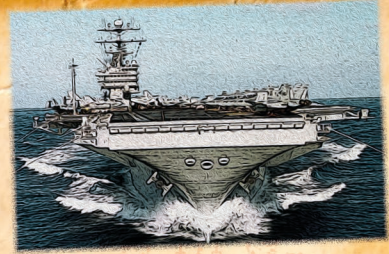
Strukturpunkte STM	9
Besatzung/Crew	30-520
Geschwindigkeit/5s	60 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	4 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

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	6 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	3 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

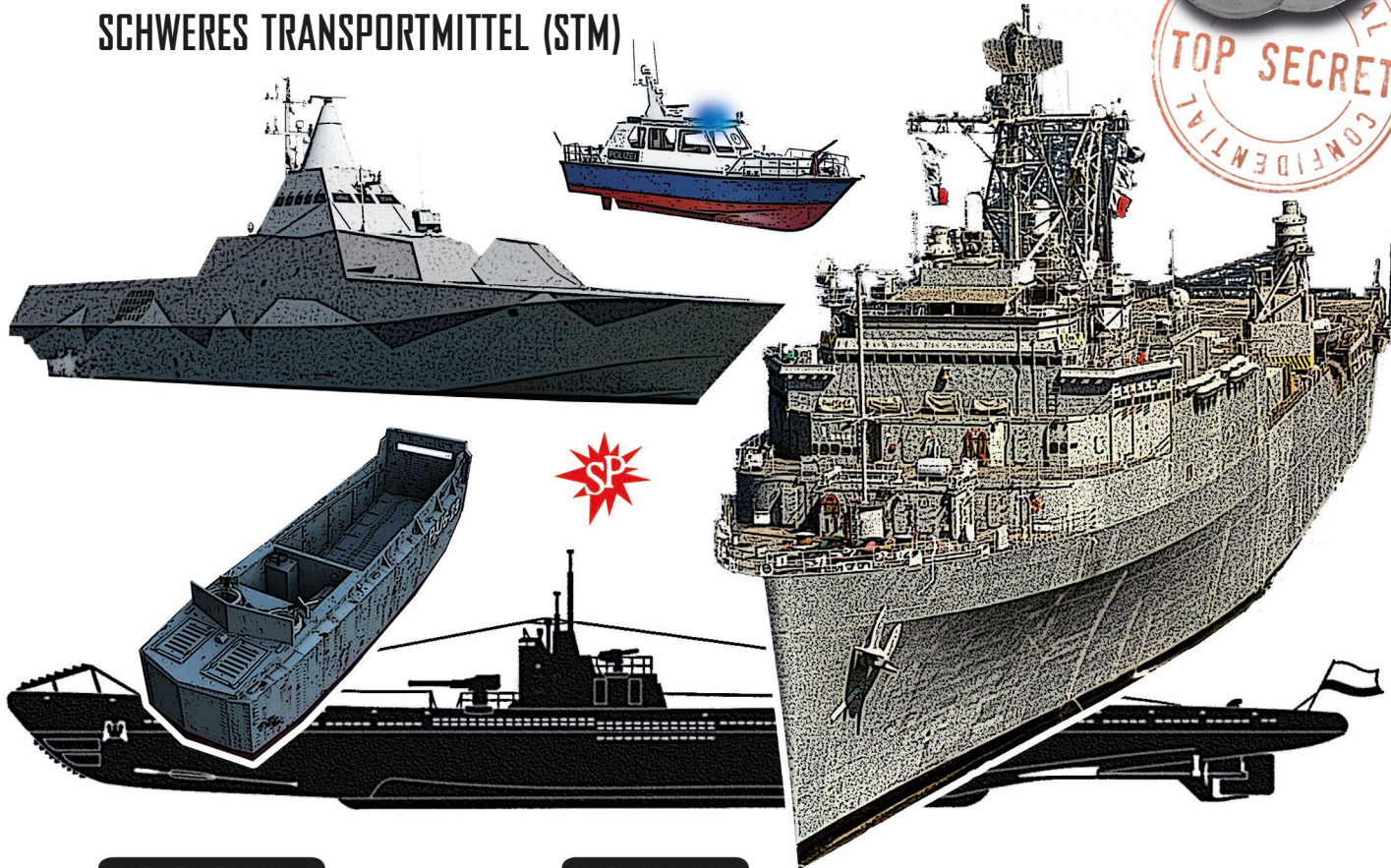


STM gelten als zerstört bei 0 SP!

„Wasser bis zur Hüfte? Der Kahn säuft ab!“
Iwan Meyer – Navigationsoffizier

KAMPF-WASSERFAHRZEUGE

SCHWERES TRANSPORTMITTEL (STM)



STRUKTURPUNKTE (SP)

STM=SP

0 SP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

PAPER GAMES.DE – ULTIMA RATIO CIVIUM UNIVERSALREBELN 2.2

TRANSPORTMITTEL-DOSSIER

„Wir reiten in stählernen Särgen in den Tod!“
Friedrich Bossert – Panzerkommandant

04 | STM – SCHWERE TRANSPORTMITTEL

PANZER



Schweres Transportmittel (STM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die STM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. STM verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Panzer sind selbstfahrende Kampffahrzeuge, die durch Panzerung gegen Beschuss geschützt sind. Sie rollen meist auf Gleisketten, haben einen drehbaren Geschützturm und führen Bewaffnung mit sich. Die Panzerung besteht meist aus Stahllegierungen, zum Teil in Kombination mit Keramik- und Faserverbundkunststoffschichten. Angetrieben werden Panzer heute überwiegend mit Dieselmotoren, teilweise auch mit Gasturbinen, die in Kombination mit dem Rad- oder Kettenlaufwerk eine Geländegängigkeit ermöglichen. Unter Umständen sind eine umfangreiche Sensorik zur Aufklärung oder sonstige technische Vorrichtungen von Bedeutung.

Das Kampfgewicht setzt sich aus dem Leergewicht und dem Gewicht von Munition, Treibstoff, Besatzung u. Ä. zusammen. Der Begriff wird hauptsächlich im Zusammenhang mit Panzern verwendet, deren Kampfgewicht etwa zwischen 40 und 70 t beträgt. Noch bis nach dem Zweiten Weltkrieg kategorisierten viele Armeen leichte, mittlere oder schwere Panzer nach Gewicht. Die Gewichtsklassen in den Armeen unterschieden sich und waren nicht miteinander vergleichbar. Später wurden die Panzer nach ihrem Einsatzzweck kategorisiert.



STM gelten als zerstört bei 0 SP!

PANZER – TYP A STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	2
Geschwindigkeit/5s	50 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	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 C 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 D 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 E 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 F 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	

PANZER – TYP G 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	

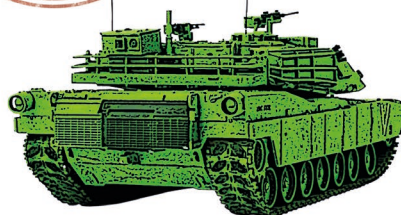
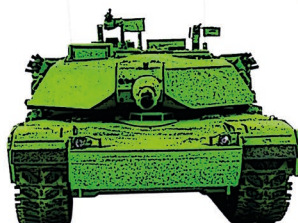
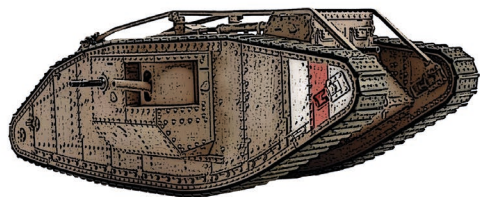
PANZER – TYP H STM

Strukturpunkte STM	6
Besatzung/Crew	3-4
Geschwindigkeit/5s	110 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	3 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

Reisegeschwindigkeit ist ein Viertel der angegebenen Maximalbewegung!

PANZER

SCHWERES TRANSPORTMITTEL (STM)



STRUKTURPUNKTE (SP)

STM=SP

0 SP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

PASSAGIERE/PLATZ

LADUNG/FRACHT

04 | STM – SCHWERE TRANSPORTMITTEL

PANZERWAGEN



Schweres Transportmittel (STM)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die STM der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Transportmittelbogen der aktuellen *Fahrzeugklasse*, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. STM verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP des Spieler-Transportmittels werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Als Panzerwagen wurden ursprünglich gepanzerte Automobile, die Vorläufer der militärischen Panzer, bezeichnet. Dieser Begriff wird heute für militärische und auch für zivile gepanzerte Fahrzeuge verwendet. Panzerwagen haben im Normalfall ein konventionelles Fahrwerk mit zwei bis vier Achsen.

Gepanzerte Personenkraftwagen verfügen über integrierte Panzerung und eine verstärkte Aufhängung. Diese Modifikationen sind von außen nicht direkt sichtbar. Üblicherweise von Politikern oder reichen Geschäftsleuten und deren Transportgut genutzt, um ihre körperliche Unversehrtheit auch bei Fahrten über öffentlich genutzte Straßen garantieren zu können.

Panzerwagen der Polizeikräfte sind leicht gepanzert und werden bei Katastrophen und Amoklagen in den Einsatz gebracht.

Militärische Panzerwagen haben einen Gefechtsauftrag. Sie werden zur Gefechtsfeldaufklärung, zum Transport, zum Kampfeinsatz und als ABC-Spürfahrzeug zur Folgenabwehr von eingesetzten Massenvernichtungswaffen eingesetzt.



„Nach der Granate ist der fertig! Feuer!“
Talal Abdul Yasser – Kommandant Panzerwagen

PKW (GEPANZERT) STM

Strukturpunkte STM	3
Besatzung/Crew	1-6
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
STM; Waffe	keine
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PKW (GEPANZERT) STM

Strukturpunkte STM	3
Besatzung/Crew	1-8
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
STM; Waffe	7 TP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PANZERWAGEN A STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	1-3
Geschwindigkeit/5s	120 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
STM; Waffe	5 TP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PANZERWAGEN B STM

Strukturpunkte STM	2
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	140 m
Treibstoff	KRA
Crew; Waffe	Crew
STM; Waffe	5 TP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PANZERWAGEN C 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	

PANZERWAGEN D STM

Strukturpunkte STM	3
Besatzung/Crew	1-8
Geschwindigkeit/5s	180 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	1 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

PANZERWAGEN E STM

Strukturpunkte STM	4
Besatzung/Crew	1-10
Geschwindigkeit/5s	200 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	2 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

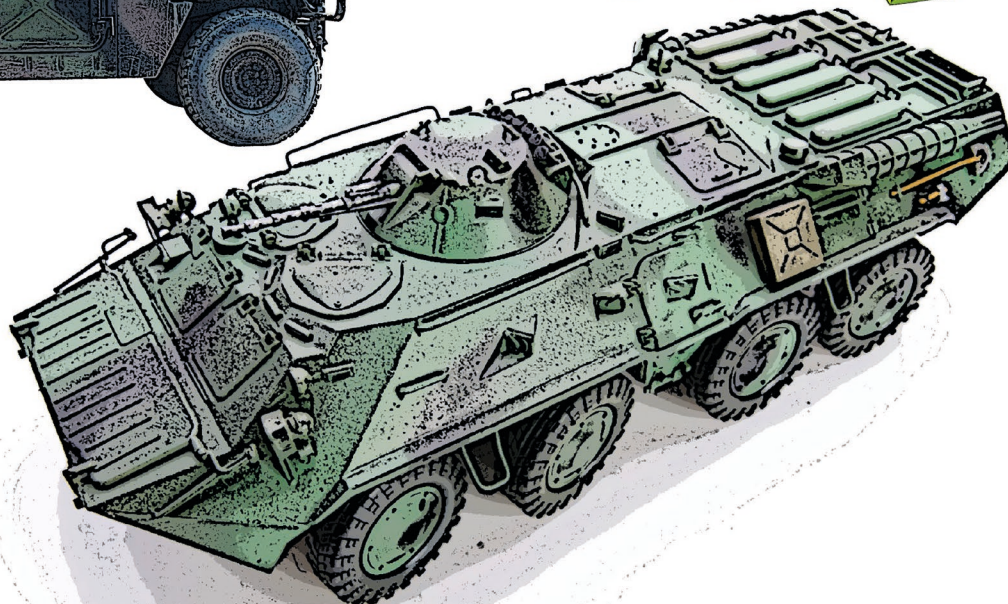
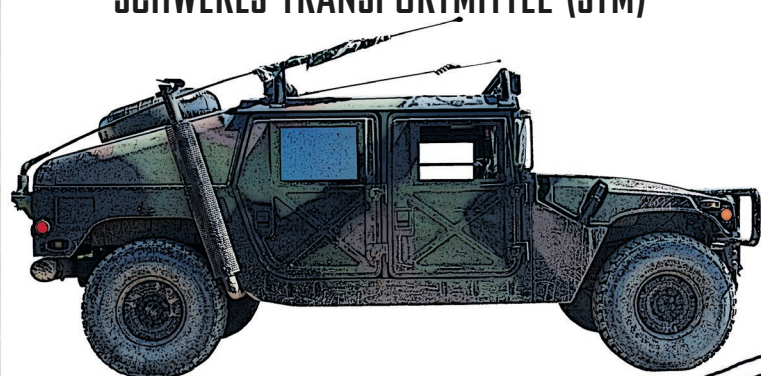
PANZERWAGEN F STM

Strukturpunkte STM	4
Besatzung/Crew	1-12
Geschwindigkeit/5s	220 m
Treibstoff	KRA
STM; Waffe 01	7 TP
STM; Waffe 02	1 SP
STM; Rammen	2 SP
Ausrüstung: Bordwerkzeug, Ladung, Ausrüstung Crew	

STM gelten als zerstört bei 0 SP!

PANZERWAGEN

SCHWERES TRANSPORTMITTEL (STM)



STRUKTURPUNKTE (SP)

STM=SP

0 SP = zerstört!

FARBE/DESIGN

REPARATUREN/UMBAUTEN

TRANSPORTMITTEL

GESCHWINDIGKEIT

REISE MAXIMAL

VERBRAUCH

AKTUELL MAXIMAL

TANK

AKTUELL MAXIMAL

TREIBSTOFFART

FAHRER/PILOT

LADUNG/FRACHT

PASSAGIERE/PLATZ

„Was für ein maroder Kasten! Beim nächsten Knall stürzt die Hütte ein!“
Harvey Simmerlinger – Söldner

05 | GEB – GEBÄUDE

GEBÄUDE – SCHWERKRAFT



Gebäude (GEB)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die GEB der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Gebäudebogen, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. Auf www.papergames.de ist eine Variante des Gebäude-Dossiers verfügbar, die mehr Platz zum Notieren von Besonderheiten und Skizzen bietet. GEB verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP der Spieler-Gebäudestruktur werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Bauwerk, das Räume einschließt, betreten werden kann und dem Aufenthalt von Menschen, Tieren oder der Lagerung/Verteidigung von Sachen dient. Ein Gebäude besitzt nicht zwingend Wände oder einen Keller, jedoch immer ein Dach. Das Bauwerk kann auf Planetenoberflächen als Massivbau, in Schottenbauweise, in Skelettbauweise, als Mauerwerksbau, Lehm- oder Holzbau ausgeführt sein.

GEB gelten als zerstört bei 0 SP!

WEHRMAUER GEB

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

WEHRTURM GEB

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

SCHÜTZENGABEN GEB

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

SCHÜTZENLOCH GEB

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

BUNKER – TYP A GEB

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

BUNKER – TYP C GEB

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

HAUS – TYP A GEB

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

HAUS – TYP C GEB

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

BUNKER – TYP B GEB

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

BUNKER – TYP D GEB

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

HAUS – TYP B GEB

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

FABRIK GEB

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

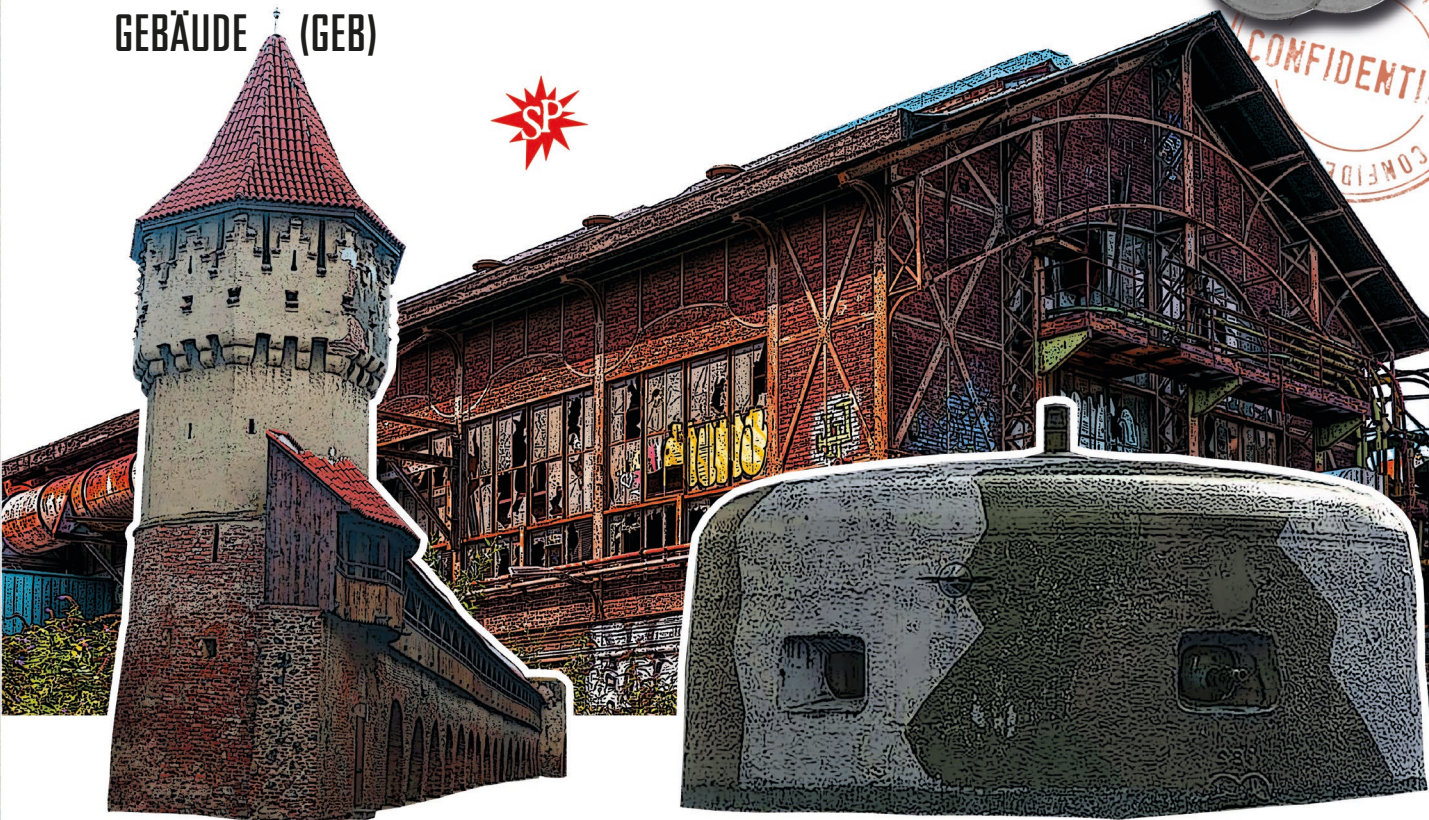
GEBÄUDE – SCHWERKRAFT

GEBÄUDE (GEB)



CONFIDENTIAL

PAPERGAMES.DE – ULTIMA RATIO CIVIUM UNIVERSALREBELN 2.2



STRUKTURPUNKTE (SP)

GEB=SP

0 SP = zerstört!

BASISINFORMATIONEN

BEZEICHNUNG		ADRESSE/ORT	
WOHNFLÄCHE/LAGERFLÄCHE			
<input type="checkbox"/> WOHNGEBÄUDE		<input type="checkbox"/> LAGERGEBÄUDE	
<input type="checkbox"/> PRODUKTIVITÄT		<input type="checkbox"/> VERTEIDIGUNG	
DETAILLIERTE BESCHREIBUNG		INSTALLATIONEN/AUSSTATTUNG	
BAUMATERIALIEN		<input type="checkbox"/> GENERATOR	
NUTZFLÄCHE m ² STOCKWERKE		<input type="checkbox"/> BRUNNEN	
EXAKTE NUTZUNGSBESCHREIBUNG		<input type="checkbox"/> KÜHLRAUM	
		<input type="checkbox"/> GASTANK	
		<input type="checkbox"/> WERKSTATT	
		<input type="checkbox"/> ÖLTANK	
		<input type="checkbox"/> PRODUKTION	
		<input type="checkbox"/> HEIZUNG	
		<input type="checkbox"/> LABOR	
		<input type="checkbox"/> AUFZUG	
		<input type="checkbox"/> LADEZONE	

VERTEIDIGUNGSMASSNAHMEN

UMBAUTEN

GEBÄUDENUTZUNG

GEBÄUDE-DOSSIER

„Ich habe die ganze Nacht das Knistern des Vakuums durch die Wand gehört.“
Carlos Ceresino – Raumpilot und Hypochonder

05 | GEB – GEBÄUDE

GEBÄUDE – VAKUUM



Gebäude (GEB)

Die Wertekästen unterhalb auf der Seite repräsentieren die GEB der Gegner. Auf der rechten Seite findet sich der Gebäudebogen, den die Spielercharaktere im Spiel verwenden können. Auf www.papergames.de ist eine Variante des Gebäude-Dossiers verfügbar, die mehr Platz zum Notieren von Besonderheiten und Skizzen bietet. GEB verwenden *Strukturpunkte (SP)*, um ihren Zustand anzuzeigen. Die SP der Spieler-Gebäudestruktur werden von Spielleiter und Spieler ausgehandelt. Als Beispiel können die Strukturpunkt-Angaben in den gegnerischen Wertungskästen dienen.

Der gefährlichste Feind einer Struktur im Weltraum ist das umgebende Vakuum. Wird durch den Einschlag eines winzigen Gesteinsbrocken oder die Detonation eines Raumtorpedos die Integrität der Hülle verletzt, so droht ein Vakuumeinbruch. Raumstationen sind in Modulbauweise gebaut und haben in der Hüllenstruktur selbstheilende Titanplastiklegierungen, die mittels Bakterien moderate Schäden reparieren können.

RAUMBASTION A GEB

Strukturpunkte GEB	18
Besatzung/Crew	2000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	40
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

RAUMBASTION B GEB

Strukturpunkte GEB	20
Besatzung/Crew	3000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	50
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

RANDSTATION GEB

Strukturpunkte GEB	5
Besatzung/Crew	50-600
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	5
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

SPRUNGSTATION GEB

Strukturpunkte GEB	7
Besatzung/Crew	60-700
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	8
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

RAUMSTATION A GEB

Strukturpunkte GEB	12
Besatzung/Crew	2000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	80
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

RAUMSTATION B GEB

Strukturpunkte GEB	14
Besatzung/Crew	5000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	100
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

RAUMSTATION C GEB

Strukturpunkte GEB	16
Besatzung/Crew	7000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	120
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

WOHNASTEROID GEB

Strukturpunkte GEB	19
Besatzung/Crew	6000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	80
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

MINENSTATION A GEB

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

MINENSTATION B GEB

Strukturpunkte GEB	6
Besatzung/Crew	40-500
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	10
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Erze, Ausrüstung Crew</i>	

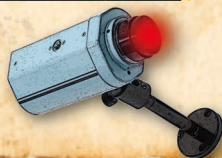
KAMPFPLANET A GEB

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

KAMPFPLANET B GEB

Strukturpunkte GEB	25
Besatzung/Crew	6000
Baumaterial	TiPlast
Stockwerke	120
GEB; Waffe 01	1 SP
GEB; Waffe 02	1 SP
GEB; Waffe 03	1 SP
Ausrüstung: <i>Verpflegung, Fracht, Ausrüstung Crew</i>	

GEB gelten als zerstört bei 0 SP!



GEBÄUDE – VAKUUM

GEBÄUDE (GEB)



PAPERGAMES.DE – ULTIMA RATIO CIVIUM UNIVERSALREBELN 2.2

STRUKTURPUNKTE (SP)

GEB=SP

0 SP = zerstört!

BASISINFORMATIONEN

BEZEICHNUNG		ADRESSE/ORT	
WOHNFLÄCHE/LAGERFLÄCHE			
<input type="checkbox"/> WOHNGEBÄUDE		<input type="checkbox"/> LAGERGEBÄUDE	
<input type="checkbox"/> PRODUKTIVITÄT		<input type="checkbox"/> VERTEIDIGUNG	
DETAILLIERTE BESCHREIBUNG		INSTALLATIONEN/AUSSTATTUNG	
BAUMATERIALIEN		<input type="checkbox"/> GENERATOR	
NUTZFLÄCHE m ² STOCKWERKE		<input type="checkbox"/> BRUNNEN	
EXAKTE NUTZUNGSBESCHREIBUNG		<input type="checkbox"/> GASTANK	
		<input type="checkbox"/> ÖLTANK	
		<input type="checkbox"/> HEIZUNG	
		<input type="checkbox"/> AUFZUG	
		<input type="checkbox"/> LADEZONE	
		<input type="checkbox"/> BUNKER	
		<input type="checkbox"/> KÜHLRAUM	
		<input type="checkbox"/> WERKSTATT	
		<input type="checkbox"/> PRODUKTION	
		<input type="checkbox"/> LABOR	

VERTEIDIGUNGSMASSNAHMEN

UMBAUTEN

GEBÄUDENUTZUNG

GEBÄUDE-DOSSIER



VORLAGEN



LTM	
Trefferpunkte LTM	
Besatzung/Crew	
Geschwindigkeit/5s	
Treibstoff	
LTM; Waffe 01	
LTM; Waffe 02	
LTM; Rammen	
Ausrüstung:	

STM	
Strukturpunkte STM	
Besatzung/Crew	
Geschwindigkeit/5s	
Treibstoff	
STM; Waffe 01	
STM; Waffe 02	
STM; Rammen	
Ausrüstung:	

GEB	
Strukturpunkte GEB	
Besatzung/Crew	
Baumaterial	
Stockwerke	
GEB; Waffe 01	
GEB; Waffe 02	
GEB; Waffe 03	
Ausrüstung:	

LTM	
Trefferpunkte LTM	
Besatzung/Crew	
Geschwindigkeit/5s	
Treibstoff	
LTM; Waffe 01	
LTM; Waffe 02	
LTM; Rammen	
Ausrüstung:	

STM	
Strukturpunkte STM	
Besatzung/Crew	
Geschwindigkeit/5s	
Treibstoff	
STM; Waffe 01	
STM; Waffe 02	
STM; Rammen	
Ausrüstung:	

GEB	
Strukturpunkte GEB	
Besatzung/Crew	
Baumaterial	
Stockwerke	
GEB; Waffe 01	
GEB; Waffe 02	
GEB; Waffe 03	
Ausrüstung:	



NOTIZEN





ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE




papergames.de

VERSION 2.2