

ULTRAQUEST

SPIELREGELN⁴



Jeder, der den Pfad des Abenteuers einschlagen will, kennt das Kellerwirtschafts zum Tunnel unweit des Kirchplatzes in Traumburg, wo man schnell Anschluss an eine Gruppe finden kann. Fröhliche Lautenmusik und ein Duft von Pfeifentabak und Gebrülltem empfing mich, als ich die ausgetretenen Steinstufen hinab schritt und eintrat.

Ich klopfte mir die Regentropfen von meiner scharlachroten Robe, da fiel mir gleich ein Tisch ins Auge, an dem ein ziemlich muskulöser Hüne mit Lederrüstung, ein Zwerg mit Streithammer und ein eher unauffälliger Halbling mit dunkelgrünem Mantel saßen.

„Wir könnten etwas magische Unterstützung gut gebrauchen.“ meinte der braungelockte Hüne und wies mit der Hand einladend auf den freien Hocker am Tisch.

Der Zwerg zog eine Augenbraue hoch, als ich die Kaputze zurückschlug und meine spitzen Ohren offenbarte.

„Warum nicht!“ entgegnete ich, „Mein Name ist Eilina.“ ...



Abkürzungen

BW	Bewegung	!	Erzwungener Kampf
ST	Stärke	?	Freiwilliger Kampf
GE	Geschicklichkeit	NS	Normaler Schatz
IT	Intelligenz	MS	Magischer Schatz
NK	Nahkampf	LS	Legendärer Schatz
FK	Fernkampf	(I)	Schwerer Gegenstand
KS	Kampfstärke	(II)	Sehr schw. Gegenstand
RW	Rüstungswert	xx!	Tödliches Ereignis

Die Landstriche auf der Karte werden meistens durch ihre ersten zwei Buchstaben abgekürzt (z. B. Ma für Marsch oder Wü für Wüste). Aber nicht alle.

Ab	Abendheim (Dorf)	ALT	Alter Leuchtturm (E)
Be	Berge	Do	Dorf (Abendheim)
Ds	Dschungel	Eb	Ebene
Fe	Felder	Ga	Gadür (Zwerge)
Gr	Grent (Halblinge)	Go	Gomoa (Halborks)
GSW	Gestrand. Schiffswr. (E)	GV	Gefährliches Verlies
Gy	Gylravar (Elfen)	Hö	Hölle
Hü	Hügel	In	Inseln
Kl	Kliff	Ma	Marsch
Md	Mendoberan (Erw.)	Me	Meer
Mg	Meeresgrund	Mo	Moor
Öd	Ödland	OF	Oberer Fluss
Sh	Schlucht	Str	Strand (E)
St	Stadt (Traumburg)	Su	Sumpf
SV	Sehr gefährl. Verl.	Tr	Traumburg (Stadt)
TV	Tödliches Verlies	UF	Unterer Fluss
Ur	Urwald	Vu	Vulkan
Wa	Wald	Wi	Wiesen
WM	Weihnachtsm. (E)	WS	Weihnachtsschatz (E)
Wo	Wolkenstadt (E)	Wü	Wüste

E = Erweiterung (nicht im Grundspiel enthalten)

Inhalt des Spiels

Dieses Spielregelheft,
ein Ereignisbuch,
ein A3-Spielplan mit der Karte von Ultimor (beidseitig)
Spielmarken (Ruhm!, Verletzung, Fluch!...),
ca 90 Abenteuer- und 20 Gruppenbögen,
4 Übersichtstafeln,
4 zehnsseitige Würfel (= 2 x W100),
12 sechsseitige Würfel (= 12 x W6).

Zusätzlich sollte für jeden Spieler ein Bleistift und ein Radiergummi bereitgehalten werden (nicht enthalten).

Impressum

Autor: Markus Still - FlyingGames.de
Layout / Design: Markus Still
Lektorat: Dr. Sarah Kohl, Markus Fries
Regeltechnische Beratung: Jörg Hartmann, Alex Leis
Titelbild: Florian Gand
Innen-Illustrationen:
Sascha Sudeick, Florian Gand, Markus Still
UltraQuest-Logo © 2016.
UltraQuest-Wortmarke © 2019.
Dieses Regelwerk © 2021 · FlyingGames, Markus Still.
Im Oberviertel 10, 76229 Karlsruhe.
Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1	„Titelbild“ (Florian Gand)
2	„Kalligrafie Zum Tunnel“ (Markus Still)
3	Abkürzungen Inhalt des Spiels Impressum
4	Spielerzahl, Spieldauer Was ist ein W6, W3, W10 und W100? Ziele des Spiels Spielrunden,
5	Spielbeginn / Reihenfolge Vorgefertigte Gruppen zum schnellen Einstieg
6	Rassen (Menschen, Halblinge, Zwerge, Elfen, Halbelfen, Aaruk) „Aaruk“ (Sascha Sudeick)
7	Rassen (Centauren, Halbenten, Feen) „Ninja-I Halbente“ (Sascha Sudeick) „Fee“ (Florian Gand)
8	Abenteurerbogen
9	Gruppenbogen
10	Abenteurer-Erschaffung Spielsteine und Marken, Marschordnung
11	Ausrüstungsliste, Ausrüstung
12	Abenteuer und Ereignisse, Vorlesen, Handhabung des Ereignisbuches „Slick“ (Sascha Sudeick)
13	Ruhm! und Ehre!, Eigenschaften und Tests „Fliegender Schädel“ (Sascha Sudeick)
14	Kampf (Kampfarten, Kampfstärke, Schaden...)
15	Kampf (Flucht, Räuber, Verletzung und Tod, Ende, Untote)
16	Kampfbeispiel „Streithammer und Morgenstern“ (Markus Still) Spezialaktionen
17	Spezialaktionen
18	Heimisch und Überleben „Der verletzte Halbling“ (Markus Still) Verliese
19	Schätze, Gold, Edelsteine „Goldsack und Münzen“ (Markus Still)
20	Talismane Schlüssel, Kisten, Portale Fluch!, Questen, Aufträge
21	Abenteurer, Meister und Großmeister Begleiter, Anhänger und Engelchen Zauberspruchrollen Tod und Gruppendynamik „Zahme Ratte“ + „Goldmännchen“ (S. Sudeick)
22	Reittiere und Wagen Boote und Schiffe Fahrzeuge notieren
23	Geschwindigkeit von Aktionen „Papagei“ + „Falke“ (S. Sudeick)
24	Kämpfer und ihre Fertigkeiten „Schwert und Helm“ (Markus Still)
25	Diebe und ihre Fertigkeiten
26	Seefahrer und ihre Fertigkeiten „Meenor“ (Markus Still)
27	Waldläufer und ihre Fertigkeiten „Waldpilze“ (Markus Still)
28	Kleriker und ihre Fertigkeiten
29	Zauberer und ihre Zaubersprüche
30	Weitere Zaubersprüche „Eichenmännchen“ (Markus Still) Weitere Downloads / Ultimor.de
31	Index
32	Vergiss die Regeln!

ULTRAQUEST®

Land der 1000 Abenteuer

Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler

Zwei bis drei Spieler ist die Optimalzahl für ein flüssiges Spiel. Je mehr Spieler teilnehmen, desto länger dauert das Spiel. Theoretisch können aber beliebig viele Spieler mitspielen – man kann sogar sehr gut alleine spielen.

Spieldauer:

Wahrscheinlich länger, als man denkt, aber vermutlich kürzer, als man möchte.

Tatsächlich kann man so lange spielen, wie man will. Das große Spielziel erfordert allerdings eine Spielzeit von vielen Stunden pro teilnehmendem Spieler (etwa 6 bis 12). Deshalb unterbricht man das Spiel normalerweise nach eigenem Geschmack jederzeit und setzt es fort, sobald man wieder möchte. Man muss dazu nur auf dem Gruppenbogen seinen Standort und den Ruhm! notieren.

Was ist ein W6, ein W3, ein W10 und ein W100?

Ein W6 ist ein normaler sechsseitiger Würfel.

Ein W3 ist ein W6, dessen Ergebnis durch 2 geteilt und aufgerundet wird ($1 \text{ u. } 2 = 1 / 3 \text{ u. } 4 = 2 / 5 \text{ u. } 6 = 3$).

Ein W10 ist ein zehnsseitiger Würfel von 1 bis 0 ($0 = 10$).

Ein W100 ist ein zehnsseitiger Würfel mit Zehnerzahlen und ein zehnsseitiger Würfel mit Einerzahlen. Beide Würfel werden zusammen geworfen und ergeben eine Zahl zwischen 1 und 100 (00-0 zählt als 100).

Beispiele: 1W100 bedeutet, dass man die beiden W10 würfeln soll und eine Zahl zwischen 1 und 100 erhält.

4W6 bedeutet, dass man vier W6 würfeln und die Ergebnisse zusammenzählen soll. W10+20 bedeutet, dass man einen W10 würfeln und 20 dazuzählen soll.

Hin und wieder muss man einen zufälligen Abenteuerer seiner Gruppe bestimmen. Dazu wird ein W6 gewürfelt und alle Ergebnisse größer als die Abenteuererzahl ignoriert und nochmals gewürfelt.

Ziele des Spiels

Jeder Spieler führt eine Gruppe von 4 Abenteuerern durchs Spiel, lässt sie Abenteuer bestehen und versucht, Schätze und Ruhm! anzuhäufen und ihre Eigenschaften und Fertigkeiten zu verbessern.

Jede Gruppe wird als Spielfigur über die Karte gezogen. Es gewinnt derjenige Spieler, dessen Gruppe zuerst 100 Ehre! gesammelt hat (Sieg!) oder zuvor einen legendären Gegenstand findet (Ultra-Sieg!!!).

In beiden Fällen muss die Gruppe schnellstmöglich nach Traumburg zum König gehen (Audienz). Dort endet dann das Spiel.

Es schadet dem Spielverlauf nicht, wenn Spieler das Spiel vorzeitig verlassen oder später hinzukommen. Das Spiel kann auch sehr gut in mehreren Etappen gespielt werden, man kann es jederzeit unterbrechen.

Kleinere Brötchen backen

Bei 4 oder 5 Spielern und einem Ziel von 100 Ehre! kann es leicht vorkommen, dass das Spiel viele, viele Stunden dauert. Wer nicht so lange spielen will, kann natürlich das Spielziel etwas herabsetzen, z. B. auf 20 Ruhm! und eine magische Waffe für jeden Abenteuerer statt eines legendären Gegenstandes.

Oder man vereinbart von vornherein eine feste Spielzeit und versucht, innerhalb dieser Zeit so viel Ehre! wie möglich zu sammeln.

Der pure Genuss

UltraQuest macht auch ohne Spielziel eine Menge Spaß. Man kann durchaus den König einen guten Mann sein lassen und einfach spielen, so lange man möchte. Kenner nennen das dann GenussQuest. Viel Spaß dabei!

Spielrunden

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn zum Zug. Der Spielzug eines Spielers ist der Zeitraum, bis der nächste Spieler dran ist. Normalerweise besteht ein Spielzug aus Reise + Ereigniswurf oder einer Spezialaktion. (Wenn eine Gruppe ins Verlies hinabgeht, kann ein Spielzug aber auch aus mehreren Ereigniswürfen bestehen.) Eine Gruppe/Spielfigur kann normalerweise in eine angrenzende Region reisen oder in ihrer momentanen Region herumreisen und mit W100 ein Ereignis auswürfeln. Der Vorleser liest dann aus dem Ereignisbuch das erwürfelte Ereignis laut vor. Der Spieler muss nun dem Verlauf dieses Ereignisses folgen und entsprechend handeln.

Wenn die Gruppe eine Spezialaktion macht, bleibt die Figur auf der Region stehen und die Abenteuerer machen jeder ihre gewünschte Aktion (z.B. Ausruhen, Einkaufen, Arbeiten, Fertigkeiten lernen, Eigenschaften steigern...). Danach kommt der nächste Spieler zum Zug. Es besteht kein Zugzwang. Ein Spieler kann jederzeit seinen Spielzug untätig verstreichen lassen (z.B. auch wenn er gerade nicht am Tisch sitzt).

Spielbeginn / Reihenfolge

Jeder Spieler braucht Bleistift und Radiergummi.

Die Spieler erschaffen ihre Abenteurer selbst oder wählen die Standardgruppe (siehe Abenteurer-Erschaffung). Die Verletzungs-, Ruhm!- und Fluch!-Marken werden für alle gut erreichbar in der Tischmitte platziert (z. B. in einem Schälchen oder einer Kartenbox).

Neue Abenteurergruppen starten stets in der Stadt Traumburg oder im Dorf Abendheim.

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn zum Zug. Der Spieler mit der kleinsten Ehre! beginnt, bei Gleichstand der älteste Spieler. Sein linker Nachbar, also der Spieler, der nach ihm am Zug sein wird, schlägt das erwürfelte Ereignis im Ereignisbuch nach und liest es ihm vor. Nach dem Spielzug gibt der Vorleser das Buch nach links weiter und ist selbst am Zug usw.

Vorgefertigte Gruppen zum schnellen Einstieg

Für das erste Spiel kann man die Abenteurer-Erschaffung auf Seite 10 überspringen, indem man sich eine der fünf folgenden Gruppen auf die entsprechenden vier Bögen überträgt:

Zwerg: Kämpfer / NK 3 / FK 2 / RW 1
Parade (RW+1) / Axt (NK+1), Schleuder / 1 Gold

Mensch: Kleriker / NK 2 / FK 2 / RW -
Heilung / Knüppel, Schleuder, Gold-Talisman / 1 Gold

Elfin: Waldläuferin / NK 1 / FK 3 / RW -
Aufmerksamkeit / Bogen (FK+1), Dolch / 1 Gold

Halbling: Diebin / NK 2 / FK 3 / RW -
Handeln, Schlösser öffnen /
Schwert (NK+1), Schleuder / 2 Gold

Gruppenbogen:
NK: 8 / FK: 10 / NK+FK: 11 entspricht
55 Gold

Halborkin: Kämpferin / NK 3 / FK 1 / RW 1
Rundumschlag / Schwert (NK+1), Schleuder, Schild,
Heiltrank / 1 Gold

Mensch: Waldläufer / NK 3 / FK 2 / RW -
Ausdauer / Speer (NK+1), Schleuder / 1 Gold

Halbling: Dieb / NK 1 / FK 3 / RW -
Diebstahl, Fallenkunde / Dolch, Schleuder / 1 Gold

Halbelfin: Zauberin / NK 1 / FK 2 / RW -
Magischer Pfeil / Dolch, Schleuder / 1 Gold

Gruppenbogen:
NK: 8 / FK: 8 / NK+FK: 11 entspricht
74 Gold

Centaurus: Waldläufer / NK 3 / FK 2 / RW -
Ausdauer / Axt (NK+1), Schleuder / 2 Gold

Mensch: Kämpfer / NK 3 / FK 2 / RW -
Rundumschlag / Schwert (NK+1), Schleuder, Heiltrank
/ 3 Gold

Halbelfin: Klerikerin / NK 1 / FK 2 / RW -
Heilige Rüstung / Knüppel, Schleuder / 1 Gold

Halbente: Seefahrerin / NK 1 / FK 2 / RW -
Rundumschlag, Zielen / Dolch, Schleuder / 2 Gold

Gruppenbogen:
NK: 8 / FK: 9 / NK+FK: 11 entspricht
52 Gold

Halbork: Seefahrer / NK 2 / FK 1 / RW 1
Rundumschlag / Dolch, Schleuder, Schild (RW+1) /
2 Gold

Mensch: Waldläuferin / NK 2 / FK 2 / RW -
Orientierung, Kampf zu Pferd /
Dolch, Schleuder, Gold-Talisman / 1 Gold

Zwergin: Kämpferin / NK 3 / FK 2 / RW -
Sturmangriff / Axt (NK+1), Schleuder / 1 Gold

Halbling: Kleriker / NK 1 / FK 3 / RW -
Gift neutralisieren / Knüppel, Schleuder / 1 Gold

Gruppenbogen:
NK: 8 / FK: 9 / NK+FK: 10 entspricht
51 Gold

Halbelfin: Zauberin / NK 1 / FK 2 / RW 1
Teleport / Dolch, Schleuder, Waffenrock (RW 1) /
1 Gold

Halbling: Diebin / NK 1 / FK 3 / RW 1
Handeln, Fallenkunde / Dolch, Schleuder,
Waffenrock (RW 1) / 1 Gold

Mensch: Waldläufer / NK 2 / FK 3 / RW -
Überleben Ebene / Dolch, Bogen (FK+1), Heiltrank /
1 Gold

Elf: Kleriker / NK 2 / FK 2 / RW -
Heilung / Streitkolben (NK+1), Schleuder / 1 Gold

Gruppenbogen:
NK: 6 / FK: 10 / NK+FK: 10 entspricht
72 Gold

Die vorangehenden Gruppen haben zusätzlich einen einzigen speziellen Gegenstand (Heiltrank, Gegengift oder Gold-Talisman), den einer der Abenteurer bekommt.

Als Einsteiger darf man sich beim ersten Spiel sogar zusätzlich noch einen weiteren Gegenstand aus diesen dreien herausuchen und bei einem der Abenteurer aufnotieren.



Rassen

Die Abenteurer können aus 9 verschiedenen Rassen ausgewählt werden. Nachfolgend werden sie vorgestellt. Weitere wählbare Rassen (Oger, Kobold, Echse usw.) werden in Erweiterungen vorgestellt.

Menschen

Die meisten von uns kennen sie. Durchschnittlich 170 cm groß und 70 kg schwerer Homo Sapiens. Heimisch in der Marsch. Durchschnittliche Eigenschaften und deshalb sehr vielseitig.

Die Stadt Traumburg ist die Hauptstadt von Ultimor und von Menschen erbaut. Hier residiert der König mit seinem Hofstaat. Außerdem gibt es noch das Dorf Abendheim, das hauptsächlich von Menschen bewohnt ist.

Halblinge (klein)

Sie sind so klein und zierlich, dass man sie mit einem Menschenkind verwechseln könnte. Allerdings haben sie mehr Haare auf den Füßen (und den Zähnen) als diese. Sie sind durchschnittlich 110 cm groß und 35 kg schwer. Heimisch in der Ebene, extrem geschickt, aber dafür schwach und langsam.

Greent ist eine Ansammlung von Wohnhügeln, in denen die Halblinge unter der Führung ihres durchlauchten Kaisers Balbo dem I. leben.

Halblinge können weder Bögen (nur spezielle Kurzbögen) noch Armbrüste und auch keine großen Reittiere benutzen.

Anmerkung: Die speziellen Kurzbögen können von Angehörigen großer Rassen nicht benutzt werden.

Zwerge (klein)

Sie sind klein und von stabilem Körperbau.

Die Männer tragen lange Bärte, die Frauen sind etwas größer. Sie sind durchschnittlich 140 cm groß und 70 kg schwer. Ihre Stärke ist famos, allerdings sind sie langsam und etwas ungeschickt. Sie sind heimisch in den Hügeln.

Am Fuß der Berge liegt das stark gebaute Gadür, wo der Rat der Ältesten unter der Führung von Ramuin das Sagen hat.

Zwerge können keine Bögen (nur spezielle Kurzbögen) und auch keine großen Reittiere benutzen.

Elfen

Die schlanken, groß gewachsenen Elfen sind im Wald heimisch. Sie sind etwa 175 cm groß und 65 kg schwer. Ihre körperliche Schwäche ist ein erträglicher Nachteil verglichen mit ihrer überragenden Intelligenz. Gylravar (sprich: Gilhawah), die uralte und mit höchstem Handwerksgeschick und Grazilität gebaute Stadt der Elfen, liegt am Rande des alten Waldes, wo ihr gütiges Königspaar Idiel und Raviel seit Menschengedenken residiert und mit dem Singenden Kreis und den Bewahrern Gedichte reiner Weisheit ersinnt.

Halbelfen

Die Nachkommen von Elfen und Menschen stehen etwas am Rande beider Kulturen, sind aber in beiden gerne gesehen oder zumindest akzeptiert. Ihr Unvermögen, eigene Nachkommen zu zeugen, erregt bei vielen Mitleid. Aber in den Halbelfenvierteln haben sich ganz eigene Gesellschaften gebildet, die ihre Melancholie erträglicher macht und viel Gutes entstehen lässt. Halbelfen sind heimisch im Wald und in der Marsch und gelten sowohl als Menschen als auch als Elfen.

Aaruk

Wild und voller Kraft sind die dunkelhäutigen Aaruk mit ihrer Größe von durchschnittlich 165 cm und den 80 kg Gewicht. Sie werden, wegen ihrer brachialen Art Probleme zu lösen, oft als Halbborks bezeichnet, sind aber trotz ihrer orkanähnlichen Statur und der ebenfalls völligen Haarlosigkeit nicht mit den Orks verwandt. Sie sind stark und schnell, aber nicht sehr geschickt. Heimisch im Moor und am Kliff, wo sie Handel treiben mit den Barbaren des Ostens.

Ihre Hauptstadt ist Gomoa, wo ihr stahlharter Kriegsherr Rabur auf dem Thron sitzt und in eine ungewisse, aber dennoch vielversprechende Zukunft blickt.



Centauren (groß)

Menschen mit den Körpern von Pferden sind diese anmutigen Wesen, die schnell wie der Wind über das heimische Ödland galoppieren. Es gibt nicht viele von ihnen und sie leben in kleinen Herden in der Wildnis. Dennoch reicht ihre Kultur der Einheit von Geist und Stärke ähnlich weit zurück wie die der Elfen. Sie leben mit dem ständigen Kampf gegen die Rattenmenschen des Westens und sind wegen ihrer klassischen Kultur bei den Menschen, Zwergen und Halblingen sehr angesehen.

Centauren gelten als beritten und können Lanzen grundsätzlich einhändig führen. Heimisch im Ödland. Centauren haben in Verliesen und Höhlen -1 auf BW.

Halbenten (klein)

Genau wie die Halblinge sind die Halbenten durch den großen magischen Unfall des dunklen Zauberers Gardakhan vor etwa 150 Jahren entstanden. Seitdem haben einige Schwärme von ihnen am Fluss unterhalb von Abendheim und in der Marsch eine Heimat gefunden. Sie sind etwa 120 cm groß und 55 kg schwer. Ihr Geschick reicht fast an das der Halblinge heran und auch die anderen Eigenschaften sind ähnlich.

Halbenten gelten als Halblinge, was Ausrüstung, Reit- und Ereignisse angeht. Halbentenzauberer sind immun gegen das Geschnatter von Halbenten. Wenn mindestens zwei Halbenten in der Gruppe sind, können sie mit ihrem Geschnatter gegnerische Zauberersprüche verhindern. Halbenten können schwimmen, was sie vor allen Ereignissen schützt, bei denen man ertrinken kann (Flutwelle, Überschw. etc.).



Feen (klein)

Diese kleinen, fliegenden Urwaldbewohner sind normalerweise in eigener Sache unterwegs und sehr scheu, aber hin und wieder kommt es vor, dass sich eine Fee einer Abenteurergruppe anschließt. Sie sind etwa 100 cm groß und durchschnittlich 15 kg schwer.

Eine Fee kann sich der Gruppe als zusätzlicher Abenteurer anschließen. Mehrere Feen sind möglich. Eine Fee kann fliegen, bekommt aber nicht +1 auf BW und NK wie bei dem gleichnamigen Zauberspruch. Sie beherrscht zu Beginn einen Zauberspruch und kann sowohl weitere Zaubersprüche und Waldläuferfertigkeiten lernen als auch ihre Eigenschaften verbessern. Feen haben den Doppelberuf Zauberer/Waldläufer und haben die beruflichen Einschränkungen von Zauberern. Im Kampf addiert die Fee ihren Eigenschaftswert + Waffenbonus, würfelt aber keinen zusätzlichen W6.

Eine Fee stirbt bereits, wenn sie nur eine Verletzung bekommt und einen Wurf gegen ST verfehlt. Eine Fee, die die Fertigkeit Ausdauer gelernt hat, stirbt erst bei zwei Verletzungen (als wäre sie ein normaler Abenteurer), ist aber nach einer Verletzung nicht handlungsfähig.

Jede Fee ist immun gegen Gift und Krankheiten. Sie kann keine Rüstung tragen und hat keinen Rucksack. Eine Fee arbeitet niemals und kauft auch nicht ein!



Bild links: Mit Halbenten ist nicht zu spaßen!

Abenteurerbogen

Für jeden seiner vier Abenteurer wählt sich der Spieler entsprechend der gewünschten Rasse einen Abenteurerbogen aus. Auf diesem Bogen werden mit Bleistift alle wichtigen Dinge vermerkt, die der Abenteurer kann und besitzt.

Im Kopf des Bogens werden Name und Beruf notiert.

Darunter stehen die Werte für Nahkampf, Fernkampf und Rüstungswert.

NK ergibt sich aus Stärke + Nahkampfwaffenboni, der FK aus Geschick + Fernkampfwaffenboni.

Der Rüstungswert folgt aus Rüstung + Schild. Die angelegte Rüstung wird immer in das Feld unterhalb des RW eingetragen und kann dort auch nicht so einfach gestohlen werden wie griffbereite Ausrüstung, Gold oder der Rucksack.

Unter dem RW wird die getragene Rüstung notiert. Sie kann dort auch nicht gestohlen oder geraubt werden.

Bei den Fertigkeiten werden heimische Gebiete und Fertigkeiten (z. B. auch Zaubersprüche) vermerkt.

Jede Fertigkeit belegt eine Zeile. Wenn alle Zeilen belegt sind, kann eine bestehende Fertigkeit ausradiert werden, um eine neue zu lernen.

Um Fertigkeiten anzuwenden, muss meistens ein Testwurf mit W6 kleiner oder gleich der korrespondierenden Eigenschaft gemacht werden. Deshalb ist es gut, diese dahinter zu vermerken.

Nicht alle Fertigkeiten erfordern einen Test-Wurf. Waldläufer können hier weitere Zeilen benutzen, um je drei weitere heimische Gebiete zu lernen.

Die Qualität der vier Eigenschaften (BW, ST, GE und IT) des Abenteurers werden durch die schwarz gefärbten Punkte gekennzeichnet. Die leeren Ringe zeigen, wie viel Ruhm! es kostet, den jeweiligen Punkt zu erlernen.

Unter griffbereiter Ausrüstung werden alle Gegenstände aufgeschrieben, die der Abenteurer in der Hand hält oder schnell anwenden können will.

Beispielsweise ein Flugtrank, der hier steht, kann in dem Moment getrunken werden, in dem der Abenteurer in eine Fallgrube fällt. Wenn der Trank im Rucksack (auf der Rückseite) steht, ist er nicht so schnell erreichbar. Jeder Gegenstand belegt stets eine ganze Zeile.

Geld darf ausschließlich hier vermerkt werden. Edelsteine dürfen entweder hier stehen oder im Rucksack vermerkt werden.

Fast jeder Abenteurer darf ein Reittier reiten. Wenn er eines mit sich führt, hat er unter dem Reittier die zusätzliche Sattelknaufzeile für griffbereite Ausrüstung (oder einen Spezialsattel).

Die Rückseite des Bogens ist der Rucksack. Hier dürfen beliebig viele Ausrüstungsgegenstände vermerkt werden.

Das Geschlecht des Abenteurers sollte hier vermerkt werden, vor allem wenn der Name nicht eindeutig ist.

Hier wird die getragene Rüstung notiert!

Mensch

Name Marielle ♀

Beruf Diebin

NK: (3) **FK:** (2) **RW:** (1)

Fertigkeiten WR1

heimisch: Ma /₅ /₆

1 Handeln (IT)

2 Schlösser öffnen (GE)

3

4

Bewegung ● ● ● (2)

Stärke ● ● (2) (4)

Geschick ● ● (2) (5)

Intelligenz ● ● (2) (5)

griffbereite Ausrüstung:

1 Meister-Dolch +1

2 Schleuder

3 Goldtalisman

4

5

6

7 Geldbörse: 17

8 Reitpferd BW 5

9-10 Ausrüstung im Rucksack auf der Rückseite notieren.

Fertigkeitszeilen 1 - 6

Eigenschaften

Ausrüstungszeilen 1 - 10

ULTRAQUEST

Gruppenbogen

Spieler Rainer ^{rot}

Gruppe Die schwarzen Katzen ^{Farbe}

Abenteurer

1 Cirion, Elfenzauberer

2 Marielle, Menschen diebin

3 Baalor, Centaurenkämpfer

4 Zara, Halbfelfenwaldläuferin

5 _____

6 _____

7 _____

Questen und Aufträge 1 _____

2 _____ 3 _____

NK

FK

NK+FK

11 Untote: +	10 Untote: +	12 Untote: +
-----------------	-----------------	-----------------

Ehre!

●●○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○
○○○○○○	○○○○○○

Spielunterbrechung

Ruhm!: 1 Standort: Wa

In der letzten Zeile können Standort und Ruhm!-Marken (und alternativ die Spielsteinfarbe) vermerkt werden, wenn das Spiel unterbrochen wird. So kann man beim nächsten Spieltermin nahtlos an das bisherige Spiel anknüpfen.

Eventuell müssen hier auch noch Flüche notiert werden.

Gruppenbogen

Jeder Spieler hat einen Gruppenbogen, auf dem die Gemeinschaft seiner vier Abenteurer zusammengefasst wird.

Wo der Gruppenbogen liegt, ist stets vorne.

Im Kopf des Gruppenbogens wird der Name des Spielers vermerkt und eventuell ein Name für die Gruppe vergeben. Der Gruppenname kann vom Erzähler benutzt werden, wenn im Vorlesetext „die Gruppe“ oder „die Abenteurer“ steht. Hier kann auch die Spielsteinfarbe notiert werden.

Unter Abenteurer werden die Namen, Rassen und Berufe der Abenteurer aufgeschrieben.

Wenn einer der Abenteurer stirbt, bekommt er einen hübschen Grabhügel verpasst.

Neu angeworbene Abenteurer kommen unten hinzu, aber nicht mehr als drei weitere.

Wenn alle 7 Linien voll sind, kann die Gruppe keine weiteren Abenteurer anwerben. Dazu zählen auch Feen.



Unter Questen kann der Spieler die Zielorte der Questen (oder Verliese) notieren, die seine Abenteurer kennen, z. B. Vu10.

Es dürfen nie mehr als drei Questen notiert werden.

Hier wird die Kampfstärke (KS) eingetragen.

Bei NK, FK und NK+FK werden die zusammengerechneten Werte aller vier Abenteurer eingetragen, die dazugehörigen 4W6 werden dabei aber einfach weggelassen.

Achtung: Bei NK+FK wird nur der jeweils höhere Wert jedes Abenteurers addiert (also NK oder FK von jedem, und nicht NK + FK).

Wenn es einen zusätzlichen Bonus gegen Untote gibt (z.B. durch Silberwaffen), wird er hinter dem „Untote: +“ eingetragen.

Unter Ehre! wird pro Ruhm!-Punkt, den die Gruppe bekommt, ein Punkt ausgemalt. Diese Liste muss sorgfältig geführt werden, weil sie für die Siegbedingungen des Spiels zählt.

Spätestens wenn 100 Ehre! erreicht werden, ist das Spiel für die Gruppe am Ende angelangt.

Unter dem Wort Ehre kann bei Bedarf auch Ruh! oder Karma! als Strichliste geführt werden, diese Erweiterungsregeln sind aber nicht Teil dieses Regelheftes.

Die Rückseite des Gruppenbogens ist dazu da, den Inhalt von Wagen, Booten, Schiffen, Luftschiffen oder anderen Fahrzeugen aufzuschreiben.



Abenteurer-Erschaffung

Während des Spiels verfügt jeder Spieler über bis zu vier Abenteurer. Diese müssen vor Spielbeginn in sieben kurzen Schritten erschaffen werden.

Jeder neue Abenteurer gehört einer von acht verschiedenen Rassen an: **Mensch, Zwerg, Elf, Halbling, Halbelf, Halbork, Centaurus oder Halbente**.

Die Fee ist kein zu Beginn wählbarer Abenteurer. Sie kann nur in Ereignissen gefunden werden.

1. Man nimmt sich je nach gewünschten Rassen die entsprechenden **vier Abenteurerbögen und zusätzlich einen Gruppenbogen**.
2. Der Spieler muss jedem Abenteurer einen eigenen **Namen** geben, dahinter vermerken, ob er **männlich oder weiblich** ist, und **einen von sechs Berufen** für ihn auswählen: Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Seefahrer, Kleriker oder Zauberer.
3. Jeder Abenteurer beherrscht **eine oder zwei zufällige Anfangsfertigkeiten**, die entsprechend seines Berufes ausgewürfelt werden. Die Anfangsfertigkeiten sind weiter hinten bei den Berufsbeschreibungen aufgeführt bzw. auf der Übersichtstafel unter „Abenteurer-Erschaffung“.
4. Jeder Abenteurer besitzt am Anfang **einen Dolch** (Kleriker einen Knüppel) und **eine Schleuder**.
5. Jede Gruppe hat zu Beginn ihrer Laufbahn außerdem **W100 Gold (oder 44 Gold)** und zusätzlich einen **Heiltrank oder ein Gegengift oder einen Gold-Talisman**.
6. Die Gruppe kann in Traumburg oder im Dorf, wo sie startet, für das ausgewürfelte Gold **Ausrüstung kaufen**.
7. Sowohl auf den einzelnen Abenteurerbögen als auch auf dem Gruppenbogen, werden die **NK- und FK-Werte** eingetragen. Der NK eines Abenteurers ist ST + Nahkampfwaffenbonus. Der FK ist GE + Fernkampfwaffenbonus. Auf dem Gruppenbogen werden die addierten NK- und FK-Werte eingetragen. Bei NK+FK wird nur der jeweils höhere Wert jedes Abenteurers addiert, also entweder NK oder FK, und nicht beides.

Ein Spieler darf niemals mehr als 4 reguläre Abenteurer haben, nur Feen können als weitere Abenteurer hinzukommen, falls sich welche der Gruppe anschließen.

Spielsteine und Marken

Es gibt verschiedene Spielsteine und -marken, die unterschiedlichen Zwecken dienen:

Die Gruppen-Steine

Jeder Spieler benötigt einen Gruppen-Stein (Pöppel), mit dem er seine Abenteurergruppe über das Spielbrett



reisen kann. Man kann hierzu die im Spiel vorhandenen Holzkegel benutzen oder auch mit einer schön bemalten Zinnfigur oder einem selbst gesuchten, kleinen Kieselstein o.ä. den Standort der Gruppe anzeigen.

Ruhm!-Marken

Wenn eine Gruppe Ruhm! erntet, bekommt der Spieler die entsprechende Zahl von Ruhm!-Marken vom Vorleser ausgehändigt. Erhaltener Ruhm! wird immer auch sofort auf dem Ehre!-Konto gutgeschrieben.

Der Spieler kann den Ruhm! sammeln und für die Entwicklung von Eigenschaften und Fertigkeiten der Abenteurer verwenden und die Marken zurückgeben.



Verletzungs-Marken (rote und schwarze Tropfen)

Es gibt Verletzungs-Marken, um die Verletzungen eines Abenteurers anzuzeigen. Sie werden auf den Abenteurerbogen gelegt, wenn dem Abenteurer eine Verletzung zugefügt wird - und entfernt, sobald er geheilt wird. Eine Verletzung führt dazu, dass der Abenteurer keine Fertigkeiten mehr einsetzen kann und nicht mehr kämpfen darf. Zwei Verletzungen führen zum Tod.

Verfluchte Verletzungen (schwarzer Tropfen) von Mumien, Geistern, Dämonen oder dunklen Reitern können nicht durch Ausruhen, sondern nur magisch geheilt werden (z.B. Heiltrank).



Fluch!-Marken

Wenn ein Abenteurer verflucht wird, bekommt er eine Fluch!-Marke. Solange er den Fluch hat, erhält er auf jeden Kampf einen Abzug von -1. Flüche kann man in Ansiedlungen für Geld bannen lassen. Ein Kleriker, der das Wunder Fluchbrecher beherrscht, kann ihn damit auch entfernen.



Marschordnung

Jeder Spieler legt seine 4 Abenteurer (A1 bis A4) nebeneinander vor sich. Der Gruppenbogen (GB) liegt entweder links oder rechts davon und zeigt an, wo vorne ist. Der Abenteurer direkt neben dem Gruppenbogen (A1) ist also der vorderste. Der am weitesten entfernte (A4) ist der letzte.

GB	A1	A2	A3	A4
-----------	----	----	----	----

Die Marschreihenfolge der Abenteurer kann beliebig geändert werden, bevor eine Ereigniszahl ausgewürfelt wurde, an jedem Entscheidungspunkt (/) im Text oder zwischen den Spielzügen.



Ausrüstung



Gegenstand	Gold	Beschreibung	Ansiedlung
Faustkampf (zweihd.)	-	W6+ST-1 auf NK	-
Dolch oder Knüppel (einhd.)	10	W6+ST auf NK	alle
Eisenwaffe (einhd.)	30	W6+ST+1 auf NK (Schwert, Axt, ...)	alle
Zweihandisenwaffe (zwhd.)	60	W6+ST+2 auf NK (Langspeer, Bihänder, ...)	St,Ga,Go
Lanze (zwhd./einhd.*)	80	W6+ST+2/(+3 Ross) auf NK, nur Kämpfer	St,Gy,Go
Waffenrock, WR	10	RW: 1, Rüstungen sind nicht kombinierbar	alle
Lederrüstung, LR	30	RW: 2, nicht für Zauberer	alle
Kettenrüstung, KR	80	RW: 3, nicht für Dieb, Seefahrer, Zauberer	St,Gy,Ga
Plattenrüstung (!), PR	200	RW: 4, nicht für Waldl., Dieb, Seefahrer, Zaub.	St,Ga,Go
Schild, SH	20	RW: +1, nicht mit Zweihandwaffe benutzbar	alle
Esel	30	BW 3, NK +0	alle
Pony	40	BW 4, NK +0	Do,Gr,Ga
Reitpferd	80	BW 5, NK +0, keine Zwerge und Halblinge	St,Do,Gy
Schlachtross	180	BW 5, NK +2, keine Zwerge und Halblinge	St,Gy,Go
Reiteber	150	BW 4, NK +2, nur Zwerge u. Halblingkämpfer	Ga
Wagen + Gaul (!!)	120	BW 2, trägt bis zu 2 sehr schwere Dinge (!!)	St,Do,Gr
Boot (!!)	70	Bewegung auf Meer, UF oder OF	St,Do
Schiff (!!)	210	Bewegung auf Meer und UF, +1 auf NK	St
Wurfsteine (einhd.)	-	W6+GE-1 auf FK	-
Schleuder (einhd.) +Kugeln	10	W6+GE auf FK	St,Do,Gr
Bogen (zwhd.) +Pfeile	30	W6+GE+1 auf FK, nur Men., Elf, H-Ork, Cent.	St,Do,Gy
Armbrust (zwhd.) +Bolzen	40	W6+GE+1 auf FK, keine Halblinge	St,Ga,Go
Feldarmbrust (!) (zwhd.) +Blz.	80	W6+GE+2 auf FK, nur m. ST 4+, keine Halbl.	St,Ga,Go
Heiltrank (magisch)	80	heilt einmalig sofort eine Verletzung	St,Gr,Gy
Gegengift (magisch)	50	neutralisiert einmalig sofort eine Vergiftung	Do,Go,Gy
Fluch bannen	66	hebt einen Fluch auf (44 in Gylravar)	alle

Alle Ausrüstungs-Einschränkungen für Halblinge gelten genauso auch für Halbenten und Feen. Feen haben noch zusätzliche Einschränkungen (siehe Seite 7b).

Ausrüstung

Die Abenteurer können sich in Ansiedlungen oder manchen Ereignissen für ihr Gold Ausrüstung kaufen (oder in Ansiedlungen für die Hälfte verkaufen).

Ausrüstung darf nur unter „griffbereite Ausrüstung“, in der zweiten Reittierlinie (Satteltasche) oder im Rucksack auf der Rückseite eingetragen werden. Griffbereite Ausrüstung ist auf 6 Zeilen begrenzt. In jeder Zeile und auch in der Satteltasche darf nur je ein Gegenstand stehen. Im Rucksack können beliebig viele Gegenstände aufnotiert werden.

Die Rückseite des Gruppenbogens ist die Ladefläche des Wagens oder Bootes, falls einer der Abenteurer so etwas besitzt. Dort können beliebig viele Gegenstände aufnotiert werden.

Es gibt schwere Ausrüstung (!) und sehr schwere (!!). Jeder Abenteurer kann einen schweren Gegenstand tragen. Wenn er ST5 oder mehr hat, kann er zwei schwere Dinge tragen, mit ST6 oder mehr drei schwere oder ein sehr schweres Ding.

Außerdem gibt es noch riesige Ausrüstung (!!!). Diese kann nicht transportiert werden, sondern trägt sich nur selbst, z.B. ein Zwergenluftschiff oder Schiff.

Rüstungen können nur innerhalb der gleichen oder einer verwandten Rasse weitergegeben werden.

Meisterhafte Waffen und Rüstungen und edle Reittiere kosten den dreifachen Preis und sind nur in blau aufgeführten Ansiedlungen erhältlich.

Meisterwaffen haben eine KS von +1. Meisterhafte Rüstungen haben eine RW von +1 oder sind nicht schwer (!). Edle Reittiere haben eine BW von +1 oder geben einen zusätzlichen Bonus von +1 auf NK.

Silberne Waffen und Rüstungen kosten das Doppelte. Silberwaffen geben +1 auf die KS gegen alle Untoten. Silberrüstungen haben +1 RW gegen Untote. Silber-Meisterwaffen und Silber-Meisterrüstungen kosten den sechsfachen Preis (Normalpreis x 2 x 3).

Waffen und Schilde magisch machen kostet 100 Gold extra. Diese geben keinen zusätzlichen Bonus auf die KS, aber man kann mit ihnen Geister und Dämonen bekämpfen. Mit normalen Waffen kann man Geister und Dämonen nicht verletzen.

Rüstungen magisch machen kostet 200 Gold extra. Sie schützen somit gegen Dämonen.

Boot und Schiff ermöglichen der Gruppe, das Meer zu bereisen.



Abenteuer und Ereignisse

Im Spiel geht es darum, Abenteuer zu bestehen und dadurch mehr Ruhm! und Ehre! zu bekommen. Eine Gruppe, die in ein Land hineinbewegt, würfelt ein Abenteuer des entsprechenden Landstrichs mit W100 aus. Der wechselnde Vorleser schlägt im Ereignisbuch des entsprechenden Landes unter dieser Zahl nach und liest vor. Der Vorleser liest immer für den Spieler, der unmittelbar vor ihm am Zug ist. Es gibt für jeden Landstrich auf der Landkarte eigene Abenteuer/Ereignisse. Diese Abenteuer können sehr unterschiedlich sein. Bei manchen Ereignissen kann der Spieler wählen, andere sind zwingend. Was im Einzelnen zu tun ist, geht aus dem Text hervor.

Gefährlichkeit

Die Landstriche sind unterschiedlich gefährlich. Grundsätzlich kann man sagen, dass es immer gefährlicher wird, je weiter man sich von der Stadt Traumburg entfernt. Unter jedem Landstrich auf der Karte stehen zwei Zahlen (z.B. 2-50). Die kleinere Zahl ist die Ehre!, bis zu der man dieses Gebiet meiden sollte (das ist kein Zwang, aber für Anfänger unbedingt empfehlenswert!!!). Die größere Zahl gibt an, bis zu welcher Ehre! man in diesem Landstrich Ereignisse auswürfeln darf. Danach wird die Gruppe in diesem Gebiet automatisch heimisch. Ansiedlungen haben diese Beschränkung nicht.

Anmerkung: Wenn eine Gruppe die obere Ehre!-Grenze eines Gebietes überschritten hat und keine Ereignisse mehr dort auswürfeln darf, so darf sie aber dennoch dort bereits gefundene Questen oder Verliese abschließen, denn dazu ist auch kein Ereigniswurf erforderlich.

Vorlesen

Der Vorlesende nennt sich Vorleser oder Erzähler. Wenn ein Spieler ein Ereignis auswürfelt und dem Vorleser das Ergebnis sagt, schlägt dieser im Buch der Ereignisse das entsprechende Ereignis nach und liest es ihm vor. Dabei ist Folgendes zu beachten:

Die drei Regeln des Vorlesens

1. Die Überschrift wird niemals vorgelesen (Schätze schon). Sie dient nur als Bezeichnung des Ereignisses.
2. Wenn im Text ein Schrägstrich (/) vorkommt, muss der Vorleser die Entscheidung des Spielers abwarten. Drei Punkte (...) heißt: Spielerhandlung abwarten, Pause.
3. Dinge, die in Klammern stehen, werden zuerst vom Vorleser ausgewürfelt und das Ergebnis vorgelesen.

Optionale Vorlese-Regeln

4. Wenn man will, kann man im Text das Wort Gruppe oder Abenteurer durch den Gruppennamen ersetzen.
5. Wenn das Ereignis direkt nach der Zahl mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet ist, kann der Vorleser den Spieler fragen, ob er einen Talisman einsetzen will, um den Wurf zu wiederholen. Diese Regel ist für Anfänger gedacht. Erfahrene Spieler dürfen den Talisman nur für den Ereigniswurf einsetzen, solange sie dem Erzähler das Würfelergebnis noch nicht gesagt haben.
6. Geübte Vorleser dürfen den Vorlesetext auch gerne selbst weiter ausschmücken, falls das bei den Spielern gut ankommt.



Ein Wort zur Handhabung des Ereignisbuches

Das Ereignisbuch hat ein eingedrucktes Register, mit dem man sehr schnell und ohne zu blättern die richtige Buchseite aufschlagen kann.

Dazu legt man das Buch mit dem Rücken locker in die linke Hand und lässt es sich biegen. Dadurch schlägt sich die erste Seite mit dem Inhaltsverzeichnis fast von alleine auf und der Buchrand weitet sich, womit man die Linien des Registers gut erkennen kann. Mit der rechten Hand greift man den Rand des Buches, sucht im Inhalt das gewünschte Gebiet aus und mit dem Daumen kann man nun zielgenau die Seite aufschlagen, die mit der schwarzen Markierung versehen ist und als Linie am Buchrand erkennbar ist.



Der treue und wachsame Begleiter „Slick“.

Ruhm! und Ehre!

Die Abenteuergruppe eines Spielers hat einen bestimmten Ehre!-Wert. Am Anfang ist die Ehre! bei null. Je mehr Monster eine Gruppe besiegt, je mehr Schätze sie gefunden hat und je mehr Abenteuer sie bestanden hat, desto berühmter wird sie. Ihr Ruhm! steigt, indem sie durch einen bestandenen Kampf Ruhm!-Marken bekommt. Erhaltener Ruhm! wird der Gruppe immer auch sofort als Ehre! gutgeschrieben. Die Ruhm!-Marken werden auf dem Gruppenbogen gesammelt, bis sie ausgegeben werden.

Erhaltene Ehre! wird einfach notiert, indem man die Ringe auf dem Gruppenbogen ausfüllt. Wenn man Ehre! verliert, werden ausgefüllte Ringe ausradiert.

Wieviel Ruhm! oder Ehre! eine Gruppe bekommt oder verliert, geht immer aus dem Abenteuertext hervor.

Wenn ein Abenteuer der Gruppe stirbt, muss möglichst schnell ein neuer angeworben werden. Für jeden neuen Abenteuer, den eine Gruppe anheuert, muss sie 10% Ehre! (abrunden) von ihrem Konto opfern, weil neue Abenteuer noch nicht über einen solch guten Ruf verfügen und das Ansehen der Gruppe verwässern.

Wenn ein Spieler genügend Ruhm!-Marken gesammelt hat, kann er seine Abenteuer mächtiger machen. Mit Ruhm!-Marken kann eine Eigenschaft erhöht werden oder eine neue Fertigkeit gelernt werden (siehe: Entwicklung von Abenteurern).

200 Gold können in der Stadt Traumburg auch in 1 Punkt Ehre! umgewandelt werden. Das können die Abenteuer nur während einer Audienz beim König machen.

Spätestens wenn eine Gruppe 100 Ehre! erreicht hat, ist das Spiel für sie zu Ende.



» www.Ultimor.de «

Das ist die UltraQuest-Enzyklopädie, die Regeln, Fragen zum Spiel und der Welt Ultimor ausführlicher und detaillierter erklärt. Jederzeit hilfreich – auch direkt während der laufenden Partie zum schnell nachschlagen.

Im alten Leuchtturm treibt der fliegende Schädel sein Unwesen.



Eigenschaften und Tests

Jeder Abenteurer hat vier Eigenschaften: Bewegung, Stärke, Geschick und Intelligenz. Diese stellen verschiedene Qualitäten eines Abenteurers dar, die in Ereignissen getestet werden, indem der Spieler versucht, mit einem W6 kleiner oder gleich deren Wert zu würfeln. Wenn er den Wurf schafft, hat der Abenteurer den Test bestanden. Die meisten Fertigkeiten hängen ebenfalls von einer Eigenschaft ab, welche getestet werden muss, um die Fertigkeit anwenden zu können.

Bei einem Bonus wird die entsprechende Eigenschaft um den Bonus erhöht und der Testwurf wird einfacher. Bei einem Abzug wird die Eigenschaft reduziert. Wenn ein Abenteurer verletzt ist und einen Test machen muss, bekommt er einen Abzug von -1 auf jeden seiner Eigenschaftswerte.

Bewegung (BW) stellt die Agilität, die Wendigkeit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit des Abenteurers dar. Sie hat aber nichts mit der Reisegeschwindigkeit der Gruppe auf der Karte von Ultimor zu tun. Dort ist die Bewegungsweite normalerweise 1 Feld pro Spielzug.

Stärke (ST) stellt die Kraft, Nahkampfstärke, Zähigkeit und Unempfindlichkeit eines Abenteurers dar. Sie hat auch Einfluss auf die Zahl der schweren Gegenstände, die er tragen kann. Jeder Abenteurer (außer der Fee) kann allerdings beliebig viele normale Gegenstände tragen.

Geschick (GE) stellt die Gewandtheit, Fingerfertigkeit und Fernkampfstärke eines Abenteurers dar. Sie ist auch für manche Klerikerwunder zuständig.

Intelligenz (IT) stellt die Klugheit, das Gedächtnis und die Gewitztheit des Abenteurers dar. Außerdem ist sie für manche Klerikerwunder zuständig und alle Zaubersprüche sind ebenfalls von Intelligenz abhängig.

Hin und wieder kommt es auch vor, dass ein Test auf den **Rüstungswert (RW)** gemacht werden muss. Dieser funktioniert selbstverständlich genauso wie die Tests auf die Eigenschaften.

Andere Tests

Tests auf die Ehre! der Gruppe oder auf die Summe von Eigenschaften oder ähnliches kann es ebenfalls geben. Diese Tests werden unter Umständen mit W100 oder anderen Würfelkombinationen gemacht. Bei seltenen Tests steht immer dabei was gewürfelt werden muss. Der Ereignistext hat stets Vorrang vor den Regeln.

Kampf

Wenn das Ereignis Entsprechendes beinhaltet, kommt es zu einem Kampf mit Monstern oder anderen Widersachern.

Jeder Kampf wird nur solange ausgefochten, bis eine Seite verletzt wurde oder die Abenteurer fliehen. Es reicht bereits eine einzige Verletzung des Gegners, um den Kampf zu gewinnen. Es muss also nicht bis zum Tod gekämpft werden. Spätestens nach drei unentschiedenen Runden wird der Kampf abgebrochen, weil beide Seiten erschöpft sind.

Es gibt freiwillige und erzwungene Kämpfe:

Freiwilliger Kampf (?)

Wenn im Text ein Gegner beschrieben wurde, der selbst nicht angreift, dann kann der Spieler entscheiden, ob er angreift oder nicht. Ein freiwilliger Kampf wird durch ein „?“ angezeigt. Wenn der Spieler nicht kämpfen will, ist das Ereignis normalerweise sofort zu Ende. Wenn der Spieler freiwillig kämpft, kann er vorher noch die Reihenfolge der Abenteurer ändern oder Gegenstände weitergeben und neu ordnen.

Erzwungener Kampf (!)

Wenn im Text des Ereignisses steht, dass die Abenteurer angegriffen werden (z. B. „Ein roter Drache stürzt sich auf die Gruppe...“), dann handelt es sich um einen Kampf, der gekämpft werden muss. Ein erzwungener Kampf wird durch ein „!“ angezeigt. Mit der Fertigkeit Aufmerksamkeit kann man erzwungene Kämpfe zu freiwilligen Kämpfen machen.

Manche erzwungenen Kämpfe treffen die Gruppe von hinten. In diesem Fall wird bei einem Verlust der Schaden lediglich von hinten auf die Abenteurer verteilt. Das heißt, der Letzte bekommt zuerst Schaden, dann der Vorletzte usw.

Andere erzwungenen Kämpfe richten sich nur gegen Teile der Gruppe oder einzelne Abenteurer. In diesem Fall dürfen auch nur die genannten am Kampf teilnehmen und nur diese können Schaden bekommen.

Kampfstärke (KS)

Die Kampfstärke ist die Kampfkraft eines einzelnen Abenteurers oder einer ganzen Gruppe und ist stets eine Zahl von Würfeln und einem zusätzlichen Bonus.

Die Kampfstärke einer Gruppe ist die Summe der Kampfstärken aller Mitglieder dieser Gruppe. Beispiel: Ein Goblin mit Dolch hat im NK eine KS von $W6+1$. Eine Gruppe von 4 dieser Goblins hat also eine KS von $4W6+4$.

Jeder Abenteurer hat eine KS für Nahkampf und eine KS für Fernkampf. Die gesamte Gruppe hat eine KS für den Nahkampf (NK), den Fernkampf (FK) und den kombinierten Nah- und Fernkampf (NK+FK).

Unter griffbereiter Ausrüstung können eine Menge Waffen notiert sein, aber jeder Abenteurer hat nur zwei Hände, d.h., er kann normalerweise entweder eine Einhandwaffe und einen Schild oder eine Zweihandwaffe benutzen.

Abenteurer mit der Fertigkeit Beidhändiger Kampf können im Nahkampf auch zwei Einhandwaffen benutzen (statt Einhandwaffe und Schild).

Die KS einer Abenteurergruppe berechnet sich wie folgt:
Pro bewaffnetem Abenteurer: $W6$ (4 Abenteurer = $4W6$)
Für den NK: Stärke addieren
Für den FK: Geschicklichkeit addieren
Schaden der benutzten NK- oder FK-Waffe addieren
Magische oder andere dauerhafte Boni addieren.

Beispiel: Ein Mensch mit einem normalen Schwert hat im Nahkampf folgende Kampfstärke (KS):
Abenteurer: $W6$ / ST: +2 / Schwert: +1 = $W6+3$.

Nahkampf (NK) und Fernkampf (FK)

Es gibt Kämpfe, die nur im NK, nur im FK oder gemischt ablaufen (NK+FK). Dies steht immer am Ende des Einleitungstextes und ist mit „!“ oder „?“ versehen.

Je nachdem, was in dem Kampf erlaubt ist, entscheidet der Spieler, welche Abenteurer im Nahkampf, welche im Fernkampf und welche eventuell gar nicht kämpfen. Danach würfelt der Spieler für jeden Abenteurer mit $W6$ und addiert die KS für die entsprechende Kampfarm. Auch der Vorleser würfelt entsprechend der Kampfstärke, die das Ereignis vorgibt. Das höhere Ergebnis hat gewonnen. Die Differenz der beiden Würfelresultate ist der Schaden, den die unterlegene Gruppe bekommt. Wenn beide Parteien ein gleiches Kampfresultat erwürfeln oder wenn der Schaden gänzlich durch die Rüstung des ersten Abenteurers oder andere Effekte abgehalten wird, ohne jemanden zu verletzen, dann ist die Kampfunde unentschieden und es wird eine weitere Runde gekämpft – aber nicht mehr als drei Kampfunden. Eine Ausnahme hiervon sind alle Untoten (siehe 13b).

Schaden

Der Schaden wird komplett auf die unterlegene Gruppe verteilt, beginnend beim ersten Abenteurer. Hierbei ist der Rüstungswert (RW) jedes Abenteurers wichtig, welcher sich aus Rüstung, Schild und anderen Boni (z.B. durch die Fertigkeit Parade) zusammensetzt.

Der RW des ersten Abenteurers wird vom Schaden abgezogen. Der folgende Schadenspunkt verursacht eine Verletzung. Danach wird mit den verbliebenen Schadenspunkten der nächste Abenteurer getroffen usw.

Beispiel: Der Vorleser hat eine Differenz von 9 Pt. für die Monster erzielt. Er versucht, den ersten Abenteurer, Kämpfer Albrav, zu verletzen. Dieser hat eine Lederrüstung (RW 2). Es werden also erst zwei Punkte abgezogen, der dritte Punkt verletzt Albrav. 6 Punkte sind noch übrig, um den nächsten Abenteurer zu verletzen.



(Beispiel Fortsetzung) Auch beim folgenden zweiten Abenteuer wird zuerst wieder der Rüstungswert (RW) abgezogen. Gerania, die Halbenten-Diebin, hat einen Waffenrock und einen Schild, also auch einen RW von 2. Schadenspunkt 4 und 5 werden also von ihrer Rüstung abgezogen und Schadenspunkt Nr. 6 macht ihr eine Verletzung. Die beiden nachfolgenden Abenteuer haben keinerlei Rüstung und werden deshalb jeweils von Schadenspunkt 7 und 8 verletzt. Nachdem nun alle vier Abenteuer verletzt wurden, geht der 9. Schadenspunkt nun wieder auf den ersten Abenteuerer: Albravs Lederrüstung zählt aber auch hier wieder und fängt den Schaden auf. Es wurde also insgesamt allen vier Abenteuerern je eine Verletzung zugefügt.

Es kann durchaus vorkommen, dass bei einem Kampf alle Abenteuerer nacheinander verletzt werden. Wenn danach noch Punkte übrig sind, wird wieder von vorne angefangen. Die Abenteuerer können somit eine zweite Verletzung bekommen und dadurch sterben. Auch beim zweiten Durchlauf schützt wieder der RW.

Nichtkämpfer

Bei jedem Kampf (egal ob freiwillig oder erzwungen) kann der Spieler entscheiden, dass einzelne Abenteuerer nicht mitkämpfen. Sie halten sich einfach aus dem Kampf heraus. Das heißt, ihre Kampfstärke wird nicht in die gesamte KS der Gruppe mit einberechnet und sie können auch keinen Schaden bekommen, falls der Kampf verloren geht. Wenn alle Kämpfenden sterben, bekommt jeder Nichtkämpfer zwei Verletzungen.

Voraussetzung für das Nichtkämpfen ist lediglich, dass nur die hinteren Abenteuerer nicht mitkämpfen können. Wenn also der letzte Abenteuerer kämpft, kann der vor ihm sich nicht aus dem Kampf heraushalten. Wenn die Gruppe von hinten angegriffen wird, ist es natürlich andersherum.

Flucht

Nach jeder unentschiedenen Kampfrunde können die Abenteuerer fliehen – auch in einem erzwungenen Kampf. Bei einer Flucht bekommen die ersten W3-1 Abenteuerer eine Verletzung mit allen Konsequenzen. Wenn eine Seite im Kampf verletzt wurde, ist der Kampf auf jeden Fall zu Ende und die verletzte Seite zieht sich zurück und muss nicht zusätzlich fliehen. Bei einem Kampf gegen Untote oder Dämonen müssen die Abenteuerer fliehen, wenn er in der dritten Runde nicht entschieden wurde, weil Untote nie erschöpft sind. Dann werden aber die ersten W3 Abenteuerer verletzt.

Räuber

Wenn im Ereignis der Hinweis „Räuber“ steht, dann werden alle verletzten Abenteuerer ausgeraubt. Diese verlieren dann eine mit W10 ausgewürfelte Ausrüstungszeile. Wenn diese leer ist, wird auch nichts geraubt. Die Eigenschaft Räuber, verhindert auch, dass die Gruppe die Ausrüstung einer ihrer Abenteuerer an sich nehmen kann, wenn er von ihnen getötet wird.

Verletzung und Tod

Wenn ein Abenteuerer eine Verletzung hat, dann gilt er als handlungs- und kampfunfähig, d.h. er kann nicht kämpfen, keine Fertigkeit anwenden und keine Spezialaktion machen (außer Ausruhen) bis er geheilt ist. Er nimmt auch nicht freiwillig an Aktionen teil, die einen Eigenschaftstest erfordern. Wenn er gezwungenermaßen einen Test machen muss, bekommt er einen Abzug von -1 auf den Eigenschaftswert. Ein verletzter Abenteuerer kann aber dennoch am Kampf teilnehmen (obwohl seine KS 0 ist), um z.B. mit seiner Rüstung Schaden abzufangen und damit die restliche Gruppe zu stärken.

Wenn ein Abenteuerer, z. B. durch einen Angriff, eine zweite Verletzung bekommt, dann kann er noch eine lebensrettende Aktion machen, z. B. einen magischen Trank zu sich nehmen, den er selbst oder sein Hintermann griffbereit hat.

Ein Abenteuerer stirbt, wenn er zwei Verletzungen hat oder wenn ein Abenteuerer entsprechende Informationen enthält, z. B. wenn ein Abenteuerer vergiftet wird oder in eine Schlucht stürzt.

Ende der Gruppe

Wenn ein Spieler keinen oder nur noch einen lebenden Abenteuerer hat, dann ist die Gruppe am Ende und der letzte Abenteuerer reitet einsam in den Sonnenuntergang. Der Spieler kann in seinem nächsten Spielzug aber gleich wieder mit einer neuen Gruppe anfangen, wie zu Beginn des Spiels (siehe Abenteuer-Erschaffung).

Untote

Skelette, Zombies und lebende Leichen, Vampire, Mumien, Schwarze Reiter, Geister und Dämonen gehören zur Gruppe der Untoten. Untote sind nach drei Kampfunden nicht erschöpft (siehe 13a Flucht).

Untote sind empfindlich gegen Silberwaffen. Deshalb bekommt man damit +1 gegen Untote.

Geister und Dämonen können nur mit magischen Waffen verwundet werden. Ein Abenteuerer, der keine magische Waffe hat, kann zwar am Kampf gegen diese Gegner teilnehmen, hat aber dann eine KS von 0.

Der Schaden von Dämonen kann nur von magischen Rüstungen abgehalten werden. Eine normale Rüstung oder ein normaler Schild hat gegen Dämonen einen RW von 0.

Geister, Dämonen, Mumien und Schwarze Reiter verursachen verfluchten Schaden (schwarzer Tropfen). Dieser Schaden kann nicht durch Ausruhen geheilt werden, sondern muss durch Magie (Heilspruch oder Heiltrank) geheilt werden. Fluchbrecher macht eine verfluchte Verletzung zur normalen Verletzung.



Kampfbeispiel

Pauls Abenteurergruppe „Die Retter von Abendheim“ sind im Moor auf die Dungelelfenspione gestoßen (Mo80). Da Paul einen Elf in der Gruppe hat, greifen sie an und der Kampf ist ein erzwungener NK+FK.

Paul entscheidet sich, mit seiner Elfenwaldläuferin für Aufmerksamkeit zu würfeln, was er schafft, um den Kampf freiwillig zu machen. Dadurch kann sein Zwergenkämpfer Bramär die Fertigkeit Sturmangriff einsetzen, was ihm in der ersten Kampfrunde einen Bonus von +1 gibt.

Paul hat für NK+FK eine KS von $4W6+16$ (+1 für Sturmangriff). Er würfelt 2, 2, 3 und 5. Das ergibt für die erste Kampfrunde ein Ergebnis von $12+16+1=29$ und teilt das seiner Vorleserin, Sarah, mit. Diese hat für die Dungelelfen eine KS von $4W6+15$ und würfelt 5, 6, 3 und 5, was 34 ergibt.

Sie rechnet ihr Ergebnis von $34 - 29$ von Paul, was eine Differenz von 5 ergibt und sagt Paul daraufhin, „Die Retter bekommen 5 Schaden.“

Pauls erster Abenteurer, der Zwergenkämpfer, hat eine normale Lederrüstung und einen normalen Schild, was ihm einen RW von 3 gibt. Von den 5 Schaden werden die ersten drei Punkte also von der Rüstung abgehalten und der vierte Punkt verursacht eine Verletzung. Der noch übrige Schadenspunkt geht nun auf den zweiten Abenteurer, die Elfenwaldläuferin Gyldaril, welche allerdings einen Waffenrock trägt, der den Schaden auffängt, ohne weitere Verletzungen hervorzurufen. Paul legt eine Verletzungsmarke auf den Bogen des Zwergs.

Die Dungelelfen sind Räuber und würden dem Zwerg nun einen Gegenstand rauben, aber Paul gibt den Kampf noch nicht auf. Sein Halblingkleriker Balbor würfelt für Geschick, um sein Heilwunder anzuwenden und schafft es mit einer 2, wodurch die Verletzung des Zwerges augenblicklich entfernt werden kann und keine Konsequenzen dadurch entstehen.

Nun gibt es eine zweite Kampfrunde, in welcher der +1 Sturmangriffsbonus nicht mehr gilt. Also KS $4W6+16$. Paul würfelt nun eine 6, 1, 4 und 2, was insgesamt 29 ergibt. Sarah würfelt dieses Mal nur 2, 2, 3 und 1, was insgesamt eine 26 ergibt. $29 - 26 = 3$. Pauls Gruppe hat also den Dungelelfen 3 Schaden zugefügt.

Sarah zieht von diesem Schaden nun den RW 1 der Dungelelfen ab, was dazu führt, dass diese 2 Schaden bekommen und somit den Kampf verlieren.

Pauls Retter haben also gewonnen und bekommen, wie es im Ereignistext vermerkt ist, 1 Ruhm! und den Schatz...



Spezialaktionen

Anstatt sich zu bewegen und ein Abenteuer zu erleben, kann die Gruppe in der Wildnis ein Lager aufschlagen oder in Ansiedlungen im Wirtshaus rasten. Um ein Wildnislager aufschlagen zu können, muss ein Abenteurer in dem Gebiet heimisch und unverletzt bzw. einsatzfähig sein.

Jeder Abenteurer kann dann eine einzelne, von den anderen unabhängige Spezialaktion durchführen – auch derjenige, der das Lager aufschlägt (außer Ausruhen). Welche Spezialaktionen in dem jeweiligen Gebiet möglich sind, steht teilweise auch im Einleitungstext des Gebietes im Ereignisbuch.

Entwicklung von Abenteuern

Ein Abenteurer kann sich mit Spezialaktionen auf unterschiedliche Art und Weise weiterentwickeln:

- Steigerung von Eigenschaften
- Erlernen neuer Fertigkeiten (bei Lehrer oder Meister)
- Meisterschaft von Fertigkeiten (bei Großmeister)

Folgende Spezialaktionen gibt es:

Ausruhen (Wildnislager oder Ansiedlung)

Ein verletzter Abenteurer tut in diesem Spielzug nichts und heilt dadurch eine Verletzung (roter Tropfen). Der Abenteurer, der das Lager aufschlägt, kann nicht ausruhen.

Verfluchter Schaden (schwarzer Tropfen) von Mumien, Geistern, Dämonen oder dunklen Reitern kann nicht durch Ausruhen geheilt werden. Dazu bedarf es Magie.

Training (Wildnislager oder Ansiedlung)

Der Abenteurer kann eine seiner Eigenschaften (BW, ST, GE oder IT) um einen Punkt steigern, indem er trainiert. Dazu gibt er die in dem Ring angegebene Zahl von Ruhm!-Marken zurück und malt den Punkt schwarz aus.

Fertigkeit beim Lehrer erlernen (Ansiedlung)

Der Abenteurer kann in Ansiedlungen einen Lehrer aufsuchen und von ihm eine ausgewählte Fertigkeit seines Berufes erlernen. Das kostet 30 Gold und 1 Ruhm! Berufsfremde Fertigkeiten können ebenfalls gelernt werden. Das kostet allerdings 30 Gold und 2 Ruhm!

Klerikerwunder und Zaubersprüche können nicht berufsfremd von anderen Berufen gelernt werden.

Kleriker und Zauberer können auch nicht auswählen, was sie lernen. Ihre Gebete und Studien sind meistens unvorhersehbar und die Fertigkeit muss nach der Bezahlung des Lehrers ausgewürfelt werden (siehe Berufsbeschreibung im hinteren Teil der Regeln).

Bild links: Streithammer und
Morgenstern – Werkzeuge des Ruhms!

Fertigkeit beim Meister erlernen (Ereignis)

Der Abenteurer kann in Ereignissen auf Meister treffen, die ihm in dem Spielzug eine Fertigkeit beibringen. Das kostet, wenn nichts anderes erwähnt ist, 50 Gold oder 1 Ruhm! Ein Meister kann nur einen Abenteurer lehren.

Fertigkeit beim Großmeister steigern (Ereignis)

Der Abenteurer kann in Ereignissen auf Großmeister treffen, die ihm helfen, in dem Spielzug eine bereits gelernte Fertigkeit zur Meisterschaft zu bringen. Wenn die Kosten dafür nicht erwähnt werden, kostet das 100 Gold oder 2 Ruhm!

Eine meisterhafte Fertigkeit wird auf dem Abenteurerbogen durch drei Ausrufezeichen (!!!) gekennzeichnet. Wenn die Fertigkeit noch nicht gelernt wurde, kann der Großmeister sie auch normal lehren wie ein Meister.

Harte Arbeit (Ansiedlung)

Der Abenteurer arbeitet den gesamten Spielzug und bekommt dafür eine kleine Summe an Gold. Wieviel das ist, steht direkt am Anfang jeder Ansiedlung im Ereignisbuch (in Gadûr z. B. ST-I Gold).

Abenteurer sind für harte Arbeit nicht wirklich gemacht, deshalb darf diese Spezialaktion nicht zwei mal hintereinander gemacht werden, ohne einen Ereigniswurf zwischendrin zu machen.

Kauf und Verkauf (Ansiedlung)

Ein Abenteurer kann beliebig viele Gegenstände von der Ausrüstungsliste kaufen (zum angegebenen Preis) und Dinge verkaufen (zum halben Preis). Dabei kann er auch für andere Gruppenmitglieder einkaufen und deren Gold dafür benutzen. Nur seine Rüstungen muss jeder Abenteurer persönlich für sich selbst kaufen, da sie angepasst werden muss.

Beim Einkauf muss beachtet werden, dass einiges nur in manchen Ansiedlungen erhältlich ist (siehe Spalte Ansiedlungen). Meisterhafte, silberne oder edle Ausführungen von Dingen sind nur in den blau gedruckten Ansiedlungen zu bekommen.

Abenteurer anwerben (nur komplette Gruppe)

Wenn eine Gruppe aus weniger als 4 Abenteurern besteht (Feen nicht mitgerechnet), kann sie ihre Reihen wieder vervollständigen, indem sie Abenteurer anwirbt.

Um einen Abenteurer anzuwerben, muss die Gruppe sich in einer Ansiedlung oder einem anderen Anwerbungsland (Fe, Wi, UF) befinden und entweder auf der getrennten Liste zum Anwerben würfeln oder (wie zu Spielbeginn) einen heimischen Abenteurer mit beliebigem Beruf nehmen. Dieser hat dann eine zufällig ausgewürfelte Fertigkeit und besitzt nur einen Dolch und eine Schleuder.

Ein auf der Liste erwürfelter Abenteurer muss nicht aufgenommen werden. Wird er aufgenommen, kann gleich noch für einen zweiten gewürfelt werden, falls die Gruppe einen weiteren braucht.

Wird ein ausgewürfelter Abenteurer nicht akzeptiert,

muss er mit 5 Gold entschädigt werden. Es kann nächste Runde erneut gewürfelt werden.

Es dürfen sich zu jeder Zeit höchstens vier Abenteurer in der Gruppe befinden. Feen zählen nicht dazu.

Jeder neue Abenteurer, der in die Gruppe aufgenommen wird, kostet die Gruppe 10% Ehre! (aufrunden), da die von der Gruppe bereits vollbrachten Heldentaten durch die Anwesenheit unbeteiligter Neulinge verwässert werden.

Treffen von Abenteurergruppen (immer möglich)

Wenn sich die Gruppe mit einer anderen Gruppe in einem Landstrich befindet, können die Abenteurer nach dem Ereignis oder am Ende einer Rast Ausrüstung, Schätze, Gold und Gefälligkeiten (z.B. Zaubersprüche oder Wunder) tauschen.

Ein Treffen kann auch dazu benutzt werden, dass ein Dieb seine Diebstahl-Fertigkeit ein Mal gegen einen Abenteurer der anderen Gruppe einsetzt. Wenn er den Diebstahlwurf schafft, darf er eine Zahl aus den Ausrüstungszeilen eines beliebigen Abenteurers nennen. Siehe auch „Diebstahl“ bei den Diebesfertigkeiten.

Die Abenteurer eines Spielers können anderen Abenteurern keine Fertigkeiten beibringen. Sie sind einfach zu sehr mit der Suche nach Ruhm! und Ehre! beschäftigt, um als Lehrmeister zu taugen.

Audienz beim König (nur komplette Gruppe in St)

Nur die komplette und unverletzte Gruppe bekommt eine Audienz beim König in der Stadt Traumburg. Diese dauert die gesamte Runde. Dort können die Abenteurer dem König von ihren Heldentaten berichten und beliebig viele der folgenden Aktionen durchführen:

- 200 Gold in 1 Ehre! tauschen.
- 1 magischen Schatz in 50 Gold tauschen.
- 3 magische Schätze in 1 Ehre! tauschen.
- 1 Ruhm! in 50 Gold tauschen.
- 100 Ehre! haben und vom König zu Rittern des Reiches Ultimor geschlagen werden. **Sieg!**
- Unter 100 Ehre! haben und einen legendären Schatz überbringen und zu ewig besungenen Helden des Königreiches Ultimor werden. **Ultimativer Ultra-Sieg!!!**

Kampf zwischen zwei Gruppen

(nur wenn der Gegner einen legendären Schatz besitzt)
Eine Gruppe kann eine andere Gruppe nur dann angreifen, wenn die andere einen legendären Schatz besitzt und mehr Ehre! hat. Die angreifende Gruppe bekommt dadurch W100 Ruh! (siehe www.Ultimor.de) Der angegriffene Spieler würfelt in diesem Fall den Ruh! aus. Diese Spezialaktion kann man in der gleichen Runde durchführen, in der man sich in ein Land hineinbewegt hat. Sie kann direkt nach der Durchführung des normal ausgewürfelten Ereignisses stattfinden, wenn die Gruppe das will.

Die Gewinnergruppe darf die andere Gruppe normal ausrauben, wie es Räuber nach dem Kampf tun, und zusätzlich wechselt der legendäre Schatz seinen Besitzer (sofern der ursprüngliche Besitzer nicht wegteleportiert wird, oder davon fliegt o.ä.).



Heimisch und Überleben

Wenn ein Abenteuerer in einem Gebiet heimisch ist, kann er dort ein Lager aufschlagen und der Gruppe Spezialaktionen ermöglichen oder er kann in diesem Land manche Fertigkeiten besser nutzen.

In Ansiedlungen muss niemand heimisch sein und alle Abenteuerer sind automatisch in Wiesen und Feldern heimisch, weil das Überleben dort sehr einfach ist.

Überleben ist die Fertigkeit in einem Gebiet heimisch zu sein. Also wenn der Abenteuerer „Überleben Wald“ lernt, macht das den Abenteuerer heimisch im Wald und er kann in einem noch freien Feld der drei Heimisch-Felder „Wa“ notieren. Das erste Heimisch-Feld (oder die beiden ersten) ist bei allen Abenteuerern von Beginn an mit dem heimischen Gebiet ihrer Rasse belegt, und kann nicht verlernt werden. Bei Menschen ist es zum Beispiel Ma (Marsch), bei Elfen Wa (Wald).

Ein Abenteuerer kann in weiteren Gebieten heimisch werden, indem er für dieses Gebiet Überleben lernt. Ein Elf, der natürlicherweise im Wald heimisch ist, kann z.B. Überleben Ur lernen und wird dadurch im Urwald heimisch.

Jeder Abenteuerer kann in insgesamt drei Gebieten heimisch sein. Er kann in der Zeile „heimisch“ die freien Plätze mit weiterführenden Gebieten füllen. Dabei muss entlang der folgenden Gebietsäste gelernt werden, nur Waldläufer können lernen welche Gebiete sie wollen.

- Marsch - Moor - Sumpf - Schlucht
- Marsch - Kliff - Inseln - Schlucht
- Ebene - Ödland - Wüste - Schlucht
- Wald - Urwald - Dschungel - Schlucht
- Hügel - Berge - Vulkan - Schlucht
- Unterer Fluss - Oberer Fluss - Schlucht
- Unterer Fluss - Meer - Inseln

Um in mehr als drei Gebieten heimisch zu werden, muss ein normaler Abenteuerer eine seiner anderen Fertigkeiten belegen. Ein weiteres Gebiet belegt dann eine Fertigkeitenzeile. Waldläufer können eine Fertigkeitenzeile opfern, um in drei weiteren Gebieten heimisch zu werden.

Die Entgiftung von Wilbur, dem Halbling, war eine knappe Sache!



Es kann immer auch ein vorhergehendes Gebiet gelernt werden. Z. B. wenn ein Abenteuerer die Möglichkeit hat, Überleben Berg zu lernen, aber in den Hügeln noch nicht heimisch ist, dann kann er stattdessen Überleben Hügel lernen.

Jedes Wildnisgebiet (alle Gebiete außer Ansiedlungen) hat ein Ehre!-Intervall. Sobald die Gruppe die obere Ehre!-Zahl eines Gebietes erreicht hat (z.B. im Wald die 50), darf sie dort keine Ereignisse mehr auswürfeln und alle Abenteuerer der Gruppe werden automatisch heimisch in diesem Gebiet, ohne es notieren zu müssen.

Verliese!

Jedes Verlies hat eine bestimmte Gefährlichkeit:

Gefährliches Verlies (ab 10 Ehre!)

Sehr gefährliches Verlies (ab 30 Ehre!)

Tödliches Verlies (ab 50 Ehre!)

Wenn die Abenteuerer ein Verlies entdeckt haben, können sie entscheiden, ob sie sich im darauf folgenden Spielzug hineinwagen oder nicht. Manchmal lässt ihnen der Ereignistext aber keine Wahl, dann muss die Gruppe das Verlies erkunden.

Wenn die Gruppe hineingeht, muss der Spieler einen normalen Ereigniswurf mit W100 machen. Das Ereignis wird wie gewohnt abgehandelt. Danach muss aber so lange weitergewürfelt werden, bis die Gruppe zu einem Verliesende kommt. Erst dann ist der Spielzug beendet.

Während sich die Abenteuerergruppe durch ein Verlies bewegt, gilt stets die Marschordnung, die die Abenteuererbögen aufweisen. Die Reihenfolge der Bögen kann vor dem Auswürfeln jedes Ereignisses geändert werden, nach dem Würfeln jedoch nicht mehr, es sei denn, es handelt sich um einen freiwilligen Kampf oder einen anderen Entscheidungspunkt (/).

Eine Gruppe, die im Verlies ist, kann nach jedem abgeschlossenen Ereignis den Zug beenden, um in irgendeiner kalten, dunklen Ecke eine kurze Rast zu machen. Im nächsten Spielzug sind zwar keine Verletzungen durch Ausruhen geheilt, aber die Zauberer haben dann immerhin wieder neue Zauberkraft.

Die meisten Reittiere können nicht ins Verlies mitgenommen werden. Sie warten draußen, bis die Abenteuerer zurückkehren. Wenn die Gruppe das Verlies nicht im gleichen Land verlässt, verbleiben die Reittiere im Ursprungsland, bis sie dort jemand abholt.

Am Ende jedes Spielzuges der Besitzer wird mit W6 gewürfelt. Bei 6 werden die Tiere von Räufern mitgenommen. Gleiches gilt auch für alleine gelassene Fahrzeuge.

Reittiere können übrigens auch in normalen Ereignissen nicht mitgenommen werden, wenn es sich um ein Gebäude oder eine Höhle handelt.

Schätze

Wenn die Gruppe ein Abenteuer besteht oder in einem Verlies umherirrt, gibt es oft Hinweise, dass sie Gold gefunden hat. Das kann ein fester Betrag sein oder eine Zahl, die ausgewürfelt werden muss.

Beispielsweise „(2+W6) Gold“ würde heißen, dass der Vorleser einen sechsseitigen Würfel werfen und zum Ergebnis 2 dazuzählen muss. Diese Anzahl an Goldmünzen kann sich der Spieler dann gutschreiben.

Hin und wieder gibt es auch Hinweise auf die Schatztabellen – Normale Schätze (NS) und Magische Schätze (MS) und sehr selten auch Legendäre Schätze (LS). Sie stehen stets mit einer nachfolgenden Angabe in Klammern, die sagt, mit welchem Würfel man auf der Tabelle würfeln muss. „(MS 2W10)“ würde z. B. heißen, dass mit 2W10 auf der Tabelle für Magische Schätze gewürfelt wird.

Die Schatztabellen enthalten besondere Schätze, die die Abenteurer finden können. Es gibt recht wertvolle normale Schätze (NS), magische Schätze (MS) oder sogar legendäre Schätze (LS).

Die legendären Schätze sind einmalig. Wenn ein anderer Spieler diesen Schatz bereits in seinem Besitz hat, ist das Würfelergebnis nicht gültig und kann auch nicht wiederholt werden. Der betreffende Spieler hat Pech gehabt, ein anderer kam ihm zuvor.

Normale Schätze (NS) zählen zum Gold und werden nicht als eigener Ausrüstungsgegenstand notiert, es sei denn, sie sind schwer (!) oder sehr schwer (!!).

Schwere Dinge können nur im Rucksack oder auf einem Reittier transportiert werden, sehr schwere nur auf einem Wagen oder im Boot.

Jeder Abenteurer kann nur einen schweren Gegenstand tragen (mit ST 5 zwei, mit ST 6 drei schwere oder sogar einen sehr schweren).

Magische und legendäre Schätze sind immer Ausrüstungsgegenstände, die bei der griffbereiten Ausrüstung, am Sattelknauf eines Reittieres oder im Rucksack vermerkt werden müssen.

Gold

Die Abenteurer bekommen im Laufe des Spiels immer wieder Gold. Sie können sich dafür Ausrüstung (z. B. Waffen) kaufen oder Fertigkeiten beibringen lassen.

Gold muss zwar jeweils bei den einzelnen Abenteurern im Geldbeutel notiert werden, es kann aber jederzeit innerhalb der Gruppe weitergegeben werden. Die Reichtümer der einzelnen Abenteurer sind also stets gemeinsames Gold der Gruppe und können natürlich für alle verwendet werden.

Wenn die Abenteurer also einkaufen wollen, kann einer der Abenteurer das Gold der anderen nehmen, um alles zu besorgen. Nur Rüstungen müssen von ihrem Träger selbst gekauft werden, da sie angepasst werden müssen.

Wenn die Gruppe einen finanziellen Engpass hat, kann sie in den Ansiedlungen auch ganz normal arbeiten, um zu Gold zu kommen. Wieviel die Arbeit bringt ist von Stadt zu Stadt unterschiedlich und steht im Einleitungstext der jeweiligen Ansiedlung im Ereignisbuch.

Abenteurer arbeiten jedoch immer nur eine Runde, dann müssen sie erst wieder mindestens ein Ereignis auswerfen, bis sie wieder Lust auf Arbeit haben.

Der Verkauf von Ausrüstungsgegenständen bringt ihren halben Kaufpreis ein.

Edelsteine

Diese können im Geldbeutel, oder wie andere Ausrüstung im Rucksack oder als griffbereit, notiert werden. Edelsteine können nur in Ansiedlungen in Gold umgewandelt werden. Diese Transaktion kann auch mit einem Handeln-Wurf beeinflusst werden.

Edelsteine dürfen nicht geteilt werden. Sollten sie Teil eines Handels sein, gelten sie als einzelner Gegenstand, obwohl sie einen Gegenwert in Gold haben.

Wenn z.B. ein Abenteurer einen Gegenstand in einem Ereignis kaufen und einen Edelstein als Bezahlung benutzen will, dann muss er den gesamten Edelstein dafür hergeben, auch wenn der Wert sehr viel größer sein sollte, als der geforderte Betrag. Es gibt dafür in einem Ereignis kein Rückgeld.



Talismane

Diese Glücksbringer sind sehr vorteilhaft. Ein Abenteurer kann mit einem Talisman einen einzelnen Würfel noch einmal würfeln. Das neue Ergebnis zählt und der Talisman zerfällt augenblicklich zu Staub.

Folgende Talismane gibt es. Dahinter stehen die Gebiete, in denen sie Wirkung haben. Nur dort kann man sie benutzen:

1 Gold-Talisman	oberirdisch außer Sh
2 Türkis-Talisman	Eb, Öd, Wü
3 Eisen-Talisman	Hü, Be, Vu
4 Holz-Talisman	Wa, Ur, Ds
5 Knochen-Talisman	Ma, Mo, Su
6 Wasser-Talisman	Ma, UF, OF, Me, Mg
7 Kristall-Talisman	Mg, Küste, In
8 Rubin-Talisman	Wü, Vu, Ds, Su
9 Lava-Talisman	Vu, Sh, In
10 Wachs-Talisman	alle Verliese, Sh, Hölle
11 Diamant-Talisman	überall

Jeder Abenteurer kann immer nur höchstens einen Talisman besitzen. In dem Moment, wo er zwei bei sich trägt, zerfallen beide wirkungslos zu Staub. Reittiere können in der Sattelknaufzeile einen eigenen Talisman tragen bzw. ein Gaul auf dem Wagen.

Schlüssel, Kisten, Portale

Hin und wieder finden die Abenteurer Truhen oder treffen auf Türen oder Portale aus Metall. Diese können nicht gewaltsam geöffnet werden und müssen entweder durch einen Schlüssel gleicher Art oder mit der Fertigkeit Schlösser öffnen geöffnet werden. Siehe auch Fertigkeitsbeschreibung bei Dieb oder Seefahrer.

Mit Schlösser öffnen kann jedes Schloss von jedem Abenteurer nur ein Mal bearbeitet werden. Wenn der Wurf nicht erfolgreich war, muss ein passender Schlüssel benutzt werden.

Schlüssel können für ein beliebiges Schloss ihrer Farbe benutzt werden und werden nach Benutzung ausstrahlt.

Metallkisten können, falls sie nicht geöffnet werden können, mitgenommen werden, sind allerdings sehr schwer (!!). Man benötigt dazu also einen Wagen oder eine ST von 6 oder mehr. Nicht vergessen, hinter der Kiste die Ereigniszahl zu notieren, um später den Inhalt nachzuschlagen! Sie können geöffnet werden, sobald die Gruppe einen passenden Schlüssel findet.

Magische Schlüssel können jedes Metallschloss öffnen.

An einem Schlüsselbund eines Metalls sind beliebig viele Schlüssel dieser Art. Ein Schlüsselbund muss also nicht ausstrahlt werden, wenn man ihn benutzt, so wie das bei einzelnen Schlüsseln der Fall ist.

Wenn ein Abenteurer 3 Schlüssel der gleichen Art hat, kann er einen Schlüsselbund daraus machen.

Fluch!



Wenn ein Abenteurer verflucht wird, bekommt er eine Fluch!-Marke und dadurch einen Abzug von -1 auf jede Art von Kampf, solange bis der Fluch! aufgehoben wird. Jeder weitere Fluch! addiert sich dazu. Flüche können durch den Zauberspruch Magieschutz direkt bei der Verfluchung abgewendet werden. Das Klerikerwunder Fluchbrecher oder Fluch bannen in Ansiedlungen (siehe Ausrüstungsliste) entfernt einen Fluch! eines Abenteurers.

Es gibt auch eine Erweiterung spezieller Fluch!-Karten. Wenn diese Karten verfügbar sind, kann eine Karte statt einer Marke gezogen werden.

Questen

In manchen Ereignissen erfährt die Gruppe von einer Queste (z. B. Öd 34), die sie sich auf ihrem Gruppenbogen unter Questen notieren darf. Eine Gruppe kann gleichzeitig bis zu drei Questen notiert haben.

Wenn die Gruppe sich zu Beginn ihres Spielzuges im Land einer notierten Queste befindet, kann sie die Queste fordern und ohne zu würfeln direkt zu dieser Ereigniszahl gehen, dafür gibt es auch keine Ehre!-Grenze.

Wenn nichts anderes vermerkt ist, bekommt die Gruppe einen zusätzlichen Ruhm!, wenn sie das dortige Ereignis erfolgreich abschließt. Die besuchte Queste wird in jedem Fall ausstrahlt.

Questen können auch sonst jederzeit ausstrahlt werden, aber die Gruppe bekommt einen Punkt Ehre! dafür abgezogen.

Wenn eine Gruppe in einem Gebiet die maximale Ehre!-Zahl überschritten hat und dort keine Ereignisse mehr auswürfeln darf, so darf sie dort trotzdem noch eine Queste erledigen, die sie aufnotiert hat.

Verlies-Regel: Wenn eine Gruppe ein Verlies findet, sich aber noch nicht hineinwagt, kann sie das Verlies unter den Questen in Klammern notieren und zu einem späteren Zeitpunkt hineingehen. Die Klammern sind deshalb notwendig, weil es dafür weder einen zusätzlichen Ruhm!-Punkt für erfolgreichen Abschluss gibt noch Ehre!-Abzug, wenn man es ausstrahlt.

Aufträge

Wenn Abenteurer einen Auftrag von einem Adligen bekommen oder freiwillig einen annehmen, dann müssen sie diesen auf dem schnellsten Wege erledigen.

Aufträgen von Adligen ist immer Folge zu leisten, es sei denn die Gruppe hat einen Adligen gleichen oder höheren Ranges. Im Spielzug direkt nach der Beauftragung darf noch ausgeruht, eingekauft, trainiert und gelernt werden. Diese Vorbereitung ist nicht gestattet, wenn der Auftrag als dringlich formuliert ist (z. B. „schnellstens“).

Abenteurer, Meister und Großmeister

In manchen Ereignissen trifft die Gruppe andere Abenteurer, bzw. Meister, und Großmeister. Man erkennt sie auch dran, dass eine oder mehrere Fertigkeiten erwähnt sind, die man von ihnen erlernen kann, indem man das entsprechende Gold und den Ruhm! entrichtet.

Abenteurer (bzw. Meister)

Sie können angeheuert werden, wenn die Gruppe weniger als vier Abenteurer hat (Feen immer). Außerdem beherrschen sie eine Fertigkeit, die man von ihnen lernen kann (siehe Spezialaktionen). Und sie besitzen häufig noch einen Gegenstand oder Gold, das ein Dieb mit der Fertigkeit Diebstahl von ihnen klauen kann.

Großmeister

Wer einen Großmeister findet, hat Glück, denn das ist die einzige Möglichkeit, den Meistergrad in einer bereits gelernten Fertigkeit zu erlangen (siehe Spezialaktionen). Wenn die angebotene Fertigkeit noch nicht beherrscht wird, lehrt sie der Großmeister auch grundlegend zum normalen Preis, so als wäre er ein Meister.

Begleiter, Anhänger und Engelchen

Abenteurer können Begleiter bekommen, z.B. Tiere, die ihnen folgen und ihnen Fertigkeiten oder andere Vorteile verschaffen, solange sie bei ihnen sind. Diese werden im Rucksack aufnotiert oder auf eine Blankokarte geschrieben und neben den Abenteurer gelegt.

Zauberer können zusätzlich spezielle Anhänger (Männchen) bekommen, aber nicht mehrere gleichzeitig, denn Männchen sind eifersüchtig.

Kleriker können Engelchen bekommen. Diese sind allerdings nicht eifersüchtig. Mehrere von ihnen können den Kleriker umschweben.

Es wird in zukünftigen Erweiterungen des Spiels zusätzliche Spielkarten für Begleiter und Anhänger geben. Wer das möchte, kann sich auch selbst solche Karten machen, falls er einen Begleiter findet (z.B. mit einem Satz der Blankokarten von FlyingGames).

Begleiter stehen in einer besonderen Beziehung zu ihrem Abenteurer und können deshalb nicht weiter gegeben werden.

Wenn ein Abenteurer stirbt, dann verschwinden alle seine Begleiter. Auch nach dem Tod können sie nicht an einen anderen Abenteurer weitergegeben werden.

Rechts: Die zahme Ratte und das mächtige Goldmännchen sind wertvolle Begleiter.

Zauberspruchrollen

Jeder Abenteurer kann eine Zauberspruchrolle lesen, indem er einen Intelligenzwurf macht. Wenn der Wurf glückt, kann der Abenteurer den darauf beschriebenen Zauberspruch anwenden, als wäre er ein Zauberer oder Kleriker, der ihn als Fertigkeit gelernt hat. Zauberer und Kleriker, die eine Spruchrolle ihres eigenen Berufes anwenden, bekommen +1 auf den IT-Wurf. Die Magie der Zauberspruchrolle ist nach der Anwendung verbraucht, egal ob sie erfolgreich war oder nicht.

Tod und Gruppendynamik

Wenn ein Abenteurer stirbt, bekommt er ein Todeskreuz hinter seinem Namen und auf dem Gruppenbogen, und der Abenteurerbogen wird entfernt (bzw. unter den Gruppenbogen gelegt oder im Unterschlupf beigesetzt). Er nimmt ab sofort nicht mehr am Spiel teil.

Abenteurer dürfen die Gruppe nicht willentlich verlassen. Man geht davon aus, dass alle Freunde sind und niemanden verstoßen oder einem unnötig hohen Todesrisiko aussetzen. Spieltaktiken, die den gewollten Austausch von Abenteuern provozieren, bzw. das gezielte Opfern von Abenteuern sind also nicht legitim!

Eine Gruppe, die drei Abenteurer neu angeworben hat (entweder nach dem Tod eines Abenteurers oder weil eine Feen dazukommt), darf keine weiteren Abenteurer anwerben. Wenn die 7 Zeilen voll sind, ist das Schicksal der Gruppe besiegt.

Wenn ein Abenteurer stirbt, geht eventuell eine Menge wichtiger Ausrüstung mit ihm verloren. Das kommt auf die Art des Todes an.

Wenn ein Abenteurer in einem Kampf gegen Räuber stirbt oder seine Leiche in einem Ereignis verloren geht (z.B. durch Lawine begraben, in einen bodenlosen Schacht gefallen etc.), dann kann die Gruppe seine Besitztümer nicht mehr an sich nehmen.

Wenn der Abenteurer in einem Kampf gegen nicht räuberische Gegner oder in einem normalen Ereignis stirbt (z.B. vom Baum erschlagen, in eine Fallgrube gefallen etc.), dann können die verbliebenen Abenteurer seinen Leichnam ordentlich begraben und seine Besitztümer erben und unter sich aufteilen.



Reittiere und Wagen



Die Abenteurer können Reittiere kaufen, finden oder zählen. Wenn ein Abenteurer ein Reittier hat, muss er es in der Reittierzeile eintragen, um es zu reiten. Er kann es auch führen, dann wird es im Rucksack notiert.

Wenn er ein Reittier hat, kann er auch in der Sattelnkauf-Zeile (die zusätzliche Zeile unter dem Reittier) einen weiteren griffbereiten Gegenstand notieren. Diesen hat er allerdings nicht griffbereit, wenn er das Reittier nicht benutzt (z. B. im Verlies).

Wenn das Reittier einen speziellen Sattel bekommt, wird dieser grundsätzlich in der Sattelnkauf-Zeile notiert.

Jeder Abenteurer kann nur ein Reittier reiten. Ein Wagen mit Gaul muss ebenfalls unter Reittier vermerkt werden, weil das Fahren des Fuhrwerkes das Reiten verhindert.

Zusätzliche Reittiere können aber durchaus im Rucksack notiert werden. Sie laufen dann hinterher und geben dem Abenteurer dadurch keinen Vorteil.

Reittiere haben eine BW, einen NK-Bonus und eventuell noch Besonderheiten.

Esel (BW 3 / NK +0), keine edlen Tiere verfügbar.

Pony (BW 4 / NK +0).

Reitpferd (BW 5 / NK +0), keine Zwerge u. Halblinge.

Schlachtross* (BW 5 / NK +2),

keine Zwerge und Halblinge, Lanze gibt +3.

Reiteber* (BW 4 / NK +2), nur Zwerge.

Wagen+Gaul (BW 2 / NK +0), trägt sehr schw. Dinge.

Riesenheupferd (BW 5 / NK +1), nur Halblinge, keine schweren Gegenstände, Fertigkeit: Wegspringen**.

Vogel Strauß* (BW 5 / NK +1), nur Halblinge.

Einhorn* (BW 5 / NK +1), nur Elfen u. Menschenfrauen, gibt dem Reiter +1 auf IT-Würfe.

Pegasus* (BW 5 / NK +1), fliegt, Lanze gibt +3.

Reitschnecke (BW 2 / RW +1), Schutz vor Fallen, verliestauglich.

Riesenhundertfüßer (BW 3 / NK +3), verliestauglich.

Säbelzahniger (BW 5 / NK +3).

Riesenluftkäfer (BW 2 / NK +1), ein Spielzug lang unter Wasser atmen möglich, nur Halblinge.

* Lanze einhändig möglich.

** Wegspringen: Siehe unter Diebesfertigkeit Ducken.

Ponys, Reitpferde, Schlachtrösser und Reiteber, die gekauft werden, können zum dreifachen Preis entweder schnell (+1 BW) oder stark (+1 NK) sein. Diese edlen Reittiere sind aber nur in den auf der Übersicht in blau markierten Ansiedlungen zu bekommen.

Reittiere können keine Tränke trinken und nur speziell für sie geeignete Gegenstände (z.B. Sättel) verwenden. In der Sattelnkaufzeile kann jedoch stattdessen ein weiterer Gegenstand abgelegt werden (z.B. Talisman), der als griffbereit gilt, wenn der Abenteurer bei seinem Reittier ist (also nicht in Verliesen oder Gebäuden).

Boote und Schiffe

Flöße, Boote und Schiffe können benutzt werden, um über Wasser-Regionen (Fluss und Meer) zu fahren, wobei Schiffe nicht den Oberen Fluss befahren können. Generell gibt es bei den verschiedenen Wasserfahrzeugen Unterschiede in der Tragkraft und für den Kampf. Flugfähige Abenteurer zählen nicht zur Tragkapazität. Flöße und Boote passen auf einen Wagen, Schiffe nicht.

Floß (!)

Kann bis zu vier Abenteurer, aber keine Reittiere tragen. Gibt auf dem Wasser -1 für jeden Abenteurer, im NK und FK.

Jeder Seefahrer, der in einer Küsten- oder Uferregion rastet, kann mit einem gegückten ST- oder IT-Wurf ein Floß bauen. Jeder, der ihm dabei hilft, gibt ihm einen Bonus von +1.

Boot (!), Kosten: 70 Gold (St, Do)

Kann fünf Abenteurer und zwei Reittiere oder Wagen befördern.

Schiff (!!!), Kosten: 210 Gold (St)

Kann beliebig viele Abenteurer, Reittiere oder Wagen tragen. Gibt auf dem Wasser +1 für jeden Abenteurer im NK.

Ein Schiff kann man für 20 Gold in Traumburg mieten, um aufs Meer und zurück oder zur Ebene, zum Kliff oder zu den Inseln zu gelangen. Man kann das Schiff auch für je 10 Gold beliebig viele weitere Spielrunden mieten. Ein Liegeplatz in Traumburg kostet 10 Gold.

Zwergenluftschiff (!!!)

Kann fünf Abenteurer und zwei Reittiere oder Wagen + Gaul tragen. Gibt beim Kampf im Freien +1 für jeden, der FK macht.

Man kann es nur in speziellen Ereignissen bekommen. Mit dem Luftschiff kann man bei der Bewegung in ein Land einfach in der Luft bleiben und muss dann kein Ereignis auswürfeln. Mit dem Luftschiff kann man 2 Landstriche weit ziehen.

Fahrzeuge notieren

Wagen, Flöße, Boote, Schiffe, Luftschiffe oder andere Fahrzeuge gehören normalerweise einem Abenteurer und werden in seiner Reittierzeile vermerkt. Kutscher oder Kapitäne können folglich kein Reittier haben. In der Zeile darunter kann eventuell der Name des Fahrzeuges aufgeschrieben werden, falls der Kapitän einen vergeben will.

Außerdem wird auf der Rückseite des Gruppenbogens ein Viertel für dieses Fahrzeug reserviert. Dort kann aufgeschrieben werden, welche Ausrüstung sich auf der Ladefläche oder im Lagerraum befindet. Wenn der Kapitän das Schiff gestohlen bekommt, sind diese Gegenstände genauso weg, als wäre der Rucksack geklaut worden.

Geschwindigkeit von Aktionen

Es gibt Aktionen, die entweder durch einen Testwurf gegen eine Eigenschaft ausgeführt werden (Siehe „Eigenschaften und Tests“ S. 13b) oder, wie bei automatischen Aktionen, ohne dass ein Wurf gemacht werden muss. Diese Aktionen sind oft Reaktionen auf Vorfälle oder andere Aktionen. Alle Aktionen haben verschiedene Geschwindigkeiten. Die Reaktion muss stets mindestens gleich schnell sein.

Dauerhafte Aktion (dA)

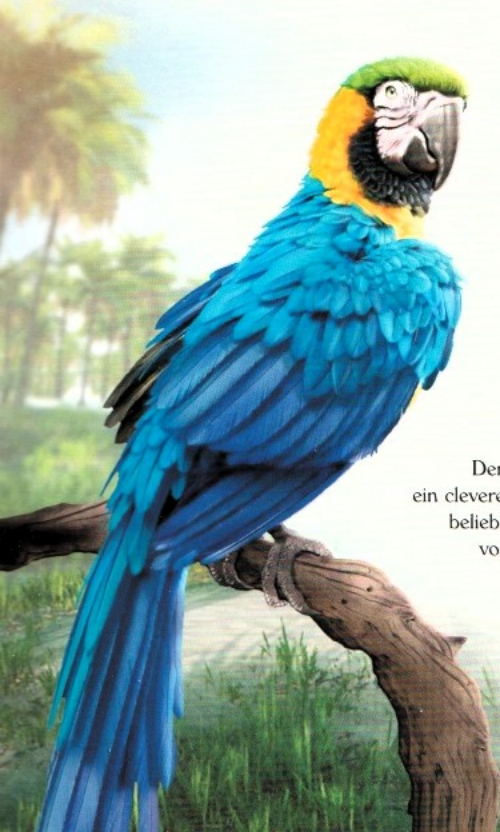
Diese Art von Aktion geschieht über die Dauer eines gesamten Spielzuges (eventuell mehrere Tage) und jeder Abenteurer kann in seinem Spielzug nur eine einzige solche Aktion machen.

Beispiele für sehr lange Aktionen sind: Fertigkeit lernen, Eigenschaft trainieren, ausruhen (Verletzung heilen), beliebig viele Käufe oder Verkäufe tätigen (Einkaufsbummel)...

Langsame Aktion (lA)

Diese Art von Aktion geschieht über einen längeren Zeitraum hinweg (mehrere Minuten oder Stunden) innerhalb eines Ereignisses.

Beispiele für langsame Aktionen sind: einen Gegenstand weitergeben (innerhalb der Gruppe irgendwo anders aufschreiben), Handeln, Schlösser öffnen, Orientierung, Abkürzung, Funke des Lebens, Tränke brauen, einen einzelnen Kauf oder Verkauf tätigen oder etwas benutzen, das sich im Rucksack befindet.



Der Papagei ist ein cleverer Vogel und beliebter Begleiter von Seeleuten.



Turmfalken sind nützliche und aufmerksame Begleiter für Waldläufer oder Diebe.

Augenblickliche Aktion (aA)

Wenn eine Aktion augenblicklich stattfindet (eine oder mehrere Sekunden), kann man auch nur mit einer anderen augenblicklichen Aktion darauf reagieren. Eine augenblickliche Aktion ist z.B. von einer Falle getroffen werden, in einen unausweichlichen Kampf hineingeraten, Zaubersprüche oder Wunder wirken, einen griffbereiten Trank trinken oder andere griffbereite Gegenstände anwenden. Wenn eine augenblickliche Aktion die Benutzung eines Gegenstandes erfordert, dann muss dieser Gegenstand griffbereit vorne auf dem Bogen des agierenden Abenteurers stehen. Das Weitergeben eines Gegenstandes oder ihn aus dem Rucksack holen, ist eine langsame Aktion und damit als Reaktion auf einen augenblicklichen Vorfall nicht schnell genug.

Beispiel: Ein Abenteurer fällt in eine Fallgrube (augenblickliche Aktion). In seinem Rucksack befindet sich ein Flugtrank, welcher den Fall abbremsen und damit die Konsequenzen der Falle abwenden würde. Den Trank aus dem Rucksack zu holen, dauert aber leider zu lange, denn die Falle passiert augenblicklich und den Gegenstand aus dem Rucksack zu holen ist langsam.

Sofortige Aktion (sA)

Sofortige Aktionen geschehen so schnell, dass man nicht mehr darauf reagieren kann. In dem Moment wo sie getan (angekündigt oder vorgelesen) werden, sind sie geschehen und nichts kann mehr darauf Einfluss nehmen.

Beispiel: Wenn man einen zweiten Talisman nimmt, zerfallen beide sofort zu Staub, was z.B. ihre Benutzung (die nur augenblicklich passiert) verhindert.



Kämpfer und ihre Fertigkeiten



Kämpfer sind das Rückgrat einer Abenteurergruppe. Sie haben keinerlei Einschränkungen und eine Menge Fertigkeiten zur Verbesserung des wichtigen NK-Wertes. Dennoch haben sie (mit Ausnahme von Taktik) keine Fertigkeiten, die die Möglichkeiten der Gruppe erweitern.

1W6 würfeln für die Anfangsfertigkeit:

1-2: Parade

3: Sturmangriff

4: Rundumschlag

5: Panzerstich

6: Ausdauer

Alle weiteren Fertigkeiten werden frei gewählt.

Parade (automatisch)

Der NK-RW des NK-bewaffneten Abenteurers ist um 1 höher. Mit Schild auch der FK-RW. Wenn Parade meisterlich gelernt wird, ist der RW um 3 höher.

Sturmangriff (automatisch)

Sturmangriff ist nur in freiwilligen Kämpfen (?) anwendbar. Der Kämpfer bekommt in der ersten Nahkampfrunde +1. Wenn er auf einem Reittier mit BW 4+ kämpft, sogar +2. Wenn Sturmangriff meisterlich gelernt wird, bekommt er +3 und beritten +4.

Rundumschlag (automatisch)

In einem NK mit vier oder mehr Gegnern hat der Kämpfer immer +1. Wenn Rundumschlag meisterlich gelernt wird, +3.

Anm.: Wenn ein Zauberer berufsfremd Rundumschlag lernt und einen Zauberstab besitzt, dann erhöht der Zauberstab seinen RW grundsätzlich um +1.

Panzerstich (automatisch, augenblicklich)

Wenn der Kämpfer, mit einer spitzen NK-Waffe kämpft und die Gruppe Schaden verursacht, wird der RW des Gegners um 2 reduziert (nicht kumulativ)!

Wenn Panzerstich meisterlich gelernt ist, wird der gegnerische RW um 4 reduziert.

Ausdauer (automatisch)

Der Kämpfer kann auch noch handeln (Aktion oder Kampf), wenn er eine Verletzung hat. Wenn Ausdauer meisterlich gelernt wird, kann der Kämpfer am Ende eines Spielzuges ohne Kampf eine Verletzung heilen, ohne auszuruhen.

Ausdauer schützt den Abenteurer auch vor Verlust durch Räuber nach einem verlorenen Kampf.

Berserker (automatisch)

Der Kämpfer kann während eines ganzen Nahkampfes W6 zusätzlich zur KS addieren. Allerdings bekommt er auf jeden Fall eine zusätzliche Verletzung am Ende des Kampfes (nach der normalen Schadensverteilung). Wenn Berserker meisterlich gelernt wird, kann der Abenteurer einen ST-Wurf machen, um der Verletzung zu entgehen.

Die Berserker-Verletzung kann nicht durch Ducken oder Wegspringen verhindert werden.

Beidhändiger Kampf (automatisch, ab GE 4)

Der Kämpfer (oder Dieb) kann im NK mit zwei beliebigen Einhandwaffen kämpfen. Er hat damit eine KS von W6 + ST + die Boni beider Waffen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann eine KS von W6 + 2 x ST + die Boni beider Waffen.

Kampf zu Pferd (automatisch, kein Esel)

Der Kämpfer bekommt grundsätzlich +1 im NK, wenn er auf einem Reittier mit BW 4 oder mehr kämpft. Die Lanze wird auf dem Reittier einhändig geführt.

Centauren gelten immer als beritten und können diese Fertigkeit lernen, um ihre Kampfkraft zu erhöhen, sofern sie BW 4 oder mehr haben.

Taktik (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Diese Fertigkeit kann zwei Mal pro Kampf angewendet werden, für die jeweils getrennte IT Würfe nötig sind:

1. Der Kämpfer kann den Kampf zu einem NK+FK machen.

2. Außerdem kann er nach jeder unentschiedenen Kampfrunde oder bei Verlust (augenblicklich) einen sogenannten taktischen Rückzug durchführen, bei dem die Gruppe nicht von Räubern bestohlen wird. Der Flucht-Schaden nach dem Unentschieden ist dann 1W3-2 statt 1W3-1.

! = Fertigkeit kann nicht meisterlich gelernt werden.



Diebe und ihre Fertigkeiten



Diebe können keine Metallrüstung und keine zweihändigen Nahkampfwaffen tragen.

Diebe dürfen zwei W6 für ihre Startfertigkeiten würfeln. Wenn beide Würfel unterschiedliche Fertigkeiten ergeben, hat der Dieb beide.

2x W6 würfeln für die Anfangsfertigkeiten:

1-2: Handeln 5: Fallenkunde
3-4: Diebstahl 6: Schlösser öffnen

Alle weiteren Fertigkeiten werden frei gewählt.

Handeln (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Wenn diese Fertigkeit als Startfertigkeit gelernt wurde, verfügt die Gruppe über 16 Gold mehr Startgeld.

Der Dieb kann bei einem erfolgreichen Wurf die Kosten eines Einkaufs um 10% senken oder einen Verkauf um 10% erhöhen. Bei einem Würfelergebnis um 2 kleiner als IT ist die Spanne sogar bei 20% (alles abgerundet). Mehrere Abenteurer können handeln und der beste Wurf gilt.

Der Dieb muss die volle Summe besitzen, um Handeln bei einem Einkauf anwenden zu dürfen, damit er bezahlen kann, falls der IT-Wurf nicht klappt.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf.

Diebstahl (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Dieb kann, wenn er auf dem gleichen Gebiet ist wie eine andere Gruppe einen getragenen Gegenstand außer Rüstungen, einen kompletten Rucksack oder einen Geldbeutel stehlen. Das ist eine Spezialaktion, d.h. seine eigene Gruppe muss dazu rasten. Er muss sagen, wen er bestiehlt, und die Zeile oder den Gegenstand benennen. Wenn er keinen Erfolg hat, wird er entdeckt und die Gruppe büßt 10% Ehre! ein (aufrunden). Der Bestohlene kann von dem Dieb eine Entschädigung in Höhe der eigenen Ehre! in Gold fordern oder ihn verletzen.

Eine Gruppe, die bestohlen wird, kann dies abwehren, indem einer der Abenteurer selbst Diebstahl beherrscht und einen IT-Test besteht.

Mit Diebstahl kann man auch in freundlichen Ereignissen (also z.B. nicht in Kampf-Ereignissen) andere Reisende, Abenteurer, Meister oder Adlige bestehlen – nicht jedoch Händler oder Handwerker, denn die sind Profis und passen auf. Es kann in diesem Ereignis ein beliebiger konkret erwähnter Gegenstand oder das erwähnte Gold gestohlen werden und wenn es nicht klappt, verliert die Gruppe 10% Ehre! und der Dieb wird verletzt.

Diebstahl kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2. Die Abwehr bekommt -1.

Fallenkunde (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

In einem Ereignis, in dem das Wort „Falle!“ steht, kann der Dieb die Falle entschärfen, indem er mit W6 kleiner

oder gleich Geschick würfelt. In diesem Fall treten die danach beschriebenen Konsequenzen nicht ein, weil er die Gruppe warnen konnte. Nur ein Dieb, der an erster oder zweiter Stelle geht, kann normal Fallen entschärfen. Wenn er weiter hinten geht, bekommt er beim Testwurf einen Abzug von -1 auf GE.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Schlösser öffnen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Dieb kann bei einem erfolgreichen Test das Schloss von einer Tür oder Kiste öffnen, für das normalerweise ein Schlüssel benötigt wird.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Schloss-Typ (Bonus/Abzug)	Eisen: +1	
Bronze: 0	Silber: -1	Gold: -2
Diamant: -3	Platin: -4	Uran: -5

Anmerkung: Jeder Dieb, der Schlösser öffnen gelernt hat, besitzt einen Satz Dietriche (im Rucksack). Diese kosten in einer Ansiedlung 10 Gold. Ohne hat der Dieb -1. Einen Satz meisterhafter Dietriche (+1) kann man nur in bestimmten Ereignissen kaufen oder bekommen.

Beidhändiger Kampf (automatisch, ab GE 4)

Beschreibung siehe bei Kämpfer (S. 24b).

Aufmerksamkeit (Erfolg: W6 kleiner gleich Bewegung)

Beschreibung siehe bei Waldläufer (S. 27a).

Meucheln

(Erfolg: W6 kleiner gleich BW ohne Reittier u. W6 kleiner gleich GE)

Der Dieb kann mit beiden erfolgreichen Würfeln vor einem freiwilligen NK? oder NK+FK? einen einzelnen Gegner heimlich töten. Das kann er auch, wenn der Kampf erzwungen wäre, aber die Gruppe erfolgreich Aufmerksamkeit angewendet hat.

Bei einem Misserfolg einer der Würfe passiert nichts. Bei Misserfolg beider Würfe bekommt er eine Verletzung und kann nicht am folgenden Kampf teilnehmen. Um den Gegner tatsächlich zu töten, muss der Meuchler mit einem NK-Wurf den RW des Gegners überbieten. Gemeuchelte Gegner geben genau 1 Punkt weniger Ruhm! – auch wenn mehrere Diebe meucheln. Wenn die Fertigkeit meisterlich gelernt wird, gibt es auf beide Würfe einen Bonus von +1.

Ducken (Erfolg: W6 kleiner gleich GE-2 oder 1)

Der Dieb kann bei einem erfolgreichen Wurf eine einzige Verletzung am Ende des Kampfes annullieren, indem er sich unter dem Schlag oder Schuss wegduckt. Er muss dazu GE-2 unterwürfeln oder eine 1 würfeln. Ducken ist auch auf der Flucht möglich und bei Ereignissen, bei denen der Dieb von etwas getroffen wird. Wenn diese Fertigkeit meisterlich gelernt wird, können mehrere Verletzungen weggeduckt werden.

Anm: Riesenheupferde besitzen die Fertigkeit Wegspringen, die genauso funktioniert, aber gegen BW-2 gewürfelt wird. Das kann nicht meisterlich gelernt werden.



Seefahrer und ihre Fertigkeiten



Seefahrer können keine Metallrüstung und keine zweihändigen Nahkampfwaffen tragen. Außerdem sind sie zu Spielbeginn zusätzlich zu ihrem heimischen Gebiet noch am Unteren Fluss (UF) oder auf dem Meer (Me) heimisch. Eines davon darf zusätzlich gewählt und aufnotiert werden. Seefahrer gelten in allen Ereignissen sowohl als Kämpfer als auch als Diebe.

Seefahrer dürfen, wie Diebe, zwei W6 für ihre Startfertigkeit würfeln. Wenn beide Würfel unterschiedliche Fertigkeiten ergeben, hat der Seefahrer beide.

2x W6 würfeln für die Anfangsfertigkeiten:

- | | |
|-----------------|------------|
| 1-2: Ausdauer | 5: Zielen |
| 3: Navigation | 6: Handeln |
| 4: Rundumschlag | |

Alle weiteren Fertigkeiten werden frei gewählt.

Seebär: Ein Seefahrer dessen Gruppe 77 Ehre! erreicht hat, erlangt kostenlos die Fähigkeit Ducken (S. 25b) und Saufen (Siehe Ultimor.de).



Ausdauer (automatisch)

Der Seefahrer ist auch noch handlungsfähig (Aktion oder Kampf), wenn er eine Verletzung hat. Wenn Ausdauer meisterlich gelernt wird (nur ab ST 3), kann der Seefahrer am Ende eines Spielzuges ohne Kampf eine Verletzung heilen, ohne auszuruhen. Ausdauer schützt den Abenteurer auch vor Verlust durch Räuber nach einem verlorenen Kampf.

Navigation (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

1. Der Seefahrer kann Ereignisse zu seinen Gunsten entscheiden, in denen sich die Gruppe verirrt oder verläuft. Unterirdische Gegenden sind ausgenommen.
2. Navigation erlaubt einem Seefahrer in der Gruppe, W100-Ereigniswürfe in oberirdischen heimischen Gebieten und auf dem Meer um 1 nach unten oder oben zu korrigieren, allerdings nur bei Ereigniswürfen zwischen 5 und 95. Die Fertigkeit ist nicht kumulativ. Wenn Navigation meisterlich gelernt wird, hat sie automatisch Erfolg (ohne IT-Wurf) und man kann alle Ereigniswürfe zwischen 1 und 100 verändern.

Rundumschlag (automatisch)

In einem NK mit vier oder mehr Gegnern hat der Seefahrer immer +1.
Wenn Rundumschlag meisterlich gelernt wird, bekommt der Seefahrer +3.

Zielen (automatisch)

Der Seefahrer kann bei einem freiwilligen Fernkampf (also im FK? oder NK+FK?) in der ersten Kampfrunde +2 addieren.

Wenn Zielen berufsfremd von anderen Berufen gelernt wird, gibt es für diese nur +1.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt bei einem freiwilligen FK in der ersten Kampfrunde einen Bonus von +W6 oder in allen Kampfrunden +2.

Handeln (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Wenn diese Fertigkeit als Startfertigkeit gelernt wurde, verfügt die Gruppe über 16 Gold mehr Startgeld.

Der Seefahrer kann bei einem erfolgreichen Wurf die Kosten eines Einkaufs um 10% senken oder einen Verkauf um 10% erhöhen. Bei einem Würfelergebnis zwei kleiner als IT ist die Spanne sogar bei 20% (alles abgerundet). Handeln ist kumulativ.


Der Seefahrer muss die volle Kaufsumme besitzen, um Handeln bei einem Einkauf anwenden zu dürfen, damit er bezahlen kann, falls der IT-Wurf nicht klappt. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf.

Fallenkunde (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

In einem Ereignis, in dem das Wort „Falle!“ steht, kann der Seefahrer die Falle entschärfen, indem er mit W6 kleiner oder gleich Geschick würfelt. In diesem Fall treten die danach beschriebenen Konsequenzen nicht ein, weil er die Gruppe warnen konnte. Nur ein Seefahrer, der an erster oder zweiter Stelle geht, kann normal Fallen entschärfen, wenn er weiter hinten geht, bekommt er einen Abzug von -1 auf den Testwurf. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Schlösser öffnen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Der Seefahrer kann bei einem erfolgreichen Wurf ein Schloss von einer Tür oder Kiste öffnen, für das normalerweise ein Schlüssel benötigt wird.

Der Seefahrer kann diese Fertigkeit nicht meisterlich erlernen. 

Schloss

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Eisen: Wurf mit +1 | Diamant: Wurf mit -3 |
| Bronze: normaler Wurf | Platin: Wurf mit -4 |
| Silber: Wurf mit -1 | Uran: Wurf mit -5 |
| Gold: Wurf mit -2 | |

Anmerkung: Jeder, der Schlösser öffnen gelernt hat, besitzt einen Satz Dietriche (im Rucksack). Diese kosten in einer Ansiedlung 10 Gold. Ohne hat der Seefahrer -1. Einen Satz meisterhafter Dietriche (+1) kann man nur in bestimmten Ereignissen kaufen oder bekommen.

Beidhändiger Kampf (automatisch, ab GE 4)

Der Seefahrer kann im NK mit zwei beliebigen Einhandwaffen kämpfen. Er hat damit eine KS von W6 + ST + die Boni beider Waffen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann eine KS von W6 + 2 x ST + die Boni beider Waffen.



Waldläufer und ihre Fertigkeiten



Waldläufer dürfen keine Plattenrüstung tragen.

1W6 würfeln für die Anfangsfertigkeit:

- 1: Orientierung und Kampf zu Pferd
 - 2: Aufmerksamkeit
 - 3: Ausdauer
 - 4: Zielen
 - 5-6: Überleben (bei 6 zusätzlich noch W3+1 würfeln)
- Alle weiteren Fertigkeiten werden frei gewählt.

Orientierung (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Der Waldläufer kann Ereignisse zu seinen Gunsten entscheiden, in denen sich die Gruppe verirrt oder verläuft. Fluss und Meer sind ausgenommen.

In heimischen Gebieten ist Orientierung automatisch erfolgreich.

Die Fertigkeiten Aufmerksamkeit, Abkürzung und Aufklärung bekommen durch Orientierung +1 auf ihren Testwurf.

Aufmerksamkeit (Erfolg: W6 kleiner gleich BW)

Der Waldläufer (oder Dieb) kann die Gruppe vor einem erzwungenen Kampf warnen. Der Kampf ist dann freiwillig.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Ausdauer (automatisch)

Der Kämpfer kann auch noch handeln (Aktion oder Kampf), wenn er eine Verletzung hat.

Wenn Ausdauer meisterlich gelernt wird (nur mit ST 3+), kann der Waldläufer am Ende eines Spielzuges ohne Kampf eine Verletzung heilen, ohne auszuruhen. Ausdauer schützt den Abenteurer vor Verlust durch Räuber nach einem verlorenen Kampf.

Zielen (automatisch)

Der Waldläufer kann bei einem freiwilligen Fernkampf (also in FK? oder NK+FK?) in der ersten Kampfunde +2 addieren.

Wenn Zielen berufsfremd von anderen Berufen gelernt wird, gibt es für diese nur +1.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt bei einem freiwilligen Kampf in der ersten Runde einen Bonus von +W6 oder in allen Kampfunden +2.

Kampf zu Pferd (automatisch)

Der Waldläufer bekommt grundsätzlich +1 im NK, wenn er auf einem Reittier mit BW 4 oder mehr kämpft. Esel sind immer ausgenommen.

Die Lanze wird auf dem Reittier einhändig geführt.

Centauren gelten immer als beritten und können diese Fertigkeit lernen, um ihre Kampfkraft zu erhöhen, sofern sie BW 4 oder mehr haben.



Überleben (automatisch)

Die Regeln für Heimisch und Überleben sind auf Seite 18a zu finden. Zusätzlich gilt für Waldläufer folgendes:

Waldläufer können eine weitere Fertigkeitenzeile dafür belegen, um drei weitere Überlebens-Gebiete zu lernen.

Überleben lernen entlang eines Gebietsastes ist für den Waldläufer kostenlos, sobald er die Mindestehre für einen Landstrich über seiner Heimlichkeit erreicht hat, kann er dort überleben und das Gebiet als heimisch eintragen, falls er den Platz opfern will.

Beispiel: Jeder Elfenwaldläufer lernt Überleben Urwald, sobald die Gruppe 10 Ehre! erreicht hat.

Ein Waldläufer, der Überleben lernt, muss nicht den Gebietsästen folgen, er kann Gebiete überspringen, muss dann aber die normalen Lernkosten dafür bezahlen.

Abkürzung (Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Wenn der langsamste Abenteurer der Gruppe mindestens eine Bewegung von 3 hat (auch mit Reittier), kann der Waldläufer mit seiner Gruppe über ein Gebiet hinweg reisen, ohne dass ein Abenteuer ausgewürfelt wird – also zwei Gebiete weit reisen und erst im zweiten ein Ereignis auswürfeln. Bewegungen von, durch und in die Schlucht oder ein Meer sind hiervon ausgenommen. Wenn die Gruppe ein Land durchquert, in dem der Waldläufer heimisch ist, dann muss er nicht auf IT würfeln, sondern hat sogar automatisch Erfolg. Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt dann einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf.

Aufklärung (Erfolg: W6 kleiner gleich BW)

Wenn die Gruppe ausruht, kann der Waldläufer eine Spezialaktion machen, um dieses Gebiet zu erkunden. Er macht dazu einen W10-Wurf, der für den nächsten Ereigniswurf als Zehnerwert gelten kann, es wird dann im nächsten Spielzug nur ein weiterer W10 für die Einerzahl gewürfelt. Wenn der Zehnerwurf nicht gefällt, kann im nächsten Zug aber auch ganz normal W100 gewürfelt werden.

Aufklärung darf nicht in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen angewendet werden.

Tränke brauen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)

Ein Waldläufer, dessen Gruppe 33 Ehre! erreicht hat, erlangt kostenlos diese Fähigkeit in für ihn heimischen Gebieten und Verliesen Tränke zu brauen wie ein Kleriker. Die Fähigkeit muss nicht extra mit Gold und Ruhm! gelernt werden und nimmt auch keine Fertigkeitenzeile ein.

Der Waldläufer kann die Fertigkeit vor 33 Ehre! auch normal lernen. Sie nimmt dann aber eine Fertigkeitenzeile ein und ist nicht nur auf heimische Gebiete begrenzt.



Kleriker und ihre Fertigkeiten



Kleriker dürfen aus Glaubensgründen keine Fernkampf-
waffen außer Wurfsteine oder Schleudern benutzen. Im
Nahkampf dürfen sie nur stumpfe Waffen wie Hämmer
und Streitkolben benutzen, um kein Blut zu vergießen.

Die Fertigkeiten der Kleriker sind göttliche Wunder, von
denen er eines pro Spielzug wirken darf. Wenn sich ein
Kleriker dazu entschließt, ein Wunder zu lernen, darf er
nicht auswählen, sondern muss ein zufälliges mit W10
auswürfeln. Wenn er das gewürfelte Wunder schon
beherrscht, darf er frei auswählen.

Wunder können immer nur von Klerikern gelernt wer-
den, nicht berufsfremd von anderen.

Ausnahme: Tränke brauen.

1W6 würfeln für die Anfangsfertigkeit, später W10:

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| 1-2: Heilung | 7: Feuerschutz |
| 3: Gift neutralisieren | 8: Kiemen (Wasseratmen) |
| 4: Heiliger Strahl | 9: Fluchbrecher |
| 5-6: Heilige Rüstung | 10: Beliebiges Wunder |

Tränke brauen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)



Kein Wunder sondern eine Fähigkeit des Klerikers.
Es gibt Ereignisse, in denen Tränke gebraut werden
können. Jeder Kleriker kann das, auch wenn er in dem
Spielzug schon ein Wunder gewirkt hat.

Diese Fähigkeit muss von Klerikern nicht extra gelernt
werden und nimmt auch keine Fertigskeitszeile ein.
Andere Abenteurer können es berufsfremd lernen.

Heilung (Erfolg: W6 kleiner gleich GE, augenblicklich)

Der Kleriker kann eine Verletzung bei einem Abenteurer
heilen.

Diese Fertigkeit kann meisterlich werden und gibt dann
einen Bonus von +2 auf den GE-Wurf. Bei einem Wurf
von 1 oder 2 werden sogar 2 Verletzungen bei einem
Abenteurer geheilt.

Gift neutralisieren

(Erfolg: W6 kleiner gleich GE, augenblicklich)

Der Kleriker kann die Wirkung von beliebigem Gift bei
einem Abenteurer verhindern.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und hat
dann automatisch Erfolg oder verhindert bei einem
geglückten Wurf die Giftwirkung bei der ganzen Gruppe.

Heiliger Strahl

(Erfolg: W6 kleiner gleich IT, augenblicklich)

Der Kleriker kann vor einem Kampf einmal versuchen,
einen Untoten, Geist (-1) oder Dämon (-2) zu zerstören.
Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und gibt
dann einen Bonus von 2 auf den IT-Wurf. Und dann
wird für jeden Punkt, den der IT-Wurf unterboten wurde,
sogar ein zusätzlicher Untoter zerstört.

Auf diese Weise besiegte Untote werden auch mit Ruhm!
und Schätzen belohnt, als wären sie normal im Kampf
besiegt worden.

Heilige Rüstung

(Erfolg: W6 kleiner gleich IT, augenblicklich)

Ein Abenteurer der Gruppe hat einen magischen RW
von +1 für den gesamten Spielzug.

Diese Fertigkeit kann meisterlich gelernt werden und
erhöht den persönlichen Schutz um +3 oder schützt alle
Gruppenmitglieder mit +1.

Feuerschutz

(Erfolg: W6 kleiner gleich GE, augenblicklich)

Der Kleriker kann einen beliebigen Abenteurer oder sich
selbst und seinen direkten Hintermann eine Runde lang
vor der Auswirkung von Feuer, Glut und Hitze schützen
- natürlich auch vor magischem Feuer.

Der Meistergrad führt zum Schutz der ganzen Gruppe.

Kiemen / Wasseratmen

(Erfolg: W6 kleiner gleich IT, augenblicklich)

Der Kleriker selbst und ein weiterer Abenteurer der
Gruppe haben für die Dauer einer Spielrunde die
Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Meistergrad führt zur Atemfähigkeit der ganzen Gruppe.

Fluchbrecher

(Erfolg: W6 kleiner gleich IT, augenblicklich)

Ein gerade gesprochener oder noch dauernder Zau-
berspruch oder eine magische Wirkung wird neutralisiert,
oder ein Fluch, der auf einem Abenteurer lastet, wird mit
sofortiger Wirkung gebrochen oder schon während der
Verfluchung abgewendet.

Wenn Fluchbrecher meisterlich gelernt wird, gibt es +2
auf den IT-Wurf, oder wenn ein Wurf gegen IT-2 gelingt,
wird die ganze Gruppe geschützt.

Flüche kann man auch von einem Lehrer in jeder
Ansiedlung brechen lassen. Das kostet normalerweise
66 Gold, in Gylravarr aber nur 44.

Funkel des Lebens



(Erfolg: W6 kleiner gleich IT, langsame Aktion)

Ein toter Abenteurer kann vom Kleriker wiederbelebt
werden und ist dann nur noch verletzt. Allerdings geht
dabei der teuerste Haupteigenschaftspunkt des Erweck-
ten verloren, oder, wenn es noch keine Steigerungen
gab, die zuletzt gelernte Fertigkeit.

Abenteurer, die durch einen Kampf gestorben sind, kön-
nen wiederbelebt werden. Aber die Fertigkeit ist nicht
anwendbar, wenn der tote Abenteurer nicht mehr in
Sichtweite ist (z.B. wenn er in einer Felsspalte
verschwunden ist o.ä.) und auch nicht, wenn der Tod
mehr als drei Spielrunden zurückliegt.

Meisterkleriker

Wenn die Gruppe 42 Ehre! oder mehr hat, kann der
Kleriker zwei verschiedene Wunder pro Spielzug wirken.
Das zweite Wunder bekommt allerdings einen Abzug
von -2 auf den Wurf.

Ab 84 Ehre! bekommt das zweite Wunder keinen Abzug
mehr.



Zauberer und ihre Fertigkeiten



Zauberer dürfen keine Leder-, Metallrüstung und Schilde tragen und keine zweihändigen NK-Waffen und Bögen benutzen. Zauberstäbe bilden natürlich eine Ausnahme. Zauberer dürfen immer nur einen Anhänger (Männchen) haben. Sie können das alte Männchen aber wegschicken, sobald sie ein neues treffen (das muss aber vor dem IT-Wurf für das Überreden passieren).

Die Fertigkeiten der Zauberer sind Zaubersprüche. Ein Zauberer kann pro Spielzug nur einen Spruch einsetzen. Meisterzauberer zwei (siehe unten). Für den Spruch muss er einen Wurf gegen Intelligenz schaffen. Wenn er höher würfelt und es nicht schafft, dann ist seine Energie in dieser Runde leider wirkungslos verpufft.

Wenn sich ein Zauberer dazu entschließt, einen neuen Spruch zu lernen, darf er nicht auswählen, sondern muss einen zufälligen mit W10 auswürfeln. Wenn er den gewürfelten Spruch schon kann, darf er frei wählen. Diesen Spruch beherrscht er ab diesem Zeitpunkt. Ein Zauberer kann nur so viele Sprüche lernen, wie sein Intelligenzwert ist, aber niemals mehr als 4. Zaubersprüche können immer nur von Zauberern gelernt werden, also nicht berufsfremd von anderen.

1W6 würfeln für den Anfangszauberspruch, später W10.

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1: Magischer Pfeil | 7: Feuerball |
| 2: Teleportation | 8: Kraftspeicher |
| 3: Stärke | 9: Kiemen |
| 4: Geschick | 10: Beliebiger Spruch |
| 5: Schnelligkeit | (auch Schutzzauber |
| 6: Fliegen | oder Eissturm) |

Magischer Pfeil (jederzeit im NK oder FK)

Der Zauberer bekommt in einer einzelnen Kampfrunde eine KS von +1. Magischer Pfeil verursacht magischen Schaden und kann auch nur von magischen Rüstungen (M) abgehalten werden. Normale Rüstungen zählen als RW 0.

Den Magischen Pfeil meisterlich lernen führt zu einer KS von +3.

Wenn der Zauberer den Spruch verfehlt, kann er trotzdem normal kämpfen.

Teleportation (augenblicklich)

Ein Abenteuerer wird zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Ereignisses augenblicklich hinfortteleportiert und entgeht somit weiteren unangenehmen Auswirkungen des Ereignisses, darf aber dann am Rest des Ereignisses nicht mehr teilnehmen. Ein anfallender Wurf oder Schaden entfällt. Im Kampf kann somit Schaden entgangen werden, obwohl teilgenommen wurde. Verursachter Schaden trifft stattdessen den nächsten Abenteuerer.

Der Meistergrad führt zur möglichen Teleportation von zwei Abenteuerern bzw. mit einem IT-Wurf mit -2 zur

Teleportation der ganzen Gruppe, wodurch dann dem Schaden eines verlorenen Kampfes entgangen wird.

Schnelligkeit (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Stärke (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Geschick (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Ein Abenteuerer bekommt einen Spielzug lang +1 auf die jeweilige Eigenschaft (z. B. für einen Kampf oder ein ganzes Verlies). Wenn der Zauberer 2 besser würfelt, gibt es statt +1 sogar +2 auf die Eigenschaft.

Der Meistergrad führt zu +3 bei einem Abenteuerer oder zu +1 bei der ganzen Gruppe. Bei einem um 2 besseren Wurf bekommt einer +1 mehr.

Fliegen (augenblicklich, ganzes Ereignis)

Ein Abenteuerer kann für die Dauer eines Ereignisses (z. B. für einen Kampf, aber nicht ein ganzes Verlies) fliegen. Er hat dadurch +1 auf BW und +1 auf NK.

Der Meistergrad führt zur Flugfähigkeit von 2 Abenteuerern bzw. mit einem IT-Wurf mit -2 zur Flugfähigkeit der ganzen Gruppe.

Feuerball (jederzeit im FK, augenblicklich)

Der Zauberer bekommt in einem Fernkampf eine KS von +1 pro Gegner, maximal allerdings +3. Der Feuerball macht Feuerschaden, aber keinen magischen Schaden.

Riesen und Drachen zählen für die Anwendung des Feuerballs als zwei Gegner.

Wenn Feuerball meisterlich gelernt wird, steigt der Schaden auf +2 pro Gegner und maximal sogar +10!

Kraftspeicher (Spezialaktion, sehr lange Aktion)

Der Zauberer kann magische Energie für einen Spruch in seinem persönlichen Stab speichern. Dies ist aber eine Spezialaktion, die einen Spielzug erfordert. Der Stab kann eine einzige Ladung beliebig lange aufnehmen und sie jederzeit wieder abgeben. Meisterhaft sind bis zu 3 Ladungen möglich.



Um Kraftspeicher zu nutzen, benötigt der Zauberer einen persönlichen zweihändigen Zauberstab, den er in jeder Ansiedlung, außer im Dorf, kaufen kann.

Zauberstab: NK +1, 44 Gold

Meisterstab: NK +2, 177 Gold, GE 3 notwendig

(siehe hierzu auch Kämpferfertigkeit Rundumschlag).

Kiemen (augenblicklich, ganzer Spielzug)

Ein Abenteuerer der Gruppe hat für die Dauer einer Spielrunde die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Kiemen meisterhaft führt zur Atemfähigkeit von 2 Abenteuerern bzw. mit einem IT-Wurf mit -2 zur Atemfähigkeit der ganzen Gruppe.

Meisterzauberer

Ein Zauberer, der eine IT von 4 oder mehr hat, kann zwei verschiedene Sprüche pro Spielzug sprechen. Der zweite Spruch bekommt allerdings einen Abzug von -3 auf den IT-Wurf.

Egal wieviele Sprüche ein Zauberer pro Runde sprechen darf, es müssen alle unterschiedlich sein. Spruchrollen sind von dieser Einschränkung jedoch ausgenommen.



Tränke brauen (Erfolg: W6 kleiner gleich GE)



Diese Kunst ist kein Zauberspruch, sondern eine Fertigkeit, die auf Wunsch gelernt werden kann. Ein Zauberer kann damit in Ereignissen Tränke brauen, als wäre er ein Kleriker. Kleriker beherrschen Tränke brauen als Fähigkeit.

Schutzzauber: Magieschutz

(augenblicklich)

Der Zauberer kann einen Abenteurer vor einem Zauberspruch, einem Fuch! oder einer Rune schützen. Magieschutz wirkt aber nur, wenn er im Moment der Einwirkung der fremden Magie gesprochen wird. Meistergrad schützt alle Abenteurer den gesamten Spielzug lang vor allen oben genannten Wirkungen.

Schutzzauber: Sphäre

(augenblicklich, 1 oder mehrere Kampfunden)

Der Zauberer kann sich selbst in eine Sphäre hüllen, die Fernkampfwaffen von ihm abhält. Diese dauert bei Erfolg 1 Kampfunde und pro gewürfeltem Punkt weniger eine Kampfunde länger. Er hat durch die Sphäre einen RW von 3 gegen feste geworfene bzw. abgeschossene Projektile und bekommt keinen Schaden von ihnen. Wenn ein anderer in die Sphäre gehüllt werden soll, ist der IT Wurf um 1 erschwert. Wenn der Spruch meisterhaft gelernt wird, ist die gesamte Gruppe von der Sphäre geschützt.

Schutzzauber: Kälteschutz

(augenblicklich, ganzer Spielzug)

Der Zauberer kann sich selbst und seinen Hintermann eine Runde lang vor der Auswirkung von Kälte, Frost, Eis und Schnee schützen - z.B. auch vor einer Lawine oder vor magischer Kälte. Der Meistergrad führt zum Schutz der ganzen Gruppe.

Schutzzauber: Drachenhaut

(augenblicklich, ausschließlich Kampf)

Der Zauberer bekommt eine magische, lederartige Haut, die seinen RW für die Dauer des Kampfes um 2 erhöht. Der Meistergrad führt zusätzlich zu einem RW von +1 für alle weiteren Abenteurer der Gruppe.

Eissturm (jederzeit im FK oder NK+FK)

Der Zauberer schickt seinen Gegnern für eine Kampfunde einen Eissturm entgegen, der sie behindert und klamm werden lässt. Die Gegner müssen im FK alle für den Kampf gewürfelten 6er noch einmal würfeln und das neue Ergebnis akzeptieren. Im NK+FK muss nur jeder zweite 6er neu gewürfelt werden. Feuerkreaturen müssen im Eissturm 5er und 6er neu würfeln, bzw. im NK+FK jeden zweiten 5er oder 6er, wobei 6er bevorzugt neu gewürfelt werden müssen. Der Meistergrad führt dazu, dass alle 6er automatisch als 1 zählen.

Weitere Downloads

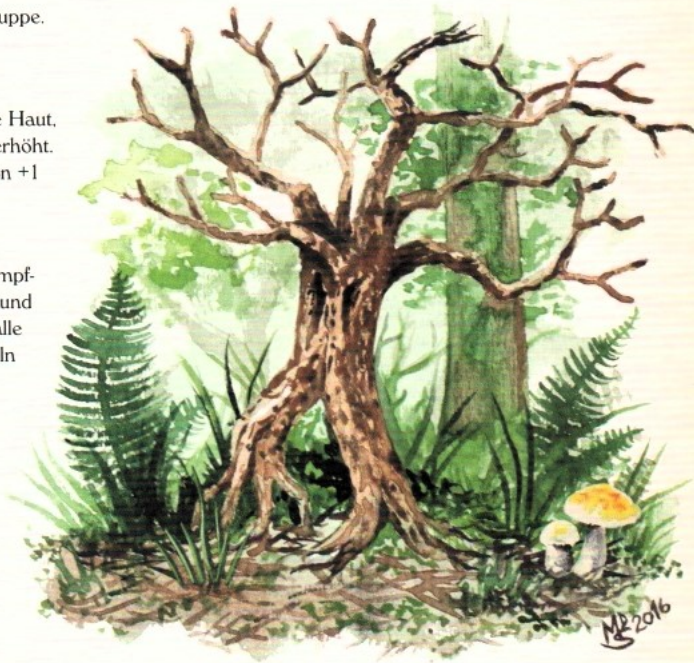
Zusätzlich zu den verschiedenen Erweiterungen, die für UltraQuest® in unserem Internet-Shop erschienen sind und erscheinen werden, gibt es im FlyingGames-Forum ein eigenes Unterforum für UltraQuest®, in dem nicht nur ständig Neuigkeiten, Regelerklärungen und Diskussionen gepostet werden, sondern wo es auch ein spezielles Download-Thema gibt, in dem man kostenlos und zum persönlichen Gebrauch zusätzliche Regeln, Abenteuerbögen, die Regeln und zusätzliche Gebiete mit neuen Ereignissen herunterladen kann. Also wenn dir UltraQuest® gut gefällt, aber nicht reicht, wirst du dort fündig werden und kannst dein Spiel erweitern.

Es gibt z.B. zusätzliche Regeln für Oger, Kobolde und Echten. Außerdem das Ogerkönigreich und einiges mehr.

» **www.Ultimor.de** «

Das ist die UltraQuest-Enzyklopädie, die Regeln, Fragen zum Spiel und der Welt Ultimor ausführlicher und detaillierter erklärt. Jederzeit hilfreich - auch direkt während der laufenden Partie zum schnell nachschlagen.

Bild unten: Ein etwa 1,2 Meter großes Eichenmännchen, das einem Magier folgt, sofern er es überzeugen kann. Es gibt ihm RW+1.



Index

Die Buchstaben a und b hinter der Seitenzahl geben die Spalte (a = links, b = rechts) auf der jeweiligen Seite an.

A Aaruk 6b, Abenteuer 12a, Abenteurer 8, 21ab, Abkürzung (Fertigkeit) 27b, Abkürzungsliste 3a, Abenteuerbogen 8, Abenteurer-Erschaffung 10a, Arbeit 17a, Abenteurergruppen 5ab, Anhänger 21a, Aktionen 16b 17 23, Audienz beim König 17b, Aufklärung 27b, Aufmerksamkeit 27a, Augenblickliche Aktion 23b, Ausdauer 24a 26a 27a, Ausruhen 16b, Ausrüstung 11, Ausrüstungsliste 11

B Begleiter 21a, Beidhändiger Kampf 24b 26b, Berserker 24b, Berufsfremde Fertigkeiten lernen 16b, Bewegung (Eigenschaft) 13b, Boote 22b, Brötchen (kleinere) 4b

C Centauren 7b

D Dämonen 15b, Dauerhafte Aktion 23a, Diebe 25, Diebstahl 25a, Drachenhaut 30a, Ducken 25b, Dunkelfelfen 16a

E Edelsteine 19b, Ehre! 9 10b 13a, Eigenschaften 13b, Einkauf 17a, Einstieg (Gruppen) 5ab, Eissturm 30a, Elfen 6a, Ende der Gruppe 15b, Engelchen 21a, Entwicklung von Abenteuern 16b, Ereignisse 12a, Erschaffung von Abenteuern 10a, Erzwungener Kampf 14a

F Fallenkunde 25ab 26b, Feen 7b, Fernkampf 14b, Fertigkeit lernen 16b 17a, Feuerball 29b, Feuerschutz 28b, Floß 22b, Fliegen 29b, Fluch! 20b, Fluchbrecher 28b, Fluch!-Marken 10b, Flucht 15a, Freiwilliger Kampf 14a

G Gebiete Gebietsäste 18a, Gefährliches Verlies 18b, Gefährlichkeit 12a, Geister 15b, Geldbeutel 8 19b, Genuss 4b, Geschick 13b, Geschick (Zauberspruch) 29b, Geschlecht 8 10a, Geschwindigkeit (Aktion) 23a, Gold 19b, Gift neutralisieren 28a, Grabhügel 9b, Großmeister 17a 21a, Gruppenerschaffung 10a, Gruppenbogen 9, Gruppendynamik 21b, Gruppensteine 10ab

H Halbhelfen 6b, Halbhenten 7a, Halblinge 6a, Halborks 6b, Handeln 25a 26b, Harte Arbeit 17a, (Haupt-)Eigenschaften 13b, Heiliger Strahl 27a, Heilige Rüstung 27b, Heilung 27a, Heimisch 18a

I Impressum 3a, Index 31ab, Inhaltsverzeichnis des Regelhefts 3b, Inhalt des Spiels 3a, Intelligenz 13b

J -

K Kälteschutz 30a, Kampf 14 15 16a, Kampfbeispiel 16a, Kämpfer 24, Kampfstärke 9 14ab, Kampf zu Pferd 24b 27a, Kampf zwischen Gruppen 17b, Kauf 17a, Kiemen 28b 29b, Kisten 20a, Kleinere Brötchen 4b, Kleriker 28, Kobold (kleiner) 32, Kraftspeicher 29b

L Landstrich (Region, Gebiet) 4b 12a 18a, Langsame Aktion 23a, Lehrer 16b, Luftschiff 22b

M Magieschutz 30a, Magische Ausrüstung 11b, Magischer Pfeil 29a, Magische Schätze 19a, Männchen 21a, Marken 10ab, Marschordnung 10b, Marschreihenfolge 10b, Meister 17a 21a, Meisterhafte Ausrüstung 11b, Meisterhafte Fertigkeit 17a, Meisterkleriker 28b, Meisterschaft 17a, Meisterzauberer 29b, Menschen 6a, Meucheln 25b, Mumien 15b

N Nahkampf 14b, Navigation 26a, Nichtkämpfer 15a, Normale Schätze 19a

O Orientierung 27a

P Panzerstich 24b, Parade 24a, Portale 20a

Q Questen 9 20b

R Rassen 6 7, Rast (Ausruhen) 16a, Räuber 15a, Regionen 4b 16a, Reittiere 22a, Reise 4b, Rucksack 8 19a, Ruch! (siehe www.Ultimor.de), Ruhm! 4 10b, Ruhm!-Marken 10b 15a, Rundumschlag 24b 26a, Rüstungswert 8 14b

S Sattelknauf-Zeile 8 22a, Schaden 14b, Schätze 19ab, Schatztabellen 19ab, Schiffe 22b, Schlosser öffnen 25b 26b, Schlüssel 20a, Schnelligkeit 29b, Schutzzauber 30a, Schwarze Reiter 15b, Schwer (Gegenstände) 11a, Seefahrer 26, Sehr gefährliches Verlies 18b, Sehr schwere (Gegenstände) 11a, Silberrüstungen 11b, Silberwaffen 11b, Sofortige Aktion 23b, Spezialaktionen 14b 15, Sphäre 30a, Spielbeginn 5a, Spielerzahl 4a, Spielmarken 10ab, Spielrunde 4b, Spielsteine 10ab, Spielunterbrechung 4a 9a, Spielzug 4a 5a, Spruchrollen 21b, Standardgruppen 5ab, Stärke 13b, Stärke (Zauberspruch) 29b, Startgruppen 5ab, Sturmangriff 24b

T Taktik 24b, Talismane 20a, Tauschhandel 17b, Teleportation 29a, Test 13b, Tod 15b, 21b Tödliches Verlies 18b, Tränke brauen 28a 30a, Treffen von Abenteurergruppen 17b, Tragkraft 11a, Training 16b

U Überleben 18a 27b, Untote 15b

V Verfluchter Schaden 15b, Verfluchte Verletzungen 10b, Verkauf 17a, Verletzung 15b, Verletzungs-Marken 10b, Verliese 18b, Vorgefertigte Gruppen 5ab, Vorlesen 12ab, Vorleseregeln 12b

W Wagen 22a, Waldläufer 27, Wasseratmen 28b, Wegspringen 25b, Wunder 28a, W3 W6 W10 W100 4a

X -

Y -

Z Zauberer 29, Zaubersprüche 29 30, Zauberspruchrollen 21b, Ziele des Spiels 4a, Zielen 16b 27a, Zwerg 6a, Zwergenluftschiff 22b



Vergiss die Regeln! ...meint der kleine Kobold.

Wenn man mal etwas nicht weiß, dann kann man es auch einfach
übergehen oder sich selber etwas Tolles einfallen lassen.
Man muss nicht immer für alles die richtige Regel wissen.
Die Hauptsache ist, man hat mit den anderen Kobolden viel Spaß.
UltraQuest hat viel mit Entspannung beim Spiel zu tun,
mit Loslassen und mit der Freude beim Entdecken
neuer Sachen und Möglichkeiten.

Aber der kleine Kobold weiß auch, dass er irgendwann
ein großer Kobold sein wird. Und dann wird er alle Regeln kennen,
und alle Dinge und Orte, alle möglichen Strategien und
die passenden Taktiken, und am Ende wird er gewinnen
wie ein alter Kobold-König.

Deshalb ist er neugierig und hört nicht auf zu lernen
und wird von Spiel zu Spiel immer besser.
Denn so wird der Spaß am Spiel und der Sieg immer größer.

Das ist der Weg der Kobolde in Ultimor!



www.FlyingGames.de