



MORTUORUM CIBUS

DAS UNTOTEN-ENDZEIT-ROLLENSPIEL

DIE APOKALYPSE – DER ANFANG

DR. MED. HANS REINHARDT, KÖLN, 23. DEZEMBER 1999

Es begann im Jahre 1984. Wir waren alle noch so voller Hoffnung gewesen. Hoffnung, dass wir die schrecklichen Ereignisse doch noch zum Guten abwenden, den unsichtbaren Feind besiegen und den Fortbestand der Menschheit sichern könnten. Niemals hätten wir uns träumen lassen, dass wir uns alle so getäuscht hatten.

Wir haben es erschaffen, in dem Glauben es kontrollieren zu können. Ein mikroskopisch kleiner Fehler in einer Ansammlung von biologisch-chemischen Formeln in einem kleinen Ort, der nicht einmal sonderlich nennenswert gewesen war. Das geheime Experiment schlug fehl! Irgendjemand, bis heute kennt niemand den Namen, infizierte sich mit dem Virus und löste eine Epidemie aus. Die Infizierten starben und erwachten wieder mit einem unstillbaren Hunger nach Fleisch. Reduziert auf die primitivsten Instinkte wandelten die lebenden Toten und fraßen Menschenfleisch. Jeder, der gebissen wurde, kehrte als lebender Toter zurück auf der Suche nach frischem Fleisch. Sie wurden alle infiziert!

Das Militär übernahm das Kommando. Sie fielen in die Forschungseinrichtung ein und ließen niemanden überleben. Das Virus nahmen sie jedoch mit. Ein anderes Forschungsteam sollte die Experimente weiter führen. Was sie nicht wussten: Einige der Soldaten waren bereits infiziert, und das Schicksal nahm seinen Lauf. Es dauerte nur wenige Wochen, als die ersten Meldung von außerhalb eintrofen über ungewöhnliche Krankheitsfälle, bei denen die Menschen augenscheinlich nicht mehr Herr Ihrer Sinne waren und zu Bestien wurden. Bald herrschten Chaos, Panik und Angst in der Bevölkerung. Die gesellschaftliche Ordnung war gebrochen und der Ausnahmezustand wurde ausgerufen. Die lebenden Toten vermehrten sich. Die Menschen flohen aus den Städten und wurden in sogenannten „Schutzdörfern“ untergebracht. Dann wurden Städte und Straßen strategisch mit Napalm bombardiert. Unser Zuhause, unsere Zufluchten wurden zerstört. Doch eine Pandemie konnten wir nicht verhindern.

Dann kam es, wie es kommen musste. Aus den Flammen der Stadt strömten die toten Leiber in Horden, angelockt von dem Geruch der eingepferchten Menschen hinter hohen Drahtzäunen, und überrannten alles, was sich ihnen in den Weg stellte. Chaos war der einzige Begleiter auf der Flucht vor einer scheinbar unaufhaltsamen Seuche.

Doch dann: Hoffnung. Es wurde in Hast und Panik ein Gegenmittel entwickelt. Aber als wir merkten, dass wir uns furchtbar geirrt hatten, war es bereits zu spät. Jene, die mit dem Impfstoff in Berührung kamen, starben zwar nicht, mutierten aber zu einer anderen Grausamkeit. Eine Art Pilzinfektion befiel den Organismus und wucherte aus Kopf und Körper. Die betroffenen Menschen verloren durch den Pilz ihr Augenlicht, behielten aber die Gier nach Menschenfleisch. Gefangen in einer unmenschlichen Hülle zu ewiger Dunkelheit verdammt.

Jetzt, 1999, 15 Jahre nach dem Beginn der Apokalypse, stehen wir immer noch ratlos und waffenlos einem unbesiegbaren Feind gegenüber. Politik, Wirtschaft, Regierung, Gesetze, Militär – all das gibt es nicht mehr. Wir, die überlebt haben, sind auf uns alleine gestellt. Niemand wird uns helfen. Wir sind alleine, wenn sie kommen!

H. R.

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE SEITE 04

- WAS IST EIN ROLLENSPIEL? / WAS BENÖTIGT IHR?
- WIE WIRD GESPIELT? / EURE SPIELGRUPPE
- DIE WELT MORTUORUM CIBUS

CHARAKTERERSCHAFFUNG SEITE 05

- DER CHARAKTERBOGEN SEITE 05
 - DIE ATTRIBUTE / DIE NACHTEILE / DIE BEGABUNG
- PUNKTEVERTEILUNG SEITE 05
- DIE AUSRÜSTUNG UND AUFBEWAHRUNG SEITE 06
 - DIE WAFFEN / DIE RÜSTUNG
- DIE GESUNDHEIT SEITE 06
 - HUNGER & PROVIANT
- DAS ERSTE SPIEL SEITE 06

CHARAKTERERBOGEN SEITE 07

- MÄNNLICH / WEIBLICH

AUSRÜSTUNG UND WERKEZUG SEITE 09

REGELN SEITE 10

- AKTIONEN & WÜRFELPROBEN SEITE 10
- ZEITEINTEILUNG IM SPIEL SEITE 10
- ERFOLG UND SCHWIERIGKEIT SEITE 10
 - KOMPLEXE AKTIONEN
 - SCHIEDERN & PATZEN SEITE 11
 - STABILITÄT VON GEGENSTÄNDEN
 - WÜRFELN GEGEN WIDERSTAND
- ABENTEUERPUNKTE SEITE 11

DAS KAMPFSYSTEM SEITE 12

- KAMPFARTEN SEITE 12
 - DER NAHKAMPF / DER FERNKAMPF / BEISSEN
- DER KAMPF SEITE 12
 - ERSTE PHASE: ORGANISATION
 - ZWEITE PHASE: ANGRIF
 - Dritte PHASE: SCHADEN

SCHADENSARTEN SEITE 13

- SCHLAGSCHADEN / TÖDLICHER SCHADEN
- DER BISS DER UNTOTEN / DER BISS DER MUTANTEN

ATTACKEN UND MANÖVER SEITE 13

- BEISSEN / HALTEN UND GREIFEN
- RAMMEN / ENTKOMMEN

WAFFENARTEN SEITE 13

- HIEB UND STICHWAFFEN / SCHUSSWAFFEN
- BOGEN UND ARMBRUST SEITE 14
- WURFGESCHOSS

DAS FEUERGEFECHT SEITE 14

- DISTANZSCHUSS / KOPFSCHUSS / SCHUSSFOLGE
- SCHUTZKLEIDUNG & RÜSTUNG / KÖRPERZONEN
- DECKUNG SEITE 15

HERSTELLUNG SEITE 15

- ERSTE-HILFE-KIT / JAGD-FALLE / MOLOTOWCOCKTAIL
- RAUCHBOMBE / SPLITTER-SPRENGFALLE / STOLPER-FALLE

GESUNDHEIT SEITE 15

- HEILUNG / HUNGER / KRANKHEIT

WAFFEN UND EXPLOSIVES SEITE 16

SCHUTZKLEIDUNG UND RÜSTUNG SEITE 17

HERSTELLUNG JAGD- UND SPRENGFALLEN SEITE 17

DER SPIELLEITER SEITE 18

- GEHEIMNISSE VON MORTUORUM CIBUS SEITE 18
 - DER BEGINN DER KATASTROPHE
 - WARUM MUTANTEN? / DIE SICHEREN ZONEN
 - FORSCHUNGSEINRICHTUNGEN

FREUNDE, FEINDE UND ANDERE MONSTER SEITE 19

- KATEGORIE UNTOTE / KATEGORIE MUTANTEN SEITE 19
- KATEGORIE MENSCHEN SEITE 20

IMPRESSUM SEITE 21

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE

Mortuorum Cibus ist ein Rollenspiel aus dem Horror-Endzeit-Zombie-Genre. Als Teil einer Gruppe oder ganz auf Euch alleine gestellt, kämpft Ihr um das nackte Überleben in einer apokalyptischen Welt, die von lebenden Toten und anderen Kreaturen bewohnt wird. Der Schwerpunkt liegt dabei nicht auf einem ausgefeilten umfassenden Regelwerk, sondern auf dem „schnellen“ Spielspaß mit möglichst wenig Vorbereitungszeit. Wer also auf ausgetüftelte Kampf- und Waffensysteme, mordsmäßige Charakter-Upgrades und einem noch nie dagewesenem Würfelsystem hofft, wird wohl eher enttäuscht sein. Mit **Mortuorum Cibus** soll der Spaß an der Interaktion im Spiel, der Ideenfindung, der Entscheidungsfreude und einem schnellen Einstieg in die Fantasie-Welt nicht durch komplizierte und möglichst realistische Regeln beeinträchtigt werden. Natürlich steht es euch frei, Regeln zu erweitern oder zu modifizieren und an bestimmte Situationen anzupassen.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Rollenspiel ist eine Form der Gesellschaftsspiele, auch Pen & Paper genannt, bei der man in gemütlicher Runde mit Bleistift und Papier bewaffnet ein Abenteuer in der Erzählform bestreitet. Es gibt einen Spielleiter, der die Geschichte „erzählt“ und Spieler, die innerhalb dieser Geschichte interagieren können. Der Spielleiter teilt euch mit, was Ihr sehen, hören, riechen und schmecken könnt. Er beschreibt die Umgebung, in der Ihr euch befindet, und gibt Antworten auf eure Fragen. Dabei schlüpft er in jede Rolle einer fiktiven Figur, kurz NSC (Nicht-Spieler-Charakter), auf die Ihr während eures Abenteuers stoßt. Nur der Spielleiter alleine weiß, was euch erwartet.

Die Anzahl der Mitspieler ist theoretisch nicht begrenzt. Allerdings bremsen zu viele Mitspieler die Dynamik des Spiels. Immerhin möchte sich ja jeder in die Geschichte einbringen. Daher sind maximal 6 Spieler plus dem Spielleiter zu empfehlen.

WAS BENÖTIGT IHR?

Im Grunde reichen ein Blatt Papier, ein Stift und zwei Arten von Würfeln. Ihr benötigt einmal einen 10-seitigen Würfel (im weiteren Verlauf W10 abgekürzt) und einen klassischen 6-seitigen Würfel (W6). Für die Notizen, die Ihr euch während des Spiels macht, wird dann Papier und Stift benötigt. Außerdem können so Unklarheiten aufgezeichnet werden, wenn es darum geht, Positionen in einem Raum zu bestimmen oder Umriss einer Stadt oder eines einzelnen Hauses zu skizzieren.

Selbstverständlich braucht Ihr noch einen Spielleiter, der sich bereit erklärt, ein Abenteuer für euch zu erfinden oder auf ein bereits bestehendes Abenteuer zurückgreift. Er ist der Regisseur und Drehbuchautor eures Abenteuers und in allen Regelfragen die letzte Instanz.

WIE WIRD GESPIELT?

Um an dem Spiel teilzunehmen benötigt Ihr einen fiktiven Charakter, dem Ihr mit Stärken und Schwächen Persönlichkeit verleiht. Hierzu gibt es später im Kapitel „Charaktererschaffung“ eine genaue Anleitung. Auf dem Charakterbogen trägt Ihr alles Wissenswerte über euren Charakter ein und auch, was Ihr an Ausrüstung und Waffen bei euch tragt.

Der Spielleiter beginnt das Spiel mit einer Einführung in die Geschichte. Er erschafft für euch eine Fantasiewelt, in die Ihr eintauchen und nach Belieben agieren könnt. Dazu müsst Ihr euch nicht verkleiden oder tatsächlich aufstehen und irgendwo hin gehen. Alles findet in eurer Fantasie statt. Wenn Ihr in die Rolle des Charakters schlüpfen wollt, ist euer schauspielerisches Talent gefragt. Ihr interagiert mit euren Weggefährten und dem Spielleiter als seid Ihr der Charakter selbst. Wenn diese Spielweise euch weniger zusagt, könnt Ihr eure Handlung auch einfach beschreiben in Form der indirekten Rede.

Alle Spieler kommen entweder nacheinander an die Reihe oder eben wenn seine Beteiligung erforderlich ist. Wenn ein Spieler an

der Reihe ist, teilt er dem Spielleiter sein Vorhaben mit. Wichtig dabei ist, dass Ihr eure Aktion so genau wie möglich beschreibt. Überlegt euch jede Handlung gut und sprecht euch gegebenenfalls mit euren Mitspielern ab.

Im Spiel selbst bekommt Ihr nur die Aktionen eurer Spielgruppe mit oder dürft interagieren, bei denen Ihr beteiligt seid. Als Spieler bekommt Ihr natürlich alles mit, Ihr dürft die Informationen aber nicht im Spiel verwenden, es sei denn eure Weggefährten teilen sie euch im Spiel mit.

HINWEIS: Als Spielleiter kann man zur Steigerung der Spannung, alle nicht beteiligten Spieler bitten, den Raum zu verlassen, damit sie die Informationen auch tatsächlich nicht mitbekommen. Dies sollte man allerdings wohl dosiert einsetzen, da es schnell ungemütlich werden kann, wenn man ständig den Raum verlassen muss.

Ihr werdet feststellen, dass eure Entscheidungen eine wichtige Rolle spielen in **Mortuorum Cibus**. Denn nicht immer ist eure Entscheidung vielleicht die richtige, die Konsequenz ist jedoch unausweichlich.

EURE SPIELGRUPPE

Grundsätzlich könnt Ihr euer Vorgehen innerhalb der Gruppe absprechen, Pläne schmieden oder Aufgaben verteilen. Das muss nicht immer streng nach einer bestimmten Erzählweise geschehen. Wenn es für die Situation angemessen ist, sprecht Ihr euch so ab, wie Ihr es in der Realität auch tun würdet. Genauso gut könnt Ihr auch in der Rolle bleiben und eigene „Wesenszüge“ einfließen lassen. Sollte es dennoch einmal zu komplexeren Erklärungsbedarf kommen und Ihr dazu die Charakterrolle verlassen wollt, sagt einfach „X“. Damit kennzeichnet Ihr, dass Ihr kurz das Spiel verlassen habt, um einen Sachverhalt zu klären. Steigt Ihr wieder ins Spiel ein, sagt erneut „X“.

DIE WELT VON MORTUORUM CIBUS

Stellt euch eine Welt vor, in der Untote Ihr Unwesen treiben, getrieben von dem Hunger nach Menschenfleisch. Die Regierungen wurden aufgelöst. Politik und Wirtschaft haben keinerlei Einfluss auf die restliche Menschheit. Die Gesellschaft wie Ihr sie einst kanntet existiert nicht mehr. Ihr gehört zu den wenigen Überlebenden, die Tag für Tag Ihr Leben riskieren müssen. Und selbst die wenigen Menschen, die es geschafft haben, nach all der Zeit zu überleben, sind alles andere als eure Freunde. Banden von Plünderern und Mörder rotten sich zusammen und sind eine weitere Bedrohung für jeden, der sich nicht wehren kann.

Die Großstädte hat es am schlimmsten getroffen. Ganze Stadtteile wurden niedergebrannt, in der Hoffnung, sie würden die Untoten in den flammenden Tod mitreißen. Doch es waren einfach zu viele. Nur wenige Landstriche sind verschont geblieben, dennoch höchst gefährlich. Denn die Untoten wandern immer noch umher und können hinter jeder Ecke auf Euch lauern.

Man sagt, dass die ländlicheren Gegenden sicherer sind und die Zerstörung deutlich milder ausgefallen ist. Doch versteckt sich dort ein ganz anderer Feind – jene Experimente, die einst dem Virus Einhalt gebieten sollte. Alle Probanden, die mit dem Gegenmittel geimpft wurden, mutierten zu schrecklichen Bestien. Eine furchtbare Pilz-Infektion befahl den Körper und wucherte unaufhaltsam. Noch heute gibt es Quarantäne-Zonen, die Ihr besser nicht betreten solltet. Die Sporen sind heute noch über die Luft übertragbar.

Über die Untoten ist nicht viel bekannt. Die einen nennen sie Streuner, die anderen Beißer. Es existieren zahlreiche Gerüchte über deren Herkunft, genauso über Landstriche oder Militärbasen, die als sicher und frei von Untoten gelten. Das Einzige, was man sicher weiß ist, dass sie nicht sterben, Menschenfleisch fressen und von lauten Geräuschen angezogen werden.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bevor das Spiel beginnen kann, braucht Ihr einen Charakter, mit dem Ihr in Mortuorum Cibus interagieren könnt. Das nimmt etwas Zeit in Anspruch. Plant bei der Erschaffung eine gute halbe Stunde mit ein.

Wie Ihr euren Spielcharakter erschaffen könnt, erfahrt Ihr in diesem Kapitel. Ihr tragt alle relevanten Informationen auf dem Charakterbogen ein. Wählt einen fiktiven Namen, sucht eine Begabung aus, entscheidet euch für ein Alter und legt die Werte für Attribute und Nachteile fest. Die Punkteverteilung wird im Anschluss erklärt. Je mehr Punkte, desto besser sind Eure Fähigkeiten, dabei sind 5 Punkte das Maximum (gilt auch für Nachteile).

DER CHARAKTERBOGEN

Name: Damit ist der Name eures Charakters gemeint.

Spieler: Hier tragt Ihr euren realen Namen ein.

Begabung: Die Begabung wäre am ehesten mit einem Beruf oder großer Passion zu vergleichen.

Alter: Euer Alter hat keinen direkten Einfluss auf das Spiel. Ihr solltet aber ein Alter wählen, bei dem man glaubhaft handeln kann und man dem Spielfluss förderlich bleibt.

Geschlecht: Auch das Geschlecht, weiblich oder männlich, hat keinen Einfluss auf eure Fähigkeiten oder Eigenschaften.

Abenteurpunkte: Hier tragt Ihr eure Abenteurpunkte ein, die Ihr im Spiel erhalten habt.

DIE ATTRIBUTE

Aus euren Attributen geht hervor, wie gut Ihr eine Sache intuitiv beherrscht oder was euch von Geburt an in die Wiege gelegt wurde. Es sind eure Fähigkeiten, mit denen Ihr im Spiel interagieren könnt.

Charisma: Charisma spiegelt eure Ausstrahlung wieder. Ihr seid in der Lage, starke Emotionen zu empfinden und diese auch mit anderen zu teilen oder davon zu überzeugen.

Geschicklichkeit: Ist die Fähigkeit, wie fingerfertig, feinmotorisch, koordiniert und zweckmäßig Ihr eine Sache ausführen könnt.

Geistesschärfe: Beschreibt euer Denk- und Urteilsvermögen und wie schnell Ihr euch auf neue Situationen einstellen könnt.

Intelligenz: Eure Intelligenz ist die Fähigkeit, logische Zusammenhänge zu erkennen, abstrakt und zielgerichtet zu denken, um daraus möglichst effektiv zu handeln.

Konstitution: Das ist eure Widerstandsfähigkeit, wie z.B. Resistenz gegen Krankheiten oder körperlichen Schaden.

Körperkraft: Dieses Attribut spiegelt eure Stärke wieder.

Manipulation: Beschreibt, wie sehr Ihr andere Menschen beeinflussen oder ihnen euren Willen aufdrängen könnt.

Präsenz: Das ist die Fähigkeit zu schauspielern, einer bewegenden Rede den passenden Ausdruck zu verleihen oder andere von eurem Vorhaben zu überzeugen.

Wahrnehmung: Beschreibt das Spektrum all eurer Sinne.

Willenskraft: Mit Willenskraft wird beschrieben, wie hartnäckig Ihr eine Sache verfolgen oder widerstehen könnt.

DIE NACHTEILE

Nachteile beeinflussen euch negativ und sind immer gegenwärtig wie eine Art „Ur“-Angst. Die Punkte beschreiben in diesem Fall wie sehr Ihr dem negativen Einfluss „widerstehen“ könnt.

Habgier: Die Habgier ist das übertriebene Streben nach Besitz. Teilen kommt für euch nicht in Frage. Ebenso haltet Ihr auch lebenswichtige Informationen zurück, wenn es um das nackte Überleben geht.

Nekrophobie: Dieser Nachteil beschreibt die Angst vor den lebenden Toten. Eine bloße Vermutung auf die Anwesenheit der Untoten kann auch die Stärksten in Panik versetzen.

DIE BEGABUNG

Die Auswahl der Begabung ist im Spiel für euch von Vorteil. Je nachdem, wie alt euer Charakter ist, kann er beispielsweise vor der Katastrophe einen Beruf, wie z.B. Elektriker oder Sanitäter, erlernt haben. Dieses Fachwissen kann man auch durch andere nach der Katastrophe erlernt haben, von Menschen die dafür ein besonderes Interesse oder eine entsprechende Begabung mitgebracht haben.

Der Bonus einer Begabung ist, dass man bei jeder Aktion 2 zusätzliche Würfel auf den Würfelpool erhält, sofern es zum jeweiligen Fachgebiet gehört. Einige Begabungen sind hier aufgeführt. Die Liste könnt Ihr selbstverständlich nach eigenen Vorstellungen erweitern.

Elektrik: Du hast ein Händchen für die Reparatur von elektronischen Geräten und kannst sie bei Bedarf sogar umbauen.

Medizin: Du verfügst über umfangreiches medizinisches Wissen und bist der Sanitäter in der Not.

Jagen: Fährten lesen liegt dir im Blut und Fallen stellen war dir immer schon ein Leichtes.

Kampfkunst: Deine Hände sind deine stärksten Waffen. Martial Arts haben dich schon immer fasziniert.

Schusswaffen: Der Umgang mit Pistolen und Gewehren, ja sogar mit Pfeil und Bogen, ist dir nicht fremd.



PUNKTEVERTEILUNG

Damit die Stärken und Schwächen eures Charakters bestimmt werden können, gibt es zu Beginn der Charaktererschaffung freie Punkte, die man auf Attribute und Nachteile verteilen kann.

Ihr erhaltet zunächst 12 Punkte für die Attribute, die Ihr beliebig verteilt. Wie Ihr dem Charakterbogen entnehmen könnt, besitzt Ihr in jedem Attribut bereits 1 Punkt. Ein Null-Wert ist nicht möglich.

Dann kommen noch einmal zusätzlich 3 Punkte für die Verteilung auf Nachteile hinzu. Diese könnt Ihr ebenfalls beliebig verteilen. Hier sind Null-Werte möglich. Bedenkt jedoch, dass Ihr dann in jedem Fall automatisch bei einer Probe scheitert!

Natürlich könnt Ihr später eure Werte noch einmal steigern. Im weiteren Spielverlauf erhaltet Ihr für gute Aktionen, Kampfeinsätze oder besonders gute Ideen Abenteurpunkte, die am Ende eines Abschnitts vom Spielleiter verteilt werden. Im Kapitel „Abenteurpunkte“ erfahrt Ihr, wie Ihr sie erhaltet und einsetzen könnt.

AUSRÜSTUNG & AUFBEWAHRUNG

Ihr werdet schnell feststellen, dass das Leben in verlassenem Ruinen, zerstörten Gebäuden oder in der Wildnis ohne Ausrüstung ein kurzes sein wird. In der Welt von **Mortuorum Cibus** gibt es daher einige Gegenstände, die Ihr dringend für das Überleben benötigt. Das kann Werkzeug wie ein Hammer oder ein Stemmeisen sein. Es können aber auch wertvolle Gegenstände sein wie ein Rucksack, Alkohol oder Medizin. Auch wenn die meisten Häuser und Stationen bereits geplündert wurden, ist es dennoch möglich, dass einer dieser „Schätze“ zurückgelassen wurde.

In die freien Kästen tragt Ihr einfach die gefundenen oder erhaltenen Gegenstände ein. Je nach dem, was euch an Aufbewahrung zur Verfügung steht, könnt Ihr nur eine bestimmte Anzahl an Gegenständen pro Kasten mit euch führen.

Wenn Ihr keine Aufbewahrungsmöglichkeit (z.B. Rucksack) besitzt, dann müssen Gegenstände quasi in der Hand (oder Jackentasche) getragen werden, also maximal 2 Gegenstände. Einen Überblick über die Gegenstände, findet Ihr unter „Ausrüstung und Werkzeuge“.

DIE WAFFEN

Auch wenn Waffen ein wichtiger Bestandteil für das Überleben in einer apokalyptischen Welt sind, gibt es davon nie genug. Waffen bieten nicht nur Schutz, sondern sind auch eine kostbare Ware. Jeder braucht sie und jeder will sie haben. Waffen liegen aber nicht einfach am Straßenrand. Man findet Waffen und Munition bei Verstorbenen, in Polizei-Wachen oder auch bei feindlichen Banden. Freiwillig wird niemand seine Waffen hergeben. Manchmal können Waffen auch als Tausch gegen Medizin oder Nahrung dienen.

Schwere Waffen wie Maschinen-Pistolen sind noch seltener vorzufinden, denn räuberische Banden haben fleißig gesammelt und geplündert. Wenn schwere Waffen zu finden sind, dann bei ihnen oder verlassenem Militär-Stationen. Sofern nicht schon alles durchsucht und entwendet wurde. Geht also achtsam mit eurem Waffenarsenal um.

DIE RÜSTUNG

Damit Ihr euch besser vor Attacken der Untoten oder bei einem Schusswechsel schützen könnt, gibt es in **Mortuorum Cibus** die Möglichkeit, Rüstungen zu tragen. Das kann verstärkte Kleidung wie

Motorradkleidung sein oder Panzerkleidung, wie sie militärische Einsatzkräfte tragen.

Benutzte Rüstung könnt Ihr einfach in die dafür vorgesehenen Kästen auf dem Charakterbogen unter „Rüstung“ eintragen. Achtet dabei auch auf die richtige Körperzone (Kopf, Oberkörper, Arme und Beine) für Rüstungen. Bei Angriffen von Untoten spielen diese Zonen eine wichtige Rolle. Denn nur geschützte Zonen halten Bisse automatisch ab.

DIE GESUNDHEIT

Eure Gesundheit ist eines der wichtigsten Kapitel in **Mortuorum Cibus**, denn sie entscheidet zwischen Leben und Tod. Krankheiten, Verletzungen oder Vergiftungen können eure Gesundheit massiv beeinträchtigen und damit auch eure Leistungsfähigkeit.

Auf dem Charakterbogen findet Ihr eine Einteilung der Schadensstufen sowie Ihre Auswirkung auf den Würfelpool. Dies gilt solange, bis Ihr Schadensstufen durch Medizin, ärztliche Versorgung oder Heilungsprozess durch Zeit regenerieren könnt. Im Kapitel „Schaden“ wird genau erklärt, wie man erlittenen Schaden heilen kann und worin der Unterschied zwischen Schlagschaden (SS) und tödlichem Schaden (TS) besteht.

HUNGER & PROVIANT

Einer eurer ständigen Begleiter wird der Hunger sein. Wie alle Ressourcen ist auch die Nahrung knapp geworden. Auch wenn Ihr euch an Hunger gewöhnt habt und mit nur einer Mahlzeit am Tag gut leben könnt, braucht Ihr sie dennoch um zu überleben. Ihr könnt nur wenige Tage ohne Nahrung auskommen. Die Auswirkungen können für euch fatal werden. Achtet also auf die Spalte „Hunger (HU)“ auf eurem Charakterbogen. Er verhält sich genauso wie Schaden.

DAS ERSTE SPIEL

Für das erste Spiel sollte der Spielleiter einige Gegenstände (keine Waffen) an die Spielgruppe verteilen. Jeder Spieler erhält z.B. einen anderen Gegenstand, den man in der Jackentaschen transportieren kann. Um es spannender zu machen, müssten ein Rucksack oder Reisetasche erst noch gefunden werden.



MORTUORUM GIBUS

DAS UNTOTEN-ENDZEIT-ROLLENSPIEL

NAME: _____

ALTER: _____

GESCHLECHT: MÄNNLICH

SPIELER: _____

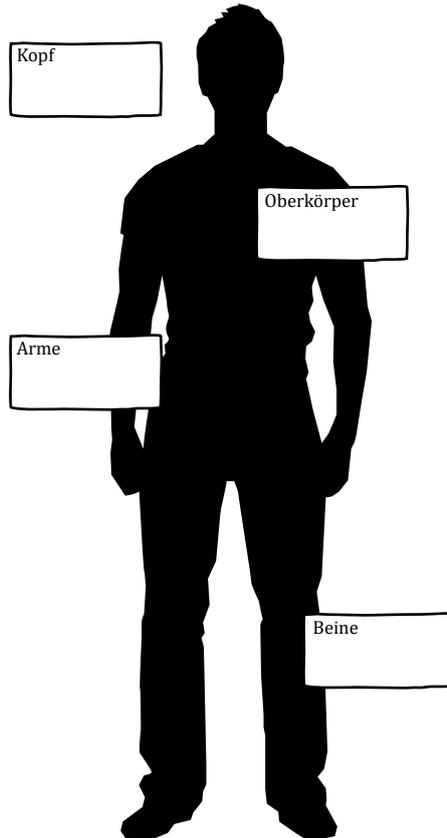
BEGABUNG: _____

ABENTEUERPUNKTE: _____

ATTRIBUTE

CHARISMA●○○○○○
 GEISTESSCHÄRFE●○○○○○
 GESCHICKLICHKEIT●○○○○○
 INTELLIGENZ●○○○○○
 KONSTITUTION●○○○○○
 KÖRPERKRAFT●○○○○○
 MANIPULATION●○○○○○
 PRÄSENZ●○○○○○
 WAHRNEHMUNG●○○○○○
 WILLENSKRAFT●○○○○○

RÜSTUNG / KÖRPERZONE



GESUNDHEIT / HUNGER

SCHADENSART	SS	TS	HU
BLAUE FLECKE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LEICHT VERLETZT	-1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERLETZT	-1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1 <input type="checkbox"/>
LEICHT VERWUNDET	-2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1 <input type="checkbox"/>
VERWUNDET	-2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2 <input type="checkbox"/>
INVALID	-4 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2 <input type="checkbox"/>
KAMPFUNFÄHIG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TOT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

NACHTEILE

HABGIER○○○○○
 NEKROPHOBIE○○○○○

WAFFEN

TYP			
SCHADEN			
REICHWEITE			
SCHUSSFOLGE			
MAGAZIN			
MUNITION			

AUFBEWAHRUNG / AUSRÜSTUNG

RUCKSACK

(max. 4 Gegenstände pro Kasten)

--	--	--	--	--	--

GROSSER RUCKSACK

(max. 5 Gegenstände pro Kasten)

--	--	--	--	--	--

REISETASCHE

(max. 6 Gegenstände pro Kasten)

--	--	--	--	--	--

MORTUORUM GIBUS

DAS UNTOTEN-ENDZEIT-ROLLENSPIEL

NAME: _____

ALTER: _____

GESCHLECHT: WEIBLICH

SPIELER: _____

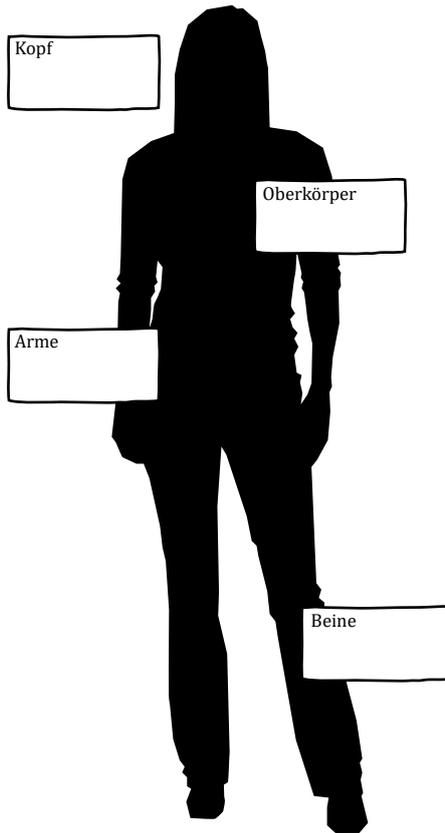
BEGABUNG: _____

ABENTEUERPUNKTE: _____

ATTRIBUTE

CHARISMA●○○○○○
 GEISTESSCHÄRFE●○○○○○
 GESCHICKLICHKEIT●○○○○○
 INTELLIGENZ●○○○○○
 KONSTITUTION●○○○○○
 KÖRPERKRAFT●○○○○○
 MANIPULATION●○○○○○
 PRÄSENZ●○○○○○
 WAHRNEHMUNG●○○○○○
 WILLENSKRAFT●○○○○○

RÜSTUNG / KÖRPERZONE



GESUNDHEIT / HUNGER

SCHADENSART	SS	TS	HU
BLAUE FLECKE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LEICHT VERLETZT	-1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERLETZT	-1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1 <input type="checkbox"/>
LEICHT VERWUNDET	-2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1 <input type="checkbox"/>
VERWUNDET	-3 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2 <input type="checkbox"/>
INVALID	-5 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-3 <input type="checkbox"/>
KAMPFUNFÄHIG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TOT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

NACHTEILE

HABGIER○○○○○
 NEKROPHOBIE○○○○○

WAFFEN

TYP			
SCHADEN			
REICHWEITE			
SCHUSSFOLGE			
MAGAZIN			
MUNITION			

AUFBEWAHRUNG / AUSTRÜSTUNG

RUCKSACK

(max. 4 Gegenstände pro Kasten)

--	--	--	--	--	--

GROSSER RUCKSACK

(max. 5 Gegenstände pro Kasten)

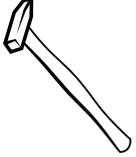
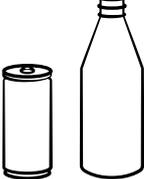
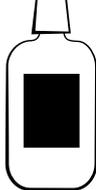
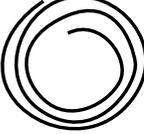
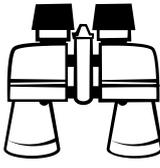
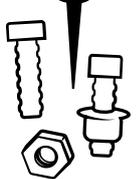
--	--	--	--	--	--

REISETASCHE

(max. 6 Gegenstände pro Kasten)

--	--	--	--	--	--

AUSRÜSTUNG UND WERKZEUGE

 <p>ALKOHOL Gebrauch: Medizin Sprengfallen / Nahrung Anwendungen: 1-5</p>	 <p>HAMMER/STEMMEISEN Stabilität: 5 Gebrauch: Werkzeug / Waffe</p>	 <p>REISETASCHE Gebrauch: Aufbewahrung</p>
 <p>AXT Stabilität: 4 Gebrauch: Werkzeug / Waffe</p>	 <p>KLEBEBAND Gebrauch: Werkzeug / Sprengfalle Anwendung: 1-10</p>	 <p>RUCKSACK Größe: Klein / Groß Gebrauch: Aufbewahrung</p>
 <p>BEHÄLTER Gebrauch: Sprengsatz / Wurfgeschoss</p>	 <p>KLINGENTEILE Material: Metall Gebrauch: Werkzeug / Sprengfalle</p>	 <p>SALPETER (KALIUMNITRAT) Gebrauch: Sprengfallen Anwendung: 1-3</p>
 <p>DRAHT Gebrauch: Werkzeug / Falle</p>	 <p>LUMPEN Gebrauch: Medizin / Sprengfalle Anwendung: 1</p>	 <p>SEIL Traglast: ab 50 kg Gebrauch: Werkzeug / Falle</p>
 <p>ERSTE-HILFE-KIT Gebrauch: Medizin Anwendungen: 1-5 Heilung: 2-4 Schadensstufen (nur Schlagschaden/pro Anwendung)</p>	 <p>MEDIZIN Gebrauch: Medizin Anwendungen: 1-5 Heilung: 1 Schadensstufe (tödl. Schaden/innerhalb von 3 Tagen pro Anw.)</p>	 <p>SPRENGSTOFF Gebrauch: Sprengfallen Anwendung: 1</p>
 <p>FERNGLAS Vergrößerung: 10x</p>	 <p>METALLTEILE Gebrauch: Werkzeug / Sprengfallen</p>	 <p>TASCHENLAMPE Reichweite: 200- 400m Betrieb: 2 x Batterien Dauer: mind. 50 Std.</p>
 <p>HAKEN / KEIL Gebrauch: Werkzeug</p>	 <p>MULTITOOL Stabilität: 4 Gebrauch: Werkzeug</p>	 <p>ZUCKER Gebrauch: Sprengfallen Anwendung: 1-3</p>

INFORMATION ZUR AUSRÜSTUNG

Diese Gegenstände können während Eures Abenteuers gefunden oder gestohlen werden. Wo Ihr sie findet, entscheidet der Spielleiter. Denkt an das Limit eurer Aufbewahrung, nicht alles passt in den Rucksack. Wenn Ihr aus mehreren Gegenständen einen Neuen herstellt, streicht einfach die benutzen Gegenstände aus dem Inventar und tragt dafür den Neuen ein.

In diesem Kapitel findet Ihr alle nötigen Basis-Regeln, die Ihr für den Einstieg bei **Mortuorum Cibus** benötigt. Wie zu Beginn schon erwähnt, liegt der Schwerpunkt dieses Rollenspiels nicht auf der Vielzahl von Regeln, sondern auf dem Spiel- und Erzählerlebnis. Entscheidungen zu treffen ist wichtiger, als Regeln so realistisch wie möglich zu gestalten. Der Spielleiter gibt euch Optionen, die auf „Entweder-Oder“-Entscheidungen basieren. Der erfahrene Spieler fühlt sich dabei vielleicht in seinen Möglichkeiten eingeschränkt, jedoch darf man auch nicht außer Acht lassen, dass sich so der Spielfluss deutlich schneller entwickelt.

Diese Option sollte jedoch sinnvoll eingesetzt werden, genau dann, wenn es um wichtige Entscheidungsgänge geht oder an geeigneten Wendepunkten im Spiel. Bei allen anderen Spielzügen sollte der Spieler durchaus freien Raum für eigene Aktionen bekommen.

BEISPIEL: Die Spielgruppe steht auf einer Kreuzung einer verlassenen Kleinstadt. Direkt vor ihnen bildet sich eine Horde von Untoten. Die Gruppe bleibt vorerst unbemerkt. Der Spielleiter stellt die Gruppe vor die Wahl. Entweder sie versuchen einen Weg unbemerkt durch die Horde zu finden oder müssen die Kleinstadt umgehen. Dann haben Sie jedoch keine Gelegenheit, weitere Gegenstände oder Vorräte zu finden. Die Gruppe entscheidet, Ihr Glück zu versuchen und unbemerkt an der Horde vorbei zukommen. Vorräte werden nämlich dringend benötigt.

AKTIONEN & WÜRFELPROBEN

Aktionen eures Charakters erfordern immer dann eine Würfelprobe, wenn der Erfolg zweifelhaft ist. Jeder Punkt, den Ihr in einem Attribut besitzt, ist auch gleichzeitig ein W10. Bei einer Würfelprobe werden alle Punkte zusammengezählt, die sich aus den dazugehörigen Attributen ergeben. Diese Anzahl nennt sich dann Würfelpool (Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel). Der Spielleiter entscheidet, ob eine Würfelprobe abgelegt werden muss oder nicht.

Die Auswahl der Attribute muss einer gewissen Logik folgen. Daher sollte der Spielleiter eine nachvollziehbare Entscheidung treffen, warum genau diese Attribute für eine Probe nötig sind. Mehr als drei Attribute sollten jedoch nicht für eine Würfelprobe ausgewählt werden. In den vielen Fällen reichen sogar nur zwei Attribute.

ZEITEINTEILUNG IM SPIEL

Die Zeit vergeht im Spiel nicht immer mit der selben Geschwindigkeit wie in der Realität. Zur Orientierung haben wir hier eine Einteilung vorgenommen, mit der Ihr euch besser zurecht finden und eure Interaktion besser planen könnt.

Erinnerung: Eine Erinnerung sind mehrere abgeschlossene Abenteuer die inhaltlich ein größeres Ziel verfolgten und von einer Gruppe gemeinsam erlebt wurden, beispielsweise wie in einem mehrbändigen Buch oder einer Chronik.

Abenteuer: Das Abenteuer umfasst alle Spielsitzungen (jedes Treffen bei dem Ihr Mortuorum Cibus spielt), die Ihr für den erfolgreichen Abschluss einer Geschichte benötigt. Ein Abenteuer ist also wie ein abgeschlossener Roman.

Kapitel: Ein Abenteuer besteht aus mehreren Kaptieln. Genauso wie ein Buch aus mehreren Kapiteln bestehen kann. Zeitlich gesehen, ist es eine Spielsitzung innerhalb eines Abenteuers.

Szene: Eine Szene ist eine Reihe von Aktionen über einen längeren Zeitraum, wie bei einer zusammenhängenden Filmszene. Ein Kapitel besteht demnach aus zahlreichen Szenen.

Runde: Eine Runde ist die kleinste zeitliche Einteilung des Spiels.

Sie ist vergleichbar mit einem kurzen Moment. Eine Aktion könnte daher mehrere Runden dauern, weil die Ausführung etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt.

ERFOLG & SCHWIERIGKEIT

Die Standardschwierigkeit für W10-Würfelproben liegt bei 6. Wenn also keine Angabe gemacht wird, könnt Ihr von dieser Schwierigkeit ausgehen. Das ist ein guter Mittelwert für alle nicht ganz so leichten, aber gut zu bewältigende Aktionen. Der Spielleiter muss je nach Situation entscheiden, ob eine Schwierigkeit für eine Würfelprobe modifiziert werden muss oder nicht. Eine Modifikation kommt immer dann in Frage, wenn die Umstände es erfordern und man den „Standard“ verlässt. Eine Schwierigkeit von 7 oder 8 ist deutlich kniffliger als eine leichte Aufgabe mit der Schwierigkeit 5. Der Spielleiter muss eine Modifikation oder generell eine Schwierigkeit nicht mitteilen.

HINWEIS: Für die Erzeugung von Spannung kann der Spielleiter verdeckt für einen Spieler würfeln, damit er das Ergebnis nicht erfährt oder die Modifikation verschweigen. Das ist genau dann besonders spannend, wenn es gilt z. B. eine bestimmte Information zu erhalten. Denn kein Erfolg bedeutet nicht zwingend überhaupt keine Information zu bekommen, sondern vielleicht nur irgendeine!

Ein Erfolg wird immer dann erzielt, wenn bei einem Wurf die Zahl gleich oder höher der Schwierigkeit ist. Wenn man mehrere Würfel für die Aktion zur Verfügung hat, ist es auch möglich, mehrere Erfolge zu würfeln. Jeder zusätzliche Erfolg (der erste Erfolg zählt nicht, da er für das allgemeine Bestehen der Probe gebraucht wird) verbessert eure Situation oder den Verlauf der Aktion. Hier ist es dem Spielleiter überlassen, wie er den Vorteil für den Spieler umsetzen möchte.

BEISPIEL: Spielerin Meike versucht mit Ihrem Charakter einen Weggefährten (Spieler Jörg) davon zu überzeugen, sich für Ihren Vorschlag einzusetzen. Dafür würfelt sie auf CHARISMA und PRÄSENZ gegen eine Schwierigkeit von 8, da Jörg eigentlich nicht wirklich von Ihrem Vorschlag überzeugt und sogar ganz anderer Meinung ist. Beider Spieler würfeln nun auf die genannten Attribute mit der Selben Schwierigkeit (siehe auch „Würfeln gegen Widerstand“).

Meike hat je 2 Punkte pro Wert, also 4 Würfel im Würfelpool. Sie würfelt eine 5, 8, 8 und 9. Jörg kann hat 5 Würfel zur Verfügung. Sein Würfelergebnis: 1, 6, 6, 8 und 9. Ihm bleibt also nur 1 Erfolg.

Von Meikes 3 Erfolge wird Jörgs 1 Erfolg abgezogen. Meike bleiben also 2 Erfolge übrig und kann somit ihren Weggefährten problemlos von ihrem Vorschlag überzeugen.

KOMPLEXE AKTIONEN

Sehr umfassende und langandauernde Aktion nennen sich bei **Mortuorum Cibus** „komplexe Aktionen“. Ein Beispiel wäre die Errichtung einer Barrikade oder das Hinaufklettern einer hohen Fassade. Diese Aktionen erfordern zwangsweise mehrere Erfolge, da die Ausführung mehr Zeit (also mehrere Runden) benötigt und nicht unmittelbar ausgeführt werden kann. Eine komplexe Aktion muss nicht mit einem Wurf erledigt werden, sondern kann rundenweise gewürfelt werden. Wie viele Runden zur Verfügung stehen oder benötigt werden, je nach Aktion, entscheidet der Spielleiter. Der Würfelpool kann in jeder Runde immer wieder vollständig genutzt werden.

Es ist auch möglich, dass Spieler zusammen diese Erfolge sammeln. Das funktioniert nur dann, wenn Sie eine Aktion auch gemeinsam durchführen können. Jeder Spieler würfelt für sich pro Runde die Aktion aus, das Ergebnis wird am Ende addiert. Wenn Spieler

komplexe Aktionen ausführen, können sie keine weiteren Aktionen ausführen. Wird eine Aktion unterbrochen, gewollt oder nicht, entscheidet der Spielleiter, ob die komplexe Aktion weitergeführt oder neu begonnen werden muss.

SCHEITERN & PATZEN

Sollte man keinen Erfolg bei einem Wurf haben, so konnte man die Aktion nicht erfolgreich durchführen. Bei einem Scheitern passiert weiter nichts. Man kann unter normalen Umständen die Proben wiederholen. Aktionen nehmen aber Zeit in Anspruch. Eine Aktion kann auch nur dann wiederholt werden, wenn ausreichend Zeit vorhanden ist. Schafft Ihr es beispielsweise nicht eine Tür zu öffnen, um damit einer näherkommenden Horde Untoter zu entkommen, kommt mit jedem Versuch, die Tür zu öffnen, der Feind näher. Der Spielleiter kann auch mit jedem Neuversuch die Schwierigkeit um +1 erhöhen. So werden endlose Versuche direkt verhindert.

Es gibt allerdings eine Ausnahme. Jede gewürfelte 1 löscht einen Erfolg aus eurem Würfelergebnis. Bleibt am Ende nur eine 1 übrig,

so habt Ihr gepatzt. Das bedeutet nicht nur das Scheitern der Aktion, sondern auch eine ernsthafte negative Konsequenz für euren Charakter. Man verletzt sich beispielsweise bei der Benutzung eines Werkzeuges oder zerstört bei einer Reparatur die Ausrüstung. Außerdem darf eine verpatzte Aktion nicht wiederholt werden.

STABILITÄT VON GEGENSTÄNDEN

Bei manchen Ausrüstungsgegenständen muss deren Funktion (auch bei der Herstellung) auf Zuverlässigkeit oder Stabilität hin überprüft werden, wenn sie benutzt werden. Der Mindestwert ist 2 für leicht zerbrechliche oder sehr unzuverlässige Gegenstände und der Höchstwert 6 für nahezu unzerstörbare und 100% funktionierende Gegenstände. Für die Überprüfung wird ein W6 gewürfelt. Das Ergebnis muss gleich oder kleiner dem Wert sein, also anders als bei den W10-Proben. Die Probe gilt als gescheitert, wenn man ein Ergebnis über dem Wert würfelt. Der Gegenstand wird dadurch zerstört und kann nicht weiter genutzt werden. Patzen ist nicht möglich.

BEISPIEL: Spieler Jörg möchte eine schwere Eisentür aufbrechen und benutzt dafür ein Stemmeisen aus seiner Ausrüstung (ohne wäre es erst gar nicht möglich gewesen). Der Spielleiter entscheidet, dass zum Öffnen der Tür die Attribute **GESCHICKLICHKEIT** und **KÖRPERKRAFT** nötig sind. Da die Tür stark verrostet ist, legt er eine Schwierigkeit von 7 für die Würfelprobe fest. Das Stemmeisen hat einen Stabilitätswert von 5. Jörg würfelt mit dem W6 eine 3. Während der Aktion zerbricht das Stemmeisen also nicht.

Jörgs Charakter hat 3 Punkte in **KÖRPERKRAFT** und 2 Punkte in **GESCHICKLICHKEIT**. Das ergibt einen Würfelpool von 5 x W10. Jörg würfelt und kommt auf folgendes Ergebnis: 1, 5, 6, 7 und 7. Jörg hat 3 Erfolge und 1 Patzer. Es bleiben 2 Erfolge übrig und die Würfelprobe ist bestanden. Der Spielleiter teilt Jörg mit: „Die verrostete Eisentür öffnet sich mit einem leichten Quietschen.“



WÜRFELN GEGEN WIDERSTAND

Diese Regel sollte dann eingesetzt werden, wenn man gleiche Attribute von mindestens zwei Spielern gegeneinander auswürfeln möchte, ähnlich einem Kräfteressen oder Vergleich. Widerstand kann also auch einfach nur eine andere Meinung eines Mitspielers sein.

Mit diesem Prinzip könnt ihr Wortgefechte und Verhöre führen, oder einen Wettkampf im Armdrücken. Dabei würfelt jeder Spieler auf das vom Spielleiter angekündigte Attribut (Anzahl beliebig). Die Erfolge heben sich genau wie in der Kampfphase gegenseitig auf. Der Spieler mit den meisten übriggebliebenen Erfolgen kann seine Aktion durchsetzen. Die Attribute und Schwierigkeit sind für alle Beteiligten Spieler bei dieser Würfelprobe gleich.

ABENTEUERPUNKTE (AP)

Nach jeder Spielsitzung (Kapitel) bekommt Ihr vom Spielleiter Abenteuerpunkte (kurz AP) für eure Leistung im Spiel verliehen. Mit den APs könnt Ihr in weiteren Spielen eure Attribute und Nachteile eurer Charaktere steigern, also zusätzliche Punkte (Wert) gewinnen. APs können solange gesammelt werden, bis Ihr sie zur Steigerung einsetzen wollt. Ein Charakter entwickelt sich ja schließlich weiter. Die Punkte sind immer an den Charakter gebunden, mit dem Ihr sie verdient habt. Attribute und Nachteile können maximal auf Punkte gesteigert werden.

Ihr könnt für eine Spielsitzung bis zu 4 Punkte erhalten. Der Spielleiter entscheidet, wer wie viele Punkte verdient hat. Einen Punkt bekommt jeder für bloße Anwesenheit, einen weiteren Punkt gibt es für besonders mutige oder heldenhafte Aktionen, einen für gutes Rollenspiel (seine Rolle glaubwürdig ausgespielt) und einen für gesammelte Informationen über die Welt der Untoten oder Mutanten.

Steigerung Attribute: Den aktuellen Punkte-Wert mal 6.

Widerstand Nachteil erhöhen: Den aktuellen Punkte-Wert mal 7.

Um die Dynamik im Spiel zu erhöhen, gibt es für **Mortuorum Cibus** selbstverständlich auch ein Kampfsystem. Für den Ablauf gibt es einige Grundregeln, mit denen Ihr Faustkämpfe oder ein Feuergefecht austragen könnt. Diese Regeln sind bewusst so minimal wie möglich verfasst worden, damit die Spannung und Action nicht unnötig einem langwierigen Rechen- und Würfelexzess weichen muss. Es steht euch frei, diese Regeln an euer Spiel anzupassen.

KAMPFARTEN

DER NAHKAMPF

Im Nahkampf wird in erster Linie mit den Fäusten gekämpft. Es gibt aber auch die Möglichkeit, jemanden mit einer Hieb- oder Stichwaffe anzugreifen. Die Regeln bleiben jedoch dieselben. Bei einem waffenlosen Nahkampf verursacht Ihr nur Schlagschaden (SS). Ebenso verursachen alle stumpfen Waffen ausschließlich Schlagschaden.

Waffenloser Nahkampf wird immer mit **GESCHICKLICHKEIT + KÖRPERKRAFT** ausgewürfelt. Bei einem Kampf mit Hieb- oder Stichwaffen wird mit **GESCHICKLICHKEIT + GEISTESSCHÄRFE** gewürfelt. Die Schwierigkeit ist wie immer standardmäßig 6.

DER FERNKAMPF

Ein Fernkampf wird grundsätzlich mit Schusswaffen oder Bogen ausgeführt. Dabei müsst Ihr eurem Gegner nicht direkt gegenüber stehen. Schusswaffen sowie Bögen oder Armbrüste verursachen immer tödlichen Schaden (TS).

Ein Schuss wird mit **GESCHICKLICHKEIT + GEISTESSCHÄRFE** gegen eine Schwierigkeit von 6 gewürfelt. Ein Wurfgeschoss (z.B. Molotowcocktail) hingegen mit **WAHRNEHMUNG + KÖRPERKRAFT** bei gleicher Schwierigkeit.

BEISSEN (NUR UNTOTE UND MUTANTEN)

Die Regeln sind dieselben wie bei einem bewaffnetem Nahkampf. Allerdings ist die Schwierigkeit für Menschen (quasi als Verteidigung) nur 5, da Untote keine listenreiche Angriffe starten und Mutanten blind kämpfen müssen. Hier ist man als Mensch im Vorteil.

DER KAMPF

Ebenso wie die Zeiteinteilung im Spiel wird auch der Kampf in Runden gespielt. Eine Runde ist ein kurzer Moment oder nur wenige Sekunden. Der Ablauf jeder Runde teilt sich in 3 Phasen auf. Die erste Phase ist Organisation, die zweite Phase der Angriff und die dritte Phase Schaden.

ERSTE PHASE „ORGANISATION“

Euer Charakter beginnt immer den Kampf, auch wenn er angegriffen wird. In dieser Phase beschreibt jeder seinen Angriff oder seine Aktion. Man sagt entweder einen Nahkampf oder einen Fernkampf an. Dann wird festgelegt, mit welchen Waffen man kämpfen möchte, oder auch waffenlos, und wie man die Aktion umsetzt.

Auch wenn Aktionen zeitgleich passieren, werden die Ereignisse nacheinander ausgespielt. Es beginnt entweder der Spieler, der angegriffen wurde oder der Spieler, der einen Angriff im Spiel als erstes angesagt hat. Ist man sich uneinig, was die Reihenfolge angeht, wird einfach mit einem W6 gewürfelt. Die höchste Augenzahl beginnt und dann weiter der Reihe abfallend dem Ergebnis nach. Bei einem Gleichstand würfelt man noch einmal gegeneinander.

ZWEITE PHASE „ANGRIFF“

In dieser Phase wird der eigentliche Angriff ausgeführt und zwar nach der Reihenfolge die vorher bestimmt wurde. Jeder Spieler (auch die NSCs) würfelt entsprechend seinen Angriff. Die Angriffe werden wie immer mit einer Standardschwierigkeit von 6 gewürfelt. Hinzu kommen die Modifikationen, wie bei den Kampfarten schon beschrieben. Eine Abwehrphase gibt es nicht. Daher werden die Angriffe direkt gegeneinander gewürfelt.

Wenn Ihr für diese Phase keinen Angriff, sondern eine andere Aktion geplant habt, wie fliehen, verstecken oder eine komplexe Aktion, so wird diese nach den Regeln einfach ausgespielt. Achtet allerdings auf die Runden die eine Aktion beansprucht. Werdet Ihr angegriffen und habt dabei keine Aktion mehr zur Verfügung für einen eigenen Angriff, überspringt Ihr die Angriffsphase und kommt direkt zur Schadensphase. Ihr erleidet dann automatisch Schaden.

Da die Angriffe direkt gegeneinander gewürfelt werden, verursacht nur derjenige mit den meisten übriggebliebenen Erfolgen den Schaden. Für die Ermittlung rechnet Ihr die Erfolge gegeneinander und subtrahiert jeweils die Erfolge des anderen von euren eigenen Erfolgen. Die Erfolge, die übrig bleiben sind eure Schadenswerte. Wer die meisten Schadenswerte übrig behält, darf den Schaden auswürfeln. Der Verlierer verursacht überhaupt keinen Schaden.

Bei einem Gleichstand verursacht niemand Schaden und man beginnt normal mit der nächsten Runde. Patzer sind auch im Angriff möglich. Bei einem verpatzten Angriff könnte eine Waffe Ihren Dienst versagen, ein Messer zerstört werden oder Ihr erleidet den Schaden eurer eigenen Waffe.

Bevor man Untote oder Mutanten angreifen kann, muss erst eine Probe auf **NEKROPHOBIE** abgelegt werden. Sollte ein Spieler mehr als 2 Punkte in diesem Nachteil besitzen, ist eine Probe für den Angriff nicht mehr nötig. Ist die Würfelprobe nicht erfolgreich, flieht man automatisch aus dem Kampf, bis man außer Sicht- und Hörweite ist. Man kann nicht mehr innerhalb der „Szene“ agieren.



Dritte Phase „SCHADEN“

Jetzt wird ausgewertet, was eure Angriffe bewirkt haben. Zählt jetzt den Schadenswert eurer Waffe und auch den übrig gebliebenen Schadenswert aus der Angriffsphase zusammen. Das ist euer Schadenswürfelpool. Schaden wird ebenfalls gegen eine Schwierigkeit von 6 gewürfelt. „Patzen“ ist bei einem Schadenswurf nicht möglich, eine 1 löscht dennoch einen Erfolg wobei ein 1 Erfolg auf jeden Fall übrig bleibt, schließlich war euer Angriff ja erfolgreich. Wer über eine Rüstung verfügt, kann jetzt noch den Schaden verringern, in dem man einfach den Rüstungsschutz vom Schaden abzieht.

SCHADENSARTEN

Der Schadenswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die Ihr zu Verfügung habt. Jeder Erfolg verursacht je eine Gesundheitsstufe Schaden. Diese markiert Ihr auf eurem Charakterbogen unter Gesundheit. Achtet darauf, ob Ihr Schlagschaden oder tödlichen Schaden erlitten habt. Die Schadensarten heilen unterschiedlich.

SCHLAGSCHADEN (SS)

Dieser Schaden wird ausschließlich von stumpfen Gegenständen verursacht. Der Heilungsprozess erfolgt deutlich schneller als bei tödlichem Schaden. Die Wunden benötigen keine ärztliche Versorgung (Medizin) für die automatische Heilung. Tragt den Schlagschaden auf der linken Spalte unter GESUNDHEIT auf eurem Charakterbogen ein.

Schlagschaden kann durch KONSTITUTION vermindert werden. Würfelt also auf KONSTITUTION gegen eine Schwierigkeit von 6. Jeder Erfolg eliminiert eine Schadensstufe.

TÖDLICHER SCHADEN (TS)

Tödlicher Schaden wird von allen Schusswaffen oder scharfen Waffen wie Messern und Äxten verursacht. Die Heilung braucht deutlich mehr Zeit und benötigt in jedem Fall ärztliche Versorgung (Medizin), sonst kann die Heilung nicht beginnen. Tragt den Schlagschaden auf der mittleren Spalte unter GESUNDHEIT auf eurem Charakterbogen ein.

DER BISS DER UNTOTEN

Ein Biss eines Untoten verursacht immer tödlichen Schaden und kann nicht mit Medizin behandelt werden. Allerdings bedeutet ein Biss auch den schlimmsten Schaden, den Ihr euch vorstellen könnt. Sobald ein Spieler gebissen worden ist, ist er auch gleichzeitig infiziert.

Eine Option, die Infizierung aufzuhalten, ist (je nach dem, wohin gebissen wurde) die entsprechende Gliedmaße abzutrennen. Man erhält dann automatisch die Schadensstufe „außer Gefecht“ und muss medizinisch versorgt werden. Ein Biss in die Kopf- oder Oberkörperzone kann nicht geheilt werden. Zusätzlich sind alle Würfelproben auf GESCHICKLICHKEIT um +2 dauerhaft erschwert.

Die Verwandlung zum Untoten: An jedem Tag erleidet der infizierte Spieler eine Gesundheitsstufe Schaden (TS). Zusätzlich verliert man jeden Tag ein Attribut (Attribut-Wert gleich Null, INTELLIGNEZ als Letztes) bis auf KÖRPERKRAFT und WAHRNEHMUNG. Die Nachteile Habgier und Nekrophobie werden ebenfalls sofort auf Null gesetzt. Mit der Schadensstufe „tot“ verliert man automatisch alle noch übrigen Attribute, bis auf die Ausnahmen.

Wenn der Spieler stirbt, kehrt er als Untoter zurück mit den übriggebliebenen Attributen.

DER BISS DER MUTANTEN

Der Biss eines Mutanten verursacht immer tödlichen Schaden. Genau wie der „Biss der Untoten“ erleidet man pro Tag eine zusätzliche Gesundheitsstufe Schaden, man kann diese jedoch mit Medizin verlangsamen. Eine Infizierung geschieht nicht automatisch.

Wer also von einem Mutant gebissen wurde, würfelt erst am nächsten Tag (sofern man diesen erlebt) einen W6. Bei einer 6 ist man infiziert und die Verwandlung beginnt.

Die Verwandlung zum Mutanten: Alle 2 Wochen verliert Ihr einen beliebigen Attributspunkt (Spielleiter entscheidet) bis jeder Wert, außer KÖRPERKRAFT und WAHRNEHMUNG, auf Null gesunken ist.

Jede Aktion kann nur noch mit einer erfolgreichen WILLENSKRAFTPROBE ausgeführt werden. Die Gier nach Menschenfleisch beginnt zu wachsen. Daher verliert Ihr nach dem Biss alle Punkte auf Habgier und die Angst vor den Toten verschwindet vollständig.

ATTACKEN & MANÖVER

Attacken oder Manöver sind spezielle Aktionen, die euch im Spiel etwas Abwechslung bieten sollen. Ihr sagt eine Attacke oder Manöver genauso wie eine Aktion im Kampf an.

Beissen: Diese Attacke (ohne GESCHICKLICHKEIT) führen nur Untote oder Mutanten aus. Die KÖRPERKRAFT des Untoten/Mutanten ist gleich der Schadenswürfelpool +1 W10. Verliert man den Nahkampf, so wird man gebissen (Wurf auf Körperzone). Als Spieler würfelt man regulär auf NAHKAMPF mit Schwierigkeit von 5.

Halten oder Greifen: In einem Kampf kann es dazu kommen, dass Gegner oder Untote nach euch greifen oder euch festhalten. Gleiches gilt natürlich auch für euch. Im Prinzip ist es eine Kraftprobe, die man gegeneinander würfelt (siehe „Würfeln gegen Widerstand“).

Jeder würfelt also für diese Attacke KÖRPERKRAFT. Derjenige mit den meisten Erfolgen gewinnt die Kraftprobe. Bei Gleichstand wird einfach weiter gewürfelt, bis ein Gewinner feststeht.

Rammen: Ein Rammstoß (KONSTITUTION + KÖRPERKRAFT) bringt einen Gegner zu Fall und er bleibt für mindestens 1 Runden aktionslos liegen (Verteidigung: s. „Würfeln gegen Widerstand“). Erst in der nächsten Runde kann er sich befreien, indem man eine Kraftprobe gegeneinander würfelt, siehe „Halten und Greifen“ sofern man ihn auch am Boden halten möchte.

Dieses Manöver kann auch für die Flucht genutzt werden. Jeder zusätzliche Erfolg lässt den Gegner eine weitere Runde aktionslos am Boden liegen. So bekommt man mehr Zeit, um vor seinem Gegner zu fliehen. Eine Kraftprobe in der nächsten Runde ist dann überflüssig.

Wird man von einem Mutanten erfolgreich gerammt und kann sich nicht aus dem Griff befreien, wird man automatisch mit einem Biss attackiert (siehe „Beißen“).

Entkommen: Diese Regel gilt dann, wenn es keinen anderen Ausweg gibt und Ihr von den Untoten umzingelt seid. Es ist der Überlebenswille, der euch für einen kurzen Augenblick zu extremer Kraft verhilft. Ziel ist die Flucht durch eine Horde von Untoten oder Mutanten.

Wer „entkommen“ will, muss eine WILLENSKRAFTPROBE ablegen gegen eine Schwierigkeit von 7. Gelingt diese Probe erhält man für die nächste Probe 2 zusätzliche Würfel. Um sich gegen die Horde zu behaupten und durch die Menge zu rammen, würfelt Ihr auf KÖRPERKRAFT (+2 W10). Jeder Erfolg bringt euch 2 Meter durch die Horde. Reicht die Entfernung für ein Entkommen nicht aus, kann diese Probe (nur KÖRPERKRAFT) einmalig mit einer Modifikation der Schwierigkeit von +1 wiederholt werden.

WAFFENARTEN

HIEB & STICHWAFFEN

Zu den Hieb- und Stichwaffen zählen alle Waffen, die nicht als Schusswaffen benutzt werden können. Eine Hieb- oder Stichwaffe ist beispielsweise ein schwerer Ast, ein Knüppel oder auch eine Axt. Stichwaffen sind alle Messer und andere spitze Gegenstände, die als Waffe benutzt werden können.

Diese Waffen können nur im Nahkampf (NK) eingesetzt werden und verfügen deshalb nicht über eine Reichweite. Ebenso können sie in einem Kampf oder einer Aktion zerstört werden und haben daher einen Stabilitätswert. Dieser Wert gibt an, wie robust eine Waffe ist.

SCHUSSWAFFEN

Schusswaffen verfügen zum größten Teil über einen höheren Schaden und können auch aus der Entfernung eingesetzt werden. Die Reichweite gibt die ungefähre Distanz in Metern an, wie weit ein Projektil geschossen werden kann. Die Schussfolge gibt Auskunft, wie oft eine Waffe innerhalb einer Runde abgefeuert werden kann. Jede



Schusswaffe (außer Bögen) verfügt über ein Magazin mit bestimmter Kapazität (=Anzahl der Patronen).

Ist ein Magazin leer geschossen, braucht man ein neues Magazin oder bestückt es mit Munition. Natürlich braucht Ihr die Munition im Vorrat. Der Wechsel eines Magazins dauert 1 Runde. Ein Magazin neu zu befüllen dauert ungefähr die Hälfte des Magazininhalt in Runden. Bei einem Magazin mit 6 Schuss benötigt man also 3 Runden.

BOGEN & ARMBRUST

Diese Waffen eignen sich vor allem für den lautlosen Kampf. Sie sind auch effektiv für die Jagd, da sie leicht und fast geräuschlos sind. Ein abgeschossener Pfeil kann so oft benutzt werden, bis er durch eine Stabilitätsprobe zerbricht. Dazu würfelt Ihr mit einem W6 gegen eine Schwierigkeit von 4.

Um einen Bogen zu spannen benötigt man 1 Runde, sofern die Pfeile in greifbarer Nähe sind. Eine Armbrust hingegen benötigt mindestens 2 Runden, um gespannt zu werden. Ebenso benötigen sie eigene Bolzen und können nicht mit den Pfeilen für Bögen benutzt werden.

WURFGESCHOSS

Messer, Sprengsätze oder auch Ziegelsteine können als Wurfgeschoss eingesetzt werden. Würfle WAHRNEHMUNG + KÖRPERKRAFT, um ein Wurfgeschoss platziert zu werfen. Ein Erfolg reicht aus, damit das Wurfgeschoss innerhalb der Reichweite (z.B. Sprengsätze) zum Ziel gelangt ist oder das Ziel direkt getroffen wurde (z.B. Wurf mit einem Stein). Mehrere Erfolge können den Schaden (s. Kapitel „Schaden“) erhöhen.

DAS FEUERGEFECHT

Distanzschuss: Ihr habt mit jeder Schusswaffe, Bogen oder Armbrust die Option, einen Distanzschuss auszuführen. So erreicht Ihr die doppelte Reichweite der Waffe. Allerdings steigt auch die Schwierigkeit auf 8.

Kopfschuss: Ein geübter und gezielter Schuss in den Kopf eines Untoten oder Mutanten ist der schnellste Weg ihn auszuschalten. Da die Untoten keine Deckung suchen und Ihr Verhalten vorausschaubar ist, kann man mit GESCHICKLICHKEIT + GEISTESSCHÄRFE und einer Schwierigkeit von 7 (Menschen 9) mit nur einem Erfolg einen Untoten oder Mutanten (keine großen Mutanten) „töten“.

Schussfolge: Die Schussfolge bestimmt, wie oft eine Waffe maximal innerhalb einer Runde abgefeuert werden kann. Die kumulative Modifikation der Schwierigkeit beträgt +1 pro Schuss. Das bedeutet bei einer Schussfolge von drei Schüssen modifiziert Ihr den ersten Schuss mit +1, den zweiten mit +2 und den dritten mit +3. Die Erfolge werden dann zu einem Ergebnis addiert.

SCHUTZKLEIDUNG & RÜSTUNG

Mit **Rüstung** (gepanzerte Kleidung, z.B. Kevlar-Weste), kann jeglicher Schaden vermindert werden. Jede Rüstung, egal ob für Kopf, Arme, Beine oder Oberkörper, hat einen Rüstungsschutz von -1 (Arme und Beine sind automatisch beidseitig geschützt). Dieser Wert wird am Ende der Phase „Schaden“ von den Schadensstufen abgezogen. Der Rüstungsschutz kann maximal -4 betragen. **Schutzkleidung** (verstärkte Kleidung) hingegen absorbiert mit ihrem Rüstungsschutz nur Schlagschaden oder Bisse.

Ist jede Körperzone mit einer Rüstung (nicht Schutzkleidung) ausgestattet, wird die Schwierigkeit aller Würfelproben auf GESCHICKLICHKEIT und WAHRNEHMUNG um +2 zusätzlich modifiziert, da man in seiner Bewegung und Sicht stark eingeschränkt ist.

KÖRPERZONEN (NUR BEI ANGRIFF VON UNTOTEN & MUTANTEN)

Dieser Wurf ist erst dann nötig, wenn ihr gebissen wurdet. Für die Lokalisierung einer Körperzone, kurz Zone genannt, bei einem Untoten- oder Mutanten-Biss, würfelt Ihr mit einem W6.

Das Würfelergebnis: 1-2 = Arme, 3-4 = Beine, 5 = Oberkörper, 6 = Kopf. Ist die entsprechende Zone ungeschützt, könnt Ihr den Biss nicht mehr abwenden.



DECKUNG

Wer sich im Kugelhagel befindet wird sich als erstes Deckung suchen. Hierzu dient alles, was euch Schutz bietet, wie z.B. ein Baum, eine Mauer, eine Mülltonne oder ein Autowrack. Damit das Prozedere nicht unnötig kompliziert wird, legt der Spielleiter einfach die Modifikation für einen Treffer fest. Je besser die Deckung, desto höher ist die Schwierigkeit. Mit der Schwierigkeit 10 würde man sich hinter einer ein Meter dicken Betonmauer verstecken. Wobei eine 7 nur der nächst mögliche Baum wäre.

HERSTELLUNG

In **Mortuorum Cibus** ist Kreativität gefragt. Was nicht verfügbar ist, kann oder muss hergestellt werden. Das gilt besonders für Spreng- und Jagd-Fallen. Wie gut beispielsweise eine Falle funktioniert, bestimmen die Anzahl der Erfolge, die Ihr bei der Herstellung sammelt. Ein Erfolg bedeutet lediglich, dass eine Falle funktioniert. Erzielt Ihr mehr Erfolge, verbessert sich die Funktion. Was Ihr für die Herstellung benötigt und wie lange es dauert, entnehmt Ihr der Tabelle aus „Herstellung von Jagd- und Sprengfallen“.

Anwendung: Die Anwendung gibt euch die Häufigkeit an, wie oft ein Gegenstand benutzt werden kann, bevor er verbraucht ist. Eine Flasche mit Alkohol könnte für 5 Anwendungen benutzt werden, wenn sie vollständig gefüllt ist. Bei der Herstellung können auch mehrere Anwendung benötigt werden. Wie oft ein Gegenstand benutzt werden kann, entscheidet der Spielleiter.

Gebrauch: Manche Gegenstände können unterschiedlich eingesetzt werden, beispielsweise als Waffe und als Werkzeug. Andere wiederum sind nur als das zu gebrauchen, was sie sind. Dennoch sollten alle Gegenstände unter „Ausrüstung“ eingetragen werden. Der eigentliche Zweck eines Gegenstandes hat den Vorrang.

ERSTE-HILFE-KIT

Für die Herstellung eines Erste-Hilfe-Kits benötigt Ihr Lumpen als Verband und Alkohol als Desinfektionsmittel. Mit Erster-Hilfe kann nur Schlagschaden regeneriert werden.

Würfelt auf GESCHICKLICHKEIT + INTELLIGENZ um ein Kit herzustellen. Mit jeweils 2 zusätzlichen Erfolgen könnt Ihr eine Schadensstufe extra regenerieren.

JAGD-FALLE

Mit einer Jagd-Falle können Kleintiere gefangen werden. Zur Herstellung wird nur ein Seil oder Draht benötigt. Würfelt hierzu auf INTELLIGENZ + GESCHICKLICHKEIT. Je mehr Erfolge erzielt wurden, desto mehr Kleintiere können eingefangen werden.

MOLOTOWCOCKTAIL

Dieser Cocktail ist so einfach, dass man ihn relativ schnell aus Alkohol und einem Lumpen ohne Würfelprobe herstellen kann. Die Herstellung benötigt eine Runde.

Der Molotowcocktail kann nur als Wurfgeschoss eingesetzt werden. Für das Anzünden wird allerdings ein Feuerzeug benötigt. Je mehr Erfolge erzielt wurden, desto größer wird der Radius.

RAUCHBOMBE

Eine Rauchbombe wird aus Zucker, Salpeter und einem Leinenbeutel hergestellt. Nach der Zündung dauert es 3 Runden, bis sich der Rauch vollständig entwickelt hat. Diese Bombe verursacht keinen Schaden, behindert aber die Sicht.

Für die Herstellung würfelt Ihr auf INTELLIGENZ + GEISTES-SCHÄRFE. Je mehr Erfolge erzielt wurden, desto größer ist die Rauchentwicklung oder um so länger bleibt der Rauch erhalten. Die normale Dauer beträgt 10 Runden.

SPLITTER-SPRENGFALLE

Bei dieser Sprengfalle werden kleine Metallteile, Scherenteile, Nägel und auch Schrauben in einen Behälter gefüllt und bei einer Explosion quer durch die Luft geschossen.

Für die Herstellung würfelt Ihr auf INTELLIGENZ + GEISTES-SCHÄRFE. Je mehr Erfolge erzielt wurden, desto weiter ist der Radius (2 weitere Erfolge = 1 Meter). Die Falle kann auch als Wurfgeschoss genutzt werden und detoniert beim Aufprall. Sie kann aber auch auf dem Boden platziert werden und explodiert dann nach 5 Sekunden.

STOLPERFALLE

Diese Falle ist für große Tieren geeignet. Noch besser funktioniert sie gegen Menschen. Die Stolperfalle bringt einen Angreifer (Tier) zu Fall.

Für die Herstellung würfelt Ihr auf INTELLIGENZ + GESCHICKLICHKEIT. Je mehr Erfolge erzielt wurden, desto stabiler und unauffälliger ist die Falle.

GESUNDHEIT

Jedes Kästchen bei den Schadensarten auf dem Charakterbogen ist eine Gesundheitsstufe. Wenn Ihr Schaden erleidet, ist jeder Erfolg eine Schadensstufe. Die Zahl links neben den Kästchen bedeutet wieviele Würfel euch bei jeder Würfelprobe abgezogen werden.

Bei der Stufe „Kampfunfähig“ dürft Ihr keine Aktionen mehr ausführen. Dieser Zustand ist vergleichbar mit einer Bewusstlosigkeit.

BEISPIEL: Spielerin Meike erleidet in einem Feuertreffen mit einem Banditen Schaden. Der Bandit hat 7 Würfel in seinem Schadenswürfelpool. Meike ist mit einer Rüstung am Oberkörper und am Kopf geschützt. Der Bandit würfelt eine 2, 4, 5, 7, 7, 8, 9, also 4 Erfolge. Meike kann wegen der Rüstung 2 Schadensstufen absorbieren, erhält nur 2 Gesundheitsstufen Schaden und ist „leicht verletzt“. Ab sofort verringert sich Ihr Würfelpool um -1.

HEILUNG

Je nach Schadensart heilen eure Wunden unterschiedlich schnell. **Schlagschaden** heilt automatisch alle 2 Stunden eine Gesundheitsstufe. Mit einem Ersten-Hilfe-Kit könnt Ihr 4 Schadensstufen sofort heilen, allerdings nur einmal pro Tag.

Tödlicher Schaden muss zunächst medizinisch versorgt werden, damit die Heilung überhaupt erst beginnen kann. Solltet Ihr keine Medizin in eurer Ausrüstung haben, bleibt die Schadensstufe solange erhalten, bis sie medizinisch versorgt wurde. Mit Medizin (1x Anwendung) heilt Ihr innerhalb von 3 Tagen eine Schadensstufe. Mehr als eine Anwendung Medizin pro Schadensstufe ist nicht möglich.

HUNGER

Jeden Tag, an dem Ihr keine Nahrung zu euch nehmt, erhaltet Ihr eine Schadensstufe auf Hunger (HU auf dem Charakterbogen). Der Würfelabzug der Hungerstufe wird zum Schadensabzug hinzugefügt. Mit jeder Mahlzeit könnt Ihr eine Hungerstufe regenerieren, aber nur maximal drei Hungerstufen am Tag.

KRANKHEITEN

Auch wenn euch eine einfache Erkältung nicht umhaut, können Krankheiten durchaus gefährlich werden. Krankheiten werden genauso wie tödlicher Schaden behandelt. Je stärker eine Krankheit ist, desto höher die Schadensstufe. Eine medizinische Versorgung ist bei Krankheiten mit mindestens 3 Schadensstufen notwendig. Eine Grippe verursacht beispielsweise 6 Schadensstufen. Somit habt Ihr einen groben Richtwert, an dem Ihr euch für andere Krankheiten oder Infektionen orientieren könnt.

WAFFEN UND EXPLOSIVES

HANDFEUERWAFFEN (TS)	SCHADEN	REICHWEITE (M)	SCHUSSFOLGE	MAGAZIN
■■■ LEICHTER REVOLVER (MUNITION: 38 SPECIAL)				
	4	12	1	6
■■■ SCHWERER REVOLVER (MUNITION: 45 MAGNUM)				
	6	35	2	6
■■■ LEICHTE PISTOLE (MUNITION: 38 SPECIAL)				
	4	25	2	17+1
■■■ SCHWERE PISTOLE (MUNITION: 9 MM)				
	6	35	3	7+1

GEWEHRE (TS)	SCHADEN	REICHWEITE (M)	SCHUSSFOLGE	MAGAZIN
■■■ GEWEHRE (MUNITION: 308 WINCHESTER)				
	8	200	1	1
	10	300	1	5+1
■■■ LEICHTE MPS (MUNITION: 9 MM)				
	4	25	2	30+1
■■■ SCHWERE MPS (MUNITION: 9 MM)				
	6	70	3	32+1
■■■ STURMGEWehr (MUNITION: 308 WINCHESTER)				
	7	150	3	42+1
■■■ PUMP GUN (MUNITION: SCHROT)				
	8	20	1	8+1

INFORMATION ZU SCHUSSWAFFEN

Waffen und Munition sind rar in diesen Zeiten. Handwaffen sind generell in Zufluchten, bei Angreifern oder verstorbenen Opfern zu finden, ebenso die dazugehörige Munition. Der Spielleiter sollte mit dem Waffenaufkommen generell nicht allzu großzügig umgehen. Auch Munition sollte nicht in Hülle und Fülle vorrätig sein. So muss jedes Feuergefecht wohl überlegt sein.

Sturmgewehre oder Granaten sind eher beim Militär (Außenposten, verlassener Konvoi usw.) oder räuberischen Banden und Plünderern zu finden. Sie sind heiß begehrt und nur selten zu finden. Daher sind Banden auch so gefürchtet, denn bei ihnen ist vermutlich das größte Aufkommen an schweren Waffen vorzufinden.

BOGEN + ARMBRUST (SS/TS)	SCHADEN	REICHWEITE (M)	SCHUSSFOLGE
 Lang-Bogen	3	650	1
 Recurve-Bogen	3	800	1
 Compound-Armbrust	5	950	2

HIEB + STICHWAFFEN (TS)	SCHADEN	REICHWEITE (M)	STABILITÄT
 Taschenmesser	2	NK	3
 Kampfmesser	4	NK	4
 Hammer	4	NK	5
 Axt	5	NK	6
 Eisenrohr	2 / 4*	NK	4

* MODIFIZIERTER WERT, SIEHE UNTER „HERSTELLUNG VON JAGD- UND SPRENGFALLEN“

EXPLOSIVES (TS)	SCHADEN	RADIUS (M)
MOLOTOWCOCKTAIL		
	4	2
RAUCHBOMBE		
	-	10
SPLITTER-SPRENGFALLE		
	5	4
GRANATE		
	8	5



SCHUTZKLEIDUNG UND RÜSTUNG

SCHUTZKLEIDUNG

 <p>MOTORRAD-HELM Schutz: -1 auf (SS) Zuverlässigkeit: 5 Zone: Kopf</p>	 <p>PANZERHELM Schutz: -1 auf (TS) Zuverlässigkeit: 5 Zone: Kopf</p>
 <p>MOTORRAD-JACKE Schutz: -1 auf (SS) Zuverlässigkeit: 3 Zone: Oberkörper</p>	 <p>KEVLAR-WESTE Schutz: -1 auf (TS) Zuverlässigkeit: 5 Zone: Oberkörper</p>
 <p>HANDSCHUHE Schutz: Biss Zuverlässigkeit: 3 Zone: Arme</p>	 <p>ARM-PROTEKTOREN Schutz: -1 auf (TS) Zuverlässigkeit: 4 Zone: Arme</p>
 <p>VERSTÄRKTE HOSE Schutz: Biss Zuverlässigkeit: 3 Zone: Beine</p>	 <p>BEIN-PROTEKTOREN Schutz: -1 auf (TS) Zuverlässigkeit: 4 Zone: Beine</p>

Die abgebildete Schutzkleidung und gepanzerte Rüstung dienen als Richtwert und können durch andere entsprechende Kleidung erweitert werden

ERWEITERTE REGELN FÜR RÜSTUNGEN

Eine Rüstung kann nicht einfach in dem nächsten Survival-Shop gekauft werden. Rüstungen müssen ähnlich wie Waffen gefunden oder einer anderen Person abgenommen werden. Je nach Art bietet die Rüstung Schutz vor Schaden sowie allgemein vor Bissen.

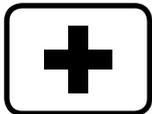
Schutzkleidung kann beispielsweise Schlagschaden minimieren oder Bisse der Untoten absorbieren. Tödlichen Schaden kann nur **gepanzerte Rüstung** abhalten.

Rüstungsschutz* wird am Ende zusammen addiert (aus allen Zonen) und von dem erlittenem Schaden abgezogen. Darum ist dieser Wert mit einem Minuszeichen versehen.

Der Einfachheit halber kann nur eine Rüstung pro **Zone** getragen werden. Schützt eine Rüstung nur vor einem Biss, so gilt auch ein erfolgreicher Angriff automatisch als abgewährt, solange es sich um einen Untoten handelt. Bei einem Angriff von mehreren Untoten muss eine Zuverlässigkeitsprobe abgelegt werden mit einer Schwierigkeit von 4. Das gilt auch für Treffer aus einem Feuergefecht. Erleidet man mehr als 3 Schadensstufen (nach Abzug der Rüstung) muss eine Probe auf die Zuverlässigkeit der Rüstung abgelegt werden.

* ALLGEMEINER BEGRIFF FÜR BEIDE SCHUTZARTEN

HERSTELLUNG VON JAGD- UND SPRENGFALLEN



ERSTE-HILFE-KIT

Material: 2x Alkohol, 2x Lumpen
Herstellung: 5 Runden



SPLITTER-SPRENGFALLE

Material: 1x Behälter, 3x Metallteile, 3x Klingenteile, 1x Band, 1x Sprengstoff oder 10x Schwarzpulver
Herstellung: 10 Runden



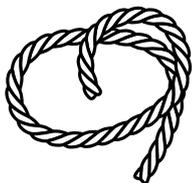
EISENROHR ALS WAFFE

Material: 1x Band, 2x Klingenteile
Herstellung: 4 Runden



STOLPER-FALLE

Material: 1x Draht
Herstellung: 5 Runden



JAGD-FALLE

Material: 1x Seil
Herstellung: 5 Runden



RAUCHBOMBE

Material: 1x Lumpen, 3x Zucker, 2x Salpeter
Herstellung: 5 Runden



MOLOTOWCOCKTAIL

Material: 1x Alkohol, 1x Lumpen, 1x Behälter (nur zum umfüllen)
Herstellung: 1 Runde

SONDERREGEL FÜR HERSTELLUNG & DEMONTAGE

Bei der **Herstellung** oder **Demontage** (gleiche Würfelprobe wie Herstellung) besteht die Gefahr bei einem Patzer, dass die Falle zerstört oder ausgelöst wird. Ein Patzer bedeutet in jedem Fall, das sämtliche Material nicht weiter verwendet werden kann und aus dem Inventar entfernt werden muss. Während der Herstellung oder Demontage können keine anderen Aktionen durchgeführt werden.

Dieses Kapitel sollten sich alle Spieler aufmerksam durchlesen, die als Spielleiter in **Mortuorum Cibus** eine Gruppe führen wollen. Du hast eine verantwortungsvolle Aufgabe, denn du bist Autor, Regisseur, Streitschlichter, Allwissender und Nicht-Spieler-Charakter in einem. Du führst die Spieler durch das Abenteuer, erfindest spannende Szenarien, musst alle Regeln kennen und an den richtigen Stellen die Spieler vor wichtige Entscheidungen stellen.

Ein besonderes Merkmal in **Mortuorum Cibus** ist, das taktische sowie auch emotionale Entscheidungen auf dem „Entweder-Oder“-Prinzip basieren. Spieler müssen sich also an wichtigen Wendepunkten oder Geschehnissen für eine Seite (oder für eine Person usw.) entscheiden. Welche Optionen sie zur Verfügung haben, ist deine Aufgabe. Beide Optionen müssen verlockend sein, können aber auch eine Gefahr bergen. Die Spieler brauchen immer eine starke Motivation, damit Ihr Spiel dynamisch bleibt.

Du kannst den Spielverlauf beeinflussen ohne dabei das Spiel der Gruppe einzuschränken. Die Spieler sollen sich nicht bevormundet fühlen, sie sollen aber auch schnell merken, wann ein Versuch vergeblich ist. Mach es ihnen auf geschickte Weise unmöglich!

Damit dein Abenteuer flexibel bleibt, überlege dir auch immer einen Plan B oder eine alternative Handlung. Es muss nicht immer nur einen Weg geben. Eben weil das Spiel auf „Entweder-Oder“-Entscheidungen basiert, brauchst du auch einen Weg für „entweder“ und „oder“. Genauso gut kann dein Abenteuer auch ein negatives Ende haben. Die Spieler müssen auch mit den Nachteilen zurechtkommen. Das hält die Spannung im Spiel.

Ein wichtiger Aspekt ist die Vorstellungskraft. Um diese zu steigern, kannst du reale Gegenstände (Handouts) mit in dein Spiel integrieren. Das kann ein selbst geschriebener Brief mit Kirschsapfritzen als Blut sein, oder eine kleine Landkarte, auf der jemand ein Gebäude eingekreist hat. Auch akustische Handouts wie Audio-Aufzeichnung auf einer alten Musik-Kassette oder stimmungsvolle Hintergrundmusik kann die Fantasie anregen. Wenn du diese Elemente mit in dein Abenteuer integrierst, können auch kleine und überschaubare Szenarien wirkungsvoll sein. Es braucht nicht immer eine gigantische Geschichte, wenn es um Unterhaltung geht. Dabei sind dir keine Grenzen gesetzt, Hauptsache, du kannst die Spieler begeistern und motivieren.

Streitigkeiten sollten so diplomatisch wie möglich geschlichtet werden. Im Zweifel verzichte lieber auf eine Regel, als dass man verbissen darüber debattieren muss. Du solltest aber nicht vergessen, dass du als Autorität durchaus auch das letzte Wort haben kannst. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, triffst du eine endgültige nachvollziehbare Entscheidung!

GEHEIMNISSE VON MORTUORUM CIBUS

An dieser Stelle sollte nur der Spielleiter weiterlesen, denn hier offenbaren sich einige Geheimnisse über Menschen, Monster und dem Anfang vom Ende. Eine kleine Einführung in die Wahrheiten und auch Unwahrheiten aus einer Endzeit-Welt, in der jeder Tag der letzte sein könnte. Teile diese Informationen in Maßen mit der Spielgruppe. Viele Gerüchte gehen umher und nur wenige beinhalten die Wahrheit. Natürlich kannst du weitere Geheimnisse oder Gerüchte diesem Kapitel hinzufügen.

DER BEGINN DER KATASTROPHE

Niemand weiß so recht, wie genau sie entstanden ist. Aber die plausibelste Erklärung ist, dass die Menschen selbst die Untoten erschaffen haben. Die Quelle war ein geheimes Experiment unter der Leitung von Dr. Hans Reinhardt, bei dem eine Mutation des Marburg-Virus für militärische Zwecke erforscht wurde. Dieses Virus war vermutlich der Ursprung der Katastrophe. Jeder, der sich infiziert hatte, starb und kehrte als Menschenfleisch-Fresser zurück. In Köln existiert noch das geheime und unterirdische Laboratorium direkt unter dem Kölner Dom.

Die Untoten können nur endgültig getötet werden, in dem man das Gehirn zertört (z. B. Kopfschuss). Auch Feuer kann dauerhaft zum endgültigen Ableben führen. Mit dem Biss übertragen die Untoten das Virus, der sich langsam im Körper ausbreitet. Erst wenn man stirbt, hat sich der Virus vollständig ausgebreitet. Schafft man es rechtzeitig, die infizierten Körperteile zu isolieren, kann man das Virus stoppen.

In kälteren Regionen und ebenfalls an kalten Wintertagen sind die Untoten langsamer als an wärmeren Tagen. Ihre Bewegung ist eingeschränkt und sie reagieren deutlich träger.

Da die Untoten Menschen nur am Geruch erkennen, kann man diesen Sinn relativ leicht austricksen. Wenn man das Blut und Innereien der Untoten am eigenen Körper trägt, wird der menschliche Geruch verdeckt und man kann sich für eine gewisse Zeit unter den Untoten unbemerkt fortbewegen.

WIESO MUTANTEN?

Kurz bevor das Chaos den Zenit erreichte, wurde von der übrigen Regierung ein weiteres Experiment angeordnet. Eine Art Gegengift sollte das Virus stoppen. In großer Hast und immensem Zeitdruck, wurde ein vermeindliches Gegenmittel entwickelt. Aber das Gegenteil war der Fall. Jene, die das Gegengift verabreicht bekommen hatten, mutierten zu Monstern, die ähnliche Symptome wie die Untoten aufwiesen. Der Kampfstoff mutierte zu einer Art Pilzbefall, der sich über den ganzen Körper verteilte, je länger man damit infiziert war. Die Pilz-Wucherungen gehen vom Kopf aus, daher verliert man als erste das Augenlicht. Dann breitet sich die Krankheit langsam weiter aus.

Ebenso wie bei den Untoten wird die Krankheit über den Biss weitergegeben. Jedoch können die Mutanten auf „konventionelle“ Art ausgeschaltet werden, da sie keine Untoten sind. Ein Kopfschuss ist dabei eine der effektivsten Methoden.

Die Mutanten fühlen zwar keine Furcht, Ihr Instinkt warnt sie aber vor großer Hitze wie Feuer. Mit Feuer kann man Mutanten zwar nicht in die Flucht schlagen, jedoch ablenken oder den Weg versperren. Die Untoten hingegen verfügen über keinerlei Instinkte mehr.

DIE SICHEREN ZONEN

Lange hielten sich die Gerüchte über Städte oder Stationen, die sicher vor der Krankheit und den Untoten seien. Das Militär hatte viele Schutzdörfer eingerichtet, um den fliehenden Menschen ein neues Zuhause zu geben. Viele dieser Einrichtungen wurden von Horden der Toten überrannt, andere fielen der Habgier der Menschen oder brutalen Banden zum Opfer.

Es gibt allerdings noch einige Einrichtungen, die intakt und bewohnbar sind. Meist werden diese gesicherten Dörfer oder Lager von Banditen besetzt. Sie sind schwer bewacht und Fremde erhalten nur selten Eintritt.

Vereinzelt existieren intakte Hochhäuser oder Wohnhütten. Solche Zufluchten bieten vorübergehend Schutz, da sie für eine gewisse Zeit ganze Horden von Untoten abwehren können. Zusätzlich sollten Barrikaden errichtet werden. Sonst würde eine Zuflucht nicht lange Stand halten.

FORSCHUNGSEINRICHTUNGEN

Diese Quarantäne-Zonen sollten am Besten erst gar nicht betreten werden. Durch die Zerstörung des Militärs und das Chaos wurden allereinst Krankheitserreger freigesetzt und kontaminierten die Umgebung. Das Betreten ohne Schutzkleidung oder Atemmasken kann verheerende Folgen haben. Allerdings sind in diesen Stationen noch genügend Vorräte und auch Medizin.

Aber auch hier lauert noch eine ganz andere Gefahr. Nirgendwo sonst ist das Aufkommen an Mutanten so groß, wie in der Nähe von Forschungseinrichtungen oder Krankenhäusern.

FREUNDE, FEINDE UND ANDERE MONSTER



Während eurem Versuch zu überleben werdet Ihr zwangsläufig auf den einen oder anderen Freund und Feind treffen. In diesem Kapitel werden alle in Frage kommenden typischen Nicht-Spieler-Charaktere, Feinde und Monster vorgestellt. Diese Liste soll nur als Starthilfe dienen und kann von euch beliebig erweitert werden. Für einen NSC könnt Ihr den Standard-Charakterbogen benutzen, falls Ihr für die Persönlichkeit mehr Tiefe benötigt. Für die Untoten und Mutanten gibt es Standardwerte, die im Grunde immer gleich bleiben, da sie sich nicht mehr weiter entwickeln können. Es gibt jedoch unterschiedliche „Arten“, die sich auch unterschiedlich verhalten. Aber auch hier dürft Ihr die Werte anpassen und modifizieren. Die Möglichkeiten sind natürlich deutlich eingeschränkter als bei normalen Menschen.

KATEGORIE UNTOTE

STREUNER ODER KADAVER

Wahrnehmung: 2

Körperkraft: 1-3 (je älter desto schwächer)

Gesundheit: 5 Stufen (kein Würfel-Abzug durch Schaden)

Attacken: Biss (KÖRPERKRAFT)

Beschreibung: Streuner nennt man alle Untoten, die alleine oder in Horden durch die Gegend streifen. Sie bewegen sich langsam und ziellos. Erst der Geruch von Blut oder laute Geräusche lassen sie aktiv werden. Je älter ein Streuner ist, desto langsamer und auch „zerbrechlicher“ ist er. Die Streuner sind überall im Land verteilt und sind auch im hintersten Winkel eines Dorfes anzutreffen.

BEISSER

Wahrnehmung: 3

Körperkraft: 1-3 (je älter desto schwächer)

Gesundheit: 6 Stufen (kein Würfel-Abzug durch Schaden)

Attacken: Biss (KÖRPERKRAFT), Greifen (KÖRPERKRAFT)

Beschreibung: Beißer sind von Ihrer übrigen Natur aus aggressiver und auch agiler. Sie bewegen sich deutlich schneller als Streuner und greifen bei Sichtkontakt sofort an. Da ihre Wahrnehmung geschärfter ist, als beispielweise bei einem Streuner, folgen sie eher größeren Horden und reagieren sensibler auf Geräusche. Daher trifft man sie eher in größeren Städten und weniger auf verlassenen Landstraßen. In einer Horde findet man sie in der ersten Reihe.

SCHLÄFER

Wahrnehmung: 1

Körperkraft: 1

Gesundheit: 3 Stufen (kein Würfel-Abzug durch Schaden)

Attacken: Biss (KÖRPERKRAFT)

Besonderheit: Die Attacke „Biss“ gilt als erfolgreich, wenn man den Schläfer nicht wahrgenommen hat. Entweder durch eine nicht erfolgreiche Würfelprobe oder wenn man erst gar nicht darauf geachtet hat.

Beschreibung: Schläfer sind sehr alte und scheinbar „leblose“ Untote, die in einer Ecke oder in einer Falle langsam vor sich hin faulen. Erst wenn das Opfer in Bissweite ist, aktiviert der Schläfer seine letzte Kraft und beißt zu. Sie sind schwer unter all den anderen Toten auszumachen. Man findet sie überall dort, wo der Tod gewütet hat. Auf den ersten Blick sind sie nicht als Untote auszumachen. Man muss gezielt suchen, um sie zu finden.

KATEGORIE MUTANTEN

MUTANT

Wahrnehmung: 3

Körperkraft: 2-3 (je älter desto stärker)

Gesundheit: 6 Stufen (kein Würfel-Abzug durch Schaden)

Attacken: Biss (KÖRPERKRAFT), Greifen (KÖRPERKRAFT), Rammen (KÖRPERKRAFT)

Beschreibung: Mutanten sind zwar seltener als Streuner oder Beißer, dennoch eine große Gefahr für jeden, der sich ihnen nähert. Sie werden ausschließlich durch Geräusche angelockt, da sie sich blind vorwärts bewegen. Sie geben schauerhaft klingende Klacker-Geräusche von sich. Man vermutet, dass es so eine Art Sonar sein könnte. Ihre Geschwindigkeit ist mit einem Menschen vergleichbar und sie greifen sofort an, sobald sie ein Geräusch hören. Allerdings sind sie dadurch auch leicht abzulenken.

ALTER MUTANT

Wahrnehmung: 3

Körperkraft: 4-5 (je älter desto stärker)

Gesundheit: 7 Stufen (kein Abzug durch Schaden)

Rüstung: -2 durch seine gehärtete Haut.

Attacken: Biss (KÖRPERKRAFT + WAHRNEHMUNG),

Greifen (KÖRPERKRAFT), Rammen (KÖRPERKRAFT), Nahkampf

Beschreibung: Die wahrscheinlich größte Gefahr sind die alten Mutanten. Sie sind über viele Jahre extrem mutiert und haben mit dem Alter an Kraft gewonnen. Ihre Angriffe sind besonders aggressiv. Man erkennt einen alten Mutanten an seiner übermenschlichen Größe von gut 2,5 Metern und seiner Furcht erregenden Pilz-Verbreitung, die über den ganzen Körper verteilt ist. Auf diese Monster trifft man höchst selten. Meistens halten Sie sich an dunklen und kalten Orten wie alten Lager-oder Industriehallen auf, manchmal auch in der Kanalisation.

KATEGORIE MENSCHEN

DER VERBÜNDETE

Beschreibung: Ein Verbündeter ist nicht unbedingt ein Freund, er ist euch aber wohl gesonnen, solange er davon einen kleinen Vorteil hat. Es ist nicht seine Art, sich dauerhaft einer Gruppe anzuschließen, daher ist ein Gegengeschäft meist der ausschlaggebende Grund. Dann kann man jedoch 100% auf ihn zählen. Behandelt Ihr eure Verbündeten gut und hintergeht sie nicht, werden sie euch auch ein weiteres Mal zur Seite stehen. Doch brecht Ihr euer Wort, können Sie auch zu Feinden werden.

Schwerpunkte: Vielleicht hat der Verbündete eine besondere Stärke, mit der er euch beeindrucken kann oder hat eine vorteilhafte Begabung. Der Spielleiter wählt frei nach seinem Gutdünken.

DER DIEB

Beschreibung: Dieser Parasit nistet sich hinterhältig in eine Gruppe ein. Er ist dein bester Freund, hilfsbereit und absolut unscheinbar. Doch wenn keiner hinsieht, wenn alle schlafen, zeigt er sein wahres Ich. Er nimmt sich, was er benötigt und verschwindet, sobald sich eine Gelegenheit bietet.

Schwerpunkte: Er hat sich auf Stehlen und Anschleichen spezialisiert, daher kämen hohe Werte für GESCHICK und GEISTESSCHÄRFE in Frage. Im Gepäck immer einen kleinen Vorrat von brauchbarem Werkzeug und eher handlichen Waffen.

DER BANDIT

Beschreibung: Sie kennen nur sich selbst. Sie plündern alles und würden auch dafür einen Mord begehen. Sie rotten sich in Banden zusammen, um ihr Stärke zu vergrößern. Es werden keine anderen neben ihnen geduldet. Meist beanspruchen sie ganze Gebiete für sich allein. Banditen patrouillieren selten alleine und sind gut bewaffnet. Ihr Baiscamp ist gut bewacht und an Vorräten mangelt es ihnen selten.

Schwerpunkte: Stereotype Schläger und Draufgänger haben eine Vorliebe für Gewalt und Unterdrückung. KÖRPERKRAFT und CHARISMA machen einen wahren Banditen aus. Immer gut bewaffnet und mit einem Vorrat an Alkohol und Munition ausgestattet.

DER BOSS

Beschreibung: Er ist unerbittlich, eiskalt und kennt nichts anderes als das Recht der Starken. Mit harter Führung herrscht er über eine Gruppe von Banditen, dabei ist Angst sein stärkstes Mittel für Gehorsam. Oft gibt es bei dieser Stereotype einen militärischen Hintergrund, eine Laufbahn als Offizier oder als Gebirgsjäger; woraus sich seine taktische Vorgehensweise und seine Führungsqualitäten erklären. Den Boss kann man nicht so leicht täuschen und Diskussionen beendet er auf eine unerfreuliche Art, wenn es nicht nach seinem Willen geht.

Schwerpunkt: Mit MANIPULATION hält er seine Truppe zusammen und mit WILLENSKRAFT setzt er seine Anweisungen durch. Da er eine militärische Ausbildung abgeschlossen hat oder generell im Umgang mit Waffen sehr talentiert ist, könnte auch GESCHICKLICHKEIT im Vordergrund liegen. Alles was ihm wichtig ist, trägt er bei sich oder in sicherer Aufbewahrung in einem Versteck. Der Boss vertraut niemanden.

DIE RECHTE HAND

Beschreibung: Ohne die Rechte Hand ist die linke oft nutzlos. Die Rechte Hand ist Diener, Leibwächter und Berater in einem. Er ist loyal, kreativ und immer für eine Überraschung gut. Eine seiner Stärken ist seine Anpassungsfähigkeit. Wie ein Spion infiltriert er eine fremde Gruppe und besorgt alle nötigen Informationen oder wechselt im entscheidenden Moment die Front.

Schwerpunkt: Mit CHARISMA und INTELLIGENZ kommt er an alle Informationen. Er ist solange loyal, bis sein Vorteil erloschen ist. Dann ist er unberechenbar.

EINZELGÄNGER

Beschreibung: Wer sich entschieden hat, alleine in dieser Welt zu wandern, tut dies oft aus einem guten Grund. Der Einzelgänger vertraut niemanden und geht immer vom schlimmsten aus. Einer Gruppe würde er sich nur im äußersten Notfall anschließen und selbst dann würde er vermutlich nur für Unruhe sorgen.

Schwerpunkt: Er ist auf sich allein gestellt und achtet besonders auf seine Umgebung. WAHRNEHMUNG ist seine beste Waffe. Nützliche Ausrüstung ist ihm wertvoller als Schusswaffen.

DIE FAMILIE

Beschreibung: Nur selten haben ganze Familien überlebt oder sind im Chaos nicht getrennt worden. Manchmal wurden sie auch von einer größeren Gruppe getrennt. Familienmitglieder halten zusammen und sind Fremden gegenüber meist sehr misstrauisch. Für den einen oder anderen mag ihr Verhalten auch etwas merkwürdig erscheinen. Aus einer Gewohnheit heraus sind die Familienangehörige träge in Entscheidungsfragen und lassen sich lieber führen. Mit den richtigen Anweisungen können sie aber sehr nützlich für eine Gemeinschaft sein. Kinder benötigen aber besonderen Schutz und sollten nicht lange unbeaufsichtigt bleiben.

Schwerpunkt: Die Furcht vor den Untoten ist groß, da sie eine Bedrohung für die Gemeinschaft darstellen. NEKROPHOBIE sollte maximal 2 betragen. HABGIER hingegen kann einen höheren Wert haben. Die Eltern haben einen ausgeprägten Aufpasser-Instinkt, der sich in WAHRNEHMUNG und GEISTESSCHÄRFE niederschlägt. Bei Kindern findet man oft GESCHICKLICHKEIT im Vordergrund.



MORTUORUM GIBUS

DAS UNTOTEN-ENDZEIT-ROLLENSPIEL

IMPRESSUM

Idee & Autor: Daniel Schiepe, rollenspiel.blackhorizon-project.de

Layout: mideoart, www.mideoart.de

Illustrationen: Meike Teichmann, www.meike-teichmann.de

Dankeschön für Hilfe & Rat:

Oliver Rohde, Meike Teichmann, Jörg Kompernaß

E-Mail: info@mideoart.de

Version: V1.2

© 2015, Daniel Schiepe - Alle Rechte vorbehalten.



Dieses Werk steht unter der CreativeCommonsLizenz
Namensnennung - Ihr dürft das Material nicht für kommerzielle
Zwecke nutzen - Keine Bearbeitungen