

ORBIS

*Ein Pen & Paper - Rollenspiel von
Matthias Marx*

Inhalt

1. Geburt der Abenteurer	2	2. Fertigkeiten	11
1.1 Hintergrund	2	2.1 Professionsfertigkeiten	11
Volk	2	2.2 Normale Fertigkeiten	11
Spezies	3	Körper	11
Glaube	3	Wissen	12
Stand	3	Sozial	13
Profession	3	Sprachen	13
Alter	4	Waffen & Kampfkünste	14
Statur	4	3. Kampf	16
Händigkeit	4	3.1 Kampfablauf	16
Äußerliches	4	3.2 Manöver	16
Beruf	4	Geraufe	17
Gesinnung	4	3.3 Zustände	17
Interessen	4	4. Sonstiges	18
Motivation	5	Würfeln	18
Eigenarten	5	Vorteil und Nachteil	18
Freund, Feinde, Liebschaften	5	Zeitbemessung	19
1.2 Weitere Einzelheiten	5	Auf- & Abrunden	19
Lebenskraft	5	Abkürzungen	19
Müdigkeit	6		
Regeneration	6		
Karma	7		
Tragkraft	7		
Geld	7		
Inventar	7		
Abwehr	7		
1.3 Fertigkeiten zu Spielbeginn	8		
Erfahrungspunkte zu Spielbeginn	9		
Leveln	9		
Zusammenfassung der Charaktererstellung	10		

1. Geburt der Abenteurer

Leute, es geht los! Doch bevor wir uns in die ersten Abenteuer stürzen können, spielt dieses Regelwerk den Geburtshelfer eurer Fantasie, um einen Charakter zu erschaffen, der genau euren Vorstellungen entspricht. Die Wehen haben eingesetzt. Als Mutter oder Vater eurer Ideen gebärt ihr einen neuen, aufstrebenden Helden durch drei einfache Schritte, die euch im Folgenden erklärt werden.

1.1 Hintergrund

Wenn uns der TV-Maler Bob Ross irgendwo im Nirgendwo eines nächtlichen Spartensenders mit hauchender Stimme einen wohltuenden Schauer über den Rücken jagt, beginnt er seine Gemälde logischerweise mit dem Hintergrund, den er auf die Leinwand zaubert. Obwohl wir mit Malerei nichts am Hut haben, starten wir genauso und zeichnen als Hintergrund zunächst die Eigenschaften und Einflüsse, die unseren Charakter zum Leben erwecken sollen.

Volk

Als ersten Schritt kommt die Wahl des Volkes auf euch zu. Jedes Volk hält interessante Professionen und Fertigkeiten bereit. Die Entscheidung will also gut überlegt sein. Insgesamt stehen 16 Völker zur Auswahl, die hier kurz angerissen werden. Für tiefergehende Informationen stehen euch die jeweiligen Volks-PDFs zur Verfügung. Grob gefasst könnt ihr euch auch an den klassischen Klischees der realen Vorbilder aus der Spätantike bzw. dem frühen Mittelalter orientieren. Ein bisschen Schubladendenken ist als Einstieg in die Welt von Orbis gar nicht so verkehrt.

- **Wikingen:** Nordeuropäisches Volk, das mit Vorliebe zu Plünderfahrten ansetzt. Unerschrocken versuchen sie durch pure Kampfkraft, Hexerei und so mancher List den Pforten Valhallas näher zu kommen.
- **Goten:** Lose Zwergengemeinschaft aus Mitteleuropa. Wo ein Gebirge entspringt, ist eine gotische Siedlung nicht weit. Während ihre Handwerkskunst weltweit verehrt wird, werden die tödlichen Schneiden ihrer Äxte gefürchtet.
- **Hunnen:** Mit diesem orkischen Volk brach das Verderben über Europa herein. Stets an ihrer Seite kämpfen die Rattlinge als hinterhältige Sippe, die von den Hunnen unterworfen wurde.
- **Kelten:** Herrschen auf den britischen Inseln im Einklang mit der Natur. Merlin und König Arthus lassen grüßen.
- **Germanen:** Mitteleuropäisches Volk, das sich aus verschiedenen Stämmen zusammensetzt. Untereinander sind sie sich spinnefeind, doch anderen treten sie gerne gemeinsam in den Allerwertesten.
- **Römer:** Mal schnell die halbe Welt erobern? Für das Römische Imperium kein Problem. Durch gewieft Taktik und technologischen Fortschritt wurde bisher noch jeder Feind in die Knie gezwungen.
- **Hellenen:** Ein Staat, der schlagkräftige Spartiaten mit geistreichen Philosophen vereint. Ihre Denker setzen durch mathematische Meilensteine die Grundlage zur Folter vieler Schüler. Außerdem bauen sie gerne große Holzpferde.
- **Ägypter:** Im Land der Pharaonen verschreiben sich die Ägypter ganz dem Dienst ihrer Götter, denen mit Pyramiden und (schwarzer) Magie gehuldigt wird.
- **Perser:** Asiatisches Volk, welches wissenschaftlichen Fortschritt genauso pflegt, wie eine gewisse Verbindung zur Unterwelt.

Nirgendwo hat man schneller einen Dolch im Rücken stecken.

- **Gupta:** Die Kobolde der indischen Halbinsel wären gerne feuerspeihende Drachen, sind aber eher auf Elefanten reitende Taschendiebe und Pyrohexer.
- **Gallier:** Im Reich der gemütlichen Halblinge steht der Genuss der süßen Früchte des Lebens im Vordergrund. Gutes Essen (alle Variationen vom Wildschwein!), erlesener Wein und das Verprügeln von Eindringlingen – vornehmlich Römer – ergeben einen süffisanten Alltag.
- **Atlanter:** Auf den kanarischen Inseln erhebt sich das Königreich der Fischmenschen, die im Einklang mit der Meereswelt leben und das geheimnisvolle Aqua anbeten.
- **Karthager:** Im Kampf gegen ihre Feinde wandte sich Karthago an finstere Mächte, wodurch die Reptiloide beschworen wurden, welche sogleich die Einwohner des Stadtstaates unterjochten. Heute halten sich die Echsen einige Menschen als Haustiere.
- **Yamato:** Im Osten Asiens leben die Mondelfen Yamatos. Das kühle Volk der Königin der Nacht möchte niemand zum Feind haben, da mit Samurais, Psikämpfer und Ninjas gefürchtete Truppen entfesselt werden können.
- **Wagadu:** Die Savannen und Dschungel Westafrikas erblühen dank der dort lebenden Sonnenelfen und Zentauren. Ein Volk, das der Schönheit der Natur frönt, aber auch die dortigen Goldadern zu nutzen weiß.
- **Babylonier:** Einst baute man einen Turm, der in seiner Pompösität die Götter verärgerte. Als göttliche Strafe verwandelten sie ihre Anhängerschaft in Tiermenschen, die nunmehr in losen Banden die Welt durchstreifen.

Spezies

Je nach Wahl des Volkes ergibt sich automatisch die Spezies eures Helden. In Orbis stehen

insgesamt 10 Spezies zur Auswahl: Menschen, Zwerge, Halblinge, Orks, Atlanter, Kobolde, Reptiloide, Tierwesen wie Rattlinge, Zentauren und Mond- sowie Sonnenelfen.

Weitere Informationen könnt ihr in den Volks-PDFs finden.

Glaube

Genauso wie die Spezies, ist die Entscheidung für ein Volk mit einem gewissen Glauben verbunden. Dass ein Einwohner eines Landes dem Glauben eines anderen Landes anhängt, erscheint höchst ungewöhnlich. Atheismus ist natürlich denkbar.

Ein grober Blick auf die tatsächliche Mythologie der historischen Völker hilft hierbei der ersten Orientierung. Für weitere Informationen gilt erneut der Verweis auf die jeweiligen Volks-PDFs.

Stand

Ob Unterschicht, Mittelschicht, Oberschicht, sowie Sklaven, Gesindel, Klerus oder Adel – jeder Stand ist frei wählbar und sollte sich eurer individuellen Vorgeschichte anpassen.

Profession

Jetzt geht's ans Eingemachte! Die Wahl der passenden Profession bestimmt den kompletten Werdegang eures Abenteurers.

Übrigens sind Professionen nichts Anderes als die rollenspieltypischen Klassen. Das Wörtchen „Klasse“ klingt uns aber zu sehr nach Schule und darauf hat wohl keiner Lust.

Jedes Volk hält 15 unterschiedliche Professionen bereit, welche in bestimmte Kategorien eingeteilt werden. Du findest Professionen aus folgenden Kategorien: Zauberei, Glaube, Kampf, Natur, Halbwelt, Wissen und Sonstige. Zu den Sonstigen zählen vor allem die Babylonier, die als Tierwesen ganz eigenen Regeln folgen. Welcher Kategorie eure gewählte Profession angehört, entnehmt ihr

der dazugehörigen Beschreibung der jeweiligen Volks-PDF.

Insgesamt umfasst die Welt von Orbis also über 200 spielbare Professionen!

Alter

Beim Alter eures Helden habt ihr die freie Wahl. Steinalte Abenteurer erhalten gewisse Einschränkungen und Vorzüge, die mit dem Spielleiter zu verhandeln sind. Beispielsweise können körperliche Fertigkeiten erschwert werden, während ein Wurf auf eine Wissensfertigkeit erleichtert wird.

Bei ganz jungen Kiken kann sich das Alter genau andersherum auswirken.

Statur

Jede Statur besitzt Vor- und Nachteile. Auch hier herrscht die Qual der freien Auswahl.

Händigkeit

Die Entscheidung steht jedem frei, ob der Charakter ein Rechts- oder Linkshänder sein soll. Beidhändigkeit muss über die entsprechende Fertigkeit besonders trainiert werden.

Äußerliches

Eine detaillierte Beschreibung des alten Egos stärkt das Vorstellungsvermögen. Schließt am besten die Augen und lasst eurer Fantasie freien Lauf.

Welche Frisur trägt euer Held? Hat er einen Bart? Tattoos, Piercings oder auffällige Narben? Schiefe Zähne oder ein Lächeln, das jeden Zahnarzt glücklich machen würde?

Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt und wird auch noch mit 2 zusätzlichen Erfahrungspunkten (kurz EP) entlohnt, die bei der Charaktererstellung frei verlernt werden dürfen.

Beruf

Man muss keinen Beruf wählen, doch hält die Wahl einige Vorzüge bereit.

Den gewählten Beruf darf man auf dem Charakterblatt unter „Weiteres“ als eigene Fertigkeit mit dem Würfelwert von +5 (kurz WW) eintragen. Außerdem stärkt die Berufswahl eine verwandte Fertigkeit um +3. Dies ist mit dem Spielleiter zu verhandeln. Vorschläge für Berufe findet ihr in Tabelle A.

Darüber hinaus könnt ihr zwischen Abenteuern arbeiten gehen, um eure Kriegskasse mit ein paar Talern zu füllen.

Gesinnung

So langsam geht es darum, eurem Abenteurer Tiefe zu verleihen. Wirkliche Lebendigkeit erfährt der junge Held durch eine eigene Vorgeschichte. Doch nicht in jedem Rollenspieler steckt ein zweiter Goethe, sodass ein paar Stichpunkte zur Herkunft bereits völlig ausreichen. Spätestens hier solltet ihr an den Punkt gestoßen sein, an dem ihr euch fragt, wie der Charakter zu seiner Umwelt steht, welche Gesinnung sein Handeln prägt.

Ob gut, böse, neutral, chaotisch, rechtschaffend, dubios oder dämonisch – alles ist denkbar. Genauso erscheinen Änderungen während des Spiels als möglich. Vorschläge hierzu findet ihr in Tabelle B.

Für diesen Gedankengang und das Aussuchen einer Gesinnung werdet ihr mit 2 zusätzlichen EP entlohnt, die ihr ebenfalls frei verlernen dürft. Mit einer Vorgeschichte lassen sich sogar bis zu 30 EP verdienen.

Interessen

Mit welchen Aktivitäten vertreibt sich euer Charakter seine Freizeit? Für welche Beschäftigung hegt er eine besondere Vorliebe?

Das Interesse wird ähnlich zum Beruf als eigene Fertigkeit unter „Weiteres“ mit dem WW: +5 festgehalten. Weiterhin stärkt das Hobby eine passende Fertigkeit um +3. Hier wird wieder mit dem Spielleiter, der armen Socke, wie auf einem orientalischen Basar gefeilscht.

Es gibt so viele unterschiedliche Interessen wie Sand am Meer. Beispielsweise können Singen, Tanzen, Angeln, Trinken, Veganismus, das Kamasutra oder Ornithologie gewählt werden. Eine Ideensammlung findet ihr in Tabelle C.

Um Boni für diese Eintragung zu erhalten, müssen Interessen gewählt werden, die nicht direkt mit der Profession in Verbindung gebracht werden. Ein Kräuterhexer, der sich für Wildkräuter interessiert oder ein Waldläufer, der sich mit Vorliebe dem Bogenschießen widmet, erhalten keine zusätzlichen EP.

Motivation

Wie sieht der Antrieb des Charakters aus? Welchem Ziel steuert er entgegen? Weshalb stürzt er sich waghalsig in Abenteuer? Niemand riskiert freiwillig Kopf und Kragen, sodass eine gute Begründung für die eigene Motivation nur logisch erscheint.

Verpasst eurem Helden zwei Motive für seine Abenteuerlust und erhältet jeweils 5 EP zum freien Verlernen. Vorschläger hierzu könnt ihr in Tabelle D entdecken.

Änderungen durch die erlebten Abenteuer sind durchaus denkbar.

Eigenarten

Welche Ängste plagen den Charakter? Gibt es körperliche Besonderheiten, die ihn zum bunten Hund machen? Mit welchen Eigenheiten nervt er Weggefährten? Solche Ecken und Kanten sind das Salz in der Suppe eines jeden interessanten Charakters.

Rüstet euren Abenteurer mit zwei Eigenarten und bekommt im Gegenzug je 5 EP zum freien Verlernen. Tabelle E umfasst einige unterhaltsame Eigenarten, an denen ihr euch orientieren könnt.

Wenn diese passend ins Rollenspiel eingebaut werden, warten hier zusätzliche EP als netter Bonus auf den Charakter.

Auch in diesem Bereich können die Abenteurer durch ihre Erlebnisse Änderungen erfahren.

Freunde, Feinde, Liebschaften

Soziale Kontakte, in positiver wie negativer Ausprägung, gehören zum Leben dazu. Als kleine Gedächtnisstütze können diese auf dem Charakterbogen notiert werden. Denn wer möchte schon den Namen des finsternen Erzfeindes oder der feurigen Romanze vergessen?

Zu Spielbeginn kann man je nach Vorgeschichte Eintragungen vornehmen. Weitere Eintragungen ergeben sich im Verlauf der Abenteuer.

1.2 Weitere Einzelheiten

Nachdem eurem frisch gebackenen Helden durch einen interessanten Hintergrund Lebendigkeit eingehaucht wurde, sind im zweiten Schritt weitere Einzelheiten des Charakterbogens zu ergründen, die im Verlauf der Abenteuer wichtig werden können. Paragraphenreiter und Regelfreunde werden ihren Spaß haben.

Um beim Bild des Malers zu bleiben: Jetzt, wo der Hintergrund gezeichnet ist, zimmern wir noch schnell einen schicken Rahmen rund um die Leinwand.

Lebenskraft

Zückt die Würfel! Nun wird es spannend, da sich entscheidet, ob euer Abenteurer zu Spielbeginn ordentlich einstecken kann oder flotter zu Boden geht als italienische Fußballer.

Lebenskraft wird in Orbis in Lebenspunkten (kurz LP) bemessen. Würfelt wie folgt die maximalen LP eures Helden aus:

- 10 + 1W12 für Charaktere der Kategorie Kampf
- 10 + 1W10 für Natur, Halbwelt, Sonstige
- 10 + 1W8 für Wissen, Glaube, Zauberei

Falls ihr am Anfang vom Würfelpech verfolgt seid, ärgert euch nicht zu sehr, da ihr nach den Abenteuern pro 100 erreichter EP die Lebenskraft neu auswürfeln dürft. Wenn sich dadurch ein noch niedrigerer Wert ergibt, werdet ihr tatsächlich vom Pech verfolgt und solltet vierblättrige Kleeblätter suchen oder einen Schornsteinfeger umarmen.

Für alle 1.000 EP, die frisch gesammelt wurden, gesellt sich dem obigen Maximalwurf ein zusätzlicher 1W4 Würfel hinzu, da erfahrene Charaktere einfach krasser sind. Um diesen zu nutzen, müssen die LP komplett neu gewürfelt werden.

Für den Fall, dass es der Feind wagt eurem Abenteurer ein Haar zu krümmen, gilt bei LP-Verlust Folgendes zu beachten:

- LP unter 50 % = Alle WW um 2 erschwert
 - LP unter 25 % = Alle WW um 5 erschwert
 - LP unter 10 % = Alle WW um 10 erschwert.
- Außerdem fällt der Charakter in Ohnmacht!

Wer ohnmächtig ist, kann mittels eines WW:Medizin durch eine andere Person oder durch einen eigenen WW:Körperkraft wieder das Bewusstsein erlangen.

Sollte es ganz kritisch werden und die LP unter 0 sinken, kann euer Held noch eine gewisse Zeit überleben, bis ihn der Sensenmann holt. Bei - 1 LP verbleiben noch 5 Runden für seine Rettung, bei - 2 LP noch 4 Runden und so weiter. Ab - 6 LP kommt jede Rettung zu spät. Fällt die Lebenskraft genau auf 0 LP, so geht der Charakter K.O. und schwebt in akuter Lebensgefahr. Wenn ihm keine

Hilfe zukommt, ereilt ihn binnen 1W20 Stunden der Tod.

Müdigkeit

Pro Professionsfertigkeit, die man einsetzt, erhält man einen Müdigkeitspunkt (kurz MP). Erfolg oder Misserfolg spielen keine Rolle. Bei hoher MP erschweren sich die Wurferfolge wie folgt:

- Ab 5 MP = Alle WW um 2 erschwert
- Ab 10 MP = Alle WW um 5 erschwert

Die WW-Erschwerungen bei Müdigkeit und schlechter Gesundheit werden addiert.

Regeneration

Damit die Abenteurer nach anstrengenden Heldentaten ihre Lebenskraft und Müdigkeit regenerieren, müssen sie schlafen. Also ab in die Federn!

Folgende Regeneration der Lebenskraft ergibt sich bei vollem Schlaf, also etwa 8 Stunden:

- 1W6 für Charaktere der Kategorie Kampf
- 1W5 für Natur, Halbwelt, Sonstige
- 1W4 für Wissen, Glaube, Zauberei

Bei nur teilweisem Schlaf ist die Regeneration vom Spielleiter entsprechend einzuschränken. Durch ein vierstündiges Nickerchen erhält man beispielsweise nur die halbe Regeneration.

Die Müdigkeit wird auf gleichem Wege durch den Besuch des Sandmanns regeneriert. Bei vollem Schlaf wird die Müdigkeit komplett zurückgesetzt. Ansonsten ergibt sich pro Stunde Bettruhe ein Punkt MP-Regeneration.

Sollte ein Abenteurer gänzlich auf Schlaf verzichten, darf er am nächsten Tag alle WW mit Nachteil rollen.

Karma

Als Spielleiter braucht man immer ein paar Werkzeuge, um seine Spieler zu erziehen und in die richtige Bahn zu lenken. Für kreatives Rollenspiel, gute Einfälle oder Wohlgefallen der Götter erhält euer Charakter Karmapunkte. Genauso gibt es Abzüge für mieses Verhalten am Spieltisch. Niemand mag Spielverderber.

Die Karmapunkte können auf drei verschiedene Weisen eingesetzt werden:

1. Ein Wurf kann 1W4 auf- oder abgewertet werden. Ausgenommen hiervon sind Schadenswürfe.
2. In manchen Situationen greift der Gegner die Person mit dem schlechtesten Karma an. Genauso begegnen NPCs den Karmagünstlingen extrem freundlich.
3. Manchmal benötigt man einfach eine ordentliche Portion Glück. Ein Glückswurf besteht aus 1W20 + Karmapunkte.

Nur bei der ersten Variante wird pro Einsatz ein Karmapunkt verbraucht.

Zu Spielbeginn erhalten frische Abenteurer ihren ersten Karmapunkt. Weitere verteilt der Spielleiter durch seine gottgleiche Macht.

Tragkraft

Es gilt folgende einfache Formel: $20 + 2 \times \text{Körperkraft}$ ergibt die Tragkraft in Kilogramm. Die Mathematiker unter euch fühlen sich jetzt bestimmt unterfordert.

Wer zu viel schleppt, erhält einen Nachteil auf alle WW. Übrigens bleiben Rüstung, Rucksack, Schlafsack und Geldmittel bei der Rechnung außen vor.

Geld

Die Währung für alle Völker in Orbis lautet Taler und Groschen. Ein Taler entspricht dabei 10 Groschen.

Zu Spielbeginn erhält jeder Abenteurer 1W20 Taler. Bei einer 20 darf nochmals gewürfelt werden.

Inventar

Jeder Spieler darf zu Spielbeginn mit seinen gewürfelten Talern auf freie Shopping Tour gehen. Eine Preisliste verschiedenster Waren gibt es in Tabelle F zu entdecken.

Kostenlos erhalten die Charaktere ihre erste, gelernte Waffe (bei Fernkampfwaffen inklusive 20 Geschosse), standesgemäße Kleidung (ohne Rüstungsschutz), einen Rucksack sowie einen Schlafsack.

Abwehr

Sollte ein Feind die Cojones haben und seine Waffe gegen euren Charakter erheben, kommt der Abwehrwert ins Spiel. Um Schaden zu verursachen, muss der Angreifer den Abwehrwert eures Helden überwerfen. Bei Gleichstand gilt die Faustformel „Mit ist Shit“ und der Abwehrende gewinnt.

Je nach Spezies ergibt sich ein unterschiedlicher Startwert der Abwehr. Dieser kann durch das Tragen von Rüstungen, einer hohen Geschicklichkeit und Schnelligkeit, dem Beherrschen bestimmter Waffen bzw. einer Kampfkunst sowie Magie beeinflusst werden.

Mit folgender Abwehr beginnen die Spezies:

- | | |
|----------------|-----------------|
| • Atlanter 15 | • Orks 16 |
| • Elfen 17 | • Rattlinge 13 |
| • Halblinge 14 | • Reptiloide 14 |
| • Kobolde 13 | • Zentauren 17 |
| • Menschen 15 | • Zwerge 16 |

Den Startwert weiterer Tierwesen entnehmt ihr dem Volks-PDF der Babylonier.

Wie oben erläutert, kann die Abwehr durch verschiedene Wege, allen voran durch Rüstungen,

erhöht werden. Gemäß des Autors Ambrose Bierce ist Rüstung die Kleidung eines Mannes, dessen Schneider ein Schmied ist. So viel zur Definition, kommen wir zu den möglichen Rüstungsarten und deren Einfluss auf den Abwehrwert:

- Holz- oder Lederhelm +1 Abwehr
- Metallhelm +2 Abwehr
- Gambeson +1 Abwehr
- Lederwams +2 Abwehr
- Kettenhemd +3 Abwehr
- Schuppenpanzer +4 Abwehr
- Plattenpanzer +5 Abwehr

Ein Helm kann logischerweise mit einem weiteren Kleidungsstück kombiniert werden. Beim Gambeson (Mittelalter-Klugscheißer-Wort für Textilrüstung), Lederwams, Kettenhemd, Schuppen- und Plattenpanzer sind entsprechende Arm- und Beinschienen bereits inbegriffen.

Darüber hinaus ergibt sich durch die Fertigkeiten Geschicklichkeit und Schnelligkeit ein Bonus auf Abwehr, wenn folgende Werte erreicht sind:

- Ab WW:5 = +1 Abwehr
- Ab WW:10 = +2 Abwehr
- Ab WW:15 = +3 Abwehr
- Ab WW:20 = +4 Abwehr

Wenn euer Charakter den Umgang mit dem Schild erlernt hat und sich auch noch die Mühe macht ein Schild herumzuschleppen, darf er folgenden Bonus verbuchen:

- Ab WW:4 = +1 Abwehr
- Ab WW:8 = +2 Abwehr
- Ab WW:12 = +3 Abwehr
- Ab WW:16 = +4 Abwehr
- Ab WW:20 = +5 Abwehr

Sollte euer Abenteurer auf den Spuren von Karate Kid wandeln und ein Meister der Kampfkunst

sein, einen Kampfstab oder einen fancy Fächer führen, steigert dies seine Abwehr wie folgt:

- Ab WW:10 = +1 Abwehr
- Ab WW:20 = +2 Abwehr

Viel Spaß beim Zusammenrechnen der ganzen Boni!

1.3 Fertigkeiten zu Spielbeginn

Euer Held verfügt nun über einen interessanten Hintergrund und durch Werte wie Abwehr und Lebenskraft einen gewissen Rahmen, in dem er sich bewegt. Um euren Feinden Schätze zu entreißen, Monster einen Kopf kürzer zu machen, oder die schöne Maid zu bezirzen, braucht es jetzt noch die passenden Fertigkeiten.

In Orbis gibt es zwei Arten von Fertigkeiten. Auf der einen Seite wären da die klassischen Fertigkeiten, die ihr aus jedem Rollenspiel kennt. Aufgeteilt werden diese in die Oberkategorien Körper, Wissen und Sozial. Insgesamt gibt es davon 50 verschiedene Fertigkeiten, in die ihr eure EP steckt. Unter Weiteres habt ihr bereits ein Hobby und den Beruf eures Helden eingetragen, auf die ihr ebenfalls würfeln könnt. Sollte euer Charakter noch andere exotische Kenntnisse erlangen, dürft ihr diese hier eintragen und auch leveln.

Die zweite Art der Fertigkeiten sind die sogenannten Professionsfertigkeiten. Hierbei handelt es sich um einzigartige Kenntnisse, die nur eure Profession beherrscht. Während die Zauberer mit magischen Kunststücken brillieren, muss der Barbar in Orbis nicht traurig zuschauen. Nein, er erhält über die Professionsfertigkeiten viele verschiedene Möglichkeiten, seinem Gegner den Schädel einzuschlagen.

Zu Fertigkeiten und Professionsfertigkeiten findet ihr im weiteren Verlauf des Regelwerks noch detaillierte Erläuterungen.

Erfahrungspunkte zu Spielbeginn

Kaum ist euer Abenteurer geboren, gibt's auch schon die ersten EP, obwohl er noch keine Heldentaten vollbracht hat. Wir bemühen uns erneut unseres mathematischen Geschicks und zählen die möglichen EP zu Spielbeginn zusammen:

- 100 EP sind bereits vorgelernt. Auf welche Fertigkeiten sich diese verteilen, unterscheidet sich je nach Profession
- Jeder Spieler erhält 20 EP zusätzlich, mit denen er sich seine sehnlichsten Wünsche erfüllen kann
- Ein kleines Goodie von 10 EP erhält jeder Noob für das Lesen des Regelwerks, wenn er dem Spielleiter das Lösungswort „Wohlolo“ mitteilt!
- Mit bis zu 30 EP kann der Spielleiter die verfasste Vorgeschichte seiner Spieler entlohnen
- Je 2 EP gibt's für die Wahl der Gesinnung sowie einer äußerlichen Beschreibung des alten Egos
- Der Beruf wird auf WW:5 erlernt. Obendrein wertet dieser eine Fertigkeit um +3 auf. Man kann also von 8 zusätzlichen EP sprechen
- Ähnlich verhält es sich mit dem Interesse, das ebenfalls auf WW:5 beherrscht wird und eine passende Fertigkeit um +3 erhöht
- Durch das Aussuchen von jeweils zwei Motivationen und Eigenarten erhält euer Charakter je 5 EP

Insgesamt könnt ihr euren Helden also mit komfortablen 200 EP ins Rennen schicken.

Leveln

Nachdem ihr fleißig EP für euren Charakter gesammelt habt, dürft ihr freie Punkte nach Lust und Laune in die (Professions-)Fertigkeiten stecken.

Folgende EP-Kosten sind je nach Fertigkeitswert zu zahlen:

- WW 1 bis 5 = 1 EP pro Stufe
- WW 6 bis 10 = 2 EP pro Stufe
- WW 11 bis 15 = 4 EP pro Stufe
- WW ab 16 = 8 EP pro Stufe

Ein Steigern über den WW 20 ist grundsätzlich möglich.

Generell kann zwischen den Abenteuern gelevelt werden. Hierfür vergibt der Spielleiter individuelle EP an seine Spieler. Diese bemessen sich anhand der gespielten Zeit, dem erfolgreichen Einsatz von Fertigkeiten und Professionsfertigkeiten, Kills, kreativem Rollenspiel, einfallsreichen Problemlösungen und dem Erreichen gewisser Meilensteine einer Mission.

Im weiteren Verlauf des Regelwerks geht es nun um den korrekten Einsatz der Fertigkeiten, dem Ablauf eines Kampfes und sonstige regeltechnische Kniffe.

Also dann, mein junger Padawan, ist euer fertig gezeichneter Held bereit für seine ersten Abenteuer. Als stolze Mutter oder stolzer Vater erscheint es immer schwer loszulassen, aber euer Haudegen zeigt sich gestärkt, um in der Welt von Orbis seine ersten Sporen zu verdienen!

Zusammenfassung der Charaktererstellung

1. Hintergrund

- Hier herrscht freie Wahl. Die gewählten Eigenschaften sollten sich nur in einer sinnvollen Vorgeschichte ergänzen
- Bei der Wahl von Beruf, Gesinnung, Interessen, Motivation und Eigenarten kann jeweils eine Zufallstabelle zu Rate gezogen werden

2. Gesundheit

- 10 + 1W12 für Kampf
- 10 + 1W10 für Natur, Halbwelt, Sonstige
- 10 + 1W8 für Wissen, Glaube, Zauberei

3. Karma

- Frische Abenteurer erhalten zu Beginn einen Karmapunkt

4. Regeneration

- 1W6 für Kampf
- 1W5 für Natur, Halbwelt, Sonstige
- 1W4 für Wissen, Glaube, Zauberei

5. Tragkraft

- Einfache Formel: $20 + 2 \cdot \text{Körperkraft}$ ergibt die Tragkraft (in kg)
- Rüstung, Rucksack, Schlafsack und Geld zählen nicht dazu

6. Geld

- 1W20 Taler gibt's zu Spielbeginn
- Bei einer 20 darf erneut gewürfelt werden

7. Inventar

- Jeder darf mit seinen erwürfelten Talern ganz ungebunden shoppen gehen
- Zu Spielbeginn erhält jeder eine gelernte Waffe sowie einen Rucksack und Schlafsack gratis

8. Abwehr

- Startwerte der Spezies:
 - Atlanter 15 • Orks 16
 - Elfen 17 • Rattlinge 13
 - Halblinge 14 • Reptiloide 14
 - Kobolde 13 • Zentauren 17
 - Menschen 15 • Zwerge 16
- Durch Rüstung, hohe Geschicklichkeit und Schnelligkeit, dem Beherrschen einer Kampfkunst oder eines Schildes kann der Wert erhöht werden

9. EP zu Beginn

- 100 EP je nach Charakterklasse, die bereits verlernt sind
 - 20 EP gratis
 - 10 EP Wohlolo-Bonus
 - 30 EP Vorgeschichte
 - 2 EP Äußerliches
 - 2 EP Gesinnung
 - WW:5 auf den Beruf + 3 WW auf eine passende Fertigkeit
 - WW:5 auf das Interesse + 3 WW auf eine passende Fertigkeit
 - 2x5 EP je Motivation
 - 2x5 EP je Eigenart
- Damit stehen maximal 200 EP zur Charaktererstellung zur Verfügung

10. Leveln zu Beginn

- EP aus Schritt 9 dürfen frei auf Fertigkeiten und Professionsfertigkeiten verteilt werden
- Folgende EP-Kosten gilt es zu beachten:
 - WW 1 bis 5 = 1 EP pro Stufe
 - WW 6 bis 10 = 2 EP pro Stufe
 - WW 11 bis 15 = 4 EP pro Stufe
 - WW ab 16 = 8 EP pro Stufe

2. Fertigkeiten

Wie ihr eure Fertigkeiten verbessern könnt, habt ihr bereits gelesen. Nun geht es darum, diese näher zu beschreiben. Ihr solltet schon wissen, welche Begabung es erfordert, wenn ihr in die Augen eines zornigen Drachen schaut oder die Gunst des exzentrischen Königs erwerben wollt.

2.1 Professionsfertigkeiten

Jede Profession hält individuelle Fertigkeiten bereit. Dadurch lassen sich spannende Kombinationen formen. Hierfür gilt es allerdings bestimmte Regeln zu beachten.

Die Professionsfertigkeiten werden genauso wie alle anderen Fertigkeiten gesteigert. Wenn mindestens 8 der 10 Professionsfertigkeiten auf dem WW:5 beherrscht werden, werden 10 erweiterte Professionsfertigkeiten freigeschaltet oder man kann eine neue Profession und deren Professionsfertigkeiten erlernen.

Welche neuen Professionen erlernbar sind, ergibt sich durch das jeweilige Land, in dem sich euer Charakter gerade befindet. Alternativ kann sich euer Abenteurer immer auf die Professionen seiner Heimat berufen. Eure Auswahl sollte sich logisch in die Geschichte des Helden einfügen.

Des Weiteren ist für jede Professionsfertigkeit eine Leitfertigkeit von Nöten (siehe Klammer im Beschreibungstext). Die Professionsfertigkeit darf maximal auf dem Niveau der Leitfertigkeit beherrscht werden. Eine Professionsfertigkeit ist stets ein Zauber, wenn Zauberkunde deren Leitfertigkeit darstellt.

In Klammern stehen außerdem noch weitere Informationen, die durch Buchstaben abgekürzt werden:

- **K = Konter:** Darf als Reaktion auf eine Handlung einer anderen Person in deren Runde ausgeführt werden
- **P = Passivwirkung:** Wirkt sich dauerhaft auf andere Fertigkeiten aus, ohne dass darauf ein Wurf von Nöten ist
- **S = Schnellaktion:** Darf als zweite Aktion neben der herkömmlichen Aktion in einer Runde ausgeführt werden

2.2 Normale Fertigkeiten

Kommen wir nun zur Erläuterung aller anderen Fertigkeiten, die ihr in Stichpunkten wiederfindet. Die Interpretation dieser Ausführungen obliegt der Willkür eures Spielleiters (hier böses Lachen vorstellen).

Körper

- **Beidhändigkeit:** Erlaubt Führung und Attacke mit einer zweiten Waffe. Der Angriff erfolgt mit dem tieferen Wert des WW:Waffe oder WW:Beidhändigkeit.
- **Fallen stellen & entdecken:** Legen, entdecken, entschärfen von Fallen und ähnlicher Mechanismen.
- **Fälschen:** Fälschung von Dokumenten, Unterschriften, etc.
- **Wagen & Boote lenken:** Führen von Wagen und Booten jeglicher Art. Ein Wurf wird erst nötig, sobald die Fahrtstrecke mit einer Schwierigkeit aufwartet.
- **Geschicklichkeit** (Akrobatik, Reflexe): Umfasst alle Proben, für die eine gute Körperbeherrschung, Koordination, fixe Reaktionen und Gleichgewicht von Nöten sind.
- **Handwerken** (Basteln): Herstellung verschiedener kleiner oder großer Erzeugnisse, Einschätzung von Materialien.

- **Klettern:** Baum hoch, Baum runter, Stürze abfangen.
- **Körperkraft** (Robustheit): Arnold Schwarzeneggers Paradedisziplin – umfasst Stärke und körperliche Widerstandskraft, z.B. gegen Gifte.
- **Schnelligkeit** (Ausdauer, Springen): Bündelt die klassischen Domänen der Leichtathletik mit Ausdauerlauf, Sprint, Hoch- und Weitsprung.
- **Reiten** (Reiterkampf): Zu Pferd, Esel oder Pony. Ein Wurf ist erst bei Hindernissen, freihändigem Reiten (z.B. wegen gezogenen Waffen) oder komplizierten Reitmanövern nötig.
- **Schleichen** (Beschatten, Heimlichkeit): Kenntnisse, um sich lautlos zu bewegen, den Feind zu belauschen und hinterrücks anzugreifen.
- **Schlösserknacken:** Weniger legales Rein- oder Rauskommen.
- **Schwimmen** (Tauchen): Wie ein Fisch im Wasser.
- **Selbstbeherrschung** (Willenskraft): Cool bleiben in Extremsituationen, Ablenkungen ignorieren, Versuchungen und geistige Beanspruchungen widerstehen. Wird gebraucht, um sich nicht für Explosionen umzudrehen.
- **Stehlen:** Auf den Spuren von Räuber Hotzenplotz und Lupin. Eine Probe erfolgt gegen die Wahrnehmung des Bestohlenen.
- **Verstecken:** Verbergen, Tarnen, in Deckung gehen.
- **Wahrnehmung** (Sinnesschärfe): Die Aufmerksamkeit für versteckte Details und Gefahren in der Umgebung unter Einsatz aller Sinne.
- **Werfen** (Fangen): Von Gegenständen bis zu einem Kilogramm (darüber mit Abzügen). Kann auch als Fernkampfangriff genutzt werden.

- **Waffe & Kampfkunst:** Siehe gesonderter Ausführung unten.

Wissen

- **Alchemie** (Giftmischen, Brauen): Lehre von Stoffen, Substanzen und magischen Essenzen. Herstellung von Tränken, Gift und Alkohol wie Bier, Wein oder Schnaps sowie das Einschätzen dieser Erzeugnisse.
- **Einprägen:** Geht in Richtung eines photographischen Gedächtnisses. Sehr nützlich, falls mal ein Detail nicht notiert wurde.
- **Gassenwissen** (Geheimzeichen): Zugang zur Gerüchteküche, zwielichtigen Gestalten und anderen Geheimnissen der Straße.
- **Kampftaktik:** Erlangen von Hinweisen für einen erfolgreichen Kampf. Beispielsweise über Schwachstellen des Feindes oder nützliche, taktische Formationen.
- **Kombinationsgabe:** Das Ziehen logischer Schlussfolgerungen, 1 & 1 zusammenzählen (keine versteckte Werbung), den Groschen mal ordentlich fallen lassen.
- **Lesen & Schreiben:** Muss nur einmal gelernt werden und kann dann für jede beherrschte Sprache angewendet werden.
- **Lippenlesen** (Zeichensprache): Was sagt er? Was zeigt er?
- **Medizin:** Einschätzen diverser Verletzungen und Krankheiten, Behandlung von Langzeitverletzungen. Einsatz als Ersthelfer direkt nach einem Kampf, um 1W6 kürzlich verlorener LP wiederherzustellen. Da keine zweite Chance für die erste Hilfe existiert, gibt's für die Heilung von LP nach einem Kampf nur einen einzigen Versuch.
- **Pflanzenkunde** (Kräuterkunde): Einschätzen jeglichen Grünzeugs, Suchen bestimmter Kräuter. Veganer an Bord?

- **Rechnen** (Schätzen): Mathematik und Mengenlehre.
- **Sagenkunde** (Religion, Okkultismus): Bündelt die Kunde von Sagen, Legenden, Märchen, Sekten, Dämonen, Riten, usw.
- **Seilkunst** (Herauswinden): Fesseln, Verknoten und auch wieder herauskommen.
- **Sprache**: Siehe untenstehend.
- **Spurenlesen** (Suchen): Erkenntnisse aus Spuren ziehen oder auch versteckte bzw. verlorene Gegenstände entdecken.
- **Technik**: Gerätekunde, Architektur, Mechanik. Das Rad wurde durch diese Fertigkeit erfunden.
- **Tierkunde** (Tierdressur): Wissen über Tiere und das Abrichten dieser. Wuffi lernt so seine Tricks.
- **Überlebenskunst** (Naturphänomene): Überleben in der Wildnis und Kenntnisse des Wetters sowie natürlicher Vorkommnisse wie Treibsand, Wirbelstürme, etc. Damit weiß euer Held, dass am Ende von Regenbögen keine Goldtöpfe warten.
- **Völkerkunde**: Wissen über Geographie, Politik, Kultur, Geschichte eines Volkes.
- **Zauberkunde**: Allgemeine arkane Bildung; Zauberkunde analysieren und wirken.

Sozial

- **Begeistern** (Anführen, Motivieren): Leute mitreißen und für eine Sache gewinnen.
- **Beruhigen**: Panik und Ängste zerstreuen.
- **Charisma** (Ausstrahlung): Wie sympathisch ist der Abenteurer? Erzeugt er eine gewisse Anziehungskraft?
- **Einschüchtern** (Verhören, Foltern): Ängste schüren, Infos aus dem Leib des Feindes kitzeln.
- **Empathie** (Einschätzen): Menschenkenntnis, also den Gegenüber durchschauen, analysieren und dessen Gefühle ergründen.

- **Etikette**: Wissen um gesellschaftliche Umgangsformen und gutes Benehmen.
- **Geschäftssinn** (Verhandeln): Feilschen und Einschätzen von Preisen.
- **Humor**: Sitzt der Witz?
- **Lügen** (Schauspielern, Verkleiden): Probe gegen Empathie des Belogenen. Darbietungen auf der Bühne und das Verschleiern der eigenen Identität.
- **Überreden** (Überzeugen): Personen von seiner Haltung überzeugen oder zu einer bestimmten Handlung überreden.
- **Unterhalten**: Wie gesprächig und wortreich zeigt sich euer Held? Kann er seine Zuhörerschaft mit einer guten Geschichte in seinen Bann ziehen?
- **Verführen**: Stellt euer Charakter Casanova in den Schatten?

Bezüglich Sprachen:

Gewisse Sprachen beruhen auf dem gleichen Wortstamm. Mit einem WW:Sprache kann festgestellt werden, ob euer Charakter eine Sprache gleichen Ursprungs, die er aber nicht erlernt hat, trotzdem halbwegs versteht und gebrochen spricht. Eine Kommunikation kann bei Wurferfolg auf einfachste Weise stattfinden.

Zusammengefasst werden Nordisch (Sprache der Wikinger), Keltisch, Gallisch, Germanisch und Gotisch als *indogermanische* Sprachen.

Griechisch, Lateinisch und Atlantisch als *mediterrane* Sprachen.

Punisch (Sprache Karthagos), Ägyptisch und Fante (Sprache der Elfen und Zentauren in Wagadu) als *afrikanische* Sprachen.

Sowie Persisch, Hindi (Sprache der Gupta), Babylonisch, Ordos (Sprache der hunnischen Orks) sowie Tadakai (das Elfish Yamatos) als *asiatische* Sprachen.

Bezüglich **Waffen & Kampfkünste**:

Die Welt von Orbis kennt insgesamt 66 verschiedene Waffen und Kampfkünste. Es gibt also genug Wege, um dem Feind den Hintern zu versohlen. Sicherlich wird euer Held schnell sein liebstes Werkzeug zum Massakrieren boshafter Schurken finden.

Ob es sich bei der gelernten Kampfkunst um Karate, Ringen, Kickboxen, Krav Maga, kriegerischem Nasebohren oder einer anderen Schule der Kampfkunst handelt, bleibt jedem selbst überlassen.

Waffen und Kampfkünste müssen nicht von null gelernt werden. Der Ausgangswert für die Steigerung bemisst sich am höchsten bisher gelernten Waffenwert. So beherrscht man alle anderen Waffen auf 20% des Höchstwerts und Waffen derselben Waffengattung auf 50% des Höchstwertes.

Untenstehende Tabelle erläutert die verschiedenen Gattungen und den möglichen Schaden einer Waffe. Einige Kriegsinstrumente bringen Spezifikationen mit. Innerhalb der Tabelle sind diese mit Abkürzungen versehen, die folgende Bedeutung haben:

- **M**: Erzeugen magischen Schaden
- **N**: Brauchen eine Runde, um nachgeladen zu werden
- **W**: Können gleichzeitig als ihre Wurfwaffen-Version eingesetzt werden
- **Z**: Werden zweihändig geführt. Beim Kampf zu Pferd ist dauerhaft ein WW:Reiten abzulegen, ob sich der Abenteurer auf seinem Ross halten kann und nicht ausversehen das Tier verletzt
- **Benommenheit**: Kann bei einem kritischen Treffer eine Benommenheit erzeugen. In diesem Falle muss auf einen Wurf der Kritischen-Tabelle verzichtet werden
- **Blutung**: Kann bei einem kritischen Treffer eine Blutung erzeugen. In diesem Falle muss

auf einen Wurf der Kritischen-Tabelle verzichtet werden

- **Brennen**: Kann bei einem kritischen Treffer ein Brennen erzeugen. In diesem Falle muss auf einen Wurf der Kritischen-Tabelle verzichtet werden
- **Verkrüppelung**: Kann bei einem kritischen Treffer eine Verkrüppelung erzeugen. In diesem Falle muss auf einen Wurf der Kritischen-Tabelle verzichtet werden
- **Boden**: Es kann auf einen Schadenswurf verzichtet werden, um den Gegner zu Boden zu werfen. Dieser unternimmt einen WW:Geschicklichkeit gegen den Angriffswurf, um dem Sturz zu entgehen
- **Entwaffnung**: Es kann auf einen Schadenswurf verzichtet werden, um den Gegner zu entwaffnen. Dieser unternimmt einen WW:Geschicklichkeit gegen den Angriffswurf, um dem Verlust seiner Waffe zu entgehen
- **Fesselung**: Es kann auf einen Schadenswurf verzichtet werden, um den Gegner zu fesseln. Dieser macht einen WW:Geschicklichkeit gegen den Angriffswurf, um der Fesselung zu entgehen. Die Fesselung hält so lange an, bis dem Gegner zum Losreißen ein WW:Körperkraft gegen den Angriffswurf gelingt. Bis dahin kann er keine Aktionen ausführen, für die er seinen Körper benötigt
- **Weitere Spezifikationen** einzelner Waffen sind unterhalb der Waffentabelle zu finden

Schwerter			Äxte		
Kurzsword	Blutung	1W6	Handbeil	W	1W6
Langsword		1W6+1	Streitaxt		1W6+1
Katana		1W6+2	Labrys	Z	1W6+3
Beidhänder	Z	1W6+4	Sichel	Verkrüppelung	1W6
Säbel	Verkrüppelung	1W6	Blankwaffen		
Wuchtwaffen			Dolch	W, Blutung	1W6-1
Keule	Benommenheit	1W6-1	Messer	W, Blutung	1W6-2
Kriegshammer	W, Benommenheit	1W6	Katar	Blutung	1W6-1
Streitkolben	Benommenheit	1W6	Machete	Verkrüppelung	1W6
Bastardhammer	Z, Benommenheit	1W6+4	Tigerkrallen	Blutung	1W6-2
Morgenstern	Benommenheit	1W6+1	Wurfaffen		
Schlagring	Benommenheit	1W6-2	Wurfaxt		1W6
Spezialwaffen			Wurfhammer		1W6
Geißel	Blutung	1W6-1	Wurfdolch		1W6-1
Peitsche	Entwaffnung, Fesselung	1W6-1	Wurfpfeil		1W6-3
Netz	Fesselung	1W6-3	Wurfstern		1W6-3
Fächer	Z	1W6-2	Wurfspeer		1W6-1
Fackel	Brand	1W6-2	Wurfscheibe		1W6-3
Nunchaku	Entwaffnung, Benommenheit	1W6-1	Diskus	Benommenheit	1W6-1
			Bola	Fesselung	1W6-3
Langwaffen			Schusswaffen		
Speer	W, Blutung	1W6-1	Blasrohr	Z	1W6-4
Stoßspeer	Blutung	1W6	Ballester	Z	1W6-1
Dreizack	Z, Entwaffnung	1W6+1	Armbrust	Z, Benommenheit	1W6
Flegel	Z, Benommenheit	1W6+2	Windenarmbrust	Z, N	1W6+2
Glefe	Z	1W6+1	Bogen	Z	1W6
Stabkeule	Z, Benommenheit	1W6+3	Langbogen	Z	1W6+1
Hellebarde	Z	1W6+2	Kompositbogen	Z	1W6+1
Sturmsense	Z, Verkrüppelung	1W6+1	Schleuder	Z	1W6-1
Lanze	Z	2W6	Stockschleuder	Z, N	1W6+1
Stäbe			Defensivkünste		
Kampfstab	Z, Boden, Entwaffnung	1W6	Kampfkunst	Z, Boden, Entwaffnung, Fesselung	1W6-3
Dreistock	Z, Boden, Benommenheit	1W6	Kampfkunst	→ Mit Schlagring	1W6-1
Magierstab	Z, M	1W6+1	Schild		1W6-4
Zauberstecken	M	1W6-2	Turmschild		1W6-5
Shillelagh	Z, M, Boden, Entwaffnung	1W6	Faustschild	Benommenheit	1W6-2
			Parierdolch	Blutung	1W6-1
Eisenstange	Benommenheit	1W6	Kampfgabel	Entwaffnung	1W6-3

- **Schlagring:** Ergibt einen Vorteil im Geraufe
- **Netz:** Für eine Fesselung muss nicht auf den Schadenswurf verzichtet werden
- **Fächer:** Es können maximal zwei Attacken pro Runde ausgeführt werden, da in jeder Hand ein Fächer gehalten wird. Für jeden Angriff ist ein WW erforderlich
- **Lanze:** Kann nur zu Pferd geführt werden
- **Wurfpfeil/-stern/-scheibe:** Es können maximal drei Projektile pro Runde geworfen werden. Für jeden Angriff ist ein WW erforderlich
- **Kampfkunst:** Kann im Geraufe statt Körperkraft gewürfelt werden. Erhöhter Schaden, wenn zusätzlich ein Schlagring getragen wird. Dann erfolgt ein Angriff mit dem niedrigeren Wert aus WW:Schlagring und WW:Kampfkunst, während man aus beiden Bereichen die Spezifikationen nutzen kann
- **Faustschild/Parierdolch/Kampfgabeln:** Zählen als Schild und erhöhen die Abwehr wie folgt:
 - Ab WW:5 = +1
 - Ab WW:10 = +2
 - Ab WW:15 = +3
 - Ab WW:20 = +4
- **Turmschild:** Zählt als Schild. Gewährt einen weiteren Abwehrbonus von +2. Da das Teil abnormal riesig ist, muss euer Charakter jedoch einen Malus von -2 auf alle WW der körperlichen Fertigkeiten, außer der WW:Waffen, hinnehmen, während er ein Turmschild schleppt

3. Kampf

Euer frisch geschlüpfter Held hat durch seinen charakterlichen Hintergrund einiges an Farbe gewonnen. Außerdem kennt er alle Fertigkeiten und kann seine Waffen wirbeln lassen. Wie er die Feinde in einem Kampf malträtiert, soll nun die nächsten Seiten im Mittelpunkt stehen.

3.1 Kampfablauf

1. Zunächst wird eine Reihenfolge anhand eines WW:Schnelligkeit bestimmt
2. Wer an der Reihe ist, hat folgende Möglichkeiten:
 - a.) Angreifen oder eine Fertigkeit einsetzen oder eine sonstige Aktion ausführen + 5 Felder bewegen + kurz sprechen
 - b.) 30 Felder bewegen + kurz sprechen
3. Zusätzliche kann vor oder nach Schritt 2 eine Schnellaktion durchgeführt werden

3.2 Manöver

- **Waffe ziehen, wechseln, aufheben:** Dauert jeweils eine Runde
- **Aufstehen, einen Trank runterkippen:** Dauert jeweils eine Runde
- **Fernkämpfer und Zauberer im Nahkampf:** Erhalten einen Nachteil auf ihren Fernkampfangriff bzw. Zauber
- **Gegner am Boden oder Angriff von erhöhter Position** (min. 1m): Bonus WW:Waffe +2
- **Angriff vom Boden oder von niedrigerer Position** (min. 1m): Malus WW:Waffe -2
- **Berittener Kampf:** Der Angriff des Reiters zählt als Angriff von erhöhter Position, Attacken von Bodentruppen ergehen von niedrigerer Position

- **Zange:** Je gegenüberstehendem Verbündetem (maximal 3) erhält ihr einen Bonus WW:Waffe +1
- **Angriff von hinten:** Wenn der Gegner euch den Rücken direkt zuwendet (somit nur bei einem Angreifer möglich), ergibt dies den Bonus WW:Waffe +2
- **Umstoßen:** Angreifer und Verteidiger werfen jeweils WW:Körperkraft. Der Angreifer mit Nachteil, der Verteidiger mit Vorteil
- **Zurückdrängen:** Angreifer und Verteidiger werfen jeweils WW:Körperkraft. Bei Erfolg des Angreifers weicht der Verteidiger ein Feld zurück
- **Finte:** Angriff mit normalem WW:Waffe, der zu halbem Schaden führt. Der Gegner darf in der nächsten Runde nicht angreifen, wenn ihm ein WW:Kombinationsgabe misslingt
- **Verteidigungshaltung:** Verzicht auf Angriff. Dafür wird ein WW:Geschicklichkeit gewürfelt. Bei Erfolg wird die Abwehr für die nächste Runde um den halben Geschicklichkeitswert erhöht
- **Geraufe einleiten:** Angreifer und Verteidiger werfen jeweils WW:Körperkraft. Der Angreifer mit Nachteil, der Verteidiger mit Vorteil. Sollte der Angreifer siegen, sind beide im Geraufe gebunden. Die Waffen fallen zu Boden. Weiteres siehe unten gesondert ausgeführt
- **Geraufe entfliehen:** Verteidiger wirft einen WW:Körperkraft gegen den vorherigen WW des Angreifers
- **Überraschter Verteidiger:** Senkt Abwehr beim ersten Angriff um -2
- **Gezielter Angriff auf Körperteil:** Angriff mit Nachteil. Falls dieser trifft, darf der Verteidiger einen WW:Geschicklichkeit mit Vorteil ausführen, um dem Angriff zu entgehen. Je nachdem welches Körperteil anvisiert wird, kann der Spielleiter noch einen Bonus oder Malus vergeben

- **Aus Nahkampf entfliehen:** Mittels WW:Schnelligkeit. Bei einem Scheitern erhält der Gegner einen Freiangriff
- **Weitere Manöver** können mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Generell gilt die „Rule of Cool“ – also das Prinzip, dass besonders dumme Einfälle eher durchgewunken werden

Geraufe

Was euer Kämpfer beim oben genannten Geraufe anstellen kann, soll nochmal hier gesondert erklärt sein. Nachdem der Gegner im Geraufe gebunden ist (Regelung siehe unter Manöver), ringen beide im Handgemenge um den Titel des Stärkeren. Einen Championsgürtel wie im Boxen gibt's dafür aber leider nicht.

Im Anschluss kann der Angreifer das Geraufe mit einem weiteren WW:Körperkraft gegen die Abwehr des Gegners aufrecht erhalten. Dies hat zum Nutzen, dass eine Person im Geraufe keine weiteren Fertigkeiten einsetzen kann. Bei einem Fehlschlag kann der Gegner automatisch entfliehen, wenn er möchte.

Genauso kann der Verteidiger dem Geraufe auf eigene Faust entkommen (siehe oben: Geraufe entfliehen) oder mittels WW:Körperkraft zurückkrangeln.

Wer das Geraufe drei aufeinanderfolgende Runden gewinnt, schlägt seinen Gegner ohnmächtig. Dem Sieger wünschen wir viel Spaß beim verhöhnen Teebeutelns seines Opfers.

3.3 Zustände

Wo Kampf und Krampf toben, sind bestimmte Zustände als negative Auswirkungen des Geschehens nicht fern.

Folgende Zustände können die Charaktere erleiden:

- **Benommenheit** = Der Benommene erstarrt wie paralysiert und kann keine weiteren Aktionen ausführen bis ihm ein

WW:Selbstbeherrschung gelingt. Der Wurf auf Selbstbeherrschung benötigt die volle Aktionsphase. Selbst Schnellaktionen sind in der Runde nicht mehr möglich

- **Blindheit** = Der Betroffene ist eine gewisse Rundenanzahl blind. Er erhält einen Malus von -8 auf alle Fertigkeiten, für die er sein Augenlicht benötigt
- **Blutung** = Der Gegner erleidet 1W3 Runden eine Blutung, wodurch er je Runde 1W3 LP verliert. Eine Blutung kann per WW:Medizin gestoppt werden
- **Brennen** = Kleidung fängt Feuer und lässt den Pechvogel zur lebendigen Fackel werden, wodurch er über 1W3 Runden je Runde 1W3 LP verliert. Das Feuer kann gelöscht werden, indem sich der Charakter auf den Boden stürzt und umher rollt. Hierfür ist ein WW:Schnelligkeit von Nöten. Darüber hinaus kann ein brennender Charakter keine weiteren Fertigkeiten anwenden
- **Krankheit und Vergiftung** = Eine Krankheit oder Vergiftung erzeugt je nach Krankheitserreger bzw. Giftsorte einen sofortigen Bonusschaden oder rundenweise schleichenden Schaden
- **Ohnmacht** = Ohnmächtige Charaktere sinken zu Boden. Sie entfliehen ihrem Zustand mit einem WW:Körperkraft oder durch einen WW:Medizin eines zur Hilfe eilenden Kumpanen
- **Verkrüppelung** = Verkrüppelungen während des Kampfes bedeuten, dass der Neu-Invalide einen Malus von -2 auf alle WW erhält und sich nur noch halb so viele Felder bewegen kann. Nach dem Kampf entscheidet der Spielleiter, ob eine dauerhafte Verkrüppelung eintritt. Ein WW:Medizin kann der Wundversorgung nützlich sein

4. Sonstiges

Es benötigt nur noch weniger Details, um eure Neugeborenen ins Rennen zu schicken. Die letzten Einzelheiten findet Ihr im Folgenden aufgeführt, die euch dabei helfen, die Abenteuer zu einem einmaligen Erlebnis zu machen.

Würfeln

Proben der Fertigkeiten werden per W20 gewürfelt. Ein kritischer Patzer unterläuft eurem Helden, wenn euch nur ein einziges Würfelauge anstarrt. Bei einer 20 darf hingegen gefeiert werden, da eurem Abenteuer ein kritischer Erfolg geglückt ist. Kritische Patzer oder Erfolge führen anschließend immer zu extrem positiven bzw. negativen Ereignissen. Für die Auswirkungen kritischer Würfe in Zauber- und Kampfsituationen stehen dem Spielleiter in der Tabellensammlung verschiedene Zufallstabellen zur Verfügung.

Eine Probe auf eine Fertigkeit darf bei Misserfolg von einem zweiten Abenteuerer wiederholt werden. Ausnahmen dieser Regel bestehen bei einem vorherigen kritischen Patzer und beim WW:Medizin, wenn erste Hilfe geleistet wird. Hier darf nur ein Versuch unternommen werden.

Wie der Schaden bei einem Treffer mit der Waffe ermittelt wird, erkennt ihr durch die obige Waffen-Tabelle. Als Besonderheit darf bei einer geglückten 6 erneut der Würfel gerollt werden, sodass in der Theorie bereits mit einem Brotmesser gefährlicher Schaden verursacht werden kann. Man muss einfach nur die richtige Arterie treffen.

Vorteil und Nachteil

In bestimmten Situationen befinden sich eure Helden in vorteil- oder nachteilhaften Positionen.

Der Spielleiter kann Würfe dadurch entsprechend erschweren oder erleichtern. Eine Probe unter Vorteil bzw. Nachteil bedeutet, dass zwei Würfel gerollt werden. Bei Vorteil zählt der bessere, bei Nachteil der schlechtere Wert. Ein Beispiel: Betrunkene Charaktere würfeln stets mit Nachteil.

Zeitbemessung

Es wird unterschieden zwischen Schnellaktionen (etwa eine Sekunde), Runden (etwa 10 Sekunden), Szenen (ganzer Kampf, Gespräch, Events etc.), sowie die herkömmlichen Zeiteinheiten wie Stunden, Tage, Wochen, Monate.

Auf- oder Abrunden

Es wird immer mathematisch gerundet!

Abkürzungen

EP = Erfahrungspunkte, die man im Verlauf der Abenteuer sammelt oder zu Spielbeginn erhält.

LP = Lebenspunkte, also der Wert, der die eigene Gesundheit widerspiegelt.

MP = Müdigkeitspunkte, welche die Höhe eurer Erschöpfung darstellen.

WW = Wurfwert, also die Höhe des Könnens einer Fertigkeit oder auch Würfelwurf, also der reine Wurf auf eine bestimmte Fertigkeit.