

Orbis Astea Spieler-Kurzeinstieg

Herzlich Willkommen in der Welt von Orbis Astea!

Dieser kurze Guide soll helfen, einen guten Einstieg in die Welt der Abenteuer von Orbis Astea zu finden. Er wird in drei Abschnitte eingeteilt sein: die Charaktererstellung, das wichtigste für den Kampf und das wichtigste für das Drumherum. (Tipp: Alle Informationen findest Du auch nochmal im Detail im [Regelwerk](#).)

Beginnend bei der Frage, wer möchtest Du sein?

Inhalt

Charaktererstellung	2
Tabellenblatt „Charakter“	2
Tabellenblatt „Status“	4
Tabellenblatt „Inventar“	4
Tabellenblatt „Log“	4
Tabellenblatt „Geschichte“	4
Der Kampf.....	5
Die Aktionen	5
Bewegungsradius.....	5
Main Action	5
Single Action.....	5
Verteidigungsaktionen.....	5
Schwerer Angriff und Angriff im Schleichen.....	6
Checks, Proben & Saves	7
Typische Saves.....	7
Ausdauersave	7
Toxikologie-Save.....	7
Glück/Glaube-Save	8
Außerhalb des Kampfs.....	8

[illegible]

Zu Beginn der Charaktererstellung kann im Feld B1 die Rasse des Charakters ausgewählt werden, woraufhin die Startattribute automatisch eingetragen werden. Mit dieser Auswahl berechnet das Tabellenblatt automatisch die zur Verfügung stehenden [Kontaktpunkte](#) (O2), [Wissenspunkte](#) (O3) und gibt an, wie viele Attribut- sowie Fähigkeitspunkte zur Erstellung des Charakters auf Level 1 zur Verfügung stehen. Die Wahl der Rasse entscheidet auch darüber, wie viel Startgeld ein Charakter zur Verfügung stehen hat. So starten Zwerge bspw. mit dem meisten Geld. Die Kontakte sind bspw. Freunde, Verbündete oder Bekannte in verschiedenen sozialen Rängen, die im Laufe einer Kampagne nützlich werden können. Diese Personen können frei im Rahmen der Hintergrundgeschichte eines Charakters erfunden werden. Einfluss beschreibt hierbei, wie viel sozialen Einfluss der Kontakt nehmen kann, von Stufe 1 „Unterschicht“ bis hin zu Kaiser/Hohepriester (Stufe 10). Die Verbundenheit steht für die Loyalität, die die Person gegenüber einem Charakter empfindet. Auch hier wird von Stufe 1 „Bekantschaft“ bis Stufe 10 „Wie das eigene Kind“ eingestuft. Wissen wird in L2 unter darunter, beherrschte Sprachen in L13 und darunter und Kontakte in den Feldern L bis O 21 je nach Ausprägung eingetragen. Wissenspunkte ermöglichen es zusätzliche Informationen seitens des DM zu bekommen, da ein Charakter bspw. im Bereich Monster besonders bewandert ist. Dies bedeutet in diesem Fall, dass ein Spieler über zusätzliches Wissen zu Schwächen und Stärken von Monstern und Abscheulichkeiten verfügt – nutzt diese Punkte also strategisch sinnvoll! [Eigenheiten](#) und die darunter aufgeführten Resistenzen können in N&O11 eingetragen werden.

Für die Funktionalität der DM-App ist es wichtig, dass der Name des Charakters in B13 eingetragen wird. Gleich darunter befinden sich die Felder für [Gesundheit](#) (B15) und [Ausdauer](#) (B16). Diese beiden Werte sind besonders im Kampf wichtig, da sie unmittelbar mit einer möglichen [Ohnmacht](#) und dem Tod eines Charakters in Zusammenhang stehen. Eine jede ausgeführte Aktion kann potenziell Ausdauer aufbrauchen, sinkt diese auf null, so ist der Spieler so erschöpft, dass er bewusstlos wird. Genauso ist ausreichend Gesundheit im Kampf wichtig, damit besonders starke Gegner den Spieler nicht mit einem Angriff auf unter 0 Leben bringen.

Das Leveln der Fähigkeiten wird in der jeweiligen Zelle J2:26 eingetragen, die Veränderung der Attribute in B2:9. Es ist nur im Tabellenblatt „Charakter“ möglich eine Änderung dieser Werte einzutragen. Auch, wenn das Tabellenblatt „Status“ (im nächsten Abschnitt erklärt) ähnlich aussieht, sind hier viele Felder schreibgeschützt, um die Funktionalität der DM-App zu wahren.

Wenn alle Werte verändert und alle relevanten Infos eingetragen wurden, sollten die Fähigkeiten und Attribute automatisch in das Tabellenblatt [Status](#) übernommen worden sein. Dieses Tabellenblatt ist besonders für den Kampf und andere Aktionen innerhalb der Kampagne wichtig. Es dient der Nachverfolgung der Gesundheit, Ausdauer, der [Rüstung](#) sowie den [Waffen](#), die ein Charakter aktiv an sich trägt. Hier wird der [Holster](#) (A bis F 2 bis 6) abgebildet – also die Waffen, die einem Charakter als primäre, sekundäre und tertiäre Waffe zur Verfügung stehen. Zwischen diesen Waffen kann mit einer Single Action gewechselt werden. Ebenso kann der Spieler hier einstellen, welche Rüstungsteile (B12:16)

in welchem [Zustand](#) (D12:16) getragen werden. Diese wird dann im Kampf (wird später in diesem Guide ebenfalls erklärt) zur Schadensreduktion herangezogen.

Tabellenblatt „Status“

Im Tabellenblatt „[Status](#)“ können darüber hinaus [Reittiere](#) (R,S,T26) eingetragen werden. Auch ist es wichtig, immer die notwendigen [Tränke](#) je nach Größe der [Tranktasche](#) (R,S,T18) einzutragen. Denn ist ein Charakter aktiv in eine Aktion involviert, so können nur jene Tränke direkt konsumiert werden, die sich in der [Tranktasche](#) befinden. Alle Tränke, sowie auch jeder andere Gegenstand, im Inventar können nur mit einer extra Aktion herausgenommen und konsumiert werden. Zur eigenen Erinnerung ist es hilfreich, sich die konsumierten Tränke unter Vergiftungsstufe (B16) einzutragen, da auch diese in unmittelbarem Zusammenhang mit einer Ohnmacht steht.

Das [Gewicht](#) gibt an, wie viel ein Charakter an Gegenständen mit sich führen kann. Das [aktive Gewicht](#) (zu sehen unter Belastung AB23) gibt an, inwiefern die Aktionen eines Charakters hinsichtlich des Rennens, Schleichens und der Akrobatik durch die Last beeinträchtigt wird.

Da während des Spiels hauptsächlich das Status Tabellenblatt genutzt wird, gibt es hier die Möglichkeit, die gesprochenen Sprachen und das Wissen zur Übersicht in Spalte AA&AB einzufügen.

Tabellenblatt „Inventar“

Das Tabellenblatt [Inventar](#) beinhaltet alles Hab und Gut eines Charakters. Während der Session können somit auch nur jene Gegenstände benutzt werden, die im Inventar stehen. Wichtig ist, dass das Gewicht entsprechend mit eingetragen wird, sodass nicht alles gekauft wird, was der Geldbeutel hergibt. Der Geldbeutel in Spalte L bis O ermöglicht es, die eigenen Einnahmen und Ausgaben nachzuverfolgen.

Tabellenblatt „Log“

Das Tabellenblatt [Log](#) soll den Prozess des Levelns übersichtlicher gestalten. Hier gibt es die Möglichkeit die Attribut- und Fähigkeitspunkte festzuhalten, die durch ein Level-Up erhalten werden. Das ist besonders nützlich, wenn diese aufgespart werden, um kostenintensivere Weiterentwicklungen durchzuführen. In der linken Hälfte des Veränderungslogs gibt es eine Übersicht zu den Kosten des Levelns pro Fähigkeits- und Attributpunktniveau.

Tabellenblatt „Geschichte“

Das Tabellenblatt [Geschichte](#) ist der Ort, an dem die Hintergrundgeschichte des Charakters festgehalten wird. Was hat er/sie bisher erlebt? Lebt die Familie noch? Wurde oft umgezogen? Hier kann der Kreativität freien Lauf gelassen werden. Je mehr Tiefe die Hintergrundgeschichte eines Charakters hat, umso spannender ist es als Spieler in dessen Rolle einzutauchen.

Als Beispiel, wie eine Charaktergestaltung aussehen kann..

Hier 3 Beispielcharakter schaffen, die ein Beispiel dafür geben, wie die Charaktere aufgebaut und gelevelt sein können.

Der Kampf

Im nächsten Abschnitt geht es um die wichtigsten Themen, die Du wissen musst, um erfolgreich im Kampf zu bestehen. Der [Kampf](#) ist unter anderem einer der kompliziertesten Vorgänge in Orbis Astea. Es gibt jedoch den Vorteil, dass das Rechnen durch ein Programm übernommen wird. Eine Kampfrunde folgt immer dem gleichen Ablauf, da jede Runde die gleichen Handlungsaktionen zur Verfügung stehen.

Die Aktionen

Innerhalb einer Kampfrunde sind bis zu vier Aktionen möglich. Diese werden nachfolgend aufgeführt und erklärt. Primär sind jedoch die Main und Single Action.

Bewegungsradius

Zu Beginn steht der [Bewegungsradius](#) des Spielers. Das heißt in welchem Rahmen sich der Spieler zu Beginn seiner Runde auf ein Ziel zu oder davon wegbewegen kann. Dieser Radius berechnet sich anhand des Attributs [Agilität](#), welches durch zwei dividiert wird ($= \text{Agilität}/2$). Danach folgen die Single und Main Aktion.

Main Action

Eine Main Action beschreibt die primäre Handlung im Rahmen einer Angriffsrunde. Hierzu zählt beispielsweise der Angriff eines Gegners, das [Brauen eines Trankes](#), einen Gegenstand aus dem Rucksack/Inventar holen oder das Nachladen einer Waffe. Jede dieser Aktionen bedarf sozusagen dem Hauptfokus des Charakters für die korrekte Ausführung.

Single Action

Zusätzlich gibt es die [Single Action](#), die eine einfache Aktion beschreibt, welche als Nebensache ausgeführt werden kann. Hierzu zählen beispielsweise Aufstehen nach einem Sturz, einen Trank aus der Tranktasche konsumieren oder das Werfen einer Wurfwaffe. Das Wichtigste ist jedoch, dass die Single Action es ermöglicht dem Angriff eines Gegners auszuweichen, bzw. eine andere Verteidigungsaktion auszuführen. Aus diesem Grund muss diese Aktion nicht vor der Main Aktion in der aktiven Kampfrunde ausgeführt, sondern kann gespart werden. Dies hat eben diesen Vorteil der 100%igen Chance auf eine Verteidigungsaktion.

Eine Übersicht zum besseren Verständnis der Unterteilung zwischen Aktionen, die als Main und Single Action gelten, findet sich [hier](#).

Verteidigungsaktionen

Zur [Verteidigung](#) gegen den Angriff eines Gegners kann ein Charakter blocken, parieren oder ausweichen.

Das [Blocken](#) ist die stärkste Verteidigungsform, jedoch mit dem Nachteil, dass eine Hand für das Tragen des Schildes „verloren“ geht und damit keine [Großwaffen](#) oder das [Dual Wielden](#) genutzt werden können. Es gibt darüber hinaus die Möglichkeit mit einem guten Block, das Gegenüber zu entwaffnen.

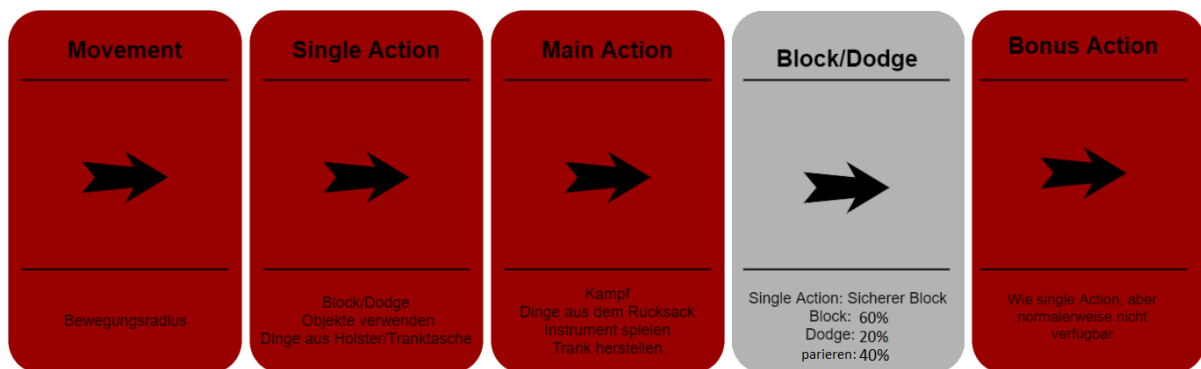
Das Parieren mit der Nahkampfwaffe gilt als die schwächste Abwehrform und hat zusätzlich den Nachteil, dass ein schlechter Check den [Zustand](#) der Waffe verringert. Dafür hat der Spieler jedoch beide Hände zur freien Verfügung und somit freie Auswahl an Nahkampfwaffen.

Das [Ausweichen](#) ist ebenfalls eine sehr spannende Verteidigungsaktion, für welche keine zusätzlichen Kosten entstehen. Diese ermöglicht sowohl Nahkampf- als auch Fernkampfangriffen zu entgehen, indem der Charakter dem Treffer ausweicht. Zudem muss hierfür nur die Fähigkeit selbst und [Agilität](#) verbessert werden. Während das Ausweichen es ermöglicht, Schaden vollkommen zu vermeiden, so ist diese Verteidigungsaktion dennoch schlecht, wenn einem Spieler mehrere Gegner gegenüberstehen. Dies liegt vor allem an der, mit 20%, geringen Chance, jedem Gegner ausweichen zu können.

Verteidigungsaktionen können nur dann ausgeführt werden, wenn sie vorhergesehen werden können. Angriffe aus einem Hinterhalt hingegen können nicht abgewehrt werden.

Wenn man keine Single oder Main Aktion mehr übrig hat, kann man mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% blocken, mit 40% parieren und von 20% ausweichen. Dieser Check kann sowohl vom Programm durch Hand des DMs als auch durch den Spieler selbst gewürfelt werden.

Der Ablauf der Kampfrunde kann also wie folgt visualisiert werden:



Schwerer Angriff und Angriff im Schleichen

Darüber hinaus bietet der Kampf verschiedene Möglichkeiten gezielten, oder mehr Schaden zu machen. Dies funktioniert in dem der Spieler dem DM vor Durchführung des Angriffs ankündigt, dass er einen [gezielten](#) oder [schweren](#) Angriff durchführen möchte. Gezielte Angriffe ermöglichen es bestimmte Körperteile (Kopf, rechtes Bein, etc.) anzuvisieren, was beispielsweise gegen [Erwachte](#)-Gegner von Vorteil sein kann. Ein schwerer Angriff lohnt sich besonders dann, wenn ein Gegner keine Möglichkeit hat, den Angriff abzuwehren und somit der Attacke ausgeliefert ist (Auch hier hat jeder Kampfteilnehmer die Möglichkeit des Blockens, Ausweichens oder Parierens mit der oben angegebenen verringerten Wahrscheinlichkeit).

Auch ist es möglich einen [Angriff aus dem Schleichen](#) herauszumachen. Dieser hat den Vorteil einer Schadenserhöhung, da der Gegner den Angriff nicht kommen sehen kann. Hierfür muss der Spieler dem DM auch vorher Bescheid geben, dass er ins Schleichen wechselt, sodass dieser einen Check machen kann, ob das Schleichen erfolgreich ist. Hierfür ist die Verteilung der Fähigkeits- und Attributpunkte entscheidend, die bereits weiter oben erklärt wurde.

Checks, Proben & Saves

Um zu verstehen, wie das zugrundeliegende Programm funktioniert, ist es wichtig die [Checks und Proben](#) zu kennen, die als Entscheidungsgrundlage geworfen werden. Die Fähigkeiten, die gelevelt werden können, hängen unmittelbar mit Aktionen zusammen, die ausgeführt werden können. So gehört beispielsweise die Fähigkeit [Akrobatik](#) zur Aktion auf ein Gebäude klettern, oder von einem Baum springen. Wie im Tabellenblatt Charakter zu sehen, gehören zu jeder Fähigkeit immer Attribute, welche die körperliche Eigenschaft darstellen. Um eine Aktion ausführen zu können, werden diese Fähigkeiten und Attribute auf die [Probe](#) gestellt. Gibt es dabei keinen Gegner, sondern es geht bspw. lediglich um das Schwimmen im See, so wird eine einfache Probe gewürfelt. Hier muss ein gewisser Grenzwert überschritten werden, den der DM je nach Schwierigkeit der Situation beliebig anpassen kann. ([Hier](#) gibt es eine Übersicht zur Interpretation der Values und Würfe.)

Geht es jedoch bspw. um ein Wettrennen zwischen zwei Spielern, so wird eine Differenzprobe geworfen. Hierbei kommt es zum Abgleich der erreichten Werte zwischen den Charakteren. (Wichtig: [Untypische Proben](#) umfassen verschiedene Fähigkeiten – so wird Lügen bspw. gegen Einsicht geworfen)

Typische Saves

Ein [Save](#) ist eine Probe, die einen Charakter vor einer schlimmen Konsequenz bewahren soll. Auch, wenn das Programm die Berechnung übernimmt, so bildet die Grundlage der Würfe noch immer der 20-seitige Würfel. Dabei ist eine 20 das bestmögliche und eine 1 das schlechteste Ergebnis. Beispiele für die klassischen Saves sind:

Ausdauersave

Jede Aktion, die ein Charakter ausführt, belastet diesen potenziell körperlich. Aus diesem Grund wird jedes Mal ein [Ausdauersave](#) geworfen, der darüber entscheidet, ob ein Charakter Ausdauer verliert. Zu niedrige Ausdauer führt zu Leistungseinbußen und im schlimmsten Fall zur Ohnmacht.

Toxikologie-Save

Wird ein Spieler während des Kampfes verwundet, gibt es die Möglichkeit verschiedene Tränke, wie Heilungs- oder Ausdauertränke zu konsumieren. Wichtig ist hierbei, dass ein Spieler nicht unendlich viele Tränke trinken kann. Hierbei kann es zu einer Vergiftung kommen, welche eine Ohnmacht des Spielers zur Folge hat. Die Stufe eines Trankes gibt an, wie viel der Vergiftungsgrad steigt. Ob es zu einer

Überdosierung kommt, wird anhand eines [Toxikologie-Saves](#) bemessen, der die Attribute Glück, Glaube und Toxikologie mit in die Berechnung einbezieht. Vergiftung hat dabei jedoch nichts mit der Anwendung von Gift zu tun, sondern steht für die toxischen Auswirkungen der konsumierten Kräutermischungen.

Glück/Glaube-Save

Der mit Abstand häufigste und wichtigste Save ist jedoch der [Glück/Glaube-Save](#). Er kann einen Spieler vor dem Tod bewahren, wenn der Spieler seine gesamte Gesundheit verliert, aber die Probe besteht. Darüber hinaus ist es manchmal Glückssache, ob ein Einbruch bemerkt wird, oder eben auch nicht.

Außerhalb des Kampfs

Im letzten Abschnitt geht es um Themen, die für Dich außerhalb des Kampfes gut zu wissen sind. Um nach einer Kampfrunde wieder Ausdauer und Gesundheit wiederherzustellen, gibt es die Möglichkeit zur [Pause und Rast](#). Dies bedeutet, dass die Charaktere eine kurze (3-4h) oder lange Pause (7-8h) einlegen, in der sie nichts tun, außer sich aufzurufen. Je nachdem unter welchen Umständen (schlecht, mittel, gut) diese Pause gemacht wird, können 10-60% der Gesundheit und Ausdauer wieder hergestellt werden. Für Pausen, die die Gruppe zwischen zwei Sessions machen möchte, gibt es die [Downtime](#). Wird diese Zeit genutzt, um zu ruhen, so wird jegliche verlorene Ausdauer und Gesundheit zurückgewonnen. Im Rahmen der Downtime gibt es jedoch eine große Bandbreite an Aktionen, die ausgeübt werden können. Diese reichen von [Jobs](#), wie bspw. einer Bühnenshow, dem Handeln oder eine Faustkampf, über das [Training](#), zur Verbesserung der eigenen Fähigkeiten, bis hin zum [Studieren](#), was ermöglicht sich nachträglich [Wissen](#) anzueignen.

Obwohl das hier nur ein basaler Guide ist, bietet Orbis Astea noch viel weitreichendere Möglichkeiten, wie bspw. das [Alchemie-System](#), das Heranzüchten und Trainieren von [Tieren als Begleiter](#), [Handwerken](#), das [Spielen von Instrumenten](#), den Umgang mit [Konstrukten](#), das Verursachen von [Schaden über die Zeit](#) durch Vergiftung, Bluten oder andere Statuseffekte, den [Kampf vom Reittier](#) und vieles, vieles mehr.