

Regelwerk zu Arum Orbis

Jordan Eichner

Vorwort

Das nun folgende Regelwerke ist eine von verschiedenen Regelwerken, wie DSA, Opus Anima und Pathfinder, inspirierte Version eines Rollenspiels für die Anwendung in Echtzeit-Action-Szenarien, also vor allem Computerspielen. Neben den Regel wird dieses Werk auch einige Konzepte der auf diesen Regel basierenden Programmumsetzung enthalten. Natürlich sind alle Interessierten eingeladen, die Regeln für eine Verwendung als klassisches P&P anzupassen. Jordan Eichner

Inhaltsverzeichnis

I	Grundlagen	6
1	Ein paar Abkürzungen	7
2	Strukturierung der Welt	8
3	Komplexitäts-Klassen	9
3.1	Einstufungen von Proben	10
3.2	Mathematik zu Schranken für Spielerfortschritt	10
4	Proben	12
4.1	Übersicht	12
4.2	Arten von Proben	12
4.3	Besonderheiten	13
5	Sagenpunkte	14
5.1	Verdienstmöglichkeiten	14
5.2	Ausgabemöglichkeiten	15
5.3	Anmerkungen	15
6	Erfahrungspunkte	16
II	Kreaturen	17
1	Übersicht	18
2	Attribute	19
3	Sekundäre Attribute	21
4	Fertigkeiten	22
4.1	Einführung	22

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	4
4.2 Erfahrung & Steigern	22
4.3 Übersicht von Fertigkeiten	23
4.3.1 Waffen	23
4.3.2 Soziales	23
4.3.3 Handwerk	24
4.3.4 Wissen	24
4.3.5 Sonstige	26
5 Effekte	27
 III Ergänzung für Charaktere	 28
1 Spezialisierungen/Professionen	29
1.1 Aufbau einer Profession/Spezialisierung	29
2 Gesundheit und Schwere Wunden	30
3 Kondition und Erschöpfung	31
4 Kampf	32
5 Ausrüstung	33

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	5
IV Ausrüstung & anderen Gegenständen	34
V Herstellung von Objekten	35
VI Kampf	36
VII Magie	37
VIII Geweihte	38
IX Meister & Hintergründe	39
X Zusätzliche Regeln	40

Teil I

Grundlagen

Kapitel 1

Ein paar Abkürzungen

W6=6 Seitiger Würfel

Kapitel 2

Strukturierung der Welt

Die Spielwelt setzt sich aus zwei Teilen zusammen: der Statischen Umgebung, wozu vor allem das Terrain zählt und den sogenannten RPG-Objekten. Letztere kann man schließlich noch in folgende Kategorien einteilen:

Kreaturen: Hierzu gehören alle Lebewesen, seien es Spielerfiguren oder angreifende Monster.

Interaktive Objekte: Neben Gegenständen, zählen auch alle Objekte mit denen der Spieler interagieren kann.

Kapitel 3

Komplexitäts-Klassen

Aurum Orbis wird von Kreaturen aller Art bewohnt, angefangen bei einem einfachen Bauer, bis zu einem Drachen. Natürlich sind ihre Möglichkeiten dabei so verschieden, dass man für einen besseren Vergleich auf ein Stufensystem zurückgreifen muss. Alle Aktionen, Kampfstile und Figuren lassen sich daher in sog. Komplexitätsklassen einordnen:

Mundan: Hier lässt sich jeder von Tagelöhner bis zum frisch Gebackenen Abenteurer, sowie viele Wildtiere einordnen. Alle Kampfstile auf dem Niveau von einer Bürgermiliz befinden sich auf diesem Niveau, genauso wie die Herstellung eines Großteil von Alltagsgegenständen und alle mit einfachen Professionen verbundenen Tätigkeiten.

Heroisch: Die kleineren magischen Monster und die größeren Kreaturen, sowie Abenteurer mit jahrelanger Erfahrung und Angehörige von weiterentwickelten Professionen, wie dem Bestienjäger, gehören in diese Kreaturen. Einige wenige Alltagsgegenstände, sowie verbesserte Ausrüstung und einfache exotischen Waffen kommen aus dieser Kategorie, Kampfstile die im Militär gelehrt werden sind diese Kategorie.

Episch: Die meisten magischen Monster, sowie einfache Diener von Göttern und wirkliche Plagen aus der Gegenwelt, sowie wirkliche Berühmtheiten können sich zu dieser Kategorie zählen. Aufwendige Konstruktionen und Rezepturen und verbesserte einfache Exotische Waffen, sowie seltene Exotische Waffen und die Techniken von ...

Legendär:

Ultimativ: Götter und die ältesten der Drachen, sowie die Herrscher über Teile der Gegenwelt spielen in dieser Liga, also eigentlich nur Unsterbliche. Ein Sterblicher vermag sich zwar daran versuchen etwas vom

Niveau dieser Giganten zu erschaffen, doch selbst einem Meisterlichem Handwerker hat für das einfachster aus dieser Kategorie nur eine 5% Erfolgchance und häufig fatalen Folgen bei einem Fehlschlag.

3.1 Einstufungen von Proben

Die Einstufung einer Probe erfolgt entweder durch statische Einteilungen, wie bei Handwerksrezepten, oder durch die persönlichen Fertigkeiten der ausführenden Figur. Bei konkurrierenden Proben wird dabei die Kategorie durch den Herausforderer bestimmt. Ansonsten gilt die Regel, dass die Kategorie in der Regel dem Wunsch des Spielers entsprechen kann. Diese Fertigkeiten werden als Frei markiert.

3.2 Mathematik zu Schranken für Spielerfortschritt

Um ein geeignetes Balancing zu erzielen hier ein paar Gedanken.

- Wir entwickeln zunächst ein sauberes System für alle nicht Kampf-Bezogenen Elemente und passen die Formel zu Berechnung von Kampf-Werten an das bestehende System an.
- Die Anzahl aller nicht Waffenfertigkeiten sei: S .
- Wir gehen davon aus, dass jeder Spieler im durchschnitt Meisterschaft in einer bestimmen Anzahl an Fertigkeiten(keine Waffen) haben: S_3
- Zusätzlich gibt es noch zwei weitere Arten von Fertigkeiten die jeweils grundlegend(1) und durchschnittlich(2): S_1, S_2 . Von allen anderen Fertigkeiten gehen wir davon aus, dass diese ungelern sind und Ordnen sie S_0 zu.
- Eine Figur ist zusätzlich noch bis zu einem gewissen Grad optimiert, also $S_{1..3}$ bauen auf den gleichen Attributen auf. Der Grad dieser Eignigkeit sei: O
- Wir arbeiten nun nacheinander die Komplexitätsklasse $K_{1..5}$ ab.
- Zu Beginn unserer Untersuchung gehen wir davon aus, dass alle Fertigkeiten aus S_3 auf 75% des untersuchten K liegt. ($K_1 = 20 * 0.75 = 15$) Für S_2 bei 50 und für S_1 bei 25% liegt. S_0 bleiben immer bei 0. Diese drei Grenzen nennen wir $R_{1..3}$.

- In der für K erstellen wir nun für jede Gruppe von Fertigkeiten $S_{0..3}$ jeweils die gewünschte Erfolgswahrscheinlichkeit für das äußerste $Q_{komplex}$ und das einfachste Q_{simpel} für den Fall, dass $O > 80\%$ und für den Fall, dass $O < 20\%$ ist.
- Nun Suchen wir nach einer geeigneten Verteilung der 10 Attribute damit wir für das untersuchte K, die Wahrscheinlichkeiten erfüllen. Nun isolieren wir die Attribute in eine geeignete Menge ($A_c = 3$) an Gruppen ($A_{1..c}$), in denen jeweils die am dichtesten Attribute liegen und bestimmen für den Mittelwert dieser Gruppen $A_{m,1..c}$.
- Nun erstellen wir aus den beiden Profilen A_m zu O den Mittelwert, dieser entspricht dann geeigneten Schranken für die Attribute: $A_b, 1...c$.
- Nachdem wir alle Komplexitätsklassen auf diese Weise abgearbeitet haben, untersuchen wir, ob die berechneten Attributverteilungen im Gesamtbild stimmig sind. Dazu gehört, dass mit einem Profil aus der niedrigeren Komplexitätsklasse, selbst für Proben zu Fertigkeiten aus S_3 aus $Q_{simpel,1}$ nur eine Wahrscheinlichkeit von 25% besteht.
- Falls dies nicht der Fall ist ändern wir ggf. $R_{1..3}$, A_c und beginnen erneut mit der Berechnung für alle Komplexitätsklassen.
- Sind wir mit dem A_b für alle K zufrieden, beginnen wir nun mit der Optimierung für Kampfsituationen.
- Alle Kampffertigkeiten seien

Kapitel 4

Proben

4.1 Übersicht

Wann immer der Ausgang einer Aktion, sei es von einem Spieler oder einer Kreatur entscheidet eine sogenannte Probe über diese. In der Regel besteht eine Probe aus einer Reihe von Würfeln mit 100-seitigen Würfeln. Anbei eine Reihe über die Abläufe verschiedener Proben.

4.2 Arten von Proben

Attributprobe: Auch wenn man nur in Ausnahmefällen auf ein Attribut würfelt(In der Regel, wenn keine passende Fertigkeit zur Verfügung steht), ist dieser Wurf die Grundlage für Fertigkeitsproben. Mit einem W100, muss man einen Wert kleiner gleich dem geforderten Attributswert erzielen. Dabei kann je nach Situation eine sog. Erschwerung(die auf den Würfelwurf addiert wird) oder Erleichterung(die vom Würfelwurf subtrahiert wird) erteilt werden.

Fertigkeitsprobe: Sie ist eigentlich nur eine erweiterte Attributprobe, nur dass man auf die drei, mit der Fertigkeit assoziierten Attributen, eine Probe machen muss. Dabei dienen die Fertigkeitspunkte als zusätzliche Erleichterung, mit der man Ausgleichen kann. Wie bei der Attributprobe gibt es Erschwerung und Erleichterung, wenn die Erschwerung die Fertigkeitspunkte übersteigt, werden die übrigen Punkte als Erschwerung bei allen drei Würfeln eingerechnet werden muss.

Offene Probe: In der Regel benötigt man nur Auskunft darüber, ob der Probe bestanden wurde, doch in bestimmten Fällen möchte man über die Qualität des Erfolges, bzw. der Niederlage Bescheid wissen(z.B.

beim Handwerk). In diesem Fall würfelt man ganz normal seine Probe betrachtet anschließend die übrig gebliebenen, bzw. fehlenden Punkte. Man kann dabei nie mehr Punkte übrig behalten, wie man ohne Situationsabhängige Erleichterung zur Verfügung hatte(im Fall einer klassischen Fertigungsprobe niemals mehr als man Punkte in der Fertigkeit hat).

konkurrierende Probe: In bestimmten Situationen, versucht man nicht einfach eine Aufgabe zu erledigen, sondern sie besser als jemand anders zu machen. In einem solchen Fall kommt es zu einer konkurrierenden Probe. Dabei macht der Herausforderer zunächst eine offene Probe, anschließend der Herausgeforderte mit einer Erschwernis, bzw. bei gescheiterte Probe Erleichterung in Höhe der übrig gebliebenen, bzw. fehlenden Punkte. Je nachdem wie beide Proben ausgegangen sind und wie viele Punkte der Herausgeforderte, hat die Probe unterschiedliche Ausgänge.

4.3 Besonderheiten

Bei jeder Probe kommen der 1 und der [20,40,60,80,100] eine Besonderheit zu:

Alles Einser: In diesem Fall spricht man von einem kritischen Erfolg, welcher nicht nur einen automatischen Erfolg der Probe sondern auch noch einen zusätzlichen positiven Seiteneffekt hat. Dazu kann zum Beispiel eine erhöhte Ausführungsgeschwindigkeit der mit der Probe verbunden Tätigkeit gehören.

Mehr als die Hälfte eine Eins: Dies zählt als automatischer Erfolg, unabhängig davon ob man aufgrund von Erschwernis die Probe eigentlich nicht erfolgreich abschließen konnte.

Mehr als die Hälfte eine Maximalwert Es handelt sich um einen Patzer, einem automatischen Misserfolg, egal wie viele Punkte man zum Ausgleich besitzt.

Alles Maximalwerte Das Glück ist nicht mit einem. In diesem Fall spricht man von einem kritischem Fehlschlag, welcher neben dem automatischen Misserfolg, eine negative Wirkung mit sich bringt, wie Selbstverletzung.

Kapitel 5

Sagenpunkte

Jede Handlung hat Konsequenzen, manchmal sogar für den Rest der Welt. Sagenpunkte sind eine Mischung aus Eben diesem Einfluss, seinem Ruf und der generellen Lebenserfahrung einer Kreatur. Die Möglichkeiten an denen man sie sammelt und an denen man sie Ausgeben kann sind so groß, dass nun zwei eigene Abschnitte folgen:

5.1 Verdienstmöglichkeiten

- Durch das Erreichen von einfachen Erfolgen beim Kampf gegen Monster, anfangen bei den ersten Hundert erschlagenen Dunkelelfen, über eine Horde magischer Bestien, bis hin zum Erschlagen eines feindseligen Jungdrachens. Allgemein kann man sagen, dass man 1/100 der SP des erschlagenen Feindes erhält.
- Beim Abschließen von Geschichtssträngen, in Abhängigkeit der eigenen Beteiligung(Meisterentscheid).
- Durch die Teilnahme an einem historischem Ereignis, wie einem Krieg oder einer Seuche, auch hier abhängig von der Beteiligung(Meisterentscheid).
- Beim Erkunden und Ausräumen von Horten.
- Als Handwerker, einmal für die Fertigung, wobei natürliche Artefakte wesentlich lokrativer sind und außerdem rückwirkend, wenn der Gegenstand zum Einsatz kommt. Wenn also das Schwert benutzt wird, um einen Drachen zu erschlagen, so wird in Abhängigkeit, wie weit der Weg des Schwertes vom Amboss zum Helden war(Anzahl der Weiterverkäufe), eine gewisse Menge an SP an den Schmied ausgeschüttet. In der Regel erhält man 1/500 der SP für den erschlagenden Feind, geteilt

durch die Anzahl der Weiterverkäufe, nach Abgabe vom Schmied an den ersten Besitzer.

- Die Kreation eines Epos zu einem historischen Moment aus den Beschreibungen eines Augenzeugen. Auch hier gibt es eine Rückwirkende SP-Gewinnung. (Diese Möglichkeit wird zunächst nicht im Spiel integriert sein und ist für eine spätere Entwicklung evt. geplant)

5.2 Ausgabemöglichkeiten

- Einen Titel erkaufen oder zumindest die Möglichkeit freischalten, diesen zu erfahren. In der Regel besteht diese Möglichkeit in einer Aufgabe, bei der sich die Figur beweisen muss.
- In der Regel kann man jede allgemein verfügbare Spezialisierung durch das bezahlen eines Lehrmeisters erlernen. Doch um z.B. bei den Lehrmeistern einer Geheimorganisation sich die Grundzüge anzueignen, muss man erst einmal über diese stoßen, ähnlich wie bei den zuvor genannten Titel, wird also eine besondere Aufgabe freigeschaltet an deren Ende ein Lehrmeister wartet.
- Viele Aufgaben im Leben einer Figur sind reine Fleißarbeit, dazu gehört Muskeltraining, Studium in der Bibliothek oder die Erforschung einer neuen Technologie oder Rezeptur. Diese Aufgaben werden im Groben durch SP erledigt, einerseits um den Zeitaufwand im Spiel zu reduzieren, andererseits damit man sich beispielsweise das Erstellen einer vollständigen Bibliothek ersparen kann.

5.3 Anmerkungen

Das Startguthaben einer Figur besteht aus SP, welche für die in den ersten Lebensjahren gesammelte Erfahrung steht. Bei der Charaktererstellung können diese noch zusätzlich für direkte Attributssteigerung oder Vermögen und evt. weitere Dinge ausgeben.

Kapitel 6

Erfahrungspunkte

Teil II

Kreaturen

Kapitel 1

Übersicht

Neben einer Bezeichnung(und beim Spiel einer Internen eindeutigen ID) ist jede Kreatur Teil einer Art an, von dieser erhält sie in der

Kapitel 2

Attribute

Die Attribute symbolisieren die Ausprägungen der geistigen und körperliche Kapazitäten der Kreatur. Attributswerte können dabei einen Wert zwischen 0 und 100 besitzen, auch wenn in der Regel die Werte bei 1 oder höher liegen. Anbei eine kurze Beschreibung zu jedem Attribut:

Stärke(STR) Dieses Attribut ließe sich ohne weiteres in weitere Unterkategorien einteilen, aber im Grunde geht es um die Muskelkraft und maximale Belastbarkeit des Körpers, bis es diesen zerreißt. Wenn eine Tür einzutreten gilt oder man schwere Lasten heben muss, dann ist dieses Attribut in erster Instanz gefragt. Stärke kann durch gezieltes Muskeltraining und eine gezielte Diät angehoben werden, wobei natürlich auch körperliche Arbeit genauso fördernd für diese ist und dazu auch noch profitabler.

Mut(COU) Sich als Mensch gegen einen Drachen zu werfen würden viele als blanken Wahnsinn bezeichnen, andere als Mut. Dieses Attribut gibt Auskunft über das Selbstvertrauen einer Figur in ihre Fähigkeiten oder die mentale Belastbarkeit gegen Furcht. Dabei sind nicht nur direkte Konfrontationen mit einem Feind, sondern ebenso manche Soziale Interaktionen(Wie das Betören oder Lügen) Gelegenheiten an dem man seinen Mut beweisen muss. Dass Attribut wächst in der Regel mit jeder erfolgreich gemeisterten Konfrontation, kann aber ebenso bei langanhaltendem Pech sinken.

Gewandtheit(DEX) Flexibilität und Gleichgewicht können im Angesicht wirbelnder Klingen oder um sich durch enge Passagen zu Kämpfen. Insgesamt beschreibt Gewandtheit die allgemeinen Körperkoordinaten und Balance. Damit fließt es oft auch in athletische Talente ein. Im

Allgemeinen sind Dehnübungen ein ausgezeichneter Weg um an diesem Attribut zu arbeiten.

Fingerfertigkeit(SoH) Im Gegensatz zur zuvor erläuterten Gewandtheit ist dieses Attribut spezialisiert auf die Feinmotorik der Hände und das Feingefühl in diesen. Handwerkliche Talente für kleine Gegenstände oder der Einsatz von kleinen Objekten, sei es im Kampf oder medizinischen Eingriffen. Ständiges Training zahlt sich auch hier aus.

Konstitution(CON) Die allgemeine Ausdauer, aber auch die körpereigenen Abwehrkräfte gegen Gifte und Krankheiten wird durch Konstitution bestimmt. Bei Ausdauersport oder auch einfach auf der Flucht vor einer heranstürmenden Gefahr, kann Konstitution nie schaden. Eben diese Tätigkeiten steigern gleichzeitig das Attribut.

Metabolismus(MTB)

Intelligenz(INT)

Weisheit(WIS)

Charisma(CHA)

Aussehen(APP)

Kapitel 3

Sekundäre Attribute

Die hier aufgeführten Werte, berechnen sich aus den Basisattributen und können daher nicht direkt durch Training verbessert werden.

Vitalität= $\text{Konstitution} * 2 + \text{Boni}$

Regnerationsrate= $\text{Konstitution} / (\text{Metabolismus} * 2) + 1 + \text{Boni}$

Kondition= $\text{Konstitution} * 4 + \text{Boni}$

Gefahren-Level(Monster/Tiere)=Summe aller Attribute / 10

Kapitel 4

Fertigkeiten

4.1 Einführung

Alle Tätigkeiten, die nicht auf einem Attribut basiert, sondern eine Mischung von Erfahrung und Attributen werden durch sogenannte Fertigkeiten beschrieben. Fertigkeiten lassen sich dabei in die Kategorien: Waffen, Soziales, Handwerk, Wissen, Sonstiges. Die Kategorie ist dabei ausschlaggebend für die Lernkosten. Zusätzlich hat jede Fertigkeit einen eigenen, von den Professionen und der sog. Komplexität (A=0, B=0.25, C=0.5, D=0.75, E=1, F=1.25...) abhängigen Lernmodifikator. Eine Fertigkeit kann zudem in sog. Fokussierungen auftreten. Diese sind in der Regel Teil einer Profession und erlaubt in bestimmten Situationen mehr Punkte in eine Probe einzubringen.

4.2 Erfahrung & Steigern

Bei jeder Probe werden EP für die genutzte Fertigkeit ausgegeben. Dazu gilt Komplexitätsklasse * 3 EP * Lernmodifikator * (Prozentchance für Misserfolg/100, Minimum 0.05). Agiert man außerhalb der eigenen Komplexitätsklasse so werden die Basis-EP auf die eigene Klasse abgewertet. Für Aktionen unterhalb der eigenen Komplexitätsklasse wird der Mittelwert abgerundet gebildet.

Die Formel zur Rangbestimmung auf Basis der Erfahrungspunkte ist:

$$7X * e^{\frac{x}{10}}$$

Für eine bessere Übersicht und Rechnung können diese Werte mit 100 multipliziert werden und bleibende Nachkommastellen fallen lassen, außerdem sollte man die Auswertung immer auf die nächste Rast verschieben.

4.3 Übersicht von Fertigkeiten

4.3.1 Waffen

4.3.2 Soziales

Überzeugen - CHA,WIS,INT

Die Rhetorik ist die Hohe Kunst Argumente in schöne Worte zu kleiden, um langfristig die Einstellung seines Gegenübers hin zu seinem eigenem Standpunkt zu bewegen. Der Erfolg hängt einerseits von der Attitüde des Gegenübers ab. Befindet man sich in einer Diskussionsrunde können die Gegenüber ihre eigene Fertigkeit einbringen, da sie die Argumente entkräften. Wird diese Fähigkeiten in großen Menschenmengen benutzt wird die Probe zusätzlich entsprechend der Größe erschwert. Anbei ein paar Tabellen zu den Modifikatoren: Die Wirkung von Überzeugung hält in der Regel mehrere Tage, wobei angesichts veränderte Umstände die Wirkung auch spontan verfliegen kann. Übrig gebliebene Punkte entscheiden daher über den Grad der Überzeugung: Für jede Komplexitätsklasse über dem Stand des Ziels erhöht die Wirkung um eine Kategorie.

Überreden - CHA,INT,CHA

Einschüchtern - CHA, COU, STR

Lügen - CHA,INT,COU

Menschenkenntnis - WIS,INT,CHA

Etikette - INT, COU, SoH

Gassenwissen - CHA,WIS,INT

Tanzen - CHA,DEX,APP

Singen - CHA,CHA,WIS

Lyrik - CHA,WIS,CHA

Schauspielen - CHA,WIS,COU

Verkleiden - WIS,COU,INT

4.3.3 Handwerk

Fleischer

Kürschner

Grobschmied

Feinschmied

Balieren Edelsteinschleifer

Weben und Spinnen

Schreiner

Baukunst

4.3.4 Wissen

Mithilfe von Wissensfertigkeiten können Merkmale von Feinden aufgedeckt werden. Dazu muss in der Regel eine Probe erschwert um die Gefahrenstufe selbigen gemacht werden. Für je 3 übrig gebliebene Punkte wird ein Merkmal aufgedeckt. Diese Erkennen-Probe kann pro Begegnung mit diesem Feind einmal eingesetzt werden und kostet eine Runde.

Tierkunde Neben den Völkern und Monstern gibt es noch eine ganze Reihe von animalischen Kreaturen. Über die Pflege von domestizierten Varianten, Verbreitung und Eigenheiten der Wilden Varianten gibt diese Fähigkeit Auskunft. Jeder Wurf wird durch die Gefahrenstufe des Tiers erschwert. Bei Pflege muss um gesundheitliche Probleme zu behandeln ein weiterer Wurf auf Heilkunde mit der Erschwernis der Gefahrenstufe, abzüglich der übrigen Punkte aus der Tierkundeprobe.

Alchemistische Ordnung Allen Objekten, ob Blut, Minerale, Pflanzen, verfügt laut den Alchemisten über besondere Eigenschaften. Diese zu erkennen, zu extrahieren und mit anderen zu kombinieren sind drei verschiedene Proben, die im letzten Schritt bei Fehlschlägen zur Vernichtung ganzer Stadtviertel führen können. Auch fertige Kreationen dieser Schule können mit dieser Fähigkeiten erkannt werden. Die Probe ist dabei in der Regel 3/4 der zur Herstellung benötigten Probe. In der Regel muss der Anwender auch Zugriff auf ein Labor haben, ansonsten

muss er je nach Rezeptur mit heftigen Erschwernissen oder dem garantieren Scheitern rechnen. Für mehr Details siehe hierzu das Kapitel Alchemie.

Kräuterkunde Vielen Pflanzen in ganz Aurum Orbis haben von Natur aus Heilkräfte oder schädliche Wirkungen. Für die Erkennung und fachgerechte Verarbeitung werden zwei Proben auf diese Fähigkeit benötigt. Fehlschläge können dabei je nach schwere bis hin zu tödlichen Verwechselungen oder Selbstvergiftung führen. Für eine fachgerechte Verarbeitung muss in der Regel Zugriff auf eine Küche und entsprechendes Werkzeug bestehen, bei echten Laboren wird die Probe zum Verarbeiten um bis zu 5 Punkte erleichtert.

Götter und Aspekte

Arkane Wissen Die Arkanen Künste sind nicht nur auf das Auswendiglernen von Zaubersprüchen beschränkt. Sie alle beruhen letztendlich auf einer Sprache mit eigenem Vokabular und Grammatik. Wer dieser mächtig ist, kann seine Zauber leicht anpassen, um sie den eigenen Wünschen anzupassen. Diese erhöhen natürlich die Komplexität eines Zaubers und erfordern eine Probe auf arkanes Wissens, wobei übrig gebliebende Punkte die anschließende Zauberprobe bis zur ursprünglichen Komplexität erleichtern. Anbei ein paar Möglichkeiten: Effizientes Zaubern-Die Mana-Kosten für den Zauber werden bis zu 25% reduziert. Komplexität steigt um die gewählte Prozentzahl. Zusätzlich kann ein Anwender dieser Fertigkeit ihm nicht bekannte Zaubersprüche erkennen. Hierzu muss eine Probe in Höhe der dem Zauber entsprechenden Komplexität bestanden werden. Magier können nachdem sie diesen erkannt haben, mit einem Gegenzauber abblocken, wobei die Zauberprobe um die übrig gebliebenen Punkte aus der Erkennenprobe vereinfacht wird.

Sagen und Legenden Schon immer vermengten die Barden und Geschichtenerzähler die Wahrheit mit Elementen ihrer eigenen Fiktion. So ist zwar nicht immer auf solche Erzählungen verlass und doch kann es, wenn die Bücher des Gelehrten versagen, die Worte einer Ballade sein, die über den Kampf gegen uralte Übel und exotische Gefahren entscheiden kann. Mit dieser Fähigkeiten kann das Fehlen andere Wissensfertigkeiten zum Teil ausgeglichen werden, auch wenn der Meister die Informationen in geeigneten Rätseln verpacken sollte.

Adel und Persönlichkeiten

Historie

Geografie

Anatomie

4.3.5 Sonstige

Schleichen Frei; Wann immer eine Figur versucht unbemerkt zu bleiben, während sie sich bewegt, dann ist Schleichen gefragt.

Wahrnehmung

Athletik Rennen, Springen

Akrobatik Ausweichen, Balancieren, Manöver

Schwimmen Schwimmen, Tauchen

Klettern Klettern

Taschendiebstahl

Reiten

Kapitel 5

Effekte

Teil III

Ergänzung für Charaktere

Kapitel 1

Spezialisierungen/Professionen

1.1 Aufbau einer Profession/Spezialisierung

Jede Profession bringt sog. favorisierte und entlegene Fertigkeiten mit, bei denen jeweils der Lernmodifikator entsprechend erhöht und verringert wird. Dazu gibt es verteilt auf bis zu 6 Ränge, beginnend mit 0, Talente, Fertigkeiten-Foki und passive Vorteile. Pro Rang gibt es bis zu 4 mit Professionspunkten bezahlbare solcher Inhalte, sowie ein kostenloser, sobald der Rang durch Erfahrung freigeschaltet wurde. Höhere Ränge können dabei nicht eingesehen werden.

Kapitel 2

Gesundheit und Schwere Wunden

Die wichtigsten Werte für eine Figur ist die eigene Gesundheit. Diese wird durch die sog. Vitalität und Trefferpunkte verkörpert.

Vitalität - Dieser Wert ist entscheidend für das Überleben einer Figur. Sinkt sie auf 0 stirbt die Figur unweigerlich.

Trefferpunkt - Bevor eine Figur lebensbedrohliche und schwere Verwundungen einsteckt, geht jeder Schaden gegen diesen Wert. Ist er aufgebraucht wird Vitalität im Verhältnis 1:10 aufgebraucht.

Während die Regeneration von Trefferpunkten bereits während einer ersten echten Rast(8 Stunden) vollständig abgeschlossen ist, wobei Trefferpunkte nicht die aktuelle Vitalität übersteigen können, sieht es im Falle der Vitalität anders aus. In der Regel generiert eine Figur pro Rast ihre Vitalität mit der Regenerationsrate. Durch medizinische Behandlung können beide Regenerationen angehoben werden: 1h intensiver medizinischer Behandlung stellt alle Trefferpunkte wieder her. Für die Vitalität muss die Behandlung auf 12 ausgeweitet werden, wenn auch nicht zwangsläufig so intensiv, siehe hierfür die Fertigkeiten zur Heilkunde und regeneriert dabei die Hälfte der Vitalität. Schwere Verletzungen, wie fehlende Gliedmaßen reduzieren dauerhaft die maximale Vitalität, sofern sie nicht wiederhergestellt werden. Anbei eine Tabelle zur Übersicht der Auswirkungen einer derartigen Verletzung:

Kapitel 3

Kondition und Erschöpfung

Jede körperliche Aktivität fordert früher oder später ihren Tribut in Form von Erschöpfung. Der Grad der aktuellen Erschöpfung wird hierbei durch die Werte Ausdauer und Kondition verkörpert:

Ausdauer - Alle Körperlichen was über normale Gehen ohne Gepäck hinaus geht kostet in der Regel Ausdauer.

Kondition - Im Fall das einer Figur die Puste ausgeht oder sie einer langfristigen Belastung durch beispielsweise einen Gewaltmarsch mit Gepäck durch die Wüste ausgesetzt ist, sinkt die Kondition. Ausdauer kann im Verhältnis 1:10 durch Kondition ersetzt werden.

Erhält eine Figur die Gelegenheit für Atem zu schöpfen, so regeneriert sich pro Minute ein Zehntel der maximalen Ausdauer. Diese wird begrenzt durch die aktuelle Kondition. Kondition hingegen erholt sich vollständig über eine 8 Stunden Rast, wobei auch kleinere Pausen von einer Minstdauer von 1h die Kondition wiederherstellen. Eine niedrige Kondition belegt eine Figur außerdem mit zusätzlichen Mali auf seine Angriffs-, Parade-, sowie gekennzeichnete Fertigkeiten. 50% der maximalen Kondition erteilen einen Malus von 5, während 25% einen Malus von 10 erteilen. Bei 5% schließlich wird der Malus auf 20 angehoben.

Kapitel 4

Kampf

In Kampfsituationen wird das Kampfgeschehen in Runden eingeteilt. Zu Beginn jeder Runde wird der sog. PAI bestimmt. PAI steht dabei für: Parade, Attacke und Initiative. Initiative wird im Programm einmalig bei Ausrüsten einer Waffe berechnet und ohne das zusätzliche Punkt darauf verteilt werden können. Diese Werte werden über den Grundwert von Waffe, Attacke-Nahkampf/Fernkampf, Parade-Basiswert. In einer Runde stehen einer Figur 2 Aktionen zur Verfügung. Zusätzlich hat jede Figur noch min. eine Freie Aktion, wobei z.B. das Verlieren von Konzentration nicht als solche gilt. Runden bestehen aus 2 Phasen: Ansage und Ausführung. Während der Ansage, die bei der Figur mit der geringsten Initiative beginnt, müssen die Aktionen bestimmt werden. Die Ausführung selbiger Aktionen folgt anschließend, beginnend mit der Figur mit der höchsten Initiative.

Bei einem klassischem Angriff wird eine Probe auf das Waffentalent gemacht, modifiziert durch die Attacke. Ist der Angriff erfolgreich steht dem Ziel, falls es eine Parade offen hat, diese zu oder es kann als freie Aktion Ausweichen. In beiden Fällen muss eine entsprechende Gegenprobe gemacht werden, die allerdings nicht konkurrierend ist. Scheitert diese Probe war der Angriff erfolgreich und basierend auf der Waffe Schaden ausgewürfelt. Für 3 Punkte die beim Angriff übrig geblieben sind, erleidet das Ziel einen weiteren Punkt Schaden.

Kapitel 5

Ausrüstung

Teil IV

Ausrüstung & anderen Gegenständen

Teil V

Herstellung von Objekten

Teil VI

Kampf

Teil VII

Magie

Teil VIII

Geweihte

Teil IX

Meister & Hintergründe

Teil X

Zusätzliche Regeln