

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	4
1	Ein paar Abkürzungen	5
2	Strukturierung der Welt	6
3	Komplexitäts-Klassen	7
3.1	Mathematik zu Schranken für Spielerfortschritt	8
4	Proben	10
4.1	Übersicht	10
4.2	Arten von Proben	10
4.3	Besonderheiten	11
5	Sagenpunkte	12
5.1	Verdienstmöglichkeiten	12
5.2	Ausgabemöglichkeiten	13
5.3	Anmerkungen	13
II	Kreaturen	14
1	Übersicht	15
2	Attribute	16
2.1	Stärke	16
2.2	Mut	16
2.3	Gewandtheit	16
2.4	Fingerfertigkeit	16
2.5	Konstitution	16
2.6	Metabolismus	16
2.7	Intelligenz	16
2.8	Weisheit	16

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	4
2.9 Charisma	16
2.10 Aussehen	16
3 Sekundäre Attribute	17
4 Fertigkeiten	18
4.1 Übersicht von Fertigkeiten	18
5 Effekte	19
 III Ergänzung für Charaktere	 20
1 Spezialisierungen/Professionen	21
2 Ausrüstung	22
 IV Ausrüstung & anderen Gegenständen	 23
 V Herstellung von Objekten	 24
 VI Kampf	 25
 VII Magie	 26
 VIII Geweihte	 27
 IX Meister & Hintergründe	 28
 X Zusätzliche Regeln	 29

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 Mathematik zu Schranken für Spielerfortschritt

Um ein geeignetes Balanceing 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 bestimmten 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 $Q_{simplel}$ 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 Attributsverteilungen im Gesamtbild stimmig sind. Dazu gehört, dass mit einem Profil aus der niedrigeren Komplexitätsklasse, selbst für Proben zu Fertigkeiten aus S_3 aus $Q_{\text{simpel},1}$ 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.

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 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 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

Fingerfertigkeit

Konstitution

Metabolismus

Intelligenz

Weisheit

Charisma

Aussehen

Kapitel 3

Sekundäre Attribute

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 ($A=1$, $B=1.25$, $C=1.5$, $D=2$, $E=2.25$, $F=2.5$) 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 Übersicht von Fertigkeiten

4.2.1 Sonstige

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

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

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