

ORPHEUS

B - SCRIBBLES

ORPHEUS - HISTORY → | erzählt doch ! | Renderszenen

① Gefängniswelt von Außenwelt etabliert als ARBEITSLAGER
- Aufreiter, Aufseherhäuser, Straflingsbaracken

② Arbeitslager gräbt unterirdisch nach ERZ
und stößt dabei auf Höhensystem (alt)

③ Monster [von Elby heimgesucht] häusen in Höhlen
Orpus und grauen Arbeitern an; Aufreiter
sitzen im Sickeren und lassen trotzdem
weiter graben. BEFESTIGUNG der Mittelstadt

④ Revolte wohnt nicht durch Monsterbedrohung
Wachen getötet, Ausbruchsversuch scheitert
an Klippe

⑤ [Gegenschlag?]

⑥ Außenwelt bittet an, die Lizenzen gegen
Vergünstigungen weiter zu betreiben (leckeres Essen /
DROGEN)

⑦ wenige BUDDLER arbeiten weiter in Minen
(keine Kämpfer), versuchen mit Feuerwaffen
& Fallen den Monstern beizukommen

~~⑧~~ BONZO kottet das an, er will gelingt
der Außenwelt entgegentreten aber die
"weichen" Buddler und die Egal-Typen
aus Mittelstadt sind eine zu große Fraktion

⑧ BONZO spaltet sich mit seinen Jungs ab
(Außenweltkassen) weil er a) den Kontakt
nur AW nicht mehr haben kann und b)
in ~~Mid~~ Stadt Mid Stadt neulich zu sage hat

HISTORY

⑨

erste Seleten bilden sich

Silgen-Nacht / spinnen rum von
irgendeinem Befreier [Erlöser] und *feierten ~~Jünger~~
nerven die Leute in MIDSTADT (können nicht
mehr vernünftig schlafen) →
MIDSTÄTER und SEVTEAnhänger bauen
Fest für Selene → SEVTE baut "TEMPEL"

ORPHEUS - KREATUREN

- Orks
- Monster
- Greife landen 1x im Jahr → Escape
Leute stehen auf Wiese und warten ...
- Dämonen

Astro - Creatures

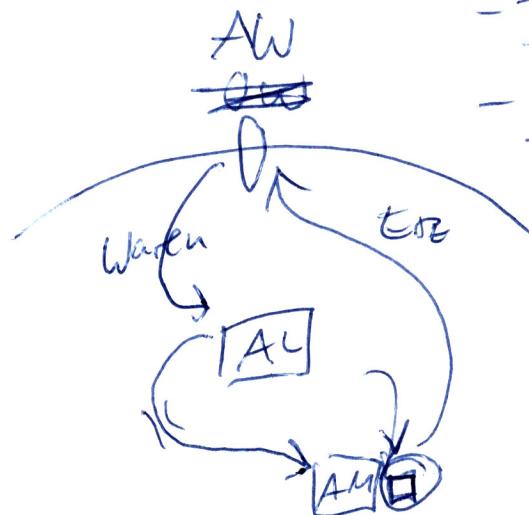
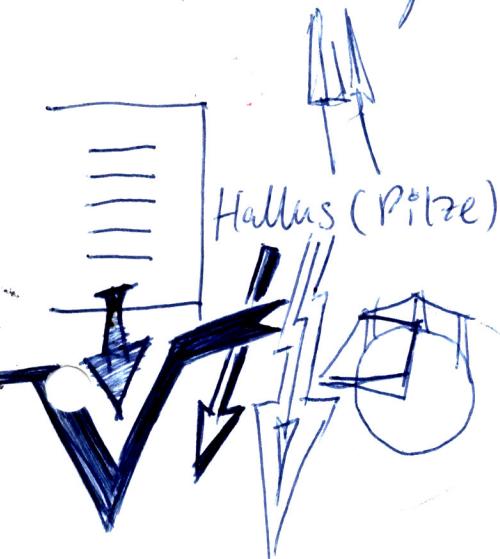
- Vogel → WARNEN vor
(zwitschern) hidden Orks

ORPHEUS-LOCATIONS

- ① Außenwelt
- ② Bouzo's Gladiatorenlager
- ③ Badder fort
- ④ Unterirdisches Buddler HQ
- ⑤ Psiftempel (Fort)
- ⑥ Midstadt Kescu (ursprüngliche Aufseher - befestigung) alter Aufseherhaus (relativ postzig)
- ⑦ Midstadt Outposts (Fort)
- ⑧ unter den Felsen Hölersystem
- ⑨ Ootklöhle (Dorf)

- Wahrnehmung

- Merkensystem



- Drogen

- Waffen (Brietkäse)

- Tiere

- Infos

- INTEGRATION mit NDS
- JMN → Info Priorisierung

Minecrawlersecret (Benutzte Behälter auf Minecrawlers)

→ << Psi-Drage (Menschen)

→ > Psi-Drage (Orks)

Alkohol Bier & Wein

3 Bier = 1 Fap = 1 Fl Wein
↓
Viel Wert

EP speichert Energie
(MANA)

EP-Erlögen + Spell

- a) Stufe 1 Only
- b) mehrere Ladungen

Farben oder MAN

Party



④ - 2 Sitz (1+1)

- Poke-Talking (Prioritätenliste)
- Waffentabelle → Anpassen

81 - Flag + ?

82 - Kine Schleuder

82 Big Jim, wie?

+ 83 Fiktiv, am Redi-Schloß festmachen
+ 85 WAFFEN

FALLEN

KAMPF



- Figurenengine

- Magiesystem überarbeiten

- WIE WIEDERBELEBUNG? (Schrein) [von Malinboss]

- Farbänderung ab Level 3

- Alle Talente (26 ff) // Gilden-tabelle

(MAKE)

Gegenstand (ohrring als ID)
PSI Magie kein Helm

- Muster Design

- Waffen Design (Spiellösungs relevante (feuer
wasser neu rich
bei Verschwinden))

= AI (Fangen, Fliehen)

- ALLTACKIE

- ALLE VOBS #### (Tabelle)

- 19

- 20 - 24

+ Talente 26 ff

- 32 (EXP)

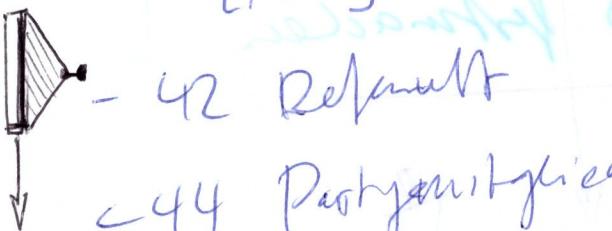
- 32 Körpertaktik
war EINE
(komplette Rüstung)

- 33 Ohrringe??

- 38 kein Zustand

- 40 AI Spell Selection (s. 44 OK)

- 40 default Fertigkeit
[Mut]



- 42 Reflekt

< 44 Partymitglied_Belegschaft-Spielraum

+ Monster & Tiere / Verhaltensmuster!

- 51

+ - 52 Tod & Folge

+ 52 ff ALLTALKIE

53 Neue New>

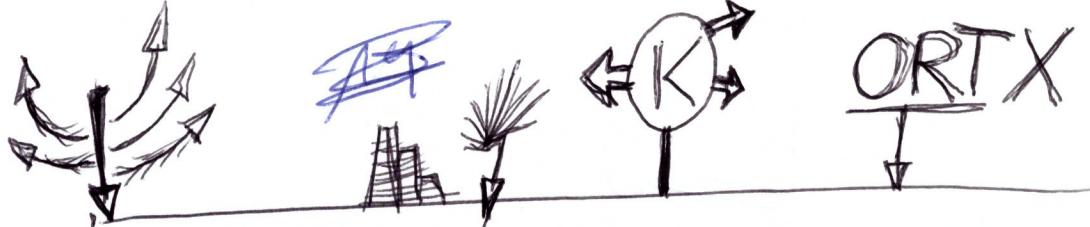
57 NEU (Kommu)

60 Tonfall

64 Waffenscripten

[65]

66 XP Pool

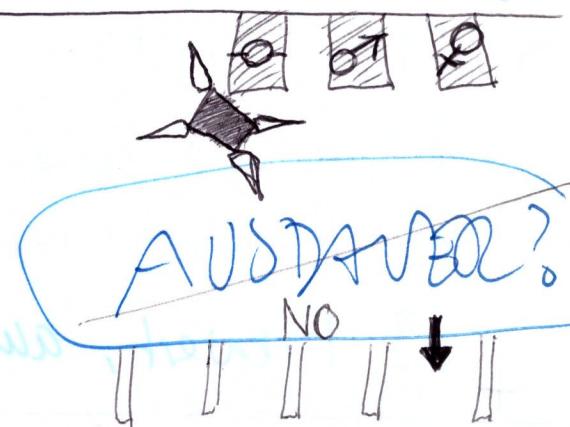


Obenwelt Veränderung Event

Trigger

(A+B in eine Dungeon Session)

→ Trigger geprüft

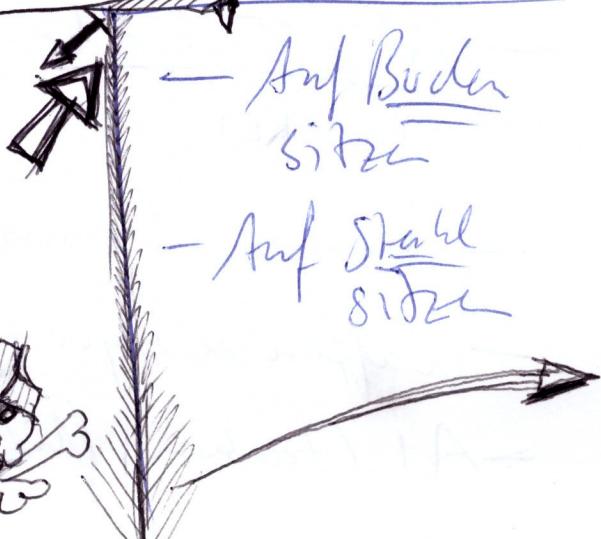


STR TP

WK
DK.

CON LP
AGA MANA
WIL WS

STR - CON	AT
Ka GE	GE
Di GE	MANA
AGA	WIL
WIL	



22



Besitzflag

Individual ODER Gruppe

Contains zero, sowas nichts
08/15 Items haben Gruppenflag.

NSC - Reactions -
[Kampf-] Guidelines

Im 1. Kapitel

(Att = nur bei Buddeln und so)

(Knockback nur von Masters = Att egal (Sc=Wurm))

~~plündern von NSCs → Leiche
durch~~

a) NSCs checken, bevor sie Tagesablauf
ändern
(nicht 100 mal dieselbe Leiche
plündern)

• Kritische Dialoge NICHT triggern wenn
Party - NSC = Freund?

Großer Auftrag = Lass meine Sachen in Ruhe!!

Ohrmackel

DAUERT 5 Min wieder durch
oder Knockback

Friedensangebot!

-Fallensteller raus

I-3

Orientierungsphase

3) Mithilfe läuft voll → HM kann
 SC Level 4-6 AL überföhrt FM → PSJ keine
 Feindschaft NL / AL → Drage
 2) → nur revidieren

II 1-3 Ortes konzentrieren raus

→ OW unsicher
 → keinen Marktplatz

Lage (NW)
 angesiedelt

II 4-6 3) Mithilfe ... ≈

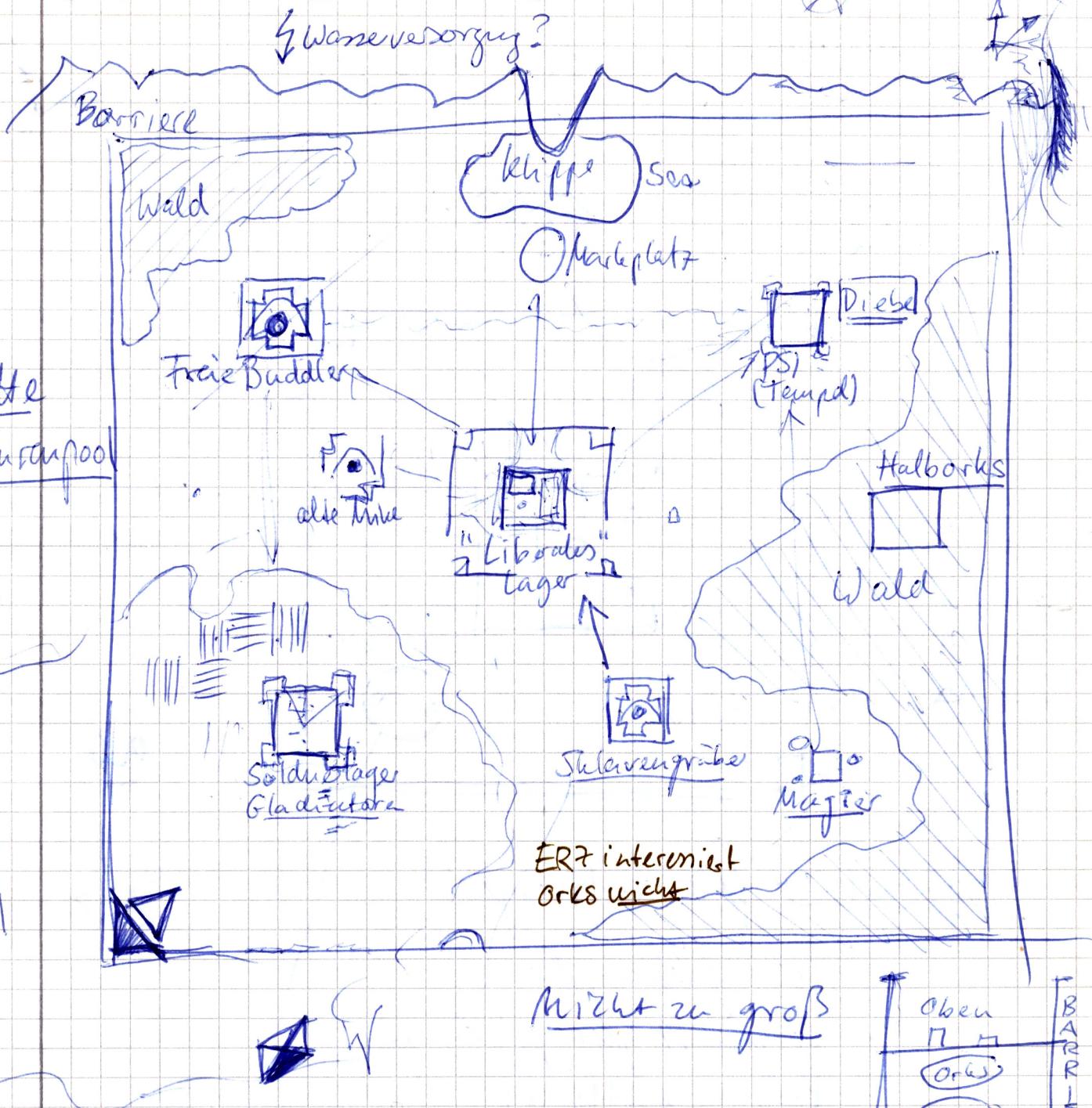
(II ENDE) 4) offene Kämpfer → Lage OW
 - Attitude DOWN (Chaos)

4-6

1) ? - Pwr-Negativ
 WS-Welle

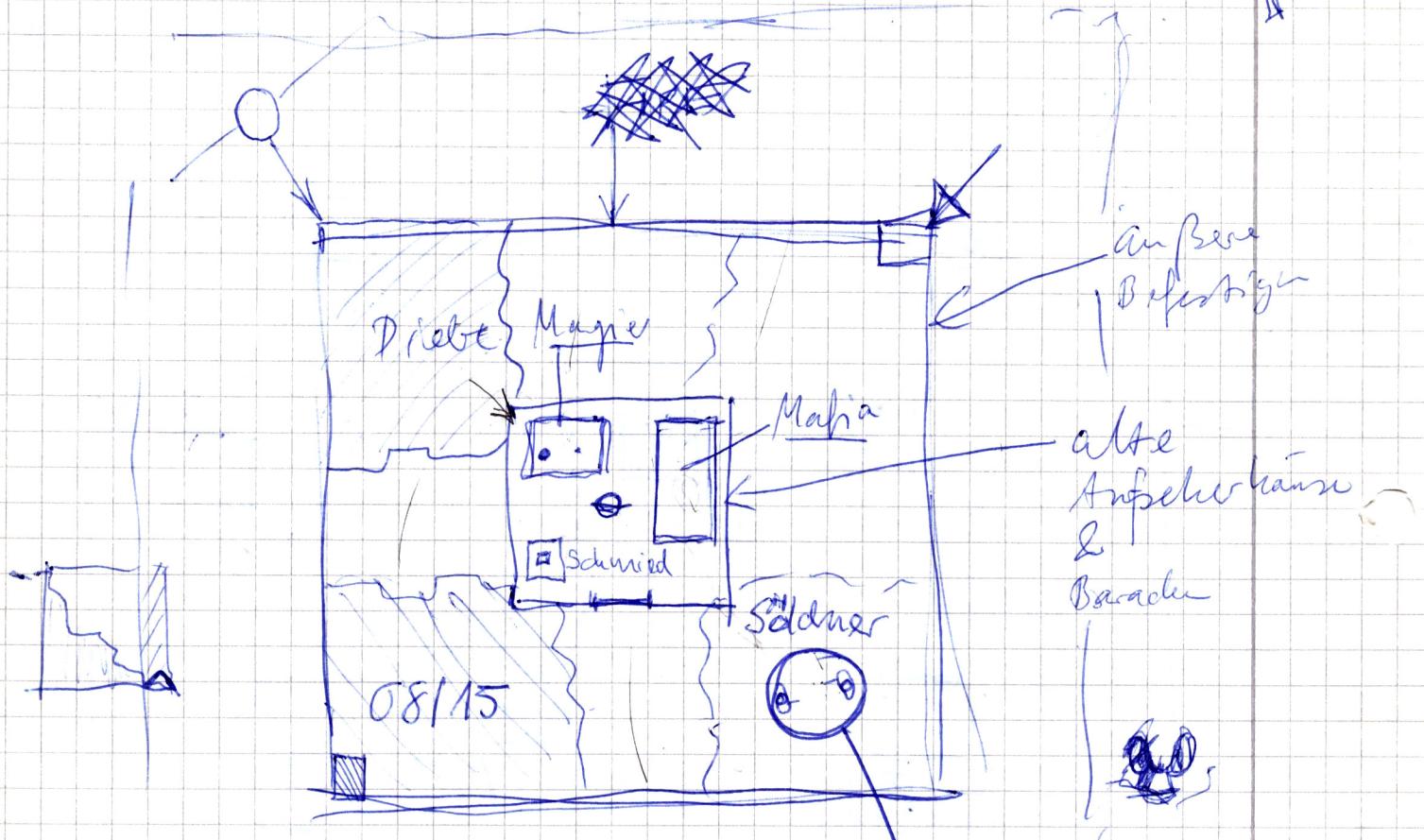
- Massentraum → Schlaf
 * ↓
 - Erdbeben → WS-Welle
 → Mithilfe voll

ORPHEUS - ÜBERSICHT



- Söldner zappeln Silberfeld
Von allen schwächen Gruppierungen
- PST bezahlt nicht schützen
aber auch nicht vor Söldnern
außer die BUDLER

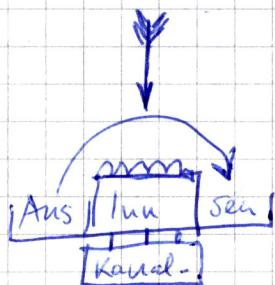
MIDSTADT - Das Liberale Lager



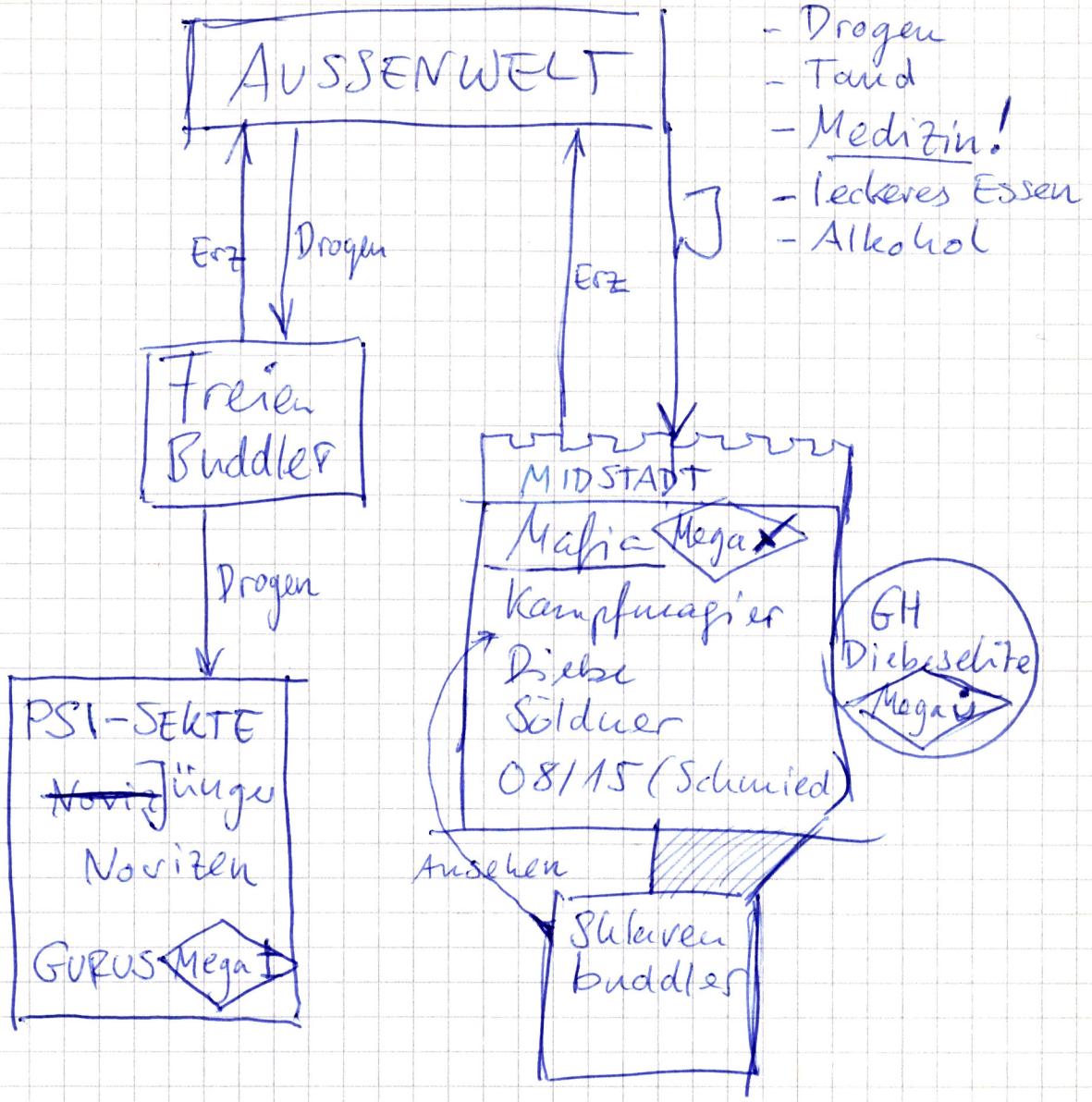
Motivation für Aufträge??

- Macst Kämpfe
- Vergünshungs Kämpfe
- Person entführt

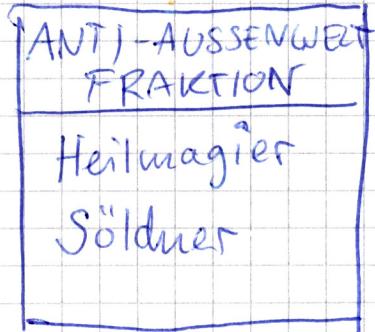
Araua



BESCHATTUNG
durch ~~die~~ NPC's



EVTL:



4 Lager

- 1) Das alte Lager.
- 2) Das neue Lager.
- 3) PSI - Sekte.
- 4) Buddlerfort.

5) [AUSSENWELT]

1) Mafia

Schwindel des alten Lagers

1) Kampfmagier

1) Buddler des alten Lagers (Freizeitschicht)

1) Söldner ~ (Mafiaschläger)

1) Diebe ~ (Mafiaspitze)

1) [08/15-Viertel] (größter Viertel)

→ diverse Lehrer

(Schwimmen, Akrobatic etc.)

4,1) Geheime Diebesgilde

1b) altes Buddlerfort

- (Arbeitsschicht) Buddler

- Söldner des alten Lagers

2) Heilmagier

2) "noble" Söldner

2) Erzdiebe

3) [Sekten - Jünger (08/15)]

3) Sekten - Novizen

3) Sekten - Gurus

3) Tempelwache

- 3) Sekten Gruppen (KEINE GILDE)

4) Freie Buddler

4) Buddler - Bodyguards

[4) Halborkes]

4) Freie Diebe (Fallen)

wilden
Spezial

5) Böser Beschwörer

Gilde
 - Eintrittsvoraus-
 - exclusiv ab LEVEL
 (andere Gilde)
 - gute Beziehung zu ... (Gilde)
 [neutrale zu ...]
 - schlechte Beziehung zu ...
 - soz. Funktion
 - Leruprogramm!
 - Ausbruchsplan

① Hohe Gilden: Mafia, Bruderschaft des Schweigens, Sekten Guru, Dämonen beschwörer
Ler 1- END

② Niedere Gilden: Mafia-Schläger, "noble" Söldner, Buddler Bodyguards, Mafiaspitzel, Erdiebe, Freie Diebe, Sekten Novizen, Kampfmagier, Heilmagier
Ler 1-7

③ MiniGilden: Alte Buddler, Freie Buddler

④ LEHRER Ler 1-3

④a) Gilden-Lehrer: { tel. Ler. - entgegen den Wünschen ihrer Gilde
Programmtechnisch

④b) Freie Lehrer: { identisch

⑤ Interne Gilden: Halborkes, Orks, Buddler, Freie Buddler
(kein Beitritt mögl.)

- alle GILDENLOSEN (Psi-Jünger / 08/15-Viertel) sind zu schwach um feindlich zu sein aufgrund der SC-Gildenzugehörigkeit

① Altes Lager (Söldner)
↳ Mafia (! Ritter)

Kampfmagier (Magier)

Schläger (Barbar)

☒ [Buddler]

Spitzel (Assassin)

x [Gildenlose]

④ PSI-Tempel

↳ Gurus

Novizen

Tempelwache

x [Jünger]

⑤ Dämonen beschwörer

② Neues Lager

↳ Heilmagier (Magier/Priester)
"noble" Söldner (Paladini)

Erdiebe (Dieb)

x [Bauern]

Oberwelt

(Kanalisation)

Minen - verlassene
Ork Höhlen

Alter Tempel

③ Freies Lager

(↳) Bruderschaft (! Dieb)

☒ [Freie Buddler]

Bodyguards

Freie Diebe (Ranger)

☒ [Halborkes]

Aufträge Jago & Sammler (Wenig Detektivrausfrage)

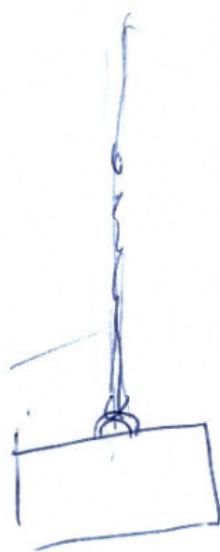
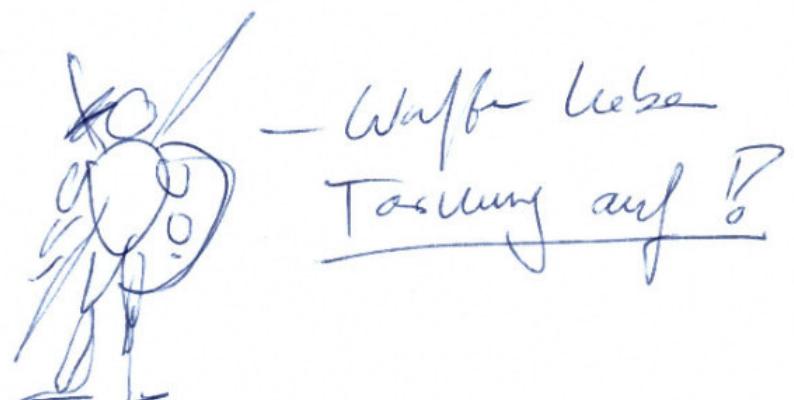
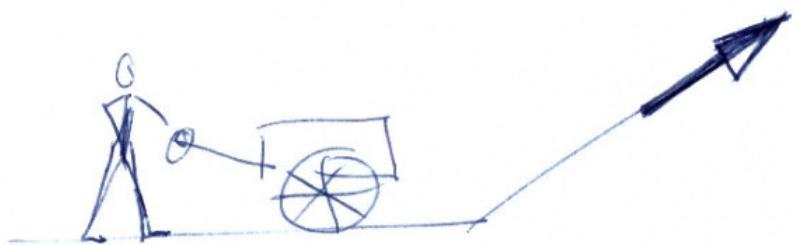
- 1) Sack mit Erz beschaffen - egal woher
- 2) Töte NSC X - Abschaffung von Selbste
- 3) Beschütze Miner bei der Arbeit
- 4) NSC X ist im Dungeon verloren gegangen - Finde ihn
- 5) Miner hat in alter Mine Item verloren - Bring' es raus
- 6) In Höhle unter 'Aclan sind Minenarbeiter → schlecht für Ernte
- 7) Vision: Abefahrt der Erwähnung aus alten Tempel habe
- 8) * Schmiede stehlen. Alarm (HIT Pfahl mit Silberst.)
- 9) ~~Abheben~~ ~~Abheben~~ Finde heraus, was in der PSI-Tempel mit GH-Gänge sind
- 10) Im Sumpf ist ein Monster : Töte es
(Abends)
- 11) NSC X hat Item Y → Beschaffen (♀)
- 12) beschworener Dämon in Höhlensystem X
- 13) Buddlefort wird von Soldaten belagert.
b) Erkennungsanzüge ausräumen
- 14) Mahnspint ist schief auf Item X - besorgen
- 15) Typ will seine Turzg wieder haben (sie ist im PSI-Lager)
- 16) Du sollst Kämpfer X in der Arena töten (hat gegen Junta aufgelehnt)

- 17) Es hat es mir gestohlen, bringt es mir wieder
- 18) Es kostet keine X und Y (es ist in Z)
- 19) ~~XXXXXX~~ Find X (Pfeletativ) und bring
Nun nach Y
- 20) Ich will insbelaufen! (2 Stobs bereit / 1 eins besetzt)
- 21) Muß was klauen, aber es ist schon ein Dieb
da ... [neuer Auftrag]
- 22) Belausche Gespräch, nich kennen die beiden

IgF

- A) Kino frech
- B) Der von Pusen bring
- C) Schatzpatrouille
- D) Töte X
- E) Morschaufzug XX
- F) Schindere Störer

Unterlage
ausprobieren
- Endet





Al - äm por Ray

- lange häute raus [ritzen]
- unterschätzen sich - strikz raus? [Brügeli]
- spielen [Lütfel]
- Fleischwanderungen + Wetten?
- Arena-kämpfe + Wetten
- Haus reparieren (Hämmern)

13 Jahre Glücksgriff

Zechfräser → Kohleperson ANPÖBELN - [neuer Dialogmodus]

⇒ „Bist schön sauber, Junge...“ "Hähähäh!!"

„Hast mal n bisschen Stoff?“

„Na, was is jetzt? Hast was?“

„Stoff, alte! Kleinst Stoff?“

„Hey kleine! Setz dich zu uns & zock mit uns he runde. (Ist ein ehrliches Spiel) Besuchspen gibt's nicht, aber?“