

Hike-Venture

Charakter

Ein PC hat folgende 4 Attribute und darf 50 Punkte frei auf seine gewünschten Attribute Verteilen. Die Attribute fangen bei jeder Klasse bei 5 an und können nicht am Anfang über 20 gesteigert werden. Jede Klasse hat zusätzlich noch 2 Attribute, die immer erhöht werden bei der Auswahl der Klasse. Ein Beispiel wäre der Krieger mit +1 Stärke und +1 Geschick. Jede Klasse startet mit einem vorher festgelegten Leben, welches sich mit den Punkten, die man in Konstitution steckt, erhöhen oder sogar verringern kann.

Attribute

- **Stärke** – Erhöht den Angriffswert, den Trefferwert und die Inventargröße.
- **Geschicklichkeit** – Kritischer Schaden (und Angriff sowie Trefferwert beim Schurken).
- **Konstitution** – Erhöht das Maximale Leben.
- **Intelligenz** – Erhöht den Angriff beim Castern und erhöht die Maximalen Verbrauchsressource

Rüstungsklasse = Ist von der Rüstung abhängig

Angriffswert = Entspricht dem Modifikator in Stärke oder Geschick

Trefferwert = Jeweiliger Modifikator + Zufallswert

Inventargröße = Jeder Punkt in Stärke entspricht einem Inventarplatz

Leben = KON-Modifikator * 10

Ressource = INT-Modifikator * 10

Wert	Modifikator
8	-1
9	-1
10	0
11	0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3
17	+3
18	+4
19	+4
20	+5

Story

Der Spieler soll mit jedem PC die Story durchspielen können, das heißt jeder sollte durch verschiedenen Variationen bestimmter Talente Probleme lösen können.

Beispiel: Der Krieger steht vor einer verschlossenen Tür und muss einen Weg reinfinden. Als Krieger versucht er die Tür aufzubrechen. Dazu wird im Hintergrund ein Zufallswert berechnet, der dann mit dem Modifikator in Stärke verrechnet wird. Wenn das Ergebnis nicht eine vorher festgelegten Wert erreicht oder überschreitet, bekommt der PC einen Malus. Jedoch ist es für den Spieler durch einen 20ger Wurf einen Bonus zu erlangen in Form von Gold oder Buffs. Die Attributwerte, die verwendet werden, sind von dem jeweiligen Event abhängig.

Kampf

Ob ein Spieler im Kampf trifft oder verfehlt hängt von Zwei Faktoren ab. Diese Faktoren sind die Rüstungsklasse des Gegners und ob der Zufallswert zusammen mit dem Primärwert der Klasse diesen

erreicht oder überschreitet. Ein Beispiel wäre: Der Krieger kämpft gegen einen Wolf mit einer Rüstungsklasse von 7. Damit es zu einem Treffer kommt benötigen wir damit einen Wert von 7 oder höher. Unser Krieger hat 18 Stärke und damit einen Modifikator von +4. Unser Zufallswert hat eine 11 ergeben, d. h. unser Trefferwert beträgt jetzt 15 und hat damit die Rüstungsklasse von 7 überschritten was einen Treffer des Gegners bedeutet.

Kritische Treffer

Ein Kritischer Treffer kommt dann zustande, wenn der Zufallswert ohne jegliche Modifikatoren 20 errechnet. Fähigkeiten und verschiedenen Ausrüstungsgegenständen können die Voraussetzung reduzieren, z. B. von 20 auf 18-20.

Kritischer Schaden

Der Kritische Schaden ist von dem Geschicklichkeitswert abhängig und errechnet sich wie folgt. Wenn ein Spieler einen Wert von 10-11 in Geschick hat, verursacht sein Kritischer Treffer doppelten Schaden, da sein Modifikator eine 0 beträgt. Das heißt das sich der Multiplikator alle 2 Level um 0,25 erhöht. Dann würde der Multiplikator bei 12 Geschick 2,25 betragen und sich erst wieder bei 14 um 0,25 erhöhen.

Fähigkeiten

Jeder Spieler besitzt dieselbe Anzahl an Fähigkeiten, die er im Kampf einsetzen kann. Fähigkeiten erlauben es dem Spieler mehr Schaden oder bestimmte Effekte hervorzurufen. Der Schaden der Fähigkeiten ist festgelegt und skaliert mit dem jeweiligen Primärattribut mit. Das heißt wenn der Krieger die Fähigkeit Spalten einsetzt die 10 + STR an Schaden verursacht und er einen Modifikator von +4 in Stärke hat, heißt dies einen Gesamtschaden von 14. Dadurch wird die Weiterentwicklung des eigenen Charakters ermöglicht.

Gegner

Die Gegner im Spiel werden in versch.

Beispiel: Ein Wolfsrudel und der Anführer des Rudels greifen an. Der Wolfsführer hat einen Skill der die Angriffskraft vom Rudel erhöht. Das Rudel kriegt pro Runde immer mehr Schaden. Um etwas dagegen zu tun sollte man erst das Rudel und dann den Anführer angreifen. Der Anführer kriegt nämlich keinen und ist an sich ziemlich schwach.

- Monster haben Skills und auch nur begrenzt.
- Skills sollten gleichzeitig auch als eine Spielmechanik dienen.

Klassen

Krieger

Primärattribut: Stärke

Attributbonus: +1 STR und +1 KON

Leben: 130

Ressource: 70

Rüstungsklasse: Plattenrüstung (15)

Waffe: Schild und Schwert

Fähigkeiten:

- **Spalten** – Wenn ein Gegner mit Spalten getroffen wird reduziert es den Abklingzeit von Hinrichten. Diese Fähigkeit hat einen Abklingzeit von zwei Runden. Kostet 30 Wut. 2 Runden Abklingzeit. **Schaden = 10 + STR**
- **Hinrichten** – Ist bei Gegnern die noch 20% ihres Lebens einsetzbar. Wenn ein Gegner mit dieser Fähigkeit getötet wird werden die Wutkosten zurückerstattet. Kostet 40 Wut. 3 Runden Abklingzeit. **Schaden = 20 + STR**
- **Taunt** – Lenkt die gegnerischen Angriffe auf sich selbst und erhöht die Rüstungsklasse um 2.
- **Schildschlag** – Ein Schlag mit dem Schild der einem Gegner die Rüstungsklasse um 2 reduziert. Kostet 20 Wut. 6 Runden Abklingzeit. **Schaden = 5 + STR**
- **Wirbelsturm** – Erlaubt es dem dir deinen nächsten Angriff auf alle Gegner zu wirken. Kostet 30 Wut. 3 Runden Abklingzeit. **Schaden = 5 + nächster Angriff**

Spezial:

- **Rache des Champions** – Reduziert den Abklingzeit aller Skills um 2 und erhöht den Schaden um 1 + STR. Stellt bei jedem Angriff für die nächsten 4 Runden 10 Leben wieder her, reduziert aber die eigene Rüstungsklasse um 4. Einmal pro Kampf einsetzbar.

Druide

Primärattribut: Intelligenz

Attributbonus: + 1 INT und +1 KON

Leben: 80

Ressource: 120

Rüstungsklasse: Lederrüstung (13)

Waffe: Stab

Fähigkeiten:

- **Heilender Regen** – Heil alle Verbündeten und dich selbst um 20 Leben. Kostet 20. 3 Runden Abklingzeit. **Heilung = 20 + INT**
- **Fliegenpilz** – Verursacht allen Gegnern 10 Schaden und jede Runde danach 5. Hält 3 Runden. Kostet 40. 3 Runden Abklingzeit. **Schaden = 10 + INT**
- **Wiederbeleben** – Kann einmal pro Kampf einen Gefallenen Kameraden mit 50% seines Maximalen Lebens von den Toten zurückholen.
- **Verwurzlung** – Betäubt einen Gegner für eine Runde. Kostet 20. 6 Runden Abklingzeit.
- **Rankenhieb** – Fügt einem Gegner 20 Schaden zu. **Schaden = 20 + INT**

Spezial:

- **Gestaltwandel** –?

Waldläufer

Primärattribut: Geschicklichkeit

Attributbonus: +1 GES und +1 INT

Leben: 90

Ressource: 110

Rüstungsklasse: Lederrüstung (13)

Waffe: Bogen oder Dolche

Fähigkeiten:

- **Zorn der Wildnis** – Dein Wolf wird mit Zorn erfüllt und verursacht jetzt 5 Schaden mehr. Kostet 10. 3 Runden Abklingzeit. **Schaden = 5 + GES**
- **Mal des Jägers** – Erhöht den Schaden und die Trefferchance auf den markierten Gegner um 2. Gilt für alle Verbündeten. Hält 3 Runden. Kostet 40. 3 Runden Abklingzeit. **Schaden = 2 + GES.**
- **Tollwütiger Biss** – Dein Wolf verursacht allen Gegner 10 Schaden, aber reduziert die eigene Rüstungsklasse um 1 für 1 Runde. Keine Abklingzeit, wenn Zorn der Wildnis aktiv ist. **Schaden = 10 + GES**
- **Durchdringender Schuss** – Ignoriert 2 Rüstungsklasse und verursacht 10 Schaden. Kostet 20. 3 Runden Abklingzeit.
- **Tarnung** – Lässt dich eins mit der Natur werden, so dass du eine Runde nicht angegriffen werden kannst außer durch Flächenzauber. 5 Runden Abklingzeit.

Spezial:

- **Wolfsgeist** – Du und dein Wolf werdet eins. Deine Kritische Treffer Chance steigt um 3. 10 Runden Abklingzeit.

Hexenmeister/Magier

Primärattribut: Intelligenz

Attributbonus: +2 INT und -1 STR

Leben: 70

Ressource: 130

Rüstungsklasse: Stoff (11)

Waffe: Zauberstab

Fähigkeiten:

- **Äthersturm/Höllenturm** – Ruft einen Sturm aus reinem Äther hervor und verursacht jedem Feind 40 Schaden und verringert deren Trefferchance um 2. Kostet 30. 5 Runden Abklingzeit. **Schaden = 30 + INT**
- **Magisches Geschoss/Chaos Geschoss** – Schießt vier Magische Geschosse, die auf einen oder mehrere Gegner teilbar sind und jeweils 5 Schaden machen. Kostet 20. 3 Runden Abklingzeit. **Schaden = 20 + INT**
- **Ätherwand/Höllentor** – Erhöht die Rüstungsklasse um 5 für 2 Runden. Kostet 30. 5 Runden Abklingzeit.

- **Vernichtung/Auslöschung** – Verringert die Rüstungsklasse um 1 und fügt dem Gegner pro Rund 1 Schaden zu. Hält 4 Runden. Kostet 30. 5 Runden Abklingzeit.
- **Energieraub/Lebensentzug** – Raubt Lebensenergie des Gegners und fügt sie deinem Leben hinzu. Stiehlt dem Gegner 5 Leben. Kostet 20. 4 Runden Abklingzeit.

Spezial:

- **Archon Form/Form des Teufels** – Du wirst zu Verkörperung der Magie. Für 4 Runden sind alle Abklingzeit entfernt und deine Zauber kosten nur noch die Hälfte. Einmal pro Kampf einsetzbar.