**Tiere**

Tiere knocked out nicht sofort tod

* stats in den Profilen
* kampf relevant monster waffe

## Quelle von Tieren:

* Händler
* Nester
* Welpen
* Zähmen

## Animalhandling:

* Beibringen von skills
* Beruhigen
* Zähmen
* Einfach ein Check, du hast, oder nicht
* Fünf Checks und drei müssen erfolgreich sein
* Pokémon – Fangversuch, Tier entscheidet, ob es abhaut – Köder werfen, damit es nicht abhaut (Nach jedem misslungenen Versuch, wird es wahrscheinlicher, dass das Tier wegläuft) – Value Check
* Mere exposure, man trifft das Tier öfter und es gewöhnt sich an eine Person, dadurch zähmt man es sozusagen automatisch (keine Checks, eher eine DM Entscheidung)

## Progressionsystem:

Tamingpoints tauschen gegen skills oder gegen Fähigkeiten

Oder feste Werte von beiden und austauschen

Progression „bar“ jede downtime taming erhöht die leiste / geteilt durch divisor

Vorteil fortschritt auch mit niedrigen values,

schwerere Tiere höhere Werte für die progressbar /höhrer teiler

values erhöhen leiste stück für stück jedesmal voll => taming punkte

Taming Punkte tauschen gegen fähigkeiten mit unterschiedlichen Preisen

Progression punkte quelle taming

**Loyalty: nachlesen**

Loyalty muss aufgebaut werden

Abzug bei knock-out

Abzug bei Vernachlässigung

## Welche Fähigkeiten:

Steine droppen aus dem Flug(throwing?) 🡪 Unklar, ob wirklich Mehrwert

Anscheißen

Alamieren, wache

Angreifen: Statuseffekte, Schaden

Ablenkung

Sprechen (papagei)

Botentätigkeiten

Suchen / Auskundschaften

Grappeln (bein festhalten / beißen)

Interrupt (gesicht angreifen?)

Fährtenlesen

#### Neu: 06.06.2021

* Holen/Bringen – Apportieren
* Riecht Gift
* Einschüchtern
* Graben / Falle stellen (Auch Fallen bauen, i.S.v. einer Spinne – Spinnennetz)
* Leuchte
* Zieh Dude weg (Beseitigung einer bewusstlosen Person – u.a. auch, aus dem Schlachtfeld ziehen)
* Versteck dich!
* Verfolgung aufnehmen

Ausdauer?

Treats für wiederherstellung???

Oder Treats um loyalty zu erhöhen

Taming steigert loyalty

## Überleben der Tiere:

Hohes Dogde

~80% dogde passiv keine single action

Kleine Tiere miss chance 60%

Chance auf bewusstlosigkeit => loyalitätsverlust

Anzahl Tiere:

direkt Abhängig von Skillwert 20-100

Tiere unterschiedliche Betreuungskosten

Bär viel, huhn so gut wie gar keine

## Einteilung:

Groß

Mittel: mehr leben

Klein: miss chance

(Passiv ausweisweich 80% für klein und mittel)

Coole endgame viecher:

Phönix: brennen auslösen bei attacken, wiederbeleben

Drachen

## Luft:

Papagei

Falken

Rabe

Taube

Eule

## Land:

Hunde

Hühner

Katzen

großkatze

Wolf

Ratten

Echsen: kaltblüter, „klebefüße“ (chrissi)

Affe: Diebstahl, werfen

Schlangen: gift attacken

## Wasser:

Krokodile

Delphin

Hai

Schildkröte

Oktopus

Aale

## Sonderklasse: Erfundene Tiere

Phönix:

Feuerspeiersalamander

Marsupilami

Chameleon

Tier mit Versteckeraufbewahrung( im Magen, nicht ätzend??), Hamster“backen“

### Insekten:

Käfer ding das blenden / sonnereflektieren kann (unauffällig bis…)

Stinke Tiere

Spinnen: seile

Tarantel: schießt haare

## Attribute: Die relevant sind

Intelligenz (Anzahl an Fähigkeiten Slots?)

* Ein Intelligenzpunkt pro Fähigkeit, die aktiv ausführbar ist 🡪 Intelligenz wird in absoluten Zahlen gesehen

Stärke (Absolute Zahlen – oder relative Zahlen? Ist 10 so viel wie bei einem Menschen, oder für einen Raben durchschnittlich, wenn 10 den Durchschnitt darstellt)

Agilität

Charisma auf 1 bei allen Tieren

Instinkt 🡪 Reflex- Instinkt? Tierische Instinkte – Ein Rabe kann hier vergleichsweise höhere Werte als eine Taube

Physical 🡪 Alle Tiere haben hohe Physical Werte

## Skills:

Skills werden zu Beginn festgelegt und können nicht mitgelevelt werden

* Schleichen
* Acrobatic
* Armed
  + Skalierung: Wer ist mit seinen Fähigkeiten am meisten darauf ausgelegt zu kämpfen?
    - Insgesamte Skalierung im Vergleich mit anderen Tieren der gleichen Klasse (Luft, Wasser, Boden)
    - Trotzdem ins Verhältnis mit der Natur eines Tieres setzen
* Unarmed
* Throwing
* Intimidation
* Dodge
* Swimming
* Running
* Performance
* Perception
  + Bei Tieren nicht zu sehen, wie der Check bei Chars, weil hier nur grobe Wahrnehmungen gerolled werden (keine Details, etc)
* Interne Skills, die nur bestimmte Tiere haben
  + Infrarot-Erkennung
  + Sprechen (Papagei)

## Sonstige Infos

Armor

Leben

Ausdauer