

Trident RPG

These are rules for an TTRPG system that I am currently designing.

- [Regeln für Spieler-Charakter](#)
 - [Basic Character Statistics](#)
 - [Ressourcen](#)
- [General Rules](#)
 - [Roll Resolution](#)
 - [Basic Actions](#)
 - [Conditions](#)
- [Origins](#)
 - [Cultural Origins](#)
 - [Personal Origin](#)
- [Macht-Quellen](#)
 - [Konflikt](#)
 - [Devotion](#)
 - [Knowledge](#)
 - [Summoning](#)
- [Macht-Pfade](#)
 - [Krieger](#)
 - [Caster](#)
 - [Warden](#)
 - [Specialist](#)
- [Skills](#)
- [Pathfinder 2e Hack](#)
 - [Power Sources and Paths](#)

Regeln für Spieler-Charakter

Basic Character Statistics

Main Statistics

Attributes

- Strength - improves Stamina damage done
- Dexterity - improves Morale damage done
- Willpower
- Intellect

Action Training

- Strike - uses Strength or Dexterity attribute
- Speak - uses Willpower or Intellect attribute
- Sense - uses Dexterity or Intellect attribute

Defense Training

- 1 Defense for each Attribute

Pools

- Stamina - is $\text{Origin stamina} + \text{Strength} + \text{Dexterity}$
- Morale - is $\text{Origin morale} + \text{Willpower} + \text{Intellect}$
- Resources - Fokus, Energy, Material
- Empowered - is on or off

Character Sheet

Block	Strength
4	4

Willpower	Resist
2	2

0	1
Evade	Dexterity

1	2
Intellect	Solve

1
Level

4
Strike

2
Sense

2
Speak

Attack 1	
4	4
STR 2 DEX	Strike

+8

Attack 2	
1	4
STR 2 DEX	Strike

+5

Diagram of a linked list with 5 nodes. The nodes are represented as boxes with three columns: data, next pointer, and a label. The first node has data 10, next pointer 4, and label 4. The second node has data 18, next pointer 4, and label 2. The third node has data 24, next pointer null, and label null. The fourth node has data 12, next pointer 10, and label 1. The fifth node has data 15, next pointer 12, and label 1. The next pointer of the first node points to the second node, and the next pointer of the second node points to the third node. The next pointer of the third node is null. The next pointer of the fourth node is null. The next pointer of the fifth node is null.

Evade			10	4	16
10	1	0			
-1	DEX	Evade		2	

Stamina			10	5
5	4	1		
Origin	STR	DEX		

Block			18	4	24
10	4	4			
	STR	Block			

Block			18	4	24
10	4	4			
	STR	Block			

Morale			8	8
5	2	1		
Origin	WIL	INT		

Ressourcen

Aktions-Ressourcen

Fokus

Mit Fokus konzentrierst du all deine Wahrnehmung auf ein Ziel - oder fühlst in dich selbst hinein.

Du kannst nach 1 Minute Beobachtung oder Meditation Fokus auf ein Ziel oder dich erhalten. Du wirfst alle Checks mit +2 gegen ein Ziel mit Fokus. Du hast +1 auf alle Checks bei Fokus auf dir selbst. Beides ist nicht kombinierbar.

Du kannst so oft Fokus auf Kreaturen erhalten, wie dein Fokus-Pool groß ist. Weiteres erhalten von Fokus entfernt einen bestehenden Fokus. Du kannst mehrmals Fokus auf das gleiche Ziel erhalten, dies bringt dir ohne zusätzliche Fähigkeiten jedoch nichts.

Deine Macht-Quelle und -Pfad geben dir andere Möglichkeiten, Fokus zu erhalten und zu verwenden.

Energie

Durch Energie bündelst du all deine Kraft für einen kurzen Moment, um große Taten zu vollbringen.

Du erhältst deinen kompletten Pool an Energie während deiner täglichen Vorbereitungen nach einer langen Rast. Außerdem kannst du jeden verbrauchten Energiepunkt durch 1 Stunde Rast wieder aufladen. Du kannst für eine Aktivität einen Energiepunkt verbrauchen, um alle dafür benötigten Checks mit +2 zu werfen.

Deine Macht-Quelle und -Pfad geben dir andere Möglichkeiten, Energie zu erhalten und zu verwenden.

Material

Material sind sowohl diverse Zutaten, welche du sammelst, also auch die Gegenstände, die du aus ihnen herstellst. Diese Gegenstände beherbergen einen Teil deiner Essenz und haben daher Macht.

Du erhältst deinen kompletten Material-Pool an Zutaten während deiner täglichen Vorbereitungen nach einer langen Rast. Außerdem kannst du jede verbrauchte Zutat durch 1 Stunde Sammeln

wieder aufladen. Du kannst einen Gegenstand durch einen ganzen Tag Herstellung erschaffen. Du kannst eine Zahl Gegenstände in Höhe deiner Material-Pool-Größe haben.

Du kannst eine Aktivität mit einer Zutat oder einem Gegenstand in einer Hand ausführen, beides wird dabei verbraucht - entweder materiell oder die innenwohnende Macht. Eine Zutat gibt +1 auf alle benötigten Checks, ein Gegenstand +2.

Deine Macht-Quelle und -Pfad geben dir andere Möglichkeiten, Material zu erhalten und zu verwenden.

Aufladung

Aufladung ist eine tägliche Ressource. Du kannst pro Tag so oft Aufladung erhalten, wie die Größe deiner Fokus-, Energie- und Material-Pools zusammen. Das heißt, auf Stufe 1 kannst du normalerweise 2 mal täglich aufgeladen sein.

Du kannst stets eine deiner täglichen Aufladungen erhalten indem du dich 1 Minute lang konzentrierst. Zusätzlich bietet dir jede Macht-Quelle eine effektivere Möglichkeit, Aufladung zu erhalten.

Aufladung hält 2 Runden lang an. Während du aufgeladen bist, wirfst du alle Checks mit +2 (sollte in höchstes mögliches Training gewandelt werden können) zu werfen. Dein Macht-Pfad bietet dir zusätzliche Verwendung für Aufladung.

Charakter-Ressourcen

Ausdauer

Ausdauer ist das Maß, in dem du körperliche Belastung und Verletzungen aushältst.

$$\text{Ausdauer} = \text{Ursprung} + \text{STR} + \text{DEX}$$

Fällt deine Ausdauer auf 0, bist du Erschöpft.

Moral

Moral ist das Maß, in dem du geistige und seelige Belastung aushältst.

$$\text{Moral} = \text{Ursprung} + \text{WIL} + \text{INT}$$

Fällt deine Moral auf 0, bist du Entgeistert.

Festigung

Jede der Verteidigungen kann Festigung haben. Jeder Punkt Festigung hebt den Hohe Zielwert der Verteidigung um 3.

Bei einem Erfolg gegen diese Verteidigung kann als Reiter-Effekt ein Punkt Festigung entfernt werden (2 bei Triumph).

General Rules

Roll Resolution

Roll Calculation

A roll is always

$$\text{Roll} = 1d20 + \text{Attribute Bonus} + \text{Training Bonus} + \text{Resource Bonus}$$

Defense Calculation

A defense has 2 values. A low target value and a high target value.

$$\text{Low Defense} = 1d20 + \text{Attribute Bonus} + \text{Training Bonus} + \text{Resource Bonus}$$

$$\text{High Defense} = \text{Low Defense} + 4 + \text{Fortification}$$

Roll Results

If a roll is at least the low defense value you get 1 success. If it is at least the high defense value you get 2 successes.

If you roll a 1 or miss the low defense value by 10 you reduce your successes by 1. If you roll a 20 or beat the high defense value by 10 you get one more success.

So you will get between -1 and 3 successes.

Successes	Result	Effect
-1	Disaster	Roll's disaster effect + target's rider
0	Failure	target's rider
1	Pass	Roll's success effect
2	Success	Roll's success effect + actor's rider
3	Triumph	Roll's triumph effect + actor's rider

Roll Modifiers

- With Assurance: Rolled Disasters become Failures. On rolled Failures, the target can't use its Rider.
- With Risk: Rolled Failures become Disasters.
- With Ease: Rolled Successes become Triumphs.
- With Difficulty: Rolled Triumphs become Successes. On rolled Successes, the actor can't use its Rider.
- Fated: Rolled Passes become Successes when the die roll is 11 or higher Failures otherwise.

With Assurance and With Risk negate each other, as do With Ease and With Difficulty.

Basic Actions

Discover

Research

Observe

Influence

Attack

An Attack is a roll with the Strike training against the target's Evade defense. It has the following results:

- Disaster: You are off-guard (-2 to physical defenses) until the start of you next turn.
- Pass: You cause 2 + half Strength Stamina damage
- Triumph: You cause 4 + half Strength Stamina damage

Any attack since the start of your turn after the first is done With Difficulty and With Risk.

The target can instead use its Block defense but then, any attack against it is made With Ease (this means that any further attack in a turn is only made With Risk).

Quip

A Quip is a roll with the Speak training against the higher of the target's Resist or Solve defense. It has the following results:

- Disaster: You are off-wits (-2 to mental defenses) until the start of your next turn.
- Pass: You cause 2 + half Willpower Morale damage
- Triumph: You cause 4 + half Willpower Morale damage

You can only make Quip per turn.

Interact

Support

Help

Move

Conditions

Off-Guard

You are unable to defend yourself properly. You take a **-2 penalty to Block and Evade** defenses.

Off-Wits

You are off track with your thoughts and easily distracted. You take a **-2 penalty to Resist and Solve** defenses.

Fatigued

You are out of energy and need rest. You take a **-2 penalty to all checks**.

Aghast

Your spirit is shattered and you see no good way forward. You take a **-2 penalty to all defenses**.

Origins

Origins are the things that formed you before you became an adventurer. You normally have 2 origins.

Origins

Cultural Origins

Noble

You were born into nobility.

- Boost in Society skill, unlocks Courtly Graces
- Get a fine weapon

[1] Demand Authority

On a roll to Influence in a social interaction you gain the following Rider:
The target loses your WIL Morale. If this reduces their Morale to 0 they become one step friendlier for one day.

Origins

Personal Origin

You can only have 1 personal origin.

Macht-Quellen

Macht-Quellen sind die Art und weise, auf die du dein Handeln stärkst. Sie bieten eine Erklärung für mächtige Aktionen und übernatürliche Kräfte.

Macht-Quellen bieten dir immer:

- Eine oder zwei Arten, Ressourcen aufzuladen - passend zu den benötigten Ressourcen deines Macht-Pfades
- Eine Art, Aufladung zu erzeugen
- Boni in Basis-Aktionen und Verteidigungen (insgesamt X, maximal Y pro Wert)
- Talente, um die Nutzung der Macht-Quelle zu vertiefen

Konflikt

Du erblühst im Konflikt. Ab verbaler, kämpferischer oder magischer Schlagabtausch - du magst kämpferische Wettbewerbe.

Ressourcen

Du erhältst

►Ziel Erfassen (Fokus)

Bedingung: Deine letzte Aktion hat einer Kreatur Schaden zugefügt.

Du erhältst Fokus auf die Kreatur.

Aufrühren (Energie)

Dauer: 10 Minuten

Du schüchterst ein oder kommandierst andere herum. Du erhältst 1 Energie zurück.

Hast du während dieser Zeit Erfolg mit einem Einschüchtern-Wurf gegen ein Ziel deiner Stufe, erhältst du 2 Energie zurück oder die Dauer reduziert sich auf 1 Minute (deine Wahl).

Klare Signale (Material)

Du schmückst dich mit Trophäen und Verzierungen deiner Siege.

Bei deinen täglichen Vorbereitungen setzt du dir eine Zahl Ziele bis zur Höhe deines Material-Pools. Jedes Mal, wenn eine Kreatur, der du in einer Begegnung Schaden verursacht hast, auf 0 Ausdauer oder Moral fällt, kannst du am Ende der Begegnung in einem 10-minütigem Ritual ein Ziel gegen ein Material in Form einer Trophäe oder Verzierung eintauschen. Fällt Ausdauer und Moral beides auf 0, kannst du nach der Begegnung 2 Ziele eintauschen.

Nach jeder Begegnung, in der du Schaden verursacht hast, kannst du innerhalb von 10 Minuten deinen Pool an Zutaten durch kleine Trophäen auffüllen.

Aufladung

☐ **Angriffs-Deklaration**

Du schreist einer Kreatur zu, dass sie Ziel deines Angriffs wird. Du erhältst Aufladung.

Training

Talente

Macht-Quellen

Devotion

Macht-Quellen

Knowledge

Macht-Quellen

Summoning

You call to an inner power either innate or cultivated. Some spark of power deep within you awakes and gives you strength.

Trance, Blessing, Blood

Macht-Pfade

Macht-Pfade sind der Ausdruck deines Könnens, die Form deiner Macht. Bist du Fechtmeister? Erzmagier? Unsichtbarer Infiltrator?

Macht-Pfade nutzen deine Ressourcen, um sie in deinem Spezialgebiet für fantastische Aktionen einzusetzen.

Jeder Macht-Pfad gibt dir:

- Ein oder zwei Arten, Ressourcen zu nutzen
- Einen Effekt beim Einsatz von Aufladung
- Training in Basis-Aktionen und Verteidigungen (Insgesamt X, maximaler Wert Y)
- Reiter-Effekte für Würfe
- Talente, um den Zugang zu deinem Macht-Pfad zu vertiefen

Krieger

Ressourcen

Als Krieger nutzt du Fokus und Energie. Wähle eine der beiden Arten, Ressourcen zu verwenden. Wähle dann dessen Vertiefung oder auch die andere Art der Ressourcenverwendung.

Du erhältst die Art der Ressourcenerzeugung deiner Macht-Quelle nur für die Ressourcenverwendungen, welche du gewählt hast.

Fokus

Dein Fokus-Pool erhöht sich um 1.

Duellieren

Gegen Ziele mit Fokus verursachst du zusätzlichen Schaden mit Schlägen in Höhe von 1.

Du kannst bei einem Schlag den Fokus auf das Ziel verlieren, den Schlag mit Leichtigkeit auszuführen.

Vertiefung: Dein Fokus-Pool erhöht sich um 1. Der Bonusschaden durch Duellieren ist 2, wenn du Fokus auf dich und das Ziel hast.

Energie

Dein Energie-Pool erhöht sich um 1.

☐ Mächtiger Schlag

Gib 1 Energie aus und führe einen Schlag mit Leichtigkeit und Sicherheit aus. Du verursachst 4 zusätzlichen Schaden oder 6, wenn du einen zweihändigen Schlag ausführst.

Vertiefung:

► Mächtige Weiterführung

Bedingung: Deine letzte Aktion war Mächtiger Schlag

Gib 1 Energie aus. Verursache deine halbe Stärke Ausdauerschaden gegen das Ziel von Mächtiger Schlag. Wenn du eine zweite Waffe führst, kannst du stattdessen den Schaden eines Schlages mit dieser Waffe verursachen.

Aufladung

Training

Reiter

Talente

Macht-Pfade

Caster

Macht-Pfade

Warden

Macht-Pfade

Specialist

Skills

Pathfinder 2e Hack

Power Sources and Paths

Rules

Power Sources (PS) and Power Paths (PP) replace P2e's Background and Class

Power Sources

The PS presented in this document are Elemental Conduit and Quest for Knowledge.

Elemental Conduit

You have a connection to an elemental plane. You have the Kinetisists Kinetic Aura & Elemental Blast feature and can use the Channel Elements action.

Your Power Path choices choose 2 of the following options:

Aura Connection	Feature 1
AttentionSource You gain an Elemental Aura feat. When you Channel Elements, you gain Attention on you or a target of a used elemental blast. Your Attention pool increases by 1. Your Attention pool increases by 1 again if you choose this option a second time.	

- You gain an Elemental Aura feat. When you Channel Elements, you gain Attention on you or a target of a used elemental blast. Your Attention pool increases by 1. Your Attention pool increases by 1 again if you choose this option a second time.
- You gain the Extract Element action (1d4 at 1st level). when you gain bonuses from that action, you also gain a Focus point that is usable as long as you have these bonuses. Your Focus Pool increases by 1. Your Focus pool increases by 1 again if you choose this option a second time.
- You gain the Base Kinesis feature. When you use Base Kinesis, you refill a Ingredient point. Your Item Pool increases by 1. Your Item pool increases by 1 again if you choose this option a second time.

Quest for Knowledge

Your Power Path choices choose 2 of the following options:

Close Inspection	Feature 1
AttentionSource When you successfully Seek a creature or attempt to Recall Knowledge about a target, you can gain Attention on that target or yourself. You gain the Ranger's Monster Hunter feat. Your Attention pool increases by 1. Your Attention pool increases by 1 again if you choose this option a second time.	
Knowledge is Power	Feature 1
FocusSource Once per day, when you successfully Track a creature or Gather Information about a creature or location, you gain an additional Focus Point (may exceed your pool size) that lasts for 8 hours. You can only use this focus point in a situation where the creature is present or you are at the researched location. If you succeed at Track or Gather Information for additional creatures later, you do not gain more focus points but you get more situations in which you can spend the gained focus point. You refocus by reading or chatting up on current topics or otherwise investigating them. Your Focus pool increases by 1. Your Focus pool increases by 1 again if you choose this option a second time.	
Field Samples	Feature 1
IngredientSource Your Ingredients are catalogued samples of creatures and objects. Up to 1 minute after you successfully Recall Knowledge about a creature, you can spend an Interact on that creature action to take a sample and refill 1 Ingredient Point. During your daily preparations, you can create up to you pool size of documented sample collections as a Stable Ingredients. Your Ingredient pool increases by 1. Your Ingredient pool increases by 1 again if you choose this option a second time.	

Power Paths

Brawler

You fight close up and personal. Either with bare hands or melee weapons.

You gain the monk's Powerful Fists feature.

Select 2:

Flurry of Blows	Feature 1
Attention You gain the monk's Flurry of Blows feature with the following changes: • You can also use a weapon that is Agile or Finesse • If you have Attention on a target, you can use it against that target • If you have attention on yourself, you can use it against any target but lose Attention Select an Attention Source of your power source.	

[A] Into the Fray	Feature 1
Attention Flourish Stride twice towards the target of your Attention. If you end up adjacent to your target you can lose Attention to Strike your target with a one-handed weapon or an unarmed strike.	

[AA] Vicious Blow	Feature 1
Focus You gain the fighter's Vicious Blow feat. When you use it you can chose to spend one Focus Point to add an additional weapon die.	

Trick Maneuver	Feature 1
Ingredient You can process an Ingredient to add it to your maneuvers. You gain a +2 circumstance bonus to your next Trip, Shove, Disarm, Grapple or Reposition attempt. If you use a Stable Ingredient you can choose one of those maneuver types. You gain a +1 circumstance bonus on all checks for that maneuver for the day.	

Mage