**Eigenes TTRPG**

**Ideen:**

* Alignment System wird durch Bedürfnis-und-Empathie-System ersetzt:

Empathie: 1-10

* Magie-System:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| L |  | Feuer | Wasser | Stein | Luft | Gift |
| 6 | Nach Zauber 13 | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ |
| 5 | Nach Zauber 10 | ⚫⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫⚫ |
| 4 | Nach Zauber 8 | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ |
| 3 | Nach Zauber 5 | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ |
| 2 | Nach Zauber 3 | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ | ⚫⚫⚫ |
| 1 | Nach Zauber 1 | ⚫⚫ | ⚫⚫ | ⚫⚫ | ⚫⚫ | ⚫⚫ |
| 0 | Startzauber | ⚫⚫ | ⚫⚫ | ⚫⚫ | ⚫⚫ | ⚫⚫ |

* Ultimates: once every long rest
* Beispiel Magie-Sachen:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Feuer | | | | | |
| Mechanics:   * Burn: Until death or brushed off (brushing off takes 1 turn and 1 damage). After 3 turns: burn scars. 1d4+1 damage per turn, every damage towards him makes +1 damage * Burn scars: 2 damage per meter walked, ½ walking speed, 1d4+1 damage for actions and for every turn, every damage towards him makes +1 damage   Upgrades:   * Spark:   + 1d6   + 1d8   + 1d8+2 and enemy and possible material burn   + 1d10+2 and impact explosion   + 2d6+4 and bigger impact explosion and instant burn scars   + 2d10+6 * Heated pool:   + 1d4   + 1d6   + 1d6 and enemies dying expands the pool radius and lasts for 2 turns   + 1d8 and enemy and possible material burn and bigger radius   + 1d8+2 and lasts for 3 turns   + 1d8+2 and lasts for 5 turns * Heat weapon:   + +2 fire damage   + +3 fire damage   + +3 fire damage and enemy burn   + +4 fire damage   + +4 fire damage and lasts for 2 turns * Heat metal:   + 1d8+2   + 1d10+2   + 2d6+4 and burn   + 2d10+6 and instant burn scars * Smoke bomb:   + Blocks sight   + 1d4   + 1d6 and 3 turns and smaller look radius   + 1d8+2 enemy burn * Fire wall:   + 1d8 and burn   + 1d8+2   + 1d10+2 and instant burn scars | | | | | |
| Upgrade | | Upgrade | | Upgrade | |
| Upgrade | Upgrade | | Ultimate: Dragon Punch: 1 turn buildup, 4d10+3, you get burned | | Ultimate: Dragonfire: can burn anything, gives instant burn scars with doubled effect |
| Upgrade | | Fiery Armor: If someone hits your armor, they get burned | | Needs resistance: Immunity to fire damage | |
| Upgrade | | Resistance to fire damage | | Fire wall: once every short rest, 1d8 and burn | |
| Upgrade | | Heat metal: touch, 1d8+2, same damage to armor and to the upper body | | Smoke bomb: once every short rest, blocks sight, 2 turns | |
| 2x Upgrade | | | Heat Weapon: touch, +2 fire damage for next turn | | |
| 1d6 close-range spark for 1 person | | | 1d4 long-range heated pool | | |

**TODO:**

* Arbeiten, Levelling System (Fähigkeiten, werden diese stärker)?
* Pillars
  + Character Creation
  + Combat
  + World Interaction
  + Levelling
  + Würfel
  + Magic System
  + Action System
  + Status Effects
  + Lore

**Character Creation:**

* Aussuchen einer Rasse (Tierart), eines Präfixes (so wie Werbiest oder Phantom) und einer Arbeit
* Größe:
  + Abhängig von Rasse (Tierart)
  + Menschengröße: SIZE = 1
  + Alles andere orientiert sich daran
  + SIZE BONUS wird aus SIZE berechnet und zu Stats hinzugerechnet
* Stats:
  + STR = Normaler STR-Mod \* SIZE( Modifier wird zu Arm-CON hinzugerechnet)
  + NIM (Nimbleness ersetzt DEX, Modifier wird zu Bein-CON hinzugerechnet)
  + CON = Normaler CON-Mod \* SIZE
  + KNO (Knowledge ersetzt INT)
    - History
    - Technical
    - Natural
    - Magical
  + CLE (Cleverness ersetzt WIS)
    - Perception
    - Reaction
  + SOC (Social ersetzt CHA)
    - Insight
    - Intimidation
    - Persuasion
* Klassisches Point Buy System
* Accuracy = NIM + Reaction geteilt durch 2
* AC wird durch neues System ersetzt (siehe Combat)
* Initiative = Reaction
* Speed = Tiergeschwindigkeit \* (1 + NIM \* 0,1)
  + Beispiel Mensch: 3,5 m/s \* (1 + NIM \* 0,1)
    - Beispiel Mensch mit +10 NIM: 3,5 m/s \* (1 + 10 \* 0,1) = 3,5 m/s \* 2 = 7 m/s
    - Mit zwei Aktionen zum Laufen verwendet: 7 \* 1,5 = 10,5 m/s
    - Usain Bolt: 10 m/s, aber mit ein bisschen Fantasie geht auch 10,5 m/s 😉
* Hit Points = Arbeits-Hit-Dice (meistens D20) \* SIZE + CON

**Combat: Normal, bis auf:**

* Trefferberechnung:
  + Allgemein:
    - Wenn größer als AoE der Waffe:
      * (Gegnerische SIZE geteilt durch eigene SIZE (aufgerundet)) \* 10 – (NIM geteilt durch 2 (abgerundet)) = Treffer-Wahrscheinlichkeit
      * muss unterboten werden
      * ACC und weapon accuracy wird subtrahiert vom D20
    - Wenn kleiner:
      * Saving throw D20 + NIM + Reaction
* Bei so und so viel Lebensprozent, werde schwächer.
* Armor:
  + Zusätzliche HP.
  + Schwert und co. (spitz):
    - Trifft zuerst Armor, dann Gegner. 6 Schaden an eine 5-Leben-Rüstung macht 1 Schaden an den Gegner (6 - 5)
    - ¼ des Schadens an Rüstung (abgerundet)
  + Hammer und co. (flach):
    - Trifft Gegner mit 50% Schaden
    - ½ des Schadens an Rüstung (abgerundet)
  + Reparieren möglich
* Schild:
  + Schild hat eigene HP
  + Kann vor deinem ersten Zug nicht verwendet werden
  + Bonus Action: Schild verwenden
  + Wenn verwendet: Gegner muss nach Treffer-Wahrscheinlichkeit noch einen D20 würfeln. Schild gibt DC an.
  + Wenn Attacke Schild trifft, verursacht sie Schaden an Schild, wenn Schild zerstört, als Nächstes Schaden am Arm.
  + Wenn Attacke dich trifft, normal Schaden an getroffenem Körperteil.

**World Interaction:**

* Eine Runde = 10 Sekunden
* Metrisches System
* Short Rest und Long Rest bleiben gleich
* Focus Points: 5
  + Focus Points können gespendet werden, um +1 auf einen Skill Check zu geben.
  + Short Rest: 2 Focus Points werden wiederhergestellt
  + Long Rest: Alle Focus Points werden wiederhergestellt

**Würfel:**

* Normales DnD-Würfel-Set

**Action System:**

* Idee 1:
  + Aktion = 1 (bei 2. Aktion in einem Zug nur Hälfte Schaden oder so)
  + Movement = 1 (bei 2. Movement in einem Zug nur Hälfte Speed für zweites Movement)
  + Bonus-Aktion = 0,5
  + 2,5 pro Zug
* Idee 2:
  + Free Movement, weniger, wenn Aktion und/oder Bonus-Aktion verwendet wird
  + 1 Aktion, 1Bonus-Aktion oder 3 Bonus-Aktionen

**Präfix:**

Phantom: 60% der Lebenspunkte, aber Glory Kills

Duo: Haben zwei. Dadurch erhalten sie extra Team-Fähigkeiten (und Zauber?). Einer erhält hesitant, weil er nur aktiv wird, nachdem der andere es wird, der andere erhält Beschützer-Instinkt. Kann man auch später hinzufügen, für Paare oder so.

Furrsona: Stärkendes Furrsona

Furreteer: Hat ein Furrsona als Puppet, manche treten damit auf als Arbeit

Werbiest

**Rassen:**

Wölfe

Haie !!!

Eichelhäher/Eichhörnchen

Flughörnchen

Aasgeier

Löwe

Erdmännchen

Skorpion

Gepard

Frosch

Ziege

Mäuse und Ratten

Biber

Amphibien (Frostschutz)

Gürteltier

Ameise

Bär

Fledermausmensch: Fähigkeit Echolocation: Du kannst um Wände „sehen“

Chamäleon: Wenn er sich nur superwenig bewegt, kann er mit der Umgebung verschmelzen (Nicht 100% unsichtbar, eher 90%)

Nashorn?

Pilzechse: Auch Giftgas xD

Humanoide Zwiebeln: Giftgas, wenn physischer Schaden genommen

**Arbeiten:**

Arenakämpfer: Aggressiv, hat erhöhtes Adrenalin I oder II am Anfang.

Spion: Weiß Laufweise zum leiser laufen

Magier: Hat die meiste Magie und kann zwei Elemente beherrschen

Stance: Ändert seine „Stance“ (Haltung) und damit seinen Spielstil

Piraten:

Alchemist: Starke Utility, Hesitant, Glory Kills

Wunderkind aus anderer Dimension: Alles, was man malt, wird real, aber Mal-Skills verbessern sich mit der Zeit. Dadurch werden Randomness von Stärke und Vorteilen / Nachteilen weniger

**Magie:**

Elemente (Spezialisierung):

* Feuer: Offensive, Schaden
* Wasser: Defensive, viel Feuerschutz, bisschen Point Control, bisschen Heilung
* Wind: Geschwindigkeit, Point Control, bisschen Schaden
* Natur: Defensive, Schutz (Erdwände), Heilung (Natur)
* Licht: Utility, magische Blendgranate, die magische Dunkelheit zerstören kann, automatisch Truevision, viel Heilung
* Dunkelheit: Utility und reckless Offensive, Magische Dunkelheit, automatisch Truevision, viel Schaden auf Kosten von Lebenspunkten oder anderen Dingen
* Telekinesis: Basic utility

**Skills:**

Glory Kills: So wie in Doom

Annoy: Bringt Gegner dazu, nur dich anzugreifen

**General Traits:**

Aggressiv: Bestimmt Adrenalin, wenn psychisch verletzt, Rage 1

oder

Ängstlich: Bestimmt Adrenalin, wenn psychisch verletzt, Angst 1

(Angst 1: -Perception auf alles außer die Quelle der Angst)

**Positive Traits:**

Sättigung der Heiligen: Braucht nur 10 Minuten für eine Short Rest. Cooldown: 1 Stunde

Fokussiert: Beim Short Rest werden alle Focus Points wiederhergestellt

Fokussiert 2: Mehr Fokus-Punkte

Innerer Frieden: Schließt sich mit Stress aus. Langsamer Aufbau und keine negativen Effekte durch Adrenalin

**Negative Traits:**

Hesitant: 1 Runde später aktiv werden, dafür +Reaktion

Anger Issues: Benötigt Aggressiv. Direkt in Rage 2, wenn zu viel Adrenalin aufgebaut wird. Bei noch mehr Adrenalin sogar Rage 3.

Paranoid: Benötigt Ängstlich. Startet jede Beziehung mit Angst 1, mit einflussreichen Menschen sogar mit Angst 2. Findet sie eine Lüge heraus

**Mechaniken (haben alle):**

Adrenalin: Wird gesteigert durch Intimidation von den Gegnern. Ab bestimmten Leveln kommen:

* Aggressiv:
  + Bonus-Aktion wird zu Aktion
  + 1 Aktion muss Kampf-Aktion sein
  + Extra Bonus-Aktion und temporärer physischer Schaden bis Ende Encounter
  + Temporärer physischer Schaden bis Ende Encounter
* Ängstlich:
  + Bonus-Aktion wird zu Aktion
  + 1 Aktion darf keine Kampf-Aktion sein
  + Extra Laufweite und temporärer physischer Schaden bis Ende Encounter
  + Temporärer physischer Schaden bis Ende Encounter

Rage:

* Rage 1: Mehr Schaden, weniger Accuracy.
* Rage 2: Bisschen mehr Schaden, bisschen mehr Geschwindigkeit. Jeder Angriff ist reckless und kann Teammates treffen, wenn Accuracy-Roll-Ergebnis 8 oder weniger ist und die Teammates direkt neben der Person stehen.
* Rage 3: Mehr Geschwindigkeit. Psychischer Schaden gegen dich. Du musst in Richtung des Gegners rennen und würfelst danach dafür, welchen deiner Angriffe du machst. Nach 1 Runde: Du hast Erschöpfung und Rage 1.

Magische „Midichlorianer“: Buffs, wenn in Sicht von Gegner. Buffs kommen erst nach zweiter Runde und stärken sich mit jeder Runde.

**Schaden:**

Psychischer Schaden:

* Stress (Default)
* Schwindel (durch physischen Schaden am Kopf)

**Stealth:**

Lautstärke: Gewicht und Schuhwerk. Verschiedene Gegner hören dich ab bestimmter Lautstärke.