**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
  + Spezifisch:
    - Nach Erfolg entscheidet der Spieler, ob er fancy werden möchte und ein spezifisches Körperteil treffen will.
      * Kopf: Am härtesten zu treffen, verursacht Schwindel
      * Arme: Armattacken schwer oder unmöglich
      * Beine: schwerer oder unmöglich zu laufen
      * Oberkörper: Default, meist am besten beschützt, schadet anderen Körperteilen leicht, betäubt leicht
      * Herz: Sehr hart zu treffen. Treffer betäubt. Direkter Treffer tötet nach einer Runde (10 Sekunden)
    - Kleine Charaktere müssen berechnen, ob sie überhaupt treffen können. (Beine = 40%, Oberkörper = 40%, Kopf = 20%)
* Bei so und so viel Lebensprozent, werde schwächer.

|  |
| --- |
| Schwert  -4 on hit  1d8 + STR Mod  Requirements: Allgemein: \* \* \* \* \*  Arme: Erhobene Hand SilhouetteErhobene Hand SilhouetteErhobene Hand SilhouetteErhobene Hand Silhouette |

* 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

**Levelling:**

* 3 Arten:
  + Magic-Levelling
  + Arbeits-Levelling:
    - Wenn bestimmte arbeitsabhängige Verhalten gemacht werden, werden XP verdient
  + Stat-Levelling:
    - Schaden heilen (z.B. Short Rest): +CON XP
    - +CON LVL: +CON
    - Gegner töten: +ATK XP
    - +ATK LVL: +STR +NIM
    - Wenn man in der Downtime oft studiert, irgendwann (DM entscheidet): +BRAIN LVL: +KNO +CLE
    - Nach einer gewissen Zeit (DM entscheidet), wenn Spieler den Charakter gut spielt: +SOC LVL: +SOC

**Würfel:**

* Normales DnD-Würfel-Set

**Magic System:**

* Normales DnD-Magic-System, aber die Spell Slots werden durch Focus Points ersetzt und jeder erhält die Aktion „Fokussieren“: Man kann sich einen Focus Point selbst holen, der nur in der nächsten Runde verwendbar ist. Ist nur einmal alle 10 Minuten verfügbar. Zu viel fokussieren nacheinander verursacht ein wenig psychischen Schaden

**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
* General: 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)

Physischer Schaden an Körperteilen:

* Kopf: Am härtesten zu treffen, verursacht Schwindel
* Arme: Armattacken schwer oder unmöglich
* Beine: schwerer oder unmöglich zu laufen
* Oberkörper: Meist am besten beschützt, schadet anderen Körperteilen leicht, betäubt leicht
* Herz: Sehr hart zu treffen. Treffer betäubt. Direkter Treffer tötet nach einer halben Minute

**Stealth:**

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