

DevilSlayers

- [Add on DevilSlayers](#)
- [Charakter Bogen](#)

Add on DevilSlayers

DEVIL SLAYERS

Feat. Radical Llama



Name:							
Aussehen:							
Persönlichkeit:							
DevilSlayer Rang:							
Level:		10000	Status	Temp.	Aktuell	Perm.	Max.
Stärke:			Gesundheit				
Agilität:			Ausdauer:				
Intelligenz:			Fähigkeit:				
Charisma:			Mana:				
Wille:			Glück:				
Stärke		%	Dämonengrad	Agilität			%
Starker Nahkampf:			100	Schneller Nahkampf:			
Schwerer Fernkampf:				Leichter Fernkampf:			
Resistenz:				Athletik:			
Einschüchtern:			75	Heimlichkeit:			
Intelligenz		%		Charisma			%
Kampfmagie:				Überzeugen:			
Widerstand:			50	Manipulieren:			
Wissenschaft:				Schauspielern:			
Logik:				Kunst/Magie:			
Wille		%	25	Talent:			
Mentale Resistenz:				Passiv:			
Empathie:							
Wahrnehmung:							
Nachforschung:			0				
Ausrüstung	Wert 1		Bezeichnung			Inventar:	
Set:		Wert 2		Fäh. 1	Fäh. 2		
Waffe1:							
Waffe2:							
Accessoire:							
Dämonenfähigkeit				Waffe1F1:			
Kampfmagie				Waffe1F2:			
Dämonenfähigkeit				Waffe2F1:			
Magie				Waffe2F2:			

Erläuterung der Unterschiede des Charakterbogens:

1. Hier werden der Name, Aussehen, Persönlichkeit sowie der Rang bei den DevilSlayers eingetragen.
2. Die Level Attribute werden wie folgt genutzt:
Stärke: Dient zum Blocken und ist für starke Angriffe sowie schwere Waffen nötig
Agilität: Wird zum Ausweichen und für schnelle Angriffe und leichten Fernkampf genutzt
Intelligenz: Ist für Offensive und Heil Magie nötig
Charisma: Wird für Defensive und Umgebungsmagie benötigt
Wille: Wird zum bewahren eines klaren Verstands benötigt
3. Der Status setzt sich aus den folgenden Werten zusammen:
Gesundheit: Gibt an wie viel Schaden dein Charakter aushält bevor er Ohnmächtig wird
Ausdauer: Beim Ausweichen oder Blocken wird Ausdauer verbraucht um Schaden zu Vermeiden
Fähigkeit: Wird beim Einsatz von Kombos, Fertigkeiten nicht Magischer Natur und kritischen Treffern verbraucht.
Mana: Wird beim Einsatz von Dämonenfähigkeiten und Magie verbraucht.
Glück: Kann zum Ausgleichen von Fehlwürfen genutzt werden.
4. Der Dämonengrad beeinflusst den Charakter wie folgt:
Stufe 0 | 0-25 Dein Charakter besitzt ein Talent(Fähigkeit) und kann Magie wirken
Stufe 1 | 25-50 Geplagt: Dein Charakter besitzt ein Talent, Magiekosten um 25% gesteigert
Stufe 2 | 50-75 Versucht: Dein Charakter verliert Magie im Austausch für eine Passive und 1 Dämonenfähigkeit
Stufe 3 | 75-100 Erleuchtet: Dein Charakter erhält seine 2te Dämonenfähigkeit
5. Talent/Passiv: Jeder Menschliche Charakter beginnt mit einem Talent, also einer Individuellen Fähigkeit welche die jeweilige Spielweise des Spieler wiedergibt. Sie wird mit Fäh. aktiviert Standardkosten - BasiswurfMax
Die Passive wird mit erhöhtem Dämonengrad freigeschaltet und erlaubt ein zweites Talent mit Magieursprung OP-niss noch ungeprüft
6. Die Ausrüstung besteht aus einem
Set: Welches eine Rüstungsklasse von 1-3 hat, leicht, mittel, schwer
Waffe1: mit Schadenswert für 2 Angriffstypen sowie bis zu 2 Fähigkeiten
Waffe2: s.h. Waffe1
und einem Accessoire welches Boni gewähren kann (kein Standardequipment)
7. Die Dämonenfähigkeit/Kampfmagie/Magie grenzt den Magier auf seine Magie ein (Weiß-, Schwarz- und Dunkelmagie) und die Dämonenfähigkeit ist eine Personalisierte Fähigkeit welche entweder Offensiv/Defensiv mit Werten für Kampfmagie oder Passiv mit Magie erzeugt wird (ab DG Stufe 2)

Weitere Regel-Anpassungen

1. Waffen und wie Sie benutzt werden:
Waffen haben bis zu 2 Schadens Faktoren welche nach erfolgreichem Wurf auf den jeweiligen Skill +|* Basiswurffaktor Schaden anrichten.
Waffen können Außerdem eine Passive und eine Aktive Fähigkeit haben welche als Passiv mit einem Wurf von unter 25% erfolgt

Oder als Aktiv -10 Föh. + Basis I

Bspl.:

Ein Gewehr hat 2 Schadensfaktoren nämlich Wert1: Basis A + 5 & Wert2: Basis A * 2

Die Passive Fähigkeit des Gewehrs heißt Automatikfeuer. Die Fähigkeit hat zur Folge das das der Wert2 zustande kommt. Und wird bei Einsatz mit -5 Föh. kosten bezahlt jetzt kann anstatt normal auf Wert1 zu würfeln, auf Wert2 geworfen werden.

Die Aktive Fähigkeit der Waffe ist Explosivmunition. Diese Macht AOE Schaden, muss als Aktive Fähigkeit aber mit Föh. bezahlt werden also Föh. -10 + Basis I

weitere Beispiele auf Anfrage

2. Rüstungen

Mit 2.0 kommen Rüstungsklassen ins Spiel. Diese haben einen Wert von 1-3 für leicht, mittel oder schwer. Rüstungen blocken Schaden wie folgt:

Schaden/Rüstungswert. Allerdings erhöht Rüstung auch die Ausdauerkosten zum ausweichen, Differenz Schaden/Agilität * Rüstungswert und den Fähigkeitsverbrauch Standard 10 – Basis I + Rüstungswert da diese Aktionen mit schwererer Rüstung schwerer auszuführen sind.

3. Schadensberechnung und Blocken

Blocken und Ausweichen kosten Ausdauer, reduzieren allerdings den Schaden den ein Charakter bekommen kann. Ein erfolgreicher Block bzw. Erfolgreiches ausweichen Reduziert das Schadensmaximum auf 10 welches dann um die Höhe des Basiswurfs verringert werden kann. Ist Ausdauer verbraucht kann nicht geblockt und nicht ausgewichen werden. Ausdauer regeneriert sich beim Aussetzen einer Runde mit einem 100% Wurf um den Prozentwert (evtl. um 10 Balance in Work)

4. Magieart

Mit 2.0 wird Magie in 3 Zweige aufgeteilt.

Weißmagie für Heiligzauber, Heilungen und Wunder

Schwarzmagie für Elementzauber

und Dunkelmagie für Chaosmagie

Wo Magier nur einen anderen Magischen Katalysator brauchen sind Dämonen an Ihre Magieart gebunden und können nur Magische Fähigkeiten besitzen die zur Art passen.

5. Talent/Passiv und Fähigkeiten

Jeder Charakter hat ein Talent. Hier sind der Fantasy erstmal keine Grenzen gesetzt aber die Balance steht an erster Stelle. Die Passive wird ab der zweiten Dämonenstufe freigeschaltet, ist aber an die Magieart des Dämons gebunden. Ähnlich die Dämonenfähigkeiten für Kampfmagie & Magie

6. Kombos

Kombos können nun mit jeder Waffe gestartet werden, kosten dafür aber Fähigkeitspunkte. Die Kosten ergeben sich aus der Schadenshöhe die Verursacht wird * Rüstungswert.

Sind die Fähigkeitspunkte aufgebraucht können weder die Fähigkeit noch Kombos eingesetzt werden. Regeneration erfolgt über Nacht.

7. Verbrauch Mana & Fähigkeit

Mana und Fähigkeit werden mit Magie, Kombos oder Talenten aufgebraucht. Eine Regeneration erfolgt nach längerem Zeitraum um 50% oder über Nacht.

Die Standardkosten sind stets 10 (auch für Ausdauer), können aber mit dem Basiswurf Maximum verringert werden. Dabei zählt das Attribut das zur Fähigkeit, Magie etc. gehört als Indikator welcher Basiswurf zählt.

B. Kampfmagie = Intelligenz

Magie = Charisma

8. Kampfmagie & Magie

Jegliche Magie die im Kampf gewirkt wird fällt unter Kampfmagie, dazu zählen auch Heilungen und Schilde die im Kampf gecastet werden.

Magie ist alles ausserhalb eines Kampfes wie Illusionen, Unsichtbarkeit Regeneration

nicht FINALE VERSION ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

Charakter Bogen



Name:								
Aussehen:								
Persönlichkeit:								
DevilSlayer Rang:								
Level:		10000	Status	Temp.	Aktuell	Perm.	Max.	
Stärke:			Gesundheit:					
Agilität:			Ausdauer:					
Intelligenz:			Fähigkeit:					
Charisma:			Mana:					
Wille:			Glück:					
Stärke		%	Dämonengrad	Agilität			%	
Starker Nahkampf:			100	Schneller Nahkampf:				
Schwerer Fernkampf:				Leichter Fernkampf:				
Resistenz:				Athletik:				
Einschüchtern:			75	Heimlichkeit:				
Intelligenz		%		Charisma			%	
Kampfmagie:				Überzeugen:				
Widerstand:			50	Manipulieren:				
Wissenschaft:				Schauspielern:				
Logik:				Kunst/Magie:				
Wille		%	25	Talent:				
Mentale Resistenz:				Passiv:				
Empathie:								
Wahrnehmung:								
Nachforschung:			0					
Ausrüstung	Wert 1		Bezeichnung			Inventar:		
Set:		Wert 2		Fäh. 1	Fäh. 2			
Waffe1:								
Waffe2:								
Accessoire:								
Dämonenfähigkeit				Waffe1F1:				
Kampfmagie				Waffe1F2:				
Dämonenfähigkeit				Waffe2F1:				
Magie				Waffe2F2:				