

SC besessen von einem Geist

Post by "Natan" of Feb 25th 2019, 10:10 am

Ich würde einfach nein sagen.

Alternativ gibst du ihr die Besessenheit aber der Geist verletzt alle mit gleicher Wahrscheinlichkeit:

1w6:

1,2 Gefährten

3,4 Selbst

5,6 Gegner

Da sollte am Ende kein random buff rauskommen.

Was wir schonmal gemacht haben (aber auch nicht als Buffet gedacht), ist dass unser Ork Hasser von einem Paktierer ein unheiliges Schwert bekommen hat.

Eingeteilt in Phasen wurde es von geil zu ~schlecht~, da der Erzdämon ihn am Ende ja auf seine Seite ziehen wollte:

1-3Tag: Jeder dritte getroffene Ork ohne Schips (anderen beiden tot) zerplatzt sofort.

4-6Tag: 1-3Tag + wenn du einen Ork am Leben lässt, vergeht der Effekt für den Rest des Tages und du erhältst -1 auf alles.

7-9Tag: 1-6Tag + wenn jemand ein unrecht tut und du nicht dagegen vorgehst, kannst du nicht schlafen und deine Regeneration fällt flach. Wenn du dein Schwert in die hand nimmst, dann glüht es. Das fühlt sich aber für dich wie eine gerechte Strafe für dein wegsehen an. Orks wird ausgeweitet auf nicht deine Rasse.

10-12 Tag: 1-9Tag + Wenn du jemanden siehst, erkennst du ob er in seinem Leben etwas böses getan hat und ungefähr auch was (1x pro Tag), du erkennst lügen bis QS4 sofort. Proben um lügen zu durchschauen sind um 6 erleichtert. Wenn du nicht gegen einen Lügner vorgehst, dann -1 auf alle Proben

13 Tag: Angebot von einem einzigartigen Dämon / Erzdämon (welcher dürfte klar sein)

Bei Ablehnung: Dämonenhorde + wenn das unheilige Schwert noch einmal angefasst wird,

dann 4w6SP: Widerhaken haben sich aus dem Schwertgriff durch deine hand gebohrt. Die Haken wandern langsam nach oben zu deinem Hals und versuchen dich zu erwürgen. Kraftakt, 5 Versuche, 10QS, dann 1w6SP oder, wenn ein Gefährte dir hilft, 1w3SP (Heilkunde Wunde während du Kraftakt machst)

Dämonen des Erzdämons/ gleiche wie einzigartig werden IMMER allein ihn attackieren (für Rest der Zeit

Wirft man das Schwert vorher weg, so kommt es auf die Tage an:

1-6: Dämonen des Erzdämons/ gleiche wie einzigartig werden IMMER allein ihn attackieren (für Rest der Zeit)

7-12: Kleines Dämonenrudel (Heshtots z.B.)

13: s.O.