

KOMPLIKATIONEN IM KAMPF

Nutze diese Komplikationen im Kampf, um die Begegnung DRAMATISCHER zu machen, die Herausforderung für deine Gruppe zu erhöhen oder die Gegenseite bei Bedarf abzuschwächen. Feedback an mitvorteil@gmail.com

| ALLGEMEIN | DRAUSSEN | DRINNEN | MAGISCH | SOZIAL |
|--|--|--|---|--|
| <p>Verstärkung trifft (etwas verzögert?) ein!</p> | <p>Der Kampf führt zu einem Erdbeben und reißt alle mit, die den GES-Rettungswurf verweigern!</p> | <p>Der Boden stürzt durch eine Kampffraktion ein und (fast) alle stürzen herab!</p> | <p>Ein besiegter Feind steht als Zombie oder Geist wieder auf!</p> | <p>Die Feinde ergeben sich und wollen verhandeln (planen aber die Gruppe zu hintergehen?!)</p> |
| <p>Kampfgeräusche haben andere Monster angelockt, die jetzt gegen beide Seiten kämpfen!</p> | <p>Ein Gewitter beginnt (oder wurde beschworen?). Zum Rundenbeginn schlagen Blitze in metallische Objekte ein! 2W10 Blitzschaden!</p> | <p>Ein Stück der Decke fällt herab und trennt die Gruppe. Das Kampfgeschehen findet auf beiden Seiten des Hindernisses statt!</p> | <p>Magische Ranken halten zufällige Ziele fest oder ziehen sie über das Schlachtfeld!</p> | <p>Die Feinde fliehen! Und machen Platz für etwas viel Größeres...</p> |
| <p>Die Feinde legen die Kampfumgebung in Brand!</p> | <p>Ein Baum, Felsbrocken, o.ä. wird durch den Kampf in Bewegung versetzt und rollt Zug für Zug über das Schlachtfeld!</p> | <p>Eine Rohrleitung bricht und dreckiges Abwasser flutet schnell den Raum!</p> | <p>Ein unscheinbarer Feind holt einen Zauberstecken des Blitzes / Feuerballs hervor!</p> | <p>Ein Feind hält kurz inne und stellt fest, dass ein SC auf derselben Schule war!</p> |
| <p>Ein vermeintlich schwacher Feind lacht und legt die Trainings-Gewichte ab, die sie / er an den Handgelenken getragen hat!</p> <p>+5 auf Angriffs- und Schadenswürfe!</p> | <p>Der Boden wird buchstäblich Lava. Zuerst an einigen Stellen aber dann immer schneller! (Geht auch gut in Innenräumen! Der Grundlavaspiegel steigt halt manchmal)</p> | <p>Zu Rundenbeginn wackeln einige Bodenfliesen, bevor sie die Runde darauf als Säule an die Decke schnellen! (und 2W10 Schaden verursachen & Hindernisse bilden)!</p> | <p>Ein schwer verletzter Feind verwandelt sich in seine zweite, deutlich stärkere Form!</p> <p>Magischer Distanzangriff mit +5 auf Angriff- und Schadenswürfe!</p> | <p>Ein Feind macht der Gruppe das Angebot, die Seiten zu wechseln... für den richtigen Preis!</p> |

ZIELE (DIE NICHT „ALLES TÖTEN“ SIND)

| | | | | |
|----------------|------------------------|------------------------|---------------------|-----------------|
| NPC beschützen | Mechanismus aktivieren | Zauber beschleunigen | Geräusche vermeiden | Riesen wecken |
| Tresor knacken | Statue zertrümmern | Portal schließen | Lichter löschen | Welpen retten |
| Ausweg suchen | Loch entkommen | Amulett abnehmen | Porzellan schonen | Schätze klauen |
| Feuer löschen | Maschine sabotieren | Doppelgänger enttarnen | Fluten trotzen | Rätsel lösen |
| Tränke trinken | Knöpfe ausprobieren | Spiegel zerbrechen | Klippen erklimmen | Hinweise finden |

