

Tabelle "Das Schicksal"

- 89: *Großbrand: Du stößt unachtsam eine Kerze um und setzt damit den Raum in Brand. Alle Figuren, die den Raum (max. 5 x 5 Felder) nicht innerhalb von 3 Runden verlassen können, verlieren 2 Punkte an Körperkraft und alle Schriftrollen. Nach diesen 3 Runden erlischt das Feuer.*
- 90: *Gemeinheit: Durch unkameradschaftliches Verhalten musst du eine Gefechtskarte verdeckt ablegen.*
- 91 - 92: *Durch einen starken Windzug wehen plötzlich alle (normalen) Türen in Sichtweite auf.*
- 93 - 94: *Großes Glück: Der nächste Schicksalsschlag geht an dir vorüber, wenn du es willst (außer Monster-Erscheinen).*
- 95 - 96: *Intuition: Du darfst beim nächsten Suchen eine weitere Schatzkarte ziehen, wenn dir die erste nicht gefällt, diese musst du dann aber mit allen Folgen akzeptieren.*
- 97: *Gewitter: Ein greller Blitz schlägt in das Gemäuer und in dessen Eisenbewährung ein. Alle Figuren mit einem beliebigen Schwert in der Hand oder einem Helm auf dem Kopf erleiden einen Stromschlag und verlieren einen Punkt Körperkraft.*
- 98 - 99: *Schnelligkeit: Durch deine schnelle Reaktionsfähigkeit darfst du nach diesem Zug gleich noch einen machen.*

Regel: "Fallen"

Fallen werden ausgelöst, wenn ein Heroe das im Plan markierte Feld betritt. Sie können vorher durch Suchen gefunden werden. Dann wird den Helden das Feld mitgeteilt, die Falle ist aber dennoch scharf. Der Zwerg und Heroen mit Werkzeugkiste können aber einige entschärfen.



Fallgrube

Jeder, der in die Fallgrube stürzt, verliert einen Punkt Körperkraft. In ihr darf man nicht angreifen und sich nur mit einem Würfel weniger verteidigen. Man kann über Fallgruben hinwegspringen, wenn die Falle und das Feld dahinter frei ist. Würfelt man jedoch einen Totenschädel, fällt man hinein. Ansonsten kann man den Zug normal fortsetzen. Die Fallgrube kann nur geschlossen entschärft werden!



Gruft der Finsternis

Die Gruft funktioniert wie eine Fallgrube, jedoch verliert man 3 Körperkraftpunkte. Man kann sich jedoch verteidigen. Mit einem Harnisch oder 'Borins Rüstung' darf man 3 Kampfwürfel werfen. Mit einem Kettenhemd darf man zwei werfen und mit einem Helm noch einen. Für jeden weißen Schild verringert sich der Verlust von Körperkraft. Die Gruft kann nicht entschärft werden!



Fallbeil

Wer auf das Feld mit dem schwarzen Fallbeil tritt, löst diese aus. Alle Figuren (auch Monster) auf diesem und den weißen Beilfeldern verlieren einen Punkt Körperkraft. Anschließend ist die Falle gefahrlos zu passieren. Sie kann aber entschärft werden.



Schlagfalle

Wer auf das Feld mit dem weißen Pfeil tritt, löst die Schlagfalle aus. Die Figur (auch Monster) auf dem Schlagfallsymbol verliert einen Punkt Körperkraft. Anschließend muss die Figur auf ein angrenzendes Feld ziehen, ist kein solches vorhanden, verliert die Figur 3 Punkte Körperkraft. Der Fallblock ist aber auch durch eine Kraftprobe ein Feld vorwärts zu bewegen!



Speerfalle

Wer in eine Speerfalle gerät, verliert einen Punkt an Körperkraft. Anschließend ist das Feld ungefährlich oder die Falle wird vorher entschärft.



Feuersbrunst

Die Feuersbrunst wird erst ausgelöst, wenn Heroen den Raum betreten. In der nächsten Runde explodiert sie und alle Figuren im Raum werden mit 3 Kampfwürfeln angegriffen. Das magische Feuer kann vorher aber nur durch einen Wasser- oder Luftzauber entschärft werden.



Orkanfalle

Wer in eine Orkanfalle gerät, wird augenblicklich nach hinten geblasen, bis er an eine Wand, an ein Möbelstück oder eine andere Falle gerät. Figuren, die im Weg stehen, werden mit weggeblasen. Die Orkanfalle kann normal entschärft werden.



magische Teleportation

Wer auf das Feld mit "A" gerät, wird sofort zum Feld "B" 'gebeamt' und beendet seinen Zug, da er sich neu orientieren muss. Sie kann nicht entschärft werden.