

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- *Intelligenz eines Heroen* -

Intelligenzpunkte sind ein Maß für die Klugheit, den Verstand und die magischen Fähigkeiten einer Figur. Sie zeigen, wie gut jemand einen Zauber anwenden und, noch wichtiger, wie gut er einem Zauber widerstehen kann. Während des Spiels kann ein Heroe Intelligenzpunkte dazugewinnen oder verlieren.

Geistige Umnachtung

Im Laufe des Spiels können Situationen auftreten, in denen die Intelligenzpunkte eines Heroen durch verschiedenste Ereignisse soweit reduziert werden, daß sie auf Null sinken. Wann immer dies geschieht, verfällt der Betroffene in geistige Umnachtung und verliert seine Handlungsfähigkeiten. Der Böse darf in seinen nächsten Runden mit dieser Figur ziehen, nicht aber angreifen oder Zauber anwenden. Er wird den sabbernden Heroen vermutlich nur noch gegen Wände laufen lassen oder ihn mit einem gezielten Gnadenstoß von seinem Leid erlösen.

Sinkt die Intelligenz nicht bis auf Null, werden alle verlorenen Punkte vor jeder neuen Herausforderung wieder aufgefüllt.



*Abb.: Der Gargoyle Bellthor greift mit giftigem Atem an, dass es einem den Verstand raubt ...
(Szenario aus „Bellthors Tor“, die Rückkehr des Hexers)*

Intelligenz-Probe

Werden weitere optionale Zusatzregeln (z.B. Möbel durchsuchen) mit eingebunden, könnten die Heroen in Situationen geraten, die eine gewisse Denkschärfe erfordern.

Beispiel 1:

Sich einer Fremdsprache erinnern

Ein Heroe durchsucht einen Bücherschrank und stößt auf eine fremdartige Schrift. Ist er gebildet genug, diese Schrift zu übersetzen?

Beispiel 2:

Sich einer komplexen Denkaufgabe annehmen

Ein Heroe findet eine Kiste mit kompliziertem Öffnungsmechanismus. Ist er scharfsinnig genug, diese Kiste zu öffnen?



Abb.: Das Herumfummeln an dem mechanischem Uhrwerk brachte kein verstecktes Rätsel zutage. Nach einer nicht-bestandenem Intelligenz-Probe zischelt ein merkwürdiges Gas aus den Ritzen des Bodens: eine versteckte Falle, die auch nach intensivster Suche hätte nicht entdeckt werden können!

Der Erfolg dieser Aufgaben hängt vom dem Bestehen einer Intelligenz-Probe ab, die stets nach entsprechender Aufforderung abgelegt wird.

Wann gilt eine Intelligenz-Probe als bestanden?

Die Intelligenz-Probe gilt als bestanden, wenn mindestens 2 Totenköpfe gewürfelt werden. Gewürfelt wird mit einer Anzahl Kampfwürfel, die der Höhe der Intelligenzpunkte eines Heroen entspricht (Der Träger des Zauberamulettes darf natürlich 2 Punkte dazuzählen).