

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...

- Das Schicksal -

Bei den „Schicksalen“ handelt es sich um überwiegend „negative Ereignisse“, die den Heroen widerfahren müssen, um sie nicht zu schnell zu stark werden zu lassen. Die Ereignisse sollen nur während der Zugphase des Spielleiters auftreten, wenn er selber keine Aktionen ausführen kann bzw. keine Monster ziehen kann.

Wann diese Regel gespielt werden sollte

Spielt eine Gruppe mit den Möbelsuchtabellen, bei denen die Heroen aufgrund der übergewichteten „positiven Ereignisse“ bevorteiligt werden, soll durch das „Schicksal“ ein Ausgleich geschaffen werden.

Das Einbringen des „Schicksals“ ist aber auch immer dann empfehlenswert, wenn mehr als vier Heroen die Herausforderung antreten. Hierdurch wird die Position des Spielleiters gestärkt, so dass die Anzahl der im Spielplan verzeichneten Monster stets beibehalten werden kann.

Wann schlägt das Schicksal zu?

Grundsätzlich niemals, wenn der Spielleiter in seiner Runde eine Aktion ausführt. In diesem Moment könnten zusätzliche Ereignisse eher den Spielfluss stören.

Hat der Spielleiter vor seinem Spielzug keine Monster mehr zur Verfügung, darf er (vorausgesetzt die Heroen sind ihm überlegen) einen 10-seitigen Würfel werfen. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der Anzahl im Spiel befindlicher Heroen, so darf er eine „Mastercard“ vom Stapel heben und das Ereignis verkünden. Ist die gewürfelte Zahl größer als die Anzahl der Mitspieler, dann wird keine Karte gezogen und es passiert nichts. Je mehr Spieler an einem Spiel teilnehmen, desto mehr „Zufällige Ereignisse“ werden eintreten usw.

Wenn gemäß dem Text einer „Mastercard“ nur eine einzelne Person von dem Ereignis betroffen sein soll, dann trifft es stets die Figur des Spielers, welcher der zuvor gewürfelten Augenzahl entsprechend im rechten Uhrzeigersinn vom Spielleiter sitzt.

Um die Heroen nicht gleich zu Beginn ihres Abenteuers mit einem Schicksalsschlag zu konfrontieren, empfiehlt es sich, erst nach Ende ihrer ersten Monsterbegegnung mit der Würfelprozedur zu starten.



Abb.:
Rückseite der
Schicksalskarten
(Mastercards)

Besondere Ereignisse

Zu einigen „Mastercards“ können die Fallen- und Artefaktesets von „Mage Knight“ zur Geltung kommen. Zu anderen „Mastercards“ sind zusätzliche Figuren erforderlich.



Abb.: Schicksal „Geister“
W3 Geister tauchen plötzlich in einer Entfernung von 10 Feldern in einem bereits erkundenden Gang hinter den Heroen auf. Sie bewegen sich mit 4 Schritten, können durch Wände schreiten und versuchen in den folgenden Runden auch durch die Heroen zu ziehen. Dabei muss jeder betroffene Heroe eine Intelligenzprobe bestehen, um keinen Intelligenzpunkt zu verlieren. Bei bestandener Probe, löst sich der Geist in Luft auf.