

## Toevals-gebeurteniskaarten voor Mage Knight

Wil je nog meer spanning brengen in je MK spel?

Dan zijn hier kaarten die je gevechten wat kunnen kruiden met toevallige randomstandigheden. Druk ze af, plak ze op karton.

Als je ze geschud hebt, hoef je nog enkel de volgende regels te volgen.

Bepaal de beginnende speler als gewoonlijk. Deze speler zal bij de start van elk van zijn beurten een dobbelsteen rollen, bij 5 of 6 trekt hij een gebeurteniskaart van de stapel. Het effect gaat onmiddellijk in (en dit voor alle spelers).

De startspeler rolt aan het begin van elk van zijn beurten, behalve als er nog een kaart in het spel is van een vorige beurt.

Doordat deze kaarten meer toeval brengen in het spel zijn de kaarten enkel aanbevolen bij vriendschappelijke spelen.

Wil je een meer chaotisch gevecht dan kun je kiezen om reeds vanaf een rol van 4 kaarten te trekken. Of je geeft alle spelers een rol bij het begin van hun beurt (behalve als er nog kaarten in het spel zijn).

Wil je het helemaal te gek maken dan verwijder je ook de kaart "Mooi weer" uit het spel.

Omgekeerd kan je natuurlijk beslissen om slechts een kaart te trekken bij een rol van 6.

We hopen dat je plezier beleeft aan de kaarten.



### **Vuurregen.**

Plotseling komt een storm van vuurregen over het slagveld.

Rol een dobbelsteen per figuur in het spel: bij een resultaat van 1 of 2 is de krijger getroffen door het vuur en krijgt hij 1 klik schade. De Verdedigings Speciale Capaciteiten blijven gelden.

Verwijder deze kaart achteraf.

### **Stortregen.**

Er vormt zich een geweldig regenfront boven het slagveld.

Alle figuren krijgen -2 op hun Snelheids- (Speed) waarde, ook Stormaanval (Charge) en Scherpschutter (Bound) kunnen niet gebruikt worden. Krijgers met Zwemmen (Aquatic) hebben geen hinder. Het schootslijn wordt verminderd: er kunnen geen afstandsaanvallen uitgevoerd worden van meer dan 6 inches.

Rol een dobbelsteen aan het begin van jouw volgende beurt: bij een resultaat van 5 of 6 gaat deze kaart weg, anders blijft de werking van kracht.

### **Magische zwakheid.**

De sterren staan in een slechte stand, het is moeilijker om magie te gebruiken.

Voor je Magische Levitatie (Magic Levitation), Magische versterking (Magic Enhancement), Necromantie (Necromancy), Magische bevroering (Magic Freeze), Magische verwarring (Magic Confusion), Magische ontploffing (Magic blast), Magische genezing (Magic Healing), Onkwetsbaarheid (Invulnerability), Magische wraak (Magic Retaliation) en Beperkte onzichtbaarheid (Limited Invisibility) kunt gebruiken, moet de krijger een dobbelsteenrol hebben van 4+, anders zal de speciale eigenschap niet werken.

Aan het begin van jouw volgende beurt rol je een dobbelsteen: is het resultaat 5 of 6 gaat deze kaart weg, anders blijft de werking van kracht.

### **Stormwind.**

Felle wind stormt over het slagveld.

Vliegende wezens krijgen moeilijkheden: wanneer een krijger Vliegen (Flight) wilt gebruiken, duidt hij eerst de richting aan, dan rolt hij een 2D6 en hij beweegt dan exact zoveel inches als het resultaat van de rol.

Indien de krijger op die manier zijn verplaatsing eindigt boven blokkerend terrein of een ander figuur, dan moet hij ermee in contact gezet worden op het dichtstbijzijnde punt en krijgt hij 1 klik schade.

Aan het begin van jouw volgende beurt rol je een dobbelsteen: is het resultaat 5 of 6 gaat deze kaart weg, anders blijft de werking van kracht.

### **Vleesetende planten.**

De planten op het slagveld komt tot leven.

Alle krijgers in (of in contact met) vegetatie (Standaard Terrein "B", "C" en "D") ondergaan een aanval met aanvalswaarde 8 (plus de 2d6 zoals gewoonlijk) en een schadewaarde van één. Verdedigings Speciale Capaciteiten zijn normaal van toepassing.

Verwijder deze kaart achteraf.

### **Oorlogsgoden.**

Met veel gedonder en helle bliksems verschijnen de Oorlogsgoden boven het slagveld. Zij maken veel indruk, zowel op de moedigen als op de angstigen.

Alle spelers rollen een dobbelsteen voor elk eigen Gedemoraliseerde krijger die ze controleren (dus niet voor gevangen figuren).

Bij 1-2: de krijger krijgt verschrikkelijke angst visioenen en vlucht van het slagveld. Verwijder het figuur uit het spel en reken het alsof het gedood was.

Bij 3-5: de krijger is onder de invloed van de goden en geneest 1 klik.

Bij 6: de krijger wordt vervuld door trots omdat hij mag deel uitmaken van een goed getraind leger. Hij geneest 2 klikken, plus verliest hij één actie-indicator indien hij er heeft.

Verwijder deze kaart achteraf.

### **Aardschok.**

Plots beeft de aarde!

Voor alle figuren (behalve deze met twee actie-indicators en/of met de Vlieg eigenschap) moet één dobbelsteen worden gerold (afzonderlijk per figuur).

Als het resultaat van de rol plus hun Snelheidswaarde 10 of meer is dan gebeurt hen niets.

Indien niet dan moeten ze verplicht een verplaatsingsactie uitvoeren om hun evenwicht te behouden. Ze krijgen hiervoor een actie-indicator zoals normaal, indien dit hun tweede is krijgen ze één klik uitputtingsschade.

Verwijder deze kaart achteraf.

### **Versterkingen.**

De boodschappers hebben hun werk goed gedaan, versterking voegt zich bij uw leger.

Elke speler rolt een dobbelsteen en kijkt voor hoeveel punten hij figuren (van één enkele factie) als versterking mag plaatsen in zijn Startzone:

Rol	Punten
1	15
2-3	25
4-5	35
6	45

Verwijder deze kaart achteraf.

### **Mooi weer.**

De hemel klaart volledig uit en het warme zonlicht verlicht het slagveld. Het is een mooie dag, perfect voor een goed gevecht zonder afleiding.

Deze kaart blijft liggen voor de rest van het spel: geen andere kaarten worden nog getrokken.