

MB
D
SPELLEN

©1989 MB International B.V., Postbus 3010, 3502 GA,
Utrecht, Holland.
4271NL¹⁰⁸⁹
Invoerder voor België Hasbro MB n.v., Vaartdijk 109,
1070 Brussel.

Ontwikkeld in samenwerking met

GAMES WORKSHOP™

Mercenary Quest



SPELREGELS

"Ik ben Mentor. Beschermheilige van het 'Boek der Wijsheid'. en ik zal U vertellen van lang vervlogen tijden, van de donkere dagen voordat het Rijk gered werd. Want ik vrees dat de Duisternis weder zal keren..."

De wrede legioenen van Morcar, Heer van Chaos, brandschatten volk en vaderland. De hordes van de Zwarte Banier vertrapten de moedige Koningsridders en een ieder vluchtte weg. Het land was geplunderd en wanhop heerste alom.

Maar toen kwam een machtige Prins uit de verre grensprovinciën - men noemde hem Rogar de Barbaar. Een glinsterende diamant, de Ster van het Westen, sierde zijn voorhoofd op de wijze van de oude koningen der legendes. Met hem keerde de hoop terug en vele mannen verlieten hun schuilplaats in bergen en wouden en schaarden zich onder zijn vaandel. Andere helden sloten zich aan: Durgin, de onbevreesde kampioen der Dwergen, uit de Bergen van het Noorden; Lavril de Elf, magiër en krijger uit het verre Athelorn en Telor de Tovenaar, wiens toverkracht Rogar menigmaal voor groot gevaar behoeden zou.

Jarenlang oefende Rogar met zijn leger op geheime plaatsen in de bergen, zodat er geen openlijke strijd met de generaal van Morcar ontstond, voordat hij gereed was. Hij plunderde en bestookte echter menigmaal bevoorradingstroepen, waarbij vele Orks en Kobolden verslagen werden.

En toen brak de dag aan waarop Rogar gewacht had. Zijn leger was sterk en klaar voor de strijd. Lavril zag vanaf zijn post in de bergen de Zwarte Legioenen over de vlakte aankomen en verzocht Durgin de aanval in te blazen op zijn machtige hoorn. De troepen van Rogar vielen van twee kanten aan, de strijd was hard en bloedig. Vele lafhartige wezens en moedige mannen vonden die dag de dood. Maar toen de avond viel, moesten de duistere machten de vlakte ontvluchten.....

Helaas ontsnapten Morcar en zijn generaal over de Klauwenzee en zij zinnen nog immer op wraak. Binnenkort zullen hun plannen gereed zijn en het Rijk zal een nieuwe Rogar nodig hebben. Echter, waar vindt men zulke helden? Ge hebt veel te leren indien gij gelijk Rogar en zijn vrienden worden wilt. Ik zal U helpen waar ik kan. Het Boek der Wijsheid dat ik onder mijn hoede heb, is geschreven aan het begin der Tijden. Alles wat was en nog zal zijn, staat geschreven op de eindeloze bladen van dit boek. Met het Boek der Wijsheid zal ik U geleiden, maar ik mag niet ingrijpen, tenzij nog groter kwaad de wereld treft en Chaos voor immer triomfeert..."



Een opdracht winnen

De helden winnen als zij de door de Slechte voorgelezen opdracht uitgevoerd hebben. Ook kunnen spelers ontsnappen als zij terechtkomen op de wenteltrapsteen. (Voor monsters is de wenteltrap verboden gebied). Maar als de opdracht mislukt of als de spelers niet kunnen vluchten met als gevolg dat ze gedood worden, wint de Slechte. Overlevende helden (en/of nieuwe helden) mogen natuurlijk altijd een nieuwe poging doen dezelfde opdracht uit te voeren, maar de Slechte begint een opdracht altijd met een compleet leger monsters.

Uitrusting kopen

Als jouw held overleeft, mag je hem houden en voor de volgende opdracht opnieuw gebruiken. In dat geval mag je eventuele magische schatten houden en gevonden goud, dat genoteerd staat op je blaadje, gebruiken om steeds betere uitrusting (schilden, wapens, enz.) te kopen. Daardoor wordt je held steeds machtiger. Je mag geen gewone schatkaarten houden.

Voor ieder stuk uitrusting kan je een kaart kopen. Elke speler die uitrusting wil kopen, neemt de gewenste kaart en trekt de aankoopprijs af van het bedrag aan goudstukken op zijn blaadje. Bovendien noteert hij de verkregen uitrusting. Met bijvoorbeeld de speer of de staf mag een figuur diagonaal aanvallen.

Je mag geen uitrusting kopen als je daar niet genoeg geld voor hebt. Je kunt steeds rijker worden als je de opvolgende opdrachten met dezelfde held speelt.

Afstandswapens

Sommige wapens zijn werpwapens, en met bijvoorbeeld de kruisboog kan je schieten. Voor het gebruik van een schiet- of werpwapen moet je ook de gevechtsdobbelen gooien, net als met een gewone aanval. Je doel moet, net als bij een bezwering, zichtbaar zijn. De afstand waarover je kunt werpen of schieten, is onbeperkt. Deze wapens mogen echter niet gebruikt worden als je direct naast je doel staat.

De Super Hero

Als je steeds dezelfde held gebruikt, kan je de begeerlijke titel "Super Hero" behalen. Telkens als jouw held een opdracht vervuld heeft, noteer je de naam van die opdracht in het vakje "Vervulde opdrachten" op je blaadje. Wanneer je drie opdrachten vervuld hebt, roept de dankbare Koning jou uit tot Super Hero. Je krijgt dan 500 extra goudstukken die je weer kunt gebruiken voor een betere uitrusting.

Uitbreidingssets van het spel HeroQuest, in de vorm van nieuwe figuren en opdrachten, zijn verkrijgbaar bij uw HeroQuest leverancier vanaf maart 1991.

HeroQuest

Het Doolhof

Zoek nu de eerste opdracht "Het Doolhof" op. Dit is de laatste proef voor de helden voordat zij hun eigenlijke avonturen beginnen. De Slechte leest de tekst, geschreven op perkament, voor aan de anderen. Zo beginnen alle opdrachten. De Slechte bestudeert voor zichzelf ook de opmerkingen voordat het spel begint. Bij sommige opdrachten bevatten deze opmerkingen speciale regels die alleen voor deze ene opdracht gelden.

Voor het spelen van "Het Doolhof" zet iedere speler zijn heldenpion in één van de hoeken van het speelbord. De Slechte controleert de plattegrond en zet de onderdelen (meubels, deuren, monsters en instortingen), die voor één of meer spelers zichtbaar zijn, op het bord. *Plaats geen geheime deuren of vallen! Die kunnen alleen door onderzoek gevonden worden.*

Terwijl de spelers hun pionnen verplaatsen, moet de Slechte steeds de plattegrond in de gaten houden en ieder onderdeel dat zichtbaar wordt op het bord zetten.

Speel deze proef-opdracht zo vaak als je wilt. Aan het eind van ieder spel wordt de kracht van de helden hersteld en krijgt de Slechte een nieuw legertje monsters.

D e opdrachten

Als de helden zich door Het Doolhof gevonden hebben, zijn ze klaar voor de andere opdrachten. Deze moeten in de volgorde van het boek gespeeld worden.

Elke opdracht begint met het hardop voorlezen van het stukje tekst, geschreven op perkament. De Slechte leest voor zichzelf bovendien de opmerkingen, waarin bijvoorbeeld staat aangegeven waar bepaalde magische schatten zijn verborgen, hoe sterk een monster is en of er speciale regels zijn voor deze opdracht.

De voorbereidingen

Meestal beginnen de helden in de kamer met de wenteltrap, maar in sommige opdrachten beginnen ze in een andere kamer. De opmerkingen verklaren in dat geval wat er moet gebeuren.

De wenteltrap voert naar de vrijheid, zo verlaten de helden de vesting. Leg de wenteltrap-tegel in de aangegeven kamer. De spelers zetten hun pionnen op een vakje naast de wenteltrap. De inrichting van deze kamer (behalve vallen, geheime deuren of magische schatten) wordt aan het begin van het spel neergezet. Alle deuren zijn gesloten. Buiten deze kamer wordt dus niets op het bord gezet. Die onderdelen worden pas geplaatst als ze zichtbaar worden voor een speler.

Magische schatten

Er zijn 5 speciale kaarten met magische schatten: de Staf der Verdubbeling, het toverzwaard met de Vloek van Ork, de Talisman der Wijsheid, het Harnas van Borin en de Degen der Geesten. *Deze kaarten horen niet bij de gewone schatkaarten.* Ze kunnen alleen gevonden worden volgens de regels in het Boek der Opdrachten.

Inhoud

35 figuren:

31 Monsters: 8 Orks, 6 Kobolden, 3 Fimirs, 4 Krijgers van Chaos, 1 Chaos Magier, 1 Gedrocht, 4 Skeletten, 2 Zombies, 2 Mummys; en 4 Helden: 1 Tovenaar, 1 Elf, 1 Dwerg, 1 Barbaar

1 Boek der Opdrachten

1 speelbord

1 scherm

15 meubelstukken:

2 tafels, 1 troon, 1 alchemistentafel, 3 schatkisten, 1 graftombe, 1 tovenaarstafel, 2 boekenkasten, 1 pijnbank, 1 haard, 1 wapenrek en 1 kast.

21 deuren:

5 gesloten en 16 open

8 stenen voor één geblokkeerd vakje/vall met instortingsgevaar

2 stenen voor dubbele geblokkeerde vakjes

6 valkuil-stenen

1 wenteltrap-steen

4 geheime-deur-stenen

64 speelkaarten:

3 Vuur-bezweringen, 3 Aarde-bezweringen, 3 Water-bezweringen en 3 Lucht-bezweringen, 5 magische schatten, 25 schatkaarten, 14 uitrustingkaarten en 8 monsterkaarten.

4 heldenkaarten:

1 Elf, 1 Tovenaar, 1 Dwerg en 1 Barbaar

1 notitieblok voor persoonlijke gegevens

2 gewone dobbelstenen

4 speciale gevechtsdobbelenstenen

De plastic figuren zijn speciaal ontworpen door Citadel Miniatures.

Voorbereiding

Voordat je HeroQuest kunt spelen, moet een aantal onderdelen van het spel in elkaar gezet worden. Aan de binnenkant van het deksel vind je gedetailleerde aanwijzingen.

Inleiding

HeroQuest is een avontuurlijk spel dat zich afspeelt in een land dat overheerst wordt door de duistere machten van Chaos. Mentor, de mysterieuze oude magiër, heeft 4 dappere avonturiers laten komen. Zij moeten de Helden worden die het land kunnen redden.

Rolverdeling

Er kunnen 2 tot 5 spelers meedoen. Eén van de spelers moet de rol van de slechte tovenaar spelen en heeft het bevel over Morcar's leger van monsters. We noemen deze speler de Slechte. De andere spelers krijgen de vier helden: de Elf, de Dwerg, de Tovenaar en de Barbaar.

De spelers werpen om de beurt een gewone dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag als eerste een rol kiezen. Eén speler moet de Slechte spelen. De laatste speler die mag kiezen, moet dus de Slechte spelen als niemand anders de Slechte gekozen heeft. Als er minder dan 5 spelers zijn, mag je per speler meer dan 1 held spelen of minder dan 4 helden gebruiken. Dit laatste maakt het spel moeilijker, maar gevonden schatten worden dan onder minder helden verdeeld.

Het begin van het spel

Iedere held neemt:

- een heldenpion,
- een heldenkaart,
- een blaadje voor persoonlijke gegevens.

De Slechte neemt:

- het scherm,
- het Boek der Opdrachten,
- de speelkaarten,
- de doos met alle monsters, stenen en meubels.

De Slechte zet het scherm op en legt het speelbord zó, dat hij het woord HeroQuest op het speelbord kan lezen. Hij legt de kaarten in stapeltjes neer: magische schatten, monsterkaarten, uitrustingskaarten, magische bezweringskaarten en schatkaarten. De schatkaarten moeten geschud worden en met de goede kant naar beneden, binnen handbereik van de helden liggen. De monsterkaarten liggen met de goede kant naar boven achter het scherm. Het Boek der Opdrachten en de andere kaarten zijn nog niet nodig. Leg die zolang opzij.

De helden vullen met behulp van de heldenkaart hun blaadje met persoonlijke gegevens in:

Magische schatten

Sommige opdrachten bevatten gegevens over een bepaalde magische schat die door onderzoek gevonden kan worden. Als een held in de juiste kamer of gang magische schatten zoekt, moet de Slechte de aanwijzingen van het Boek der Opdrachten opvolgen. Als er geen magische schat voor de kamer of gang staat aangegeven, moet de held de bovenste kaart van de stapel schatkaarten nemen.

Monsters kunnen geen magische schatten verplaatsen.

Schatkaarten

Sommige schatkaarten betreffen goud of juwelen. De figuur die zo'n schat vindt, noteert de waarde ervan op zijn blaadje en legt de kaart helemaal onderop de stapel schatkaarten.

Sommige schatkaarten betreffen een drankje. Je kunt zo'n kaart meteen gebruiken (kaart terugleggen onderop de stapel), óf je kunt hem bewaren en later op elk gewenst moment gebruiken. Als je de kaart gebruikt hebt, leg je hem meteen onderop de stapel. De andere schatkaarten betreffen vallen of dwalende monsters. Deze kaarten moeten hardop worden voorgelezen en de aanwijzingen van de kaart moeten onmiddellijk worden opgevolgd.

Dwalend monster

Sommige schatkaarten hebben niets met een schat te maken! In plaats daarvan staat er een angstaanjagend monster op. Elke opdracht in het Boek der Opdrachten vertelt de Slechte welk monster gebruikt moet worden als er één van deze kaarten gevonden wordt.

Als er geen vakje is naast de speler die de kaart getrokken heeft, mag de Slechte het dwalende monster op een ander vakje in dezelfde kamer of gang zetten. Hij mag echter geen andere figuren aanvallen.

Als alle monsters van een bepaald soort op het speelbord staan en de Slechte moet er nog één neerzetten, dan mag hij één van de andere monsters gebruiken. Dat monster moet echter wel dezelfde kleur hebben als het monster dat gebruikt had moeten worden.

Het scherm

Op de plattegronden in het Boek der Opdrachten en aan de binnenkant van het scherm staan dezelfde tekens voor meubels, monsters en vallen. Op het scherm staan ook de regels voor de drie verschillende vallen.

Vallen

Een figuur "loopt" in de val op het moment dat hij op een vakje met een val komt of een kist met een val opent, zonder die eerst te onderzoeken. De Slechte meldt een speler dat hij in de val is gelopen. Die speler moet dan onmiddellijk stoppen en mag verder niets doen tot aan zijn volgende beurt.

Instortingen: geblokkeerde vakjes

Deze stenen moeten volgens de plattegrond in het Boek der Opdrachten geplaatst worden zodra ze voor één of meer spelers zichtbaar worden. De stenen geven extra muren of instortingen aan. Niemand kan over een geblokkeerd vakje lopen.

Bewegingen op het speelbord

Terwijl de helden de kerkers van Morcar verkennen, komen zij terecht in nieuwe kamers en gangen. Als je als eerste een nieuwe kamer of gang binnentreedt, moet je de Slechte genoeg tijd geven om het Boek der Opdrachten te raadplegen en alle zichtbare monsters en meubels op het speelbord te zetten.

Deuren openen

Helden en monsters kunnen kamers alleen binnengaan of verlaten door open deuren. Monsters kunnen geen deuren openen.

Je opent een deur door op het vakje ervoor te gaan staan. Je hoeft de deur niet te openen als je dat niet wilt. Een deur openen telt niet als een vakje. Wanneer je een deur geopend hebt, mag je verder lopen als de hele worp nog niet gebruikt is.

Als een deur geopend wordt, zet de Slechte meteen alle dingen, die voor de geopende kamer of gang op de plattegrond staan, op het speelbord (behalve de vallen en geheime deuren). Als hij eenmaal open is, blijft de deur het verdere spel geopend. De Slechte haalt dan de gesloten deur weg en vervangt hem door een geopende.

Denk erom dat je pas je volgende beurt de kamer weer kunt verlaten, want je mag in één beurt niet twee keer over hetzelfde vakje gaan.

Onderzoeken

De spelers mogen altijd onderzoeken in plaats van aanvallen of bezweren. Onderzoeken mag voordat je loopt of erna. Helden mogen geen onderzoek doen als ze naast een monster staan of als er een monster zichtbaar is in dezelfde kamer of gang. Monsters onderzoeken nooit.

In één beurt kan je een hele kamer of alle zichtbare vakjes van een gang onderzoeken.

De spelers moeten de Slechte vertellen wat zij zoeken. Ze kunnen zoeken naar geheime deuren en vallen óf naar magische schatten. Als er iets te vinden is, moet de Slechte dat nu onthullen. Als je zoekt naar magische schatten vind je dus geen geheime deuren en vallen, en omgekeerd geldt hetzelfde.

Geheime deuren en vallen

Geheime-deur-stenen worden alleen op het speelbord geplaatst als een speler ze door onderzoek vindt. Het maakt niet uit aan welke kant van de muur het onderzoek gedaan wordt. Valkuil-stenen worden alleen geplaatst na onderzoek door een held of als een figuur er per ongeluk "intrapt".

Speervallen worden onschadelijk op het moment dat ze gevonden zijn; er zijn dus geen speerval-stenen. Valkuilen en instortingen worden op het speelbord geplaatst als ze gevonden worden. Ze kunnen later onschadelijk worden gemaakt en verwijderd door de Dwerg of een ander figuur met de uitrustingskaart "Gereedschapskist".

Geheime deuren blijven, als ze eenmaal gevonden zijn, open voor de rest van het spel.

Naam:

Vul hier een naam in voor jouw held. Bijvoorbeeld Andril de Elf, Turin de Dwerg, Conan de Barbaor of Zoltan de Tovenaar. Je mag zelf kiezen welke naam jij toepasselijk vindt.

Held:

In deze ruimte vul je in welke held jij speelt. Dus Tovenaar of Barbaor of Dwerg of Elf.

Lichaam:

Vul in hoeveel punten lichaamskracht jouw held heeft. Gedurende het spel kan je lichaamspunten krijgen of verliezen. Dat hou je bij op je blaadje met persoonlijke gegevens. Als het aantal punten op een gegeven moment nul wordt, is je held dood. Verloren lichaamspunten kun je terugkrijgen door magie (betovering en magische drankjes). Door magie kun je nooit meer punten krijgen dan je er oorspronkelijk had, magie herstelt alleen *verloren* lichaamspunten.

Verstand:

Vul in hoeveel punten verstand jouw held heeft. Gedurende het spel kan je verstandspunten krijgen of verliezen. Dat hou je bij op je blaadje met persoonlijke gegevens. Als het aantal punten op een gegeven moment nul wordt, is je held dood. De verstandspunten worden nog belangrijker in toekomstige uitbreidingen van het spel HeroQuest.

Onderaan je blaadje is nog een lege ruimte waarin je je eigen wapen kunt ontwerpen en een persoonlijke krijsleus kunt schrijven.

Het Boek der Opdrachten

Dit boek blijft verborgen voor de helden. Het bevat de opdrachten die in volgorde gespeeld moeten worden en het vertelt de Slechte welke monsters wanneer en waar meespelen. Het Boek der Opdrachten gebruik je pas als je weet hoe het spel verder in elkaar zit. In deze spelregels wordt later uitgelegd hoe het Boek der Opdrachten gebruikt moet worden.

Monsterkaarten

De monsterkaarten worden gebruikt door de Slechte. Er is één kaart voor iedere soort monsters. De kaart geeft aan hoeveel dobbelstenen er gegooid moeten worden.

De Tactiek van de Krijger

In de onderaardse gewelven van Morcar krioelt het van de angstaanjagende monsters – van valse Orks en hagedisachtige Fimirs tot "levende" Skeletten en Zombies. "Leert de Kunst van het Strijden, opdat ge overleeft".



Spelvolgorde

De speler links van de Slechte begint en dan gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent, mag je *lopen* en *strijden*. Je mag *eerst* lopen en *dan* strijden, of *eerst* strijden en *dan* lopen. Je mag *niet* een stukje lopen, dan strijden en weer verder lopen.

Als de Slechte aan de beurt is, mag hij *enkele* of *alle* monsters op het speelbord verplaatsen. De monsters worden één voor één verzet. Monsters mogen *eerst* lopen en *dan* aanvallen, of *eerst* aanvallen en *dan* lopen, net als de helden.



De Tactiek van de Verkenner

Nu gij de Kunst van de Strijd en van de Magische Bezweringen beheerst, rest nog één Vaardigheid die ge moet leren. Op uw tochten zult ge duistere, gevaarlijke oorden aandoen. Gij moet opletend leren zijn, opdat ge niet in de vallen van Morcar tuimelt en verborgen magische schatten of geheime deuren mist. Deze les is de Tactiek van de Verkenner.



Het Boek der Opdrachten

Het avontuur kan nu bijna beginnen. De tijd is rijp. Het Boek der Opdrachten bevat 14 afzonderlijke opdrachten – avonturen met telkens een ander doel dat de helden moeten bereiken om te winnen. Bij iedere opdracht behoort een plattegrond van de onderaardse vesting waar het avontuur zich afspeelt. Op de plattegronden staan tekens waar de monsters, onder bevel van de Slechte, moeten beginnen. Die tekens vind je ook op de monsterkaarten. Op de plattegronden staat ook aangegeven waar meubels, deuren en instortingen geplaatst moeten worden. Bovendien zijn er tekens voor vallen, geheime deuren en schatkisten. Deze tekens staan ook op het scherm van de Slechte.



Het gebruik van de magische bezweringskaarten
De Tovenaar en de Elf mogen, als zij aan de beurt zijn, bezwieren in pla-

H De Tovenaar en de Elf mogen, als zij aan de beurt zijn, bezwermen in plaats van aanvallen. Je mag een bezwering uitspreken voordat je loopt of erna. Je mag niet een stukje lopen, dan een bezwering uitspreken en dan weer verder lopen.

De magische bezweringskaarten kunnen gebruikt worden voor monsters of helden, maar alleen als degene die de bezwering uitspreekt ze kan zien. Figuren in dezelfde kamer, zijn altijd zichtbaar. Figuren in gangen of andere kamers zijn alleen zichtbaar als er een rechte lijn zonder obstakels getrokken kan worden tussen degene die de bezwering uitspreekt en zijn doel. Als de lijn door een andere figuur, een muur of een gesloten deur loopt, is het doel niet zichtbaar.



Als de Tovenaar of de Elf een magische bezweringskaart gebruikt voor een figuur die niet zichtbaar is, is de bezwering ongeldig. Zij mogen wel altijd een magische bezweringskaart voor zichzelf gebruiken. Iedere magische bezweringskaart mag gedurende het verloop van één opdracht slechts één keer gebruikt worden. Na gebruik (ook als dit ongeldig was), wordt de magische bezweringskaart in de doos teruggelegd en mag tijdens dit spel niet meer gepakt worden.

Terug naar de arena Om je nieuwe Magische Kracht te ontdekken

I Om je nieuwe Magische Krachten uit te proberen, treed je opnieuw in Mentor's arena. De Tovenaar en de Elf kiezen de stapeltjes. Iedere speler zet zijn heldenpion in een hoek van de Grote Zaal middenop het speelbord. De Slechte zet 5 Kobolden op willekeurige plaatsen in de Zaal. De speler links van de Slechte mag beginnen.

Opnieuw een gevecht op leven en dood. Degene die overblijft, wint. Aan het einde van de strijd herstelt de magie van de arena de lichaamskracht van de gevallen. Alle wonderen helen. Beoefen de Tactiek van de Tovenaar een aantal keren, zodat je alle regels goed kent.

Lopen

Er zijn twee soorten vakjes op het speelbord: kamers en gangen. De kamers worden begrensd door muren (de witte lijnen). De gangen zijn lichtgrijs en één of twee vakjes breed.

De heldenkaarten geven aan hoeveel dobbelstenen er gegooid moeten worden om te bepalen hoeveel vakjes je mag lopen. Je hoeft niet het totale aantal vakjes van de dobbelstenen te lopen.

De monsterkaarten geven aan hoeveel vakjes het betreffende monster maximaal mag lopen.

Monsters en helden mogen niet:

- diagonaal lopen;
 - tweemaal over hetzelfde vakje lopen;
 - stoppen op een bezet vakje. Monsters en helden mogen wel over een bezet vakje lopen, maar alleen als degene die erop staat, toestemming geeft te passeren, anders moet je een andere weg nemen of stoppen. Er mag dus maar één figuur op een vakje staan.

Na het lopen mag een held of een monster aanvallen, als hij dat tenminste nog niet gedaan heeft.



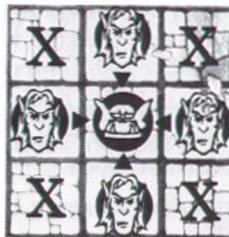
De strijd

Iedere strijd bestaat uit twee fasen: de aanval en de verdediging.

Aanvallen:

Je mag een figuur aanvallen als je op één van de vier aangegeven vakjes staat: naast, voor of achter de figuur. Je mag niet diagonaal aanvallen.

Voorbeeld: De Elf mag dus aanvallen vanaf de aangegeven vakjes, maar niet vanaf de vakjes met X.



Als je aanvalt, gooij je het aantal speciale gevechtsdobbelenstenen (met schilden en schedels) dat op de helden- of monsterkaart staat aangegeven bij *Aanval*. Voor iedere schedel die jegooit, verliest de tegenstander één lichaamspunt, tenzij hij zichzelf met succes verdedigt. Als je helemaal geen schedels gooit, is je aanval voorbij en hoeft je tegenstander zich niet te verdedigen.

Verdedigen:

Als je moet verdedigen tegen een aanval, gooij je het aantal speciale gevechtsdobbelenstenen dat op de helden- of monsterkaart staat aangegeven bij *Verdediging*.

De helden moeten proberen witte schilden te gooien en de monsters hebben ronde zwarte schilden nodig. Elk gegooid schild – van het goede soort – maakt één schedel van de aanvaller ongeldig.

Als het resultaat van de verdediging bepaald is, moet de speler die werd aangevallen op zijn blaadje noteren hoeveel lichaamspunten hij overhoudt (trek één lichaamspunt af voor elke schedel die niet ongeldig is gemaakt door een schild). Als de lichaamspunten van een speler op nul uitkomen, is de held dood. Omdat alle monsters maar 1 lichaamspunt hebben, worden zij gedood als een schedel niet ongeldig wordt gemaakt door een zwart schild.

Dode helden en monsters worden meteen van het speelbord verwijderd.

De aanvaller mag nu lopen, als hij dat tenminste nog niet gedaan heeft. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

D e arena

Mentor biedt je een magische arena om het lopen en strijden te beoefenen. Gebruik het speelbord – zonder meubels – voor dit gevecht op leven en dood.

Elke held zet zijn heldenpion in één van de hoeken van de grote zaal middenop het speelbord. De Slechte plaatst 5 Kobolden op willekeurige plaatsen in de zaal. De speler links van de Slechte begint. De held die als laatste overblijft, heeft het eerste toernooi gewonnen.

Dan herstelt de magie van de arena de lichaamskracht van de gevallen. Alle wonden helen. Beoefen de Tactiek van de Strijder een aantal keren, zodat je alle regels van de strijd kent.

De Tactiek van de Tovenaar

Louter het bezit van goede wapens stelt U nog niet in staat de macht van Chaos te breken. Voor de uiteindelijke overwinning zult gij een beroep moeten doen op oude Magische Krachten. Twee van U bezitten deze gave en kunnen een weinig leren van deze vergeten tovenarij. Maar onthoud gij kunt geen bezwering uitspreken over iets dat ge niet ziet!

Verdeling van de magische bezweringskaarten

Verdeel de 12 magische bezweringskaarten in vier stapeltjes. Iedere stapel hoort bij een bepaald soort magische energie: Magische Aarde-bezwingen, Water-bezwingen, Lucht-bezwingen en Vuur-bezwingen.

Iedere stapel bestaat uit drie magische bezweringskaarten. Aan het begin van ieder spel krijgt de Tovenaar drie stapeltjes (9 bezweringskaarten) en de Elf één stapeltje (3 bezweringskaarten). Eerst kiest de Tovenaar een stapeltje, dan de Elf en de twee stapeltjes die overblijven, zijn voor de Tovenaar.

