



WARCRAFT

THE BOARD GAME

EXPANSION SET

Nederlandse Spelregels



Warcraft Uitbreiding

Bedankt voor het aanschaffen van deze uitbreiding voor **Warcraft: het Bordspel**. Deze uitbreiding voegt nieuwe, spannende opties toe aan **Warcraft: het Bordspel**, waaronder nieuwe onderdelen, nieuwe regels en een nieuw type eenheid - de held.

Onderdelen

Deze uitbreiding bevat de volgende nieuwe onderdelen:

- 16 Bord Tegels
- 4 Helden Gebouwen Tegels (1 per Ras)
- 8 Buitenpost Tegels (2 per Ras)
- 4 Houten Helden Eenheid Stukken (1 per Ras)
- 24 Griezels Fiches (16 Griezels van Niveau 1, 8 van Niveau 2)
- 27 Opgeroepen Wezens Fiches
- 8 Ontwikkeling Fiches (2 per Ras)
- 48 Helden Kaarten (12 per Ras)
- 42 Verwonding Fiches
- 120 Ervaringskaarten
- 54 Grondstof Fiches (9 10-Goud Fiches, 9 10-Hout Fiches, 18 5-Goud Fiches, 18 5-Hout Fiches)
- 18 Verborgene Grondstof Fiches (9 Mijn Fiches, 9 Bos Fiches)
- 6 Scenario Fiches
- 4 Speler Informatie Kaarten (1 per Ras)

Nieuwe Bord Tegels

Net zoals de originele bord tegels in **Warcraft: het Bordspel** worden deze tegels gebruikt om het spelbord op te bouwen. Ze zijn allemaal dubbelzijdig en elke zijde heeft een kleurencode (lichtblauw of rood) en een nummer. Deze uitbreiding heeft een nieuw type veld - het water veld.

- **Water Veld:** Alleen vliegende eenheden mogen dit veld betreden. Ze mogen echter hun beweging niet in dit veld beëindigen. Ze mogen alleen het veld passeren.



Water Veld

Nieuwe Gebouwen Tegels

Deze uitbreiding introduceert een nieuw type gebouw dat een nieuw type eenheid opleidt - de held. Deze uitbreiding bevat één helden gebouw voor elk van de vier rassen. (De opleiding van de helden wordt verderop in deze regels uitgebreid beschreven.)



Helden Gebouw

Nieuwe Buitenpost Tegels

Deze buitenposten zijn hetzelfde als de buitenposten in **Warcraft: het Bordspel**, maar zijn nu voorzien van de kleur van elk van de vier rassen. Deze buitenposten vervangen de buitenposten die in het basisspel zitten.



Nieuwe Buitenpost

Helden Stukken

Deze houten stukken geven de helden van de spelers weer op het bord. Helden zijn een nieuw type eenheid dat wordt geïntroduceerd in deze uitbreiding en ze worden later in deze regels uitgebreid beschreven.



Helden Stuk

Griezel Fiches

Deze kartonnen fiches geven de neutrale wezens weer die in de wereld van Azeroth worden gevonden. De voorzijde van deze fiches toont de griezel zelf en zijn gegevens:

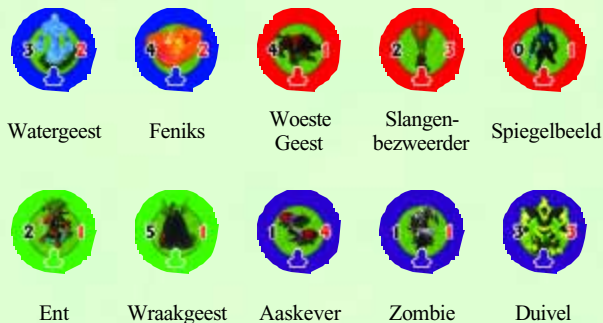
1. **Kracht:** Dit getal geeft aan hoe effectief de griezel in een gevecht is, precies zoals de kracht van normale eenheden.
2. **Dobbelstenen:** Dit geeft aan hoeveel dobbelstenen de griezel in een gevecht gooit. Als een griezel trefers oploopt in een gevecht, verliest hij dobbelstenen. Als hij al zijn dobbelstenen heeft verloren, is hij dood. (Griezel dobbelstenen en trefers worden later in deze regels uitgebreid beschreven.)
3. **Type:** Dit teken geeft aan welk type eenheid (infanterie, artillerie of vliegend) de griezel is.
4. **Speciale Vaardigheid:** Dit teken geeft aan wat voor speciale vaardigheid de griezel eventueel heeft (zoals beschreven bij het "Speciale Vaardigheden" overzicht op de speler informatie kaarten).

De achterzijde van de griezel fiches geeft aan hoeveel ervaringspunten de griezel waard is (1 of 2) als hij wordt verslagen door een held. (Griezels, helden en ervaringspunten worden later in deze regels uitgebreid beschreven.)



Opgeroepen Wezens Fiches

Deze fiches geven de machtige wezens weer die helden kunnen oproepen om te vechten. Opgeroepen wezens hebben net als de griezels hun kracht, aantal dobbelstenen en eenheid type op de fiches vermeld staan. Merk op dat elk van de opgeroepen fiches gekoppeld is aan één van de vier rassen, zoals aangegeven door de randkleur (rood, blauw, groen of paars). **Opgeroepen eenheden tellen niet mee voor je stapellimiet.** De verschillende opgeroepen eenheden worden hieronder aangegeven.



Watergeest Feniks Woeste Geest Slangen-bezweerder Spiegelbeeld
Ent Wraakgeest Aaskever Zombie Duivel

Ontwikkeling Fiches

Deze fiches worden gebruikt in de "Toverspreuk Ontwikkeling" variant, zoals verderop wordt uitgelegd in deze regels. Deze uitbreiding bevat twee ontwikkeling fiches voor elk van de vier rassen.



Ontwikkeling Fiche

Nieuwe Ervaringskaarten

Deze uitbreiding bevat 120 nieuwe ervaringskaarten die de ervaringskaarten uit het basisspel vervangen. Net zoals de originele kaarten zijn deze nieuwe kaarten verdeeld per ras en de samenstelling van elk ras is uniek. Deze nieuwe kaarten worden op precies dezelfde wijze gebruikt als de originele ervaringskaarten, maar ze zijn nu uitgebreid met nieuwe rassespecifieke effecten. Elk van deze kaarten geeft tevens mana (toverkracht), die de spelers



Mana

kunnen gebruiken om de speciale vaardigheden van hun helden te activeren (zoals verderop uitgebreid wordt uitgelegd in deze spelregels).

Helden Kaarten

Deze kaarten geven je belangrijke informatie over je helden. Merk op dat elk ras 4 verschillende helden heeft om uit te kiezen en dat elke held zijn eigen set van 3 kaarten heeft.

1. **Eenheid:** Dit teken geeft aan welk type eenheid (infanterie, artillerie of vliegend) de held is.

2. **Niveau:** Dit getal geeft aan welk niveau de held heeft. Helden beginnen op Niveau 1 en stijgen naar Niveau 2 en Niveau 3 door ervaringspunten te verdienen.

3. **Kracht:** Dit getal geeft aan hoe effectief de held in een gevecht is, precies hetzelfde als de kracht van normale eenheden.

4. **Leven:** Dit getal geeft aan hoeveel verwondingen de held moet oplopen voordat hij wordt verwijderd uit het spel. Als een held een treffer incasseert, wordt hij niet direct gedood, maar loopt in plaats daarvan een verwonding op. Als een held zoveel verwondingen oploopt als zijn Leven waarde, dan is hij dood. **In tegenstelling tot griezels gooien helden normaal één dobbelsteen in een gevecht.**

5. **Speciale Vaardigheden:** Deze tekst geeft aan wat de speciale vaardigheden van de held zijn op zijn huidige niveau. Zodra een held in niveau stijgt, krijgt hij extra speciale vaardigheden. Merk op dat de meeste vaardigheden mana kosten, wat wordt aangegeven door het aantal sterren voor de naam van de vaardigheid. (In dit voorbeeld kost de speciale vaardigheid van de held 1 mana om te gebruiken.) Speciale vaardigheden en het gebruik van mana worden verderop in deze regels uitgebreid beschreven.

Aan het begin van het spel worden alle helden kaarten voor dezelfde held op een stapel gelegd, gesorteerd op Niveau, zodat de kaart met Niveau 1 bovenop ligt (net zoals bij de eenheid tegels). Als de held in niveau stijgt, worden betere kaarten zichtbaar, waardoor je held effectiever wordt in het spel.

Verwonding Fiches

Deze fiches worden gebruikt om bij te houden hoeveel verwondingen een held heeft opgelopen, zoals verderop uitgebreid wordt beschreven in deze regels. Aan het begin van het spel worden alle verwonding fiches op een stapel gelegd.



Verwonding Fiche

Nieuwe Grondstof Fiches

In deze uitbreiding zitten ook extra goud en hout grondstof fiches. Elk van deze fiches is 5 of 10 waard van de desbetreffende grondstof (goud of hout). Je kunt deze fiches toevoegen aan de grondstoffen stapels aan het begin van het spel. Ze worden ook gebruikt in de "Beperkte Grondstoffen" regels, zoals verderop in deze regels uitgebreid wordt beschreven.



5-Goud en 10-Goud Fiches

5-Hout en 10-Hout Fiches

Verborgene Grondstof Fiches

Deze fiches worden gebruikt in de "Verborgene Grondstoffen" regels, zoals verderop in deze regels uitgebreid wordt beschreven en worden gesloten neergelegd op de grondstof velden. De getallen op de voorkant van deze fiches geven aan hoeveel grondstoffen beschikbaar zijn op het desbetreffende grondstof veld.



Verborgene Goud Fiche

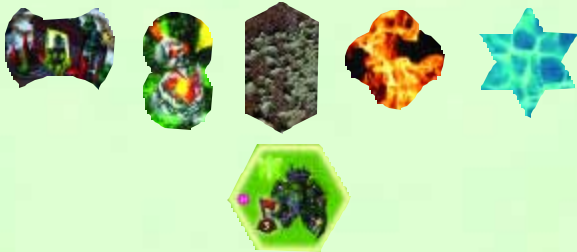


Verborgene Hout Fiche

Nieuwe Scenario Fiches

Deze extra fiches kunnen worden gebruikt voor verschillende scenario's, waaronder de scenario's aan het einde van deze regels.

Eén van deze fiches is de "Boom der Eeuwigheid". Dit fiche geeft het verplaatsbare dorp van de Nacht Elfen weer en wordt gebruikt bij de nieuwe regels met betrekking tot de vaardigheden van de rassen zoals verderop in deze regels uitgebreid wordt beschreven.



Boom der Eeuwigheid Fiche van de Nacht Elfen

Speler Informatie Kaarten

Er zijn vier van deze handige informatie kaarten, voor elk ras één. Aan het begin van het spel krijgt elke speler de kaart van het ras waarmee hij speelt. Elke kaart geeft uitleg over de aangepaste tekens voor speciale vaardigheden uit het basisspel en de speciale vaardigheden van het ras die in deze uitbreiding worden geïntroduceerd. (Merk op dat de speciale vaardigheden op deze kaarten de aangepaste versie betreffen van de vaardigheden uit het basisspel en dat ze deze vervangen.)

Regel Veranderingen en Toelichtingen

Lees alsjeblieft de volgende veranderingen en toelichtingen.

Vaardigheid Activeren en "Echte" Werpen

Vaardigheden die worden geactiveerd bij een worp van een 1 (of een ander aangegeven getal) worden alleen geactiveerd als de dobbelsteen precies dat getal aangeeft. Factoren die de dobbelsteen worp beïnvloeden (zoals door Elfenvuur) activeren de vaardigheden niet. (Als bijvoorbeeld een worp van 2 wordt aangepast naar een 1 wordt de Genezing vaardigheid van de Mensen niet geactiveerd.)

Buitenposten Boren

Als je een nieuwe Buitenpost bouwt en je hebt beide Buitenpost Tegels al op het bord, dan kun je er voor kiezen om één van je bestaande Buitenposten te vernietigen om deze op een andere plek te herbouwen. De Buitenpost tegel wordt verplaatst naar de nieuwe locatie en omgedraaid naar de gesloten zijde om aan te geven dat deze wordt gebouwd.

Berg Velden Betreden

Eenheden die een berg veld niet mogen betreden kunnen worden gezet of opgeroepen op een berg veld door het gebruik van een vaardigheid, zoals Wek de Doden. Als de eenheid het berg veld echter verlaat, dan kan zij het veld niet opnieuw betreden.

Flanken

Alle velden aangrenzend aan het slagveld zijn flanken, zelfs als er geen eenheden staan. Dit is belangrijk om te onthouden bij het gebruik van bepaalde ervaringskaarten of vaardigheden van helden.

Drie-Speler Hoofd Spel

Deze uitbreiding bevat bord tegels waarmee het hoofd spel gespeeld kan worden door drie spelers. Het drie-speler spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als het twee-speler spel, behalve dat het bord wordt samengesteld zoals wordt aangegeven in het schema "Vorbereiding voor Drie Spelers". De winnaar is de speler die als eerste 15 overwinningpunten heeft.

Een Gevecht Winnen

De winnaar van een gevecht is de speler die als laatste één of meer eenheden op het slagveld van het gevecht heeft. Het is mogelijk dat een gevecht eindigt zonder winnaar. In dat geval mag niemand een extra ervaringskaart trekken voor de winst in het gevecht.

Nieuwe Optionele Regels

Hieronder staan een aantal nieuwe regels die details, strategie en uitdaging toevoegen aan je **Warcraft: het Bordspel** belevenis. Elke set regels staat op zichzelf en kan worden toegevoegd aan het basisspel eventueel in combinatie met andere regels voor een andere speelervaring.

Optie 1: Strategisch Vier-Speler Spel

Als je voorkeur uitgaat naar een vier-speler spel met wat meer lange-termijn planning en minder bloedvergieten, dan is het te adviseren tot 20 overwinningpunten te spelen in plaats van tot 30. Door deze regel kan een team voldoende overwinningpunten halen zonder de tegenstander volledig uit te hoeven schakelen. Let op - je tegenstanders lijken te verliezen op het slagveld, maar blijken akelig dicht bij de overwinning te zijn.

Optie 2: Rassen Vaardigheden

Als je met deze optionele nieuwe regels speelt, heeft elk van de vier rassen zijn eigen aangeboren speciale vaardigheden, zoals hieronder wordt uitgelegd.

Vaardigheid van de Menselijke Alliantie

Gezamenlijk bouwen

Gedurende de Aanschaffase heeft de Mensen speler een vierde mogelijkheid om zijn grondstoffen uit te geven: hij mag complete gebouwen en Buitenposten bouwen door 2 arbeiders (in plaats van 1) in te zetten en 3 goud en 3 hout (in plaats van 2 goud en 2 hout) uit te geven per gebouw of Buitenpost. Deze gebouwen en Buitenposten komen direct in het spel (in plaats van tijdens de Inzetfase) en zijn nooit "in aanbouw".

Nadat deze vaardigheid is gebruikt, mag de Mensen speler een tweede, normale Aanschaf optie (opleiden, bouwen of opwaarderen) uitvoeren. De 2 arbeiders die werden gebruikt in de speciale Aanschaf optie mogen niet worden gebruikt voor de tweede, normale Aanschaf optie.

Vaardigheid van de Nacht Elfen

Voorouders

De Nacht Elfen Stad tegel kan zich verplaatsen met een maximum van één veld per beurt. Voordat het spel begint en nadat het spelbord is samengesteld, moet de Nacht Elfen speler de lege tegel ter grootte van één veld (tegel lichtblauw 22) op zijn Stad tegel leggen met daarop de Boom der Eeuwigheid tegel (tegel 23) (zoals aangegeven in het schema "Boom der Eeuwigheid").



Boom der Eeuwigheid Vorbereiding

Gedurende zijn Verplaatsfase kan de Nacht Elfen speler zijn Boom der Eeuwigheid één veld verplaatsen. Hij mag niet verplaatsen naar een berg, water, Stad of Buitenpost veld of een veld waarop een vijandige arbeider of eenheid staat. Tevens mag de Boom der Eeuwigheid geen veld verlaten waar één of meer vijandige eenheden staan. De Boom der Eeuwigheid telt niet mee voor stapellimieten. Een veld met de Boom der Eeuwigheid wordt beschouwd als de Nacht Elfen Stad Tegel. (Het originele Stad veld blijft bedekt met de lege bord tegel en wordt beschouwd als leeg veld.)





Daarnaast mag de Nacht Elfen speler gedurende zijn Verplaatsfase elk van zijn Buitenposten één veld verplaatsen. Hij mag een Buitenpost niet verplaatsen naar een berg, water, Stad of Buitenpost veld of een veld waarop een vijandige arbeider of eenheid staat. Tevens mag een Buitenpost geen veld verlaten waar één of meer vijandige eenheden staan. Nacht Elfen Buitenposten tellen niet mee voor stapellimieten.

De Boom der Eeuwigheid en de Nacht Elfen Buitenposten kunnen niet worden beïnvloed door kaarten en vaardigheden die de verplaatsing van een eenheid aanpassen, zoals verlammen, snel, stadspoort of massa teleportatie.

Vaardigheid van de Horde Orks

Beschermende helen

Gedurende de Verplaatsfase kunnen de Orks Stad en Orks Buitenposten aanvallen als artillerie eenheden met een Kracht waarde van 2 als ze zich in een flank of op een slagveld bevinden, onder voorwaarde dat er ten minste één Orks eenheid daadwerkelijk deelneemt aan het gevecht. De Orks Stad of Buitenpost gooit een extra aanval voor elke Orks arbeider die zich in hun veld bevindt. Dus een Orks Buitenpost met 2 Orks arbeiders in hetzelfde veld gooit een totaal van 3 aanvallen met een Kracht van 2. Orks Steden, Buitenposten en arbeiders kunnen niet als slachtoffer worden gekozen; ze genereren slechts extra aanvallen voor de Orks speler.

Vaardigheid van de Gesel der Ondoden

Ondoden Grondstoffen Verzamelaars

Gedurende de Delffase mag de Ondoden speler hout verzamelen uit elk Bos veld waarin hij drie infanterie eenheden heeft. De 3 Ondode infanterie eenheden worden beschouwd als 1 arbeider tijdens het delven en kunnen de stapellimiet overtreden. (Dus als de Ondoden speler 3 arbeiders en 3 infanterie eenheden op een Bos veld heeft, dan tellen de infanterie eenheden als vierde arbeider).

Gedurende zijn Aanschafffase hoeft de Ondoden speler geen arbeiders aan te wijzen als hij gebouwen of Buitenposten gaat bouwen. Hoewel hij nog steeds één arbeider in zijn Stad nodig heeft per gebouw dat hij bouwt en één arbeider in een veld waarin hij een Buitenpost bouwt, worden deze arbeiders niet aangewezen voor de bouw. Het gebouw of de Buitenpost wordt afgebouwd gedurende de volgende Inzetfase, zelfs als de arbeiders voor die tijd verplaatsen, delven of gedood worden.

Optie 3: Griezels

Griezels kunnen op verschillende manieren op het bord worden geplaatst, afhankelijk van het scenario. (Kijk aan het einde van deze regels bij de scenario's voor voorbeelden hiervan.) Voor het hoofdspel scenario en voor andere scenario's waarin geen griezels zijn opgenomen, worden de griezels als volgt voorbereid:

1. Nadat het spelbord is opgezet verdeel je de griezel fiches in twee gesloten stapels: de griezels van 1-punt in de ene stapel en de griezels van 2-punten in de andere. Schud elke stapel afzonderlijk.
2. Neem willekeurige griezels van 1-punt en leg er 1 zonder deze bekend te maken of er naar te kijken gesloten op elk van de doel velden met 1 overwinningpunt.
3. Neem willekeurig griezels van 2-punten en leg er 1 zonder deze bekend te maken of er naar te kijken gesloten op elk van de doel velden met 2 overwinningpunten.
4. Leg de overgebleven griezel fiches zonder deze bekend te maken of er naar te kijken terug in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt. Doel velden met 3 of 4 overwinningpunten krijgen geen griezel fiches.

Griezels Ontmoeten

Griezels worden altijd beschouwd als "vijandelijke eenheden". Als een van jouw eenheden een veld met een griezel binnengaat, dan moet die eenheid stop-



Ontmoeting met een Griezel

De Orks speler heeft zijn eenheden verplaatst naar een veld met een griezel fiche met 4 Kracht en 4 dobbelstenen. Aan het einde van de verplaatsingen van de Orks speler heeft hij aan een gevecht met de griezel en al zijn eenheden in het slagveld en de flanken mogen deelnemen.

Artillerie Aanval

De Orks speler heeft 2 artillerie eenheden in het gevecht en dus gooit hij 2 aanvallen. De griezel is een infanterie eenheid, dus valt hij niet aan in deze fase. De Orks speler gooit een misser en een treffer: hij veroorzaakt 1 slachtoffer, waardoor de griezel wordt verlaagd tot 3 dobbelstenen.

Vliegende Aanval

De Orks speler heeft geen vliegende eenheden en de griezel is een infanterie eenheid, dus zijn er geen vliegende aanvallen.

Infanterie Aanval

De Orks speler heeft 3 infanterie eenheden in het gevecht en dus gooit hij 3 aanvallen. De griezel is een infanterie eenheid met 3 dobbelstenen, dus gooit hij 3 aanvallen. (De dobbelstenen van de griezel worden gegooid door de speler links van de Orks speler.)



De Orks speler gooit 1 treffer, waarmee hij 1 slachtoffer maakt en de griezel verlaagt naar 2 dobbelstenen voor de volgende ronde van het gevecht. De griezel gooit 2 treffers, waarmee hij 2 slachtoffers maakt. De Orks speler verwijdert 2 van zijn infanterie eenheden als slachtoffers.

Nieuwe Ronde

Gedurende de volgende ronde heeft de griezel slechts 2 dobbelstenen. Als hij nog 2 treffers incasseert, wordt hij gedood en verwijderd van het spelbord. Als hij het gevecht overleeft, dan heeft hij de volgende keer dat een speler hem ontmoet weer 4 dobbelstenen.

pen. Arbeiders kunnen geen veld met een griezel binnengaan, tenzij je daar al een eenheid hebt.

Als je eenheid een veld binnengaat met een griezel en het griezel fiche ligt nog dicht, draai het fiche dan direct open om de griezel bekend te maken. Dit griezel fiche blijft verder open liggen totdat de griezel is gedood.

Griezels Bevechten

Griezels hebben een Kracht waarde en vallen aan zoals elke andere eenheid. Ze hebben ook een eenheid type, waarmee wordt bepaald in welke fase (artillerie, vliegend of infanterie) ze aanvallen. Als je een griezel bevecht, dan gooit de speler links van je de dobbelstenen voor de aanval van de griezel. **Onthoud dat je een ervaringskaart trekt voor het gevecht (en nog één na afloop als je het gevecht wint).** De speler links van je trekt geen ervaringskaarten als hij gooit voor de griezels en hij mag ook geen ervaringskaarten en/of vaardigheden van zijn helden gebruiken ten behoeve van de griezels.

Griezels hebben tevens een getal dat aangeeft met hoeveel dobbelstenen ze aanvallen. (Het Griezel fiche kan een hele bende griezels voorstellen en niet zo maar een enkel wezen.)

Als je schade toebrengt aan een griezel, dan verliest de griezel één dobbelsteen voor elke treffer die hij oploopt. *Als een griezel bijvoorbeeld 5 dobbelstenen heeft en jij veroorzaakt 2 treffers, dan zal de griezel bij zijn volgende aanval met slechts 3 dobbelstenen gooien.* Dobbelstenen die worden verloren als gevolg van treffers, zijn verloren voor de rest van het gevecht. Als de griezel het gevecht overleeft, dan krijgt hij direct zijn dobbelstenen terug.

Als de griezel geen dobbelstenen meer heeft (dat wil zeggen dat je een aantal treffers hebt toegebracht gelijk aan of meer dan het aantal dobbelstenen), dan is de griezel gedood.

Als je held aanwezig is op het slagveld gedurende het gevecht waarin een griezel wordt gedood, neem dan het griezel fiche van het bord en leg deze dicht voor je neer, zodat je kunt zien hoeveel ervaringspunten de griezel waard is. (Als in een team-spel verschillende bevriende helden op het slagveld aanwezig zijn als een griezel wordt gedood, dan ontvangen al deze helden de volledige ervaringspunten. Eén held

neemt het griezel fiche en de andere helden nemen een gelijkwaardig fiche uit de ongebruikte fiches uit de doos.)

Deze ervaringspunten worden gebruikt om het niveau van je held te verhogen (zoals verderop in de regels uitgebreid wordt uitgelegd).

Als er geen helden mee hebben gedaan in het gevecht waarin de griezel is gedood (of als je held slechts in een van de flanken van het gevecht stond), dan verwijder je het griezel fiche van het bord en leg je het in de doos. (Helden krijgen alleen ervaringspunten voor gevechten als ze zich op het slagveld bevinden. Daarnaast kunnen alleen helden ervaringspunten gebruiken om in niveau te stijgen. Ervaringspunten zijn waardeloos voor alle andere type eenheden.)

Optie 4: Helden

Warcraft gaat over meer dan legers die elkaar bevechten op het slagveld. Het gaat ook over helden - de krachtige tovenaars, nobele ridders en wijze opperhoofden die jouw legermacht leiden in het gevecht.

Helden zijn een nieuw type eenheden die in deze uitbreiding worden geïntroduceerd. Terwijl andere type eenheden worden weergegeven door een enkele set tegels, worden helden weergegeven door één van vier verschillende sets heldenkaarten. Elk ras heeft 4 verschillende helden, elk met zijn eigen set van 3 heldenkaarten. Voordat het spel begint moet je kiezen welke van deze vier helden je wilt gebruiken in het spel. Je gebruikt vervolgens de heldenkaarten van deze held om zijn vaardigheden in het spel weer te geven.

Om helden in je spel te gebruiken volg je de onderstaande stappen voordat het spel begint.

1. Elke speler neemt het helden eenheid stuk van zijn ras, het helden gebouw, de opgeroepen wezens en de vier sets helden kaarten (12 kaarten in totaal) die zijn helden weergeven.
2. Alle spelers voegen het helden gebouw van hun ras toe aan hun Stads overzicht (**afgebouwde zijde naar boven**) en de opgeroepen wezens aan hun eenheden voorraad.

3. Elke speler kiest in het geheim een van zijn vier helden om te gebruiken in dit spel en neemt één van die heldenkaarten. Dan maken de spelers tegelijk hun gekozen heldenkaart bekend en leggen de drie andere ongebruikte sets (9 kaarten in totaal) terug in de doos. Deze kaarten worden dit spel niet gebruikt.

4. Elke speler stapelt zijn heldenkaart op volgorde van Niveau (net zoals de eenheid tegels), zodanig dat de Niveau 1 kaart bovenop ligt en legt zijn heldenkaarten naast zijn eenheid tegels.

5. Bij het plaatsen van de aanvangseenheden zet elke speler zijn helden eenheid stuk op het bord op hetzelfde veld als zijn aanvangseenheden. (Merk op dat helden niet meetellen voor de stapel limieten.) Als het scenario de mogelijkheid geeft om eenheden op twee of meer velden te zetten, dan mag de speler zelf kiezen op welke van deze velden hij de held zet.

Belangrijke opmerking: Om gebruik te kunnen maken van helden moet je de nieuwe ervaringskaarten gebruiken die in deze uitbreiding zitten. (De nieuwe kaarten voegen mana toe, die je nodig hebt om de vaardigheden van je held te kunnen activeren.) Verder moeten er griezels worden gebruikt in het scenario, want anders zullen je helden nooit in niveau stijgen.

Helden verplaatsen

Gedurende je Verplaatsfase verplaatst je held net als de andere eenheden. Helden verplaatsen 2 velden, maar kunnen geen berg- of water-velden betreden. Net als elke andere eenheid moet een held stoppen als hij een veld binnengaat waar zich een vijandige eenheid, arbeider of Buitenpost bevindt. **Helden tellen niet mee voor stapellimieten.**

Helden bevechten

Helden hebben een kracht waarde en vallen net zoals andere eenheden aan door normaal één dobbelsteen te gooien voor hun aanval. Ze hebben tevens een eenheid type (artillerie of infanterie), die bepaalt in welke fase ze aanvallen.

In tegenstelling tot andere eenheden hebben helden een Levenswaarde. Dit getal geeft aan hoeveel verwondingen de held moet oplopen voordat hij wordt gedood. Als een held een treffer oploopt, wordt hij niet direct uit het spel verwijderd, maar loopt in plaats daarvan een verwonding op. Als een held ten minste net zoveel verwondingen oploopt als zijn Levenswaarde, dan is hij gedood.

Als je een treffer toekent aan je held, dan leg je een verwonding fiche op zijn heldenkaart om aan te geven dat hij een verwonding heeft opgelopen. Verwonding fiches blijven op de heldenkaart liggen totdat de held sterft (of op een of andere manier wordt genezen). Als je held ten minste net zoveel verwonding fiches heeft opgelopen als zijn Levenswaarde, dan is je held gedood; verwijder je helden eenheid stuk van het spelbord, leg deze terug in je voorraad en verwijder alle verwonding fiches van zijn heldenkaart.

Als je held aanwezig is op het slagveld in een gevecht waarin een vijandelijke held wordt gedood, dan ontvangt je held 2 ervaringspunten (net alsof de held van je tegenstander een 2-punten griezel was). Om deze ervaringspunten bij te houden leg je een ongebruikt 2-punten griezel fiche voor je neer. Deze punten worden gebruikt om je held "in niveau te laten stijgen" (zoals hieronder wordt uitgelegd).

Speciale Vaardigheden en Mana

Elke held begint met één speciale vaardigheid (uitgelegd op de Niveau 1 heldenkaart) en hij krijgt er meer als hij in niveau stijgt. Om een speciale vaardigheid van je held te activeren, moet je de kosten betalen met mana.

Op elke ervaringskaart in deze uitbreiding staat een hoeveelheid mana. Door de kaart uit je hand af te leggen kun je de mana uitgeven om de speciale vaardigheid van je held te activeren.

Voorbeeld: De Nacht Elf "Bewaakster" held heeft de speciale vaardigheid *Schaduw Aanval*, die 2 mana kost om te activeren. Om deze vaardigheid te activeren moet je 1 kaart met 2 mana erop afleggen, of 2 kaarten met elk 1 mana erop.

Aanvullende regels voor de speciale vaardigheden van helden zijn:

- Tenzij expliciet vermeld in de tekst mag een held een speciale vaardigheid niet meer dan eenmaal per gevecht gebruiken.
- Je mag meer mana dan nodig is gebruiken om een vaardigheid te activeren, maar de overvloedige mana gaat wel verloren. Deze mana kan niet gebruikt worden om een andere speciale vaardigheid te activeren.
- Als je een kaart aflegt om mana kosten te betalen, dan heeft de kaart geen ander effect; hij wordt afgelegd en niet uitgespeeld.
- Een speciale vaardigheid mag alleen worden gebruikt op het moment dat cursief staat aangegeven in de omschrijving. (Zie Appendix 1: "Perfekte Timing" voor de details.) Daarnaast moet een held deelnemen in een gevecht om gebruik te kunnen maken van zijn vaardigheden gedurende het gevecht.

Opgeroepen Wezens

Veel helden hebben speciale vaardigheden die ze mogelijkheid geven om wezens op te roepen. Als je held een wezen oproept neem je het desbetreffende opgeroepen wezen fiche uit je voorraad en leg je deze op het bord zoals aangegeven bij de speciale vaardigheid (meestal in het veld waar je held staat). **Opgeroepen wezens tellen niet mee voor je stapellimiet.**

Opgeroepen wezens hebben net zoals griezels een Kracht waarde, een eenheid type (die bepaalt in welke fase ze aanvallen) en een aantal dobbelstenen dat ze gooien wanneer ze aanvallen. Opgeroepen wezens vallen net zo aan als andere eenheden en kunnen treffers oplopen net als andere eenheden.

Belangrijke opmerking: In tegenstelling tot griezels wordt een opgeroepen wezen *direct gedood* als het een treffer oploopt.

Opgeroepen wezens worden direct uit het spel verwijderd als de held die hen heeft opgeroepen wordt gedood. De meeste opgeroepen wezens worden uit het spel verwijderd direct nadat het gevecht waarin ze zijn opgeroepen is beëindigd. Sommigen blijven echter in het spel en verplaatsen zich mee met de held die ze heeft opgeroepen, zoals beschreven staat op de heldenkaart.

Niveau verhogen

Helden verbeteren zichzelf in de loop van het spel net zoals alle andere eenheden.

Ze worden niet opgevaardeerd tijdens de Aanschafffase, maar krijgen een "hoger niveau" door griezels te verslaan en ervaringspunten te verdienen.

Als er tijdens een gevecht een griezel wordt gedood en jouw held is op het slagveld aanwezig, dan pak je het griezel fiche en legt deze gesloten voor je neer zodat je kunt zien hoeveel ervaringspunten deze griezel waard is. (Als er in een team-spel verschillende samenwerkende helden op het slagveld aanwezig zijn, dan krijgen al deze helden het volledige aantal ervaringspunten als een griezel gedood wordt. Eén held neemt het griezel fiche en de andere helden nemen ongebruikte griezel fiches uit de doos van dezelfde waarde.)

Eenmaal per beurt, aan het einde van de verplaatsfase van een willekeurige speler, mag je als jouw held ten minste 2 ervaringspunten heeft verdiend (in de vorm van één enkele 2-punt griezel of twee 1-punt griezels), je held onmiddellijk een niveau verhogen:

Leg eerst 2 ervaringspunten (hiermee worden de griezel fiches bedoeld) in de doos. Leg vervolgens de bovenste heldenkaart open onderaan de stapel heldenkaarten en wel zo dat het tekstgedeelte (waar de speciale vaardigheden beschreven staan) zichtbaar blijft. Hierdoor wordt een nieuwe bovenste kaart zichtbaar, waarop het nieuwe niveau, krachtwaarde, levenswaarde en extra speciale vaardigheden van de held staan. (Merk op dat dit proces gelijk is aan het opwaarderen van eenheid tegels, maar bij de helden blijven de speciale eigenschappen uit vorige niveaus zichtbaar en effectief.)

Andere regels voor het verhogen van niveau zijn:

- Je kunt je held maar één keer per beurt in niveau verhogen.
- Het verhogen van niveau geneest je held niet. Laat alle verwonding-fiches op hun plaats tijdens het niveau verhogen.
- Als jouw held reeds niveau 3 heeft, zijn alle extra ervaringspunten niets waard. Verzamel geen griezel fiches meer, maar verwijder ze simpelweg van het bord en leg ze in de doos.
- Als een held wordt gedood, gaan alle ongebruikte ervaringspunten verloren. Leg deze terug in de doos.
- Let op, niveau verhogen is niet gelijk aan opwaarderen. Er zijn geen gebouwen eisen aan niveau verhogen, ook kost het geen grondstoffen.

Een Held in niveau verhogen

Huidige Niveau, Kracht en Leven van de Held



Deze held heeft Niveau 1 en heeft zojuist 2 ervaringspunten verdiend.



Als je je held in niveau verhoogt leg je 2 ervaringspunten af en leg je de bovenste heldenkaart onderop de stapel, zodanig dat de tekst nog wel zichtbaar is.



Nieuwe Niveau, Kracht en Leven van de Held

De Held heeft nu beide speciale vaardigheden (Niveau 1 en Niveau 2).

De nieuw zichtbare bovenste kaart geeft de nieuwe Kracht- en Levenswaarde van je held weer en de extra nieuwe speciale vaardigheden. Merk op dat de vorige speciale vaardigheden nog steeds zichtbaar en effectief zijn.

Na twee keer in niveau te zijn verhoogd zijn er drie verschillende kaartteksten zichtbaar en effectief in je stapel heldenkaarten.



Helden Opleiden

Omdat helden altijd het spel beginnen als aanvangseenheid, is er aan het begin van het spel geen helden gebouw nodig om een held op te leiden. Maar als jouw held wordt gedood, dan heb je een helden gebouw nodig om je held opnieuw op te leiden.

Helden worden opgeleid tijdens de Aanschaffase (met de optie Opleiden) zoals elke andere eenheid. Het kost **1 goud en 1 hout per niveau** om op te leiden (d.w.z. een held van niveau 2 kost 2 goud en 2 hout om op te leiden).

Je moet je helden gebouw gebruiken om een held op te leiden. Zoals andere eenheden, komen helden in opleiding tijdens je inzetfase in jouw Stads- of Buitenpost veld in het spel. (*Denk er aan dat helden niet meetellen voor de stapellimiet.*)

Een held die jij opleidt en inzet komt in het spel met hetzelfde niveau als voor hij gedood werd. Als je held, bijvoorbeeld niveau 2 had toen hij werd gedood, wordt hij ook weer ingezet met niveau 2. Echter, als je wilt, kun je er voor kiezen om een held op een lager niveau te trainen dan hij had (om grondstoffen te besparen), maar als je dit doet, dan **verliest de held dit niveau definitief en moet het volgende niveau weer opnieuw verdiend worden door niveau verhoging.**

Optie 5: Toverspreek Ontwikkeling

Wanneer je met deze optionele nieuwe regels speelt, trekken de spelers geen kaarten aan het begin van een gevecht, en ook trekken zij geen kaarten voor het winnen van gevechten. In plaats hiervan, worden kaarten getrokken tijdens "Toverspreek Ontwikkeling". Om toverspreuk ontwikkeling in jouw spel toe te passen, volg dan de onderstaande regels:

- **Aan het begin van het spel** neemt iedere speler de ontwikkeling fiches van zijn ras en legt deze bij zijn reserve eenheden. De spelers starten nog steeds met een hand van 3 kaarten.
- **Tijdens jouw Aanschaffase** kun je, als je er voor kiest om op te leiden, ook kiezen om toverspreuk ontwikkeling te doen. Om dat te doen, geef je 1 of 2 goud uit en legt evenveel ontwikkeling fiches (in plaats van arbeiders) op je arbeiders gebouw. Je mag tegelijkertijd maar maximaal 2 toverspreuken ontwikkelen. Je mag niet tegelijkertijd ontwikkelen en arbeiders opleiden.
- **Tijdens jouw Inzetfase** verwijder je het ontwikkeling fiche of fiches van je arbeiders gebouw en trek je evenveel ervaringskaarten als weggelegde fiches.

Optie 6: Beperkte Grondstoffen

Wanneer je deze optionele nieuwe regels speelt verloopt de Delffase behoorlijk anders. Ieder grondstof veld bevat een vastgesteld aantal grondstoffen en de spelers gooien niet met de grondstofdobbelsteen. In plaats daarvan delven arbeiders altijd 2 grondstoffen (per arbeider aanwezig op dit veld). Hiermee wordt de geluksfactor bij het delven en inzetten verwijderd, maar duurt het voorbereiden en het delven wel langer. Om beperkte grondstoffen in je spel toe te passen, volg je de onderstaande regels:

Nadat het spelbord is klaargezet, leg je één 10-goud fiche en twee 5-goud fiches op ieder Goudmijn veld (dus is er in iedere Goudmijn 20 goud aan het begin van het spel). Leg eveneens één 10-hout fiche en twee 5-hout fiches op ieder Bos veld (dus is er op ieder Bos veld 20 hout aan het begin van het spel). Gooi tijdens je Delffase niet met de dobbelsteen, maar neem simpelweg 2 grondstoffen per arbeider die je hebt op het grondstof veld. Indien nodig kun je wisselen uit de voorraad.

***Voorbeeld:** De Mensen speler heeft een arbeider op een Bos veld. Er ligt daar een 5-hout fiche. Wanneer de mensen speler delft, ruilt hij het 5-hout fiche voor 5 1-hout fiches van de hout voorraad. Dan neemt hij zelf 2 van de hout fiches en legt er 3 terug op het Bos veld.*

Zodra een grondstof veld geen grondstof fiches meer bevat, is het veld uitgeput. Het is niet nodig om een uitgeput fiche op dit veld te plaatsen, omdat wel duidelijk is dat dit veld uitgeput is aangezien er geen grondstof fiches meer liggen.

***Opmerking:** Als deze optionele regel wordt gebruikt voegt de Nacht Elf kaart "Vernieuwen" 10 hout toe aan een Bos veld in plaats van zijn gebruikelijke effect.*



Optie 7: Verborgen Grondstoffen

Wanneer je deze optionele nieuwe regels speelt, wordt de Delffase hetzelfde gespeeld als bij de "beperkte grondstoffen" regels, maar het spel wordt anders opgezet. Ieder grondstof veld bevat een vastgesteld aantal grondstoffen, maar dit aantal is verborgen totdat een speler begint te delven op dat veld. Spelers gooien niet met de grondstofdobbelsteen, maar in plaats daarvan delven arbeiders altijd 2 grondstoffen. Deze regels behouden het mysterie van het grondstof veld (je weet niet hoeveel grondstoffen er momenteel aanwezig zijn) maar elimineren het gooien met de dobbelsteen.

Om verborgen grondstoffen in je spel toe te passen, volg je de onderstaande regels:

Nadat het spelbord is opgezet, neemt elke speler één 20-goud en één 20-hout verborgen grondstof fiche en legt deze open op het Goudmijn veld en Bos veld aansluitend aan zijn Stad tegel. Daarna worden de overgebleven verborgen grondstof fiches gesloten geschud. Neem voor ieder grondstof veld op het spelbord een willekeurig verborgen grondstof fiche van de stapel en leg deze gesloten, zonder eerst te kijken, op het grondstof veld. Ga zo door totdat ieder grondstof veld voorzien is van een verborgen grondstof fiche. Als er nog grondstof fiches over zijn, stop deze dan terug in de doos zonder er naar te kijken of ze bekend te maken.

Als tijdens jouw Delffase minstens één arbeider op een grondstof veld delft waar een verborgen grondstof fiche ligt, open je dit fiche (als dat tenminste nog niet open ligt) en leg het in de doos. Leg dan de aangegeven hoeveelheid grondstoffen (goud of hout, afhankelijk van het veld) op het veld. Voor de rest van het spel ontvangt iedere arbeider in dit veld 2 grondstoffen tijdens de Delffase, zolang de voorraad strekt.

***Voorbeeld:** De Mensen speler heeft een arbeider in een Bos veld. Er ligt een gesloten verborgen grondstof fiche op het veld. De Mensen speler opent het fiche (met een "15" erop gedrukt) en legt dit fiche terug in de doos. De Mensen speler legt 15 hout (in de vorm van twee 5-hout fiches en vijf 1-hout fiches) op het veld, ontvangt dan 2 hout fiches en laat er dus 13 hout fiches liggen. In de volgende beurt mag de speler simpelweg 2 hout ontvangen voor iedere arbeider die hij op dat veld heeft staan.*

Zodra een grondstof veld geen grondstof fiches meer bevat, is het veld uitgeput. Het is niet nodig om een uitgeput fiche op dit veld te plaatsen, omdat wel duidelijk is dat dit veld is uitgeput aangezien er geen grondstof fiches meer liggen.

***Opmerking:** Als deze optionele regel wordt gebruikt voegt de Nacht Elf kaart "Vernieuwen" 10 hout toe aan een Bos veld in plaats van zijn gebruikelijke effect.*

Appendix 1: Perfecte Timing

De meeste ervaringskaarten en helden vaardigheden kunnen alleen op bepaalde momenten in het spel worden gebruikt. Dit staat beschreven in het schuin geschreven gedeelte aan het begin van de vaardigheid. Specifieke voorbeelden hiervan worden hieronder beschreven:

***Begin van (de Beurt, Ronde, Fase):** Deze vaardigheid kan alleen gebruikt worden direct aan het begin van de aangegeven periode, voordat enige andere acties zijn ondernomen. Bijvoorbeeld, een kaart met *Begin van Verplaatsfase van Tegenstander* kan alleen worden gespeeld voordat die tegenstander is begonnen met de verplaatsing van zijn eenheden.*

***Aan het einde van (het Gevecht, de Beurt, Ronde, Fase):** Deze vaardigheid moet helemaal aan het einde van de aangegeven periode gebruikt worden, nadat alle andere stappen van de fase zijn voldaan. Dus, een vaardigheid die alleen gebruikt kan worden aan het *Einde van een Gevecht* kan alleen gebruikt worden nadat een winnaar is bepaald.*

***Voor Slachtoffers verwijderen:** Deze vaardigheid moet worden gebruikt nadat de aanvallen voor deze fase zijn uitgevoerd, maar voordat er slachtoffers worden bepaald.*

***Reactie:** Deze vaardigheid wordt in gang gezet door een specifieke gebeurtenis beschreven in de vaardigheid beschrijving. Sommige kaarten worden bijvoorbeeld in werking gezet nadat een kaart of helden vaardigheid is gebruikt, maar voordat zijn effect is verwerkt.*

***Altijd:** vanaf het moment dat de vaardigheid is verkregen, is deze altijd actief.*

Timing Problemen

Als meer dan één speler een ervaringskaart of helden vaardigheid wenst te gebruiken op hetzelfde moment, doen de spelers dit in spelvolgorde, beginnend bij de startspeler en vervolgens verder met de klok mee. Een speler mag beslissen om toch geen kaart of eigenschap te gebruiken nadat hij de kaart of vaardigheid van een voorgaande speler heeft gezien.

Het Altaar der Vlammen Scenario



Schedel der Razernij Scenario



Appendix 2: Nietwe Scenario's

Met het gebruik van nieuwe borddelen en scenario fiches, aanwezig in deze uitbreiding, kun je vele nieuwe scenario's creëren. Hieronder volgen slechts een paar voorbeelden van wat je er allemaal mee kunt doen.

Het Altaar der Vlammen

Het legendarische Altaar der Vlammen is ontdekt in het verlaten niemandsland tussen de Menselijke Alliantie en de Gesel der Ondoden. Nu gaan beide legers de strijd aan om als eerste het Altaar te veroveren, aangezien de legende vertelt dat degene die het Altaar beheerst, de gedachten van zijn vijanden beheerst.

Spelers: 2

Rassen: Mensen en Ondoden

Benodigde speciale fiches: Gebruik de speciale fiches (als aangegeven in het schema) om het Altaar der Vlammen te vertegenwoordigen.

Opstelling: Het spelbord wordt opgezet zoals aangegeven in het opzet schema. Leg de speciale fiches op veld A om het Altaar der Vlammen aan te geven. Elke speler begint met 5 goud en 5 hout. Wanneer je helden gebruikt, zet dan de griezels in volgens de normale griezel regels.

Aanvangseenheden: Elke speler begint met 3 arbeiders en 3 infanterie eenheden (en een held, als je die gebruikt) op zijn Stad tegel.

Speciale Regels: Wanneer een speler minstens één eenheid op veld A heeft staan, mag hij, aan het begin van zijn Verplaatsfase, proberen één van de niet-helden eenheden van zijn tegenstander over te nemen. Om dit te doen moet hij een eenheid van zijn tegenstander kiezen en de dobbelsteen rollen. Als het resultaat van de worp een 1 of 2 is, mag hij de gekozen eenheid van het bord verwijderen en één van zijn eigen eenheden van het zelfde type uit zijn voorraad er voor in de plaats zetten. (Als hij niet dezelfde eenheid als de gekozen eenheid in voorraad heeft, mag hij dit type eenheid ook niet kiezen als doel voor deze vaardigheid. Hij mag bijvoorbeeld geen Vliegende Eenheid kiezen als hij zelf geen Vliegende Eenheden meer heeft in zijn voorraad.) De speler

mag deze eenheid normaal verplaatsen. Als de eenheid zijn verplaatsing beëindigt op een veld dat bezet is door één of meer vijandelijke eenheden, volgt een gevecht dat normaal wordt uitgevochten.

Overwinningsvoorwaarden: Je wint als je, aan het einde van de beurt, 3 eenheden hebt op veld A. Anders win je als jouw tegenstander zijn Stad tegel verliest en wordt uitgeschakeld.

Schedel der Razernij

De eeuwenoude Nacht Elfen hebben lang de geheimen om de natuur te beheersen weten te bewaren. Eén van deze geheimen is ontdekt in de vorm van de Schedel der Razernij. Vele eeuwen geleden, gaf dit heiligdom de dapperere krijgers de eigenschap om bliksem te laten neerdalen op hun vijanden. Nu dit heiligdom is herontdekt vechten de Mensen en de Orks om het te beheersen voordat de Nacht Elfen hun verloren gegane erfgoed opnieuw kunnen opeisen.

Spelers: 2

Rassen: Orks en Mensen

Benodigde speciale fiches: 1 schedel heiligdom fiche

Opstelling: Het spelbord wordt opgezet zoals aangegeven in het opzet schema. Leg het schedel heiligdom fiche op het middenveld (veld A) zoals in het schema. Elke speler begint met 5 goud en 5 hout. Wanneer je helden gebruikt, zet dan griezels in volgens de normale griezel regels.

Aanvangseenheden: Elke speler begint met 3 arbeiders en 3 infanterie eenheden (en een held, als je die gebruikt) op zijn Stad tegel.

Speciale Regels: Als je tijdens jouw Delffase minstens één eenheid in het heiligdom veld hebt, mag je "bliksem laten neerdalen" door de volgende regels te gebruiken: Kies eerst een veld als doel (geen Stad veld) bezet door een of meer vijandelijke eenheden. Tel vervolgens de totale Kracht van de eenheden die jij op het heiligdom veld hebt op. Tot slot gooi je voor iedere 3 Kracht die je hebt op het heiligdom veld een dobbelsteen; voor iedere 1 of 2 die je gooit, breng je 1 slachtoffer aan bij de eenheden op het gekozen veld. Je tegenstander mag deze verliezen toepassen zoals hij wil.

Overwinningsvoorwaarden: Je wint als je, aan het einde van de ronde, minstens 13 overwinningpunten bezit. Anders win je als de speler links van je zijn Stad tegel verliest en wordt uitgeschakeld.

Opkomst van de Draak

Een troep Kobold kooplieden werd overvallen door een duivels drakenjong, en hun karavaan werd vernietigd. De Orks en de Ondoden hoorden van deze jongeling en zij realiseerden zich dat het de nakomeling moet zijn van een naburige chaos draak. Deze boosaardige troepen werken nu samen om de jongeling bij zijn moeder terug te brengen in de hoop zijn moeder als bondgenoot te verwerven. De Mensen en Nacht Elfen hebben ook van de kwaadaardige draak gehoord en van haar nakomeling die het land terroriseert, en zij zijn vastbesloten om de valse beesten te doden - of op zijn minst te voorkomen dat zij bondgenoten vormen met de Orks en de Ondoden.

Spelers: 4 (in 2 teams)

Rassen: Alle (de Nacht Elfen en Mensen spelers zijn één team, de Orks en Ondoden spelers zijn het andere team)

Benodigde speciale fiches: Dit scenario gebruikt 2 griezel fiches: 1 jongeling en 1 draak.

Opstelling: Het bord wordt opgezet zoals aangegeven in het schema. Leg het drakenjong fiche op veld A en het draak fiche op veld B zoals aangegeven in het schema. Iedere speler start met 5 goud en 5 hout. Als je helden gebruikt, zet dan de griezels in volgens de normale griezel regels.

Aanvangseenheden: Iedere speler begint met 3 arbeiders en 3 infanterie eenheden (en een held, als deze worden gebruikt) op zijn Stad tegel.

Speciale Regels: Orks en Ondoden eenheden hoeven niet te stoppen zodra zij een veld binnengaan dat bezet is door het drakenjong of de draak en zij hoeven deze griezels niet te bevechten.

Een van de Orks of Ondoden eenheden mag het drakenjong fiche met zich mee verplaatsen. Het drakenjong fiche kan niet verplaatsen tenzij vergezeld door een Orks of Ondoden een-

Opkomst van de Draak Scenario



heid. Zoals volgens de normale griezel regels, moeten Nacht Elfen en Mens eenheden hun verplaatsing beëindigen zodra zij een veld ingaan bezet door een drakenjong of draken fiche. Als er één of meer vijandige eenheden in dat veld staan, moeten zij eerst tegen deze eenheden vechten. Zodra het gevecht is beëindigd (of als er geen gevecht is) moeten zij de griezels bevechten.

Overwinningsvoorwaarden : De Orks en Ondoden spelers winnen als aan het einde van een beurt het drakenjong fiche in veld B is, en zowel het drakenjong als het draak fiche nog in het spel is. Ze winnen ook als of de Mensen speler of de Nacht Elfen speler zijn Stad tegel verliest en wordt uitgeschakeld.

De Mensen en Nacht Elfen spelers winnen als of het drakenjong of de draak is uitgeschakeld. Ze winnen ook als of de Orks speler of de Ondoden speler zijn Stad tegel verliest en wordt uitgeschakeld.

Gevecht der Elementen

Vier eeuwenoude, magische artefacten zijn ontdekt, elk van hen is verbonden met één van de vier elementen (aarde, wind, vuur en water). Nu wordt het een race voor alle vier de groepen om artefacten te veroveren vóór hun vijanden hetzelfde kunnen doen.

Spelers : 4

Rassen : Alle

Benodigde speciale fiches: Benodigde speciale fiches: Dit scenario gebruikt 4 speciale element fiches Aarde, Lucht, Vuur en Water.

Opstelling : Het bord wordt opgezet zoals aangegeven in het schema. Leg de elementen fiches op het bord zoals aangegeven in het schema. Leg 2 willekeurige griezels met de waarde 1 omgekeerd op het bord, zonder naar ze te kijken. Iedere speler start met 5 goud en 5 hout. Als je helden gebruikt, zet dan de griezels in volgens de normale griezel regels.

Aanvangseenheden : Iedere speler start met 3 arbeiders en 3 infanterie eenheden op zijn Stad tegel.

Speciale Regels : Als jouw eenheden een veld binnengaan dat in beslag genomen wordt door meerdere griezels, dan moet je ogenblikkelijk alle fiches opendraaien. De griezels vallen gezamenlijk aan en de speler die hen bestuurt moet beslissen hoe de treffers worden ontvangen. Elk griezel fiche heeft zijn gebruikelijke ervaringspunten.

Iedere eenheid mag 1 of meer element fiches mee verplaatsen. Element fiches kunnen niet verplaatsen tenzij ze vergezeld worden door een eenheid. Als jouw eenheden hun verplaatsfase beginnen en eindigen in hetzelfde veld ontvangen al deze eenheden aan het einde van de beurt een speciale vaardigheid gebaseerd op het element:

Water — Genezen
Aarde — Wek de Doden
Lucht — Langzaam Vergif
Vuur — Moordlust

Gevecht der Elementen Scenario



Overwinningsvoorwaarden : Je wint als je, aan het einde van de ronde, 3 van de elementen fiches in hetzelfde gebied als je eenheden hebt. Je wint ook als de speler links van je zijn Stad tegel verliest en wordt uitgeschakeld.

Credits

Ontwerp: Kevin Wilson

Ontwikkeling: Darrell Hardy

Editing: Rob Vaughn and Christian T. Petersen

Illustraties: Scott Nicely and Brian Schomburg

Uitgebreide illustraties: John Goodenough

Uitgever: Christian T. Petersen

Speeltest: Tom Chilton, Eric Dodds, Geoff Goodman, Chris Herrick,

John Hsieh, Jerold Korinek, Morgan Leider, Nathan Lutsock,

Jennifer Powell, Adam Veenendaal, and Mike Zebrowski.

Speciale dank aan: Bob Fitch, Lisa Pearce, Paul Sams, and Mike Zebrowski

Nederlandse vertaling: Jeroen Stap (<http://www.spellenstapel.nl>), Lody & Caroline Kokshoorn, Ronald Hoekstra (<http://www.spelmagazijn.nl>), PS-Games (<http://www.PS-Games.nl>)