

Against the Ogre Horde

De vierde uitbreidingsset van Heroquest.

Uitgegeven door MB,

Historie

Morcar zat, diep in gedachten verzonken, op zijn uit groene jade gesneden troon. Zijn blik gleed over het koninkrijk, waarvan hij de weerspiegeling d.m.v. magische krachten voor zich in de kamer had doen ontstaan. De overwinning was bijna een feit geweest, toen hij de koning en zijn getrouwen in de oude citadel Karak Varn opgesloten had. Maar op het laatste moment hadden de helden van het rijk zijn triomf ontnomen. Het leger van de levende doden bleek bovendien onbekwaam, nadat zijn bevelhebbers in het gevecht gesneuveld waren.

Eén ding was duidelijk : Vooraleer hij een nieuwe aanval kan lanceren, moet hij de weerstand van het koninkrijk aanzienlijk verzwakken. Met nog meer sluwe, listige en achterbakse methoden dan al het geval was. Plots verstarde zijn blik en een hatelijke grijns verscheen op zijn verweerde gezicht. Een plan kreeg vorm...

Een maand later leunde Morcar ontspannen achterover, om nog eens alle fasen van zijn nieuwe strategie te keuren. Waarom was hij niet vroeger op het idee gekomen om het oeroude volk van de Ogres voor zijn doel te gebruiken? Omwille van hun ongedisciplineerde instelling zijn ze weliswaar erg onbetrouwbaar, zelfs gevaarlijk als bondgenoot. Maar beschikte hij niet over voldoende magische krachten om ze in het gareel te laten lopen?

Zo had hij Festral, een van zijn chaosmagiërs, naar de onderaardse vestiging van Dirgrusht, de beruchtste Ogreram gezonden. Festral nam heel onopvallend de leiding van deze clan over en liet een aantal onbeschermden hoeven in het koninkrijk overvallen. En dit was slechts het begin, want met het toenemend succes van deze roofovervallen, sloten zich meer en meer stammen Ogres en Orks bij deze ongeregelde bende aan. Op deze wijze ontstond een nieuw, allesoverheersend leger.

Spelmateriaal

1 Heerser der Ogres
1 Ogre officier
1 Opperbevelhebber van het leger der Ogres
4 Ogre krijgers
1 handleiding
1 voorgeponst blad met :

- 1 nieuw bovengronds startveld
- 2 nieuwe dubbelzijdige kamervelden
- 15 schijfjes met chaostoverspreuken
- 4 deuren uit steen
- de grafkelders der duisternis
- 6 instortingsschijfjes (blokkeren de gangen met stenen)
- 4 geheime deuren
- 1 troon van de Heerser der Ogres

Inleiding

In "Tegen de troepen van de Ogres" worden de helden voor een opdracht geplaatst die met niets, van wat ze tot nog toe hebben meegemaakt, te vergelijken valt. Namelijk het gevecht tegen de Ogre opperclan van Dirgrusht.

Dit opdrachtenboekje bevat nieuwe regels die van toepassing zijn op de Ogres. Deze regels geven o.a. aan de monsters een veranderlijke lichaamskracht. Bovendien zijn er nieuwe regels op het vlak van de intelligentie. In de volgende 7 uitdagingen worden de helden als nooit tevoren getest op hun moed en inzet.

Richtlijnen voor de montage van de figuren

Voordat men het spel "Tegen de troepen van de Ogres" kan beginnen, moeten alle onderdelen voorzichtig worden losgemaakt uit het voorgesneden karton. De nieuwe deuren passen in dezelfde sokkels als deze van de gewone deuren uit het basisspel.

Er zijn 4 verschillende Ogrefiguren. Een afbeelding van elke Figuur is weergegeven op de achterzijde van dit boekje. Let erop om telkens de bijbehorende lichamen, armen en hoofden correct in elkaar te zetten.

De Ogrefiguren worden voorzichtig verwijderd uit hun plastic kader. Neem de voorste helft van een figuur en zet vervolgens de armen in de schoudergewrichten. Pas daarna brengt men de achterste helft van de figuur aan. Tenslotte wordt het hoofd bovenaan bevestigd. Deze werkwijze wordt voor al de figuren toegepast. Nadat alle Ogrefiguren geassembleerd werden, kan het spel beginnen.

De ogres

De Ogres beschouwen het leven als een ononderbroken opéénvolging van maaltijden. Wie hen als tegenstander ontmoet, eindigt vaak als ontbijt, diner of souper, naargelang het tijdstip van de ontmoeting. Vaak meten ze hun krachten in wilde vreetorgieën, die ze slechts occasioneel onderbreken voor een teugelloos zuipgelag.

Als ze eenmaal de smaak te pakken krijgen kan men beter uit de buurt blijven, ook al zijn ze bezig het toetje te verorberen. Iedereen die zich tegen hen opstelt, moet beschikken over een grote dosis moed en een reeks gevechtvaardigheden. Toch loopt hij het risico dat zijn naam niet alleen in de lijst van de gevangenen opduikt, maar ook op de spijkskaart van de Ogres!

Toch zijn de Ogres niet door en door slecht. Ze hebben alleen een constante eetlust en zijn onbedaarlijke wildebrassen. Meestal dolen ze eenzaam rond. Soms troepen ze samen o.l.v. een leider. Deze slimme ogre is dan ook de slechtste, de listigste en de sluwste van deze woestelingen. Tevens bezit hij de grootste eetlust van zijn clan.

Of zij nu in dienst staan van het Chaosrijk of van het koninkrijk, dat maakt hun niet uit. Als legioensoldaten zijn ze alleen geïnteresseerd in degene die hen genoeg te zuipen en te vreten geeft of hun voldoende tegenstanders voorschotelt om hun honger te stillen. Maar het is precies deze bestendige drang naar drank en eten die hen tot onbetrouwbare en zelfs gevaarlijke bondgenoten maakt.

De soorten ogres in HeroQuest

Elke Ogre bezet één vakje op het HeroQuest spelbord. Geen enkele andere figuur, noch een held, noch een chaosfiguur, mag een vakje passeren waarop een Ogre staat. Wanneer een Ogre een doorgang blokkeert, dan komt de doorgang pas vrij wanneer de Ogre zich verplaatst heeft of nadat de Ogre gedood werd.

De Ogres zijn veel gevaarlijker dan alle andere monsters waar de helden tot nu toe tegenover hebben gestaan. Ter vergelijking volgen hieronder de eigenschappen van de verschillende Ogres :

De Ogre krijger De Ogre officier

Lopen : 6 vakjes Lopen : 6 vakjes

Aanval : 5 dobbelstenen Aanval : 5 dobbelstenen

Verdediging : 5 dobbelstenen Verdediging : 5 dobbelstenen

Lichaam : veranderlijk aantal punten Lichaam : veranderlijk aantal punten

Intelligentie : 1 punt Intelligentie : 1 punt

De opperbevelhebber van het

leger der Ogres De Heerser der Ogres

Lopen : 4 vakjes Lopen : 4 vakjes

Aanval : 6 dobbelstenen Aanval : 6 dobbelstenen

Verdediging : 6 dobbelstenen Verdediging : 6 dobbelstenen

Lichaam : veranderlijk aantal punten Lichaam : veranderlijk aantal punten

Intelligentie : 2 punten Intelligentie : 5 punten

De veranderlijke lichaamskrachtpunten

1. Monsters met meer dan één punt lichaamskracht

De Ogres bezitten een kolossaal postuur. Ze beschikken dan ook over meer dan 1 punt lichaamskracht. In dit opdrachtenboekje zit er bij elke uitdaging een lijst waarop de betrokken monsters met hun benaming zijn aangeduid. Alle in het gevecht verloren lichaamspunten van de vermelde monstersoort worden op deze puntenlijst bijgehouden. Telkens een monster van de vernoemde soort een lichaamspunt verliest, dan wordt er een hokje van de lijst aangekruist. Wanneer men bij het aankruisen een doodskopje dient aan te duiden, dan wordt het monster gedood en wordt de overeenkomstige spelfiguur direct van het spelbord verwijderd. De aanval wordt in dat geval trouwens beëindigd. Wanneer er bij de uitschakeling van het monster nog verloren lichaamspunten overblijven, dan worden deze niet meer aangekruist. Bij de uitschakeling van een Ogre wordt het verminderingsproces van de lichaamskracht immers afgesloten.

Voorbeeld : De tekening op de originele spelregels toont een puntenlijst met lichaamskracht voor de Ogres van toepassing in één van de opdrachten. De Barbaar ontmoet als eerste twee Ogres en valt direct één van hen aan. Het resultaat van de aanvals- en de verdedigingsworp is in het voordeel van de Barbaar want er blijven twee schedels over. Er worden dan ook twee lichaamspunten aangestipt op de lijst. Nu komt de Dwerg aan de beurt en hij valt de tweede Ogre aan, eveneens met een geslaagde aanval met twee lichaamspunten. Deze beide punten zouden ook moeten aangeduid worden, maar omdat het eerstvolgende hokje een doodskop bevat, wordt enkel dit aangekruist. Deze Ogre wordt van het spelbord verwijderd, terwijl het overblijvende punt niet meer wordt genoteerd.

2. Monsters met extra punten

Bepaalde monsters, bv. de Heerser der Ogres of de opperbevelhebber, kunnen beschikken over een persoonlijke hoeveelheid aan lichaamskracht. Bij de desbetreffende opdracht wordt dan precies vermeld hoe groot hun reserve aan lichaamskracht is. In die gevallen is er dan, naast de gemeenschappelijke lijst, een persoonlijke puntenlijst voorzien. Wanneer deze speciale figuur lichaamspunten verliest, dan wordt dit bijgehouden op zijn persoonlijke puntenlijst en niet op de gemeenschappelijke lijst van zijn soortgenoten.

Nieuwe eigenschappen van de ondergrondse gangen

In het ondergrondse labyrint van "Tegen de troepen van de Ogres" duiken er nieuwe gevaren op, die uitvoerig besproken worden. De spelelementen zoals de stenen deuren en de grafkelders der duisternis bevinden zich in de voorgeponste bladen.

1. Stenen deuren

Stenen deuren zijn grote rotsblokken, die met brute kracht opzij gedrukt moeten worden, vooraleer men zijn weg kan verder zetten. Om zo'n deur te openen, moet een held een dobbelsteenworp met twee doodskoppen als resultaat bekomen. De Barbaar beschikt voor het openen van een stenen deur over drie dobbelstenen, terwijl de Dwerg en de Elf slechts over twee dobbelstenen beschikken. De tovenaars zijn fysiek te zwak en kan geen stenen deuren openen. Eenmaal dat de deur geopend werd, blijft ze gedurende de rest van de opdracht open staan.

2. De valbijl

Deze valstrik wordt in werking gezet wanneer een held op een vakje trapt waarop een zwarte bijl is aangeduid. Op dat ogenblik dondert er een reusachtige valbijl omlaag. Alle figuren op de 3 vakjes aangeduid door een zwarte of witte bijl worden aangevallen met een worp van twee gevechtdobbelstenen. De aangevallen figuren kunnen zich wel normaal verdedigen tegen deze plotse aanval.

Dit type van val kan alleen ontdekt worden, als men in de kamer of gang met de zwarte bijlfiguur uitdrukkelijk naar een val heeft gezocht. De spelfiguur die over een gereedschapskist beschikt, kan proberen om de val van zijn scherpe kanten te ontdoen. Daarvoor moet hij met één worp een schild gooien. Werpt hij echter een doodskop, dan zet hij de valbijl in werking en wordt er meteen aangevallen. De Dwerg kan de valbijl, omwille van zijn vakkundigheid en handigheid, onschadelijk maken op voorwaarde dat deze valstrik reeds ontdekt werd.

Voorbeeld : De Elf verplaatst zich 5 vakjes en eindigt op een vakje met een witte bijlfiguur. Hij zet de valstrik nog niet in werking. Daarna beweegt de Barbaar en eindigt hij op het vakje met de zwarte bijlfiguur. Hij activeert hierbij de valbijl waardoor zowel de Barbaar als de Elf worden aangevallen.

3. De grafkelders der duisternis

De grafkelders der duisternis werken net zoals de valkuilvakjes, maar met de volgende uitzonderingen :

- Wanneer een held, die op een grafkelder der duisternis terechtkomt, een doodskop werpt, dan valt hij ca. 10 meter naar beneden op een harde stenen bodem.
- Hoezeer hij verwond wordt, zal afhangen van het pantser (uitrustingstuk of magisch voorwerp) dat hij draagt. Zo zullen de helden zonder enige bescherming gooien met één dobbelsteen, om zich tegen het verlies van een lichaamspunt te verweren. Draagt de held een maliënkolder of het harnas van Borin (een magisch voorwerp), dan werpt men als verdediging met twee dobbelstenen. De held met een harnas mag zich zelfs met drie dobbelstenen verdedigen.

Na de val moet men wachten tot de volgende ronde. Pas dan kan men eruit klimmen op voorwaarde dat één van de vakjes direct naast de grafkelder onbezet is.

De grafkelders der duisternis kunnen niet onschadelijk gemaakt worden. Men mag echter proberen, zoals bij de valkuil, om erover te springen.

Chaos toverspreuken

Hieronder worden drie nieuwe chaos toverspreuken uitgelegd, die een tegenstander d.m.v. zijn verstand of intelligentiepunten zal beïnvloeden. De intelligentiepunten zijn een maatstaf van het verstandelijk vermogen en van de magische gaven van een figuur. Ze tonen hoe goed een figuur een toverformule kan aanwenden en, nog belangrijker, hoe sterk zijn weerstand is tegen een formule. Voor de nieuwe toverspreuken zijn er schijven voorzien, die de monsters kunnen inzetten op voorwaarde dat dit vermeld werd in de tekst van de opdracht.

Chaosmagiërs mogen per beurt slechts één toverformule gebruiken. De spreuk kan aangewend worden tegen elke figuur die op een rechte lijn, zonder hindernissen staat t.a.v. de tovenaar. Wanneer een chaostovenaar een toverformule gebruikt, dan mag hij in die ronde niet meer aanvallen. Ofwel wendt hij een toverspreuk aan ofwel gaat hij een gevecht aan met een andere spelfiguur. De beide acties mogen niet tezamen worden uitgevoerd, m.a.w. de magiër moet kiezen of hij een bezwering uitspreekt of een aanval uitvoert! Wanneer een tovenaar een formule gebruikt en vervolgens verslagen wordt, dan wordt de uitwerking van de toverspreuk onmiddellijk beëindigd.

Voorbeeld : Brengt de chaos tovenaar iemand in coma en wordt de tovenaar gedood voordat de betoverde aan de beurt is, dan wordt de toverformule beëindigd. De betoverde kan zich dan tijdens zijn beurt opnieuw vrij bewegen?

Opmerking : Wanneer een held over een toveramulet bezit, dan krijgt hij twee extra intelligentiepunten bij.

1. Coma

Met deze toverformule kan de chaosmagiër het bewustzijn van een held stilleggen en hem daarmee volledig passief maken. De boosaardige tovenaar bezweert de held door met de dobbelstenen te gooien, zoals bij een gewone aanval. Het aantal dobbelstenen zal gelijk zijn aan de intelligentiewaarde van de tovenaar. De bezworene verdedigt zich door met zoveel dobbelstenen, als het puntenaantal van zijn intelligentie, te gooien. Voor elke doodskop die de held niet kan afweren, plaatst hij een toverschijf op zijn heldenkaart. In elke volgende beurt mag

hij telkens één schijf verwijderen, maar verder niets anders doen (verplaatsen, aanvallen, enz., zijn niet toegelaten). Uitzonderingen :

- Hij mag zich ook in comateuze toestand verdedigen tegen aanvallen. Omdat de held niet volledig bij het bewustzijn is, mag hij zich tijdens deze comaperiode enkel verdedigen met één dobbelsteen.
- Bovendien mag hij, telkens hij een toverschijf van zijn kaart wegneemt, proberen om de nog overblijvende toverformule te verbreken. Hij werpt dan met zoveel dobbelstenen als het aantal intelligentiepunten waarover hij beschikt. Werpt hij 3 doodskoppen of meer, dan mag hij alle toverspreuken, die nog op zijn kaart liggen, in één keer verwijderen waardoor hij de volgende beurt ongehinderd kan verder spelen.

2. Hypno-controle

Met deze toverspreuk kan een chaosmagiër tijdelijk de volledige controle over een held bekomen. De boosaardige tovenaar bezweert de held door met de dobbelstenen te gooien, zoals bij een gewone aanval. Het aantal dobbelstenen zal gelijk zijn aan de intelligentiewaarde van de tovenaar. De bezworene verdedigt zich door met zoveel dobbelstenen, als het puntenaantal van zijn intelligentie, te gooien. De magiër moet minstens twee niet afgeweerde doodskoppen behalen, anders is de bezwering niet succesvol en gebeurt er niets. Wanneer de toverformule evenwel slaagt, wordt er op de heldenkaart een hypno-controle schijf geplaatst. De kwaadaardige tovenaar (of de Slechte) neemt dan direct de controle over deze held over. Hij kan hem dan zoals een gewone beurt aanwenden, nl. laten verplaatsen, aanvallen of bezweren. De hypno-controle geldt slechts zolang de Slechte aan de beurt is. Beëindigt de Slechte zijn beurt, dan wordt de hypno-schijf van de heldenkaart gehaald en is de held terug vrij.

3. Telepathische shock

Met deze toverformule kan een chaosmagiër een andere figuur beïnvloeden, zonder deze te naderen of aan te vallen. Bij de opdrachten waar deze formules mogen aangewend worden, staat er duidelijk vermeld over hoeveel telepathische shocks de Slechte beschikt. Telkens wanneer hij deze toverspreuk gebruikt, legt hij een schijf weg. Heeft hij zijn laatste schijf aangewend, dan is zijn voorraad telepathische shocks opgebruikt. De boosaardige tovenaar en de bezworene werpen het aantal dobbelstenen gelijk aan hun intelligentiewaarde. Beiden maken de som van hun aantal gegooide doodskoppen. De speler (aanvaller of verdediger) met de kleinste som verliest evenveel intelligentiepunten als het aantal doodskoppen dat hij minder heeft gegooid dan de tegenspeler. Wanneer beide spelers evenveel doodskoppen werpen, dan gebeurt er niets.

Verliest een held of een monster al zijn intelligentiepunten n.a.v. telepathische shocks, dan wordt deze figuur gedood en voor de rest van deze opdracht van het bord verwijderd. Bij de start van elke nieuwe opdracht worden alle verloren intelligentie- en lichaamskrachtpunten opnieuw aangevuld.

4. Vertaling toverschijfjes

COMA : De chaosmagiër en de bezworene figuur werpen telkens zoveel dobbelstenen als het aantal intelligentiepunten waarover ze beschikken. Voor elke doodskop, die de verdediger niet kan afweren, valt hij telkens een beurt in coma. Door deze comateuze toestand blijft de held onbeweeglijk staan.

HYPNO-CONTROLE : De chaosmagiër en de bezworene figuur werpen telkens zoveel dobbelstenen als het aantal intelligentiepunten waarover ze beschikken. Kan de verdediger twee of meer doodskoppen niet afweren, dan kan zijn figuur tijdens deze ronde door de chaostovenaar worden ingezet.

TELEPATHISCHE SHOCK : De chaosmagiër en de bezworen figuur werpen telkens zoveel dobbelstenen als het aantal intelligentiepunten waarover ze beschikken. Wie het kleinste aantal doodskoppen werpt, verliest het verschil van beide worpen aan intelligentiepunten.

De opdrachten

1. Algemene regels

De volgende opdrachten kunnen apart of na elkaar gespeeld worden als een samenhangend avontuur. Wanneer men voor het samenhangende avontuur kiest, dan gelden de volgende extra regels.

2. Extra regels

Bij het begin van de eerste opdracht krijgt elke held vijf geneeskrachtige drankjes toegewezen. Elk van deze drankjes kan de lichaamskracht van de held weer tot maximaal 6 punten bijvullen. De initiële waarde mag hierbij evenwel niet overschreden worden! Noteer het aantal magische drankjes op het notitiebladje van de held en verminder het aantal telkens zo'n toverdrankje wordt aangewend. De drankjes kunnen vrij gebruikt worden. Zo mogen er ook meerdere gebruikt worden in dezelfde opdracht.

De helden die toverkracht bezitten, mogen hun voorraad toverformules voor elke nieuwe opdracht opnieuw aanvullen. Ze moeten wel bij de soort blijven die ze bij het begin van het avontuur gekozen hebben.

Helden mogen tijdens de opeenvolgende opdrachten geen nieuwe uitrusting aankopen. Ze mogen wel alles houden wat ze in de voorgaande opdrachten gevonden hebben.

De Slechte moet alle schatkaarten voor elke opdracht goed schudden, ook de gebruikte kaarten van de vorige opdracht worden opnieuw gebruikt!

Indien een held tijdens een opdracht uit het spel verdwijnt, dan kan de spelmeester voor het begin van een nieuwe uitdaging een nieuwe held in zijn plaats zetten.

3. Tips voor de helden

Voordat men met de uitvoering van de opdrachten begint, moeten de helden hun uitrustingsstukken en toverformules zorgvuldig uitkiezen. Ter herinnering : De speer en de kruisboog kunnen in elke gevechtssituatie onschatbare diensten bewijzen. Met de kruisboog kan men monsters overwinnen, zonder dezelfde kamer te betreden. Hierdoor wordt het risico om in een valstrik te trappen nagenoeg uitgeschakeld. Met een speer kan men een tegenstander diagonaal aanvallen waartegen men anders niet kon vechten. De helden moeten in team optrekken, elkaar dekking geven en geen kamers of gangen betreden voordat deze ruimtes werden nagezien op vallen.

4. Tips voor de Slechte

De Slechte moet proberen om de helden in de vallen te lokken, door ze uit te dagen t.t.z. door de helden te achtervolgen en aan te vallen met de monsters. de nieuwe vallen en toverspreuken moet zo optimaal mogelijk worden aangewend.

Voorbeeld : Bestudeer aandachtig de tweede opdracht. In kamer B staan er twee Orks met kruisbogen te wachten achter een rij valkuilen. Wie de Orks in een lijf aan lijf gevecht aanvalt neemt een risico en zal wellicht in een van de valkuilen terecht komen. Wie niet aanvalt, is evenwel blootgesteld aan de beschieting van beide Orks.

De speurtocht naar de Ogrecitadel

Jullie, mijn trouwe helden, moeten de ingang van de Ogrecitadel vinden. Ze ligt verborgen in de duisternis van een reusachtig labyrint. Maar wees voorzichtig, want de inwoners van deze vestiging hebben beslist wachters en vallen uitgezet om hun schuilplaats te beschermen!

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogre

A. Het gedrocht in deze kamer beschikt over 3 lichaampunten.

B. De bijval wordt alleen in werking gezet door iemand die de schatkist opent of door iemand die probeert om de val uit te schakelen en daarin faalt. De schatkist bevat 50 goudstukken.

C. Alle Orks in deze kamer zijn met speren bewapend en kunnen met het normale aantal gevechtdobbelstenen ook diagonaal aanvallen wanneer zij dat wensen.

D. Deze Ork is een magisch standbeeld. In elke ronde kan dit monster een vuurball gooien (zoals een bezwering) met een kracht van drie gevechtdobbelstenen. Deze Ork verdedigt zich met vijf dobbelstenen en bezit twee lichaampunten. Het beeld is onbeweeglijk en immuun tegen alle toverformules. Geen enkele figuur kan er passeren zolang het beeld blijft bestaan.

Magisch standbeeld :

Dwalende monsters : 4 Kobolden

De grotten met de roofof van de Ogres

Jullie hebben de ingang van de Ogrecitadel ontdekt. Nu moeten jullie de plunderende Ogretroepen een gevoelige nederlaag toebrengen door hun ondergrondse hoofdkwartier te vernietigen. Het is op deze lugubere plaats dat ze hun snode aanvallen beramen. Daarom moeten jullie de centrale kamer veroveren en deze ruimte gedurende minstens één ronde vrijwaren van monsters.

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogres

A. Deze schatkist bevat smaragden ter waarde van 300 goudstukken.

B. De Orks in deze kamer zijn uitgerust met kruisbogen. Ze schieten op de binnendringende helden. Op deze wijze proberen de Orks het oversteken van de valkuilen te verhinderen.

C. Dit is het hoofdkwartier van de Ogrebenden. Om hun opdracht te vervullen, moeten de helden deze kamer vrijwaren van alle monster en hem gedurende een volledige ronde alleen bezet houden. De twee schatkisten bevatten de buit van de laatste overval van de Orks, nl. 600 goudstukken en een geneeskrachtige drank. Deze toverdrank laat aan één held toe om zijn lichaamskracht terug aan te vullen tot maximaal 6 punten (Het initieel aantal van de held mag hierbij niet overschreden worden!).

D. Zodra een held het vakje met een "X" passeert of erop eindigt, worden de bewoners van deze kamer geactiveerd en gaat de geheime deur automatisch open.

Dwalende monsters : 2 Krijgers van Chaos

Het kamp van de Ogretroepen

Om in het hart van de citadel te geraken, moeten jullie het kamp, waar de meeste Ogretroepen gelegerd zijn, doorkruisen. Vermijd deze troepen te alarmeren, want anders komt het volledig OGREleger tegenover jullie te staan!

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogres

A. Deze schatkist bevat 200 goudstukken.

B. Telkens wanneer de Slechte in zijn beurt een held in deze gangen aantreft, werpt hij de gewone dobbelsteen. Gooit hij een één of een twee, dan worden alle monsters in de centrale kamer geactiveerd en opent de deur zich automatisch. Een worp van 3, 4, 5 of 6 heeft geen effect. Op dezelfde wijze dobbelt de Slechte in zijn beurt wanneer er zich in de centrale kamer een held bevindt.

C. Dit is de woning van Tograk, de aanvoerder van de Ogretroepen. Hij is de opperbevelhebber van het leger der Ogres.

Lichaamskracht van Tograk :

D. Dit is de woning van Nexrael, een magiërsleerling. Nexrael beschikt slechts over een beperkte kennis van de zwarte magie. Daarom bezit hij slechts een kleine voorraad telepathische shocks. Het aantal van deze voorraad is beperkt tot vier schijven. Nexrael heeft de volgende kenmerken :

Lopen : 8 vakjes

Aanval : 3 dobbelstenen

Verdediging : 4 dobbelstenen

Lichaam : 1 punt

Intelligentie : 5 punten

E. Dit is de schatkamer van de opperbevelhebber van het leger der Ogres. In de linkse schatkist zitten er 400 goudstukken. De rechtse schatkist bevat een speerval en 500 goudstukken.

Dwalende monsters : 2 Orks

De grot der ontbinding

Jullie betreden nu het centrum van de citadel. Voordat jullie de eigenlijke opdracht kunnen uitvoeren, moeten jullie de hal, waar de Ogres gewoonlijk hun vreetorgieën organiseren, passeren.

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogres

A. Wanneer een speler de rechterdeur opent, zet hij daarmee de op het grondplan aangeduide valbijn in werking. Dit is de enige wijze waarop deze valstrik wordt geactiveerd.

B. Deze schatkist bevat 200 goudstukken en heel wat afgekloofde botten.

C. De twee Kobolden zijn beiden uitgerust met een kruisboog. Elke Kobold kan dan ook in een afstandsgevecht (in een rechte lijn) met twee gevechtdobbelstenen aanvallen.

D. Wie in deze kamer achter schatten zoekt, ontdekt in de open haard, achter de haardplaat, een lederen bundel met 5 diamanten ter waarde van 100 goudstukken.

Dwalende monsters : 2 Fimirs

De chaosbron

Ik merk dat jullie de magische bron van chaos naderen. Deze bron moeten jullie vernietigen. Dit kan door Festrals toverring "Ring der Machten" te vinden en door deze magische talisman in de chaosbron te werpen.

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogres

A. Dit is de kamer met de chaosput. De bron ligt in het midden en neemt bijna volledig deze ruimte in. Iedereen die daarin terechtkomt, is meteen overgeleverd aan de chaoskrachten en wordt onmiddellijk gecontroleerd door de Slechte (De speler die het bevel voert over de monsters en de chaoskrachten beheerst.).

Hier woont de chaostovenaar Festral. Deze tovermeester beschikt over een uitgebreide kennis zwarte magie. Daarom kan hij elk van de drie chaostoverspreuken gebruiken. Zijn voorraad toverformules omvat 3 coma's, 3 hypno-controles en 3 telepathische shocks. Festral bezit de volgende kenmerken :

Lopen : 6 vakjes

Aanval : 4 dobbelstenen

Verdediging : 5 dobbelstenen

Intelligentie : 8 punten

Lichaamskracht :

De Krijgers van Chaos in deze kamer zijn Festrals lijfwachten. Zij vallen aan met 5 dobbelstenen en verdedigen zich met 4 dobbelstenen.

B. Op het boekenrek staat er een uitgehold boek. Dit boek bevat Festrals toverring "Ring der Machten" tezamen met 10 diamanten, waarvan elke diamant een waarde van 75 goudstukken heeft.

C. Deze kamer is in het midden doorsneden door een bodemloze spelonk, waarover enkel een smalle loopplank ligt. Alle helden en monsters die in deze ravijn vallen, zijn uitgeschakeld en overleven deze eindeloze val niet.

Dwalende monsters : 3 Krijgers van Chaos

Het paleis van de Heerser der Ogres

Eindelijk hebben jullie het hart van de Ogrecitadel bereikt. Vanuit dit centrale punt bestuurt de Heerser der Ogres zijn volk. Als jullie de Heerser der Ogres kunnen verslaan, dan valt dit volk zonder leider en zullen de Ogretroepen lange tijd stuurloos en onschadelijk zijn.

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogres

A. Beide Orks zijn uitgerust met kruisbogen. Zij vallen aan met drie dobbelstenen.

B. Dit is de kamer van Xenloth, een chaosmagiër. Hij is Festrals assistent. Hij beheerst twee van de drie chaostoverspreuken, nl. coma's en telepathische shocks. Zijn voorraad omvat 5 stuks van elke toverformule. Xenloth heeft de volgende kenmerken :

Lopen : 6 vakjes

Aanval : 2 dobbelstenen

Verdediging : 4 dobbelstenen

Lichaam : 1 punt

Intelligentie : 4 punten

C. Hier ligt de schat van de Heerser der Ogres opgeborgen. Elke kist bevat 700 goudstukken, maar elke kist is bovendien beveiligd door een mechanisme. Iedereen die één van deze kisten opent wordt door een speerval met één dobbelsteen aangevallen.

D. Eindelijk werd de troonzaal van de Heerser der Ogres bereikt. Hij zit hier tezamen met één van zijn generaals (een opperbevelhebber van het leger der Ogres) en zijn beste krijgers.

Nadat de Heerser verslagen werd, vindt de held, die als eerste de ruimte doorzoekt, de met juwelen bezette kroon. Dit kostbare sierraad is 450 goudstukken waard.

Lichaamskracht van de Heerser der Ogres :

Dwalende monsters : 1 Ogrekrijger

Ontsnapping bij daglicht

Duizendmaal dank, mijn lieve helden! Jullie hebben de Heerser der Ogres verslaan en de macht van de Ogres verpletterd. Maar jullie zitten nog steeds in ondergrondse Ogrecitadel en alle aanwezige Ogretroepen zijn nu gealarmeerd. Pas wanneer jullie de oppervlakte bereikt hebben, zijn jullie opnieuw veilig en kunnen jullie een nieuw avontuur beginnen.

Opmerkingen : Lichaamskracht van de Ogres

De Slechte kan, telkens hij aan de beurt is, alle monsters in één of twee ruimtes actief maken, zelfs wanneer de deuren van deze kamers nog gesloten zijn. Hij werpt hiervoor met de gewone dobbelsteen. Gooit hij 1 tot 5 ogen, dan mag hij de monsters van één ruimte activeren. Werpt hij een 6, dan mag hij twee kamers activeren. Alle voorzieningen van een geactiveerde ruimte worden neergezet en de deuren worden geopend. Alle monsters in deze ruimtes mogen in dezelfde beurt verplaatsingen en aanvallen uitvoeren.

A. Nadat de helden deze kamer verlaten hebben, mag de Slechte bij elke beurt tot drie Orks op de treden zetten, naargelang het aantal dat hij nog ter beschikking heeft. Deze Orks mogen direct aanvallen en verplaatst worden.

B. De eerste held die deze deur opent, veroorzaakt een steenlawine die op het met een "X" aangeduide vakje neerkomt. Deze valstrik werkt zoals een gewone val met instortingsgevaar. De schatkist in deze kamer is leeg.

C. Van zodra een held door deze deur gaat en op het bovengrondse veld komt, is hij er zeker van dat geen enkel monster hem hier zal achtervolgen.

Dwalende monsters : Van zodra een kaart dwalend monster getrokken wordt, kan de Slechte beslissen om een kamer te activeren.