

INLEIDING

Warhammer Quest is het avonturenspeel in de Warhammerwereld. Je neemt deel als een heldhaftige Strijder, op zoek naar onmetelijke macht en rijkdom. Je avonturen brengen je naar de diepste en donkerste kerkers van de Wereldgrensbergen, door angstaanjagende en gevaarlijke tunnels, hopen dat je verloren schatten, goud en eeuwige roem vindt.

Het is het tijdperk van strijd en magie, waar Strijders en Tovenaars een overlevingsstrijd uitvechten tegen onverbiddelijke vijanden. Dit is het tijdperk van het avontuur, waar rijkdom en faam wachten op de moedigste onder ons.

In Warhammer Quest speelt elke speler een Strijder, één van de vier dappere avonturiers die hun moed willen bewijzen tijdens de zoektocht naar rijkdom en roem. Elke held stamt af van een verschillend ras. De Barbaar komt uit het hoge Noorden, een ijskoud land, bevolkt met woeste krijgers. De Tovenaar is afkomstig van een stad van het Rijk, één van de grootste en belangrijkste plaatsen in de wereld. De Dwerg is aangetrokken door de goudkoorts, welke eigen is aan zijn ras. Dwergen zijn nors en kortaf, maar ze zijn goede strijders en loyale vrienden voor wie een schuld steeds dient te worden afbetaald. De Elf komt uit de wouden van Loren, waar de Elven hun dagen vulden met de jacht en feesten, beschermd tegen het Kwade door de magische eigenschappen van het woud. Elven zijn vlug en alert en zijn tevens de beste boogschutters van de wereld.

De vier Strijders zijn klaar om hun avontuur te beginnen. Zoals alle avonturiers zijn ze aangetrokken door de verhalen over de immense rijkdommen die te vinden zijn in de Wereldgrensbergen.

De bergen zijn bezaaid met doorgangen, trappen, grotten en tunnels die tot diep in het binnenste van de aarde leiden. Al die doorgangen zijn gekend als kerkers. Veel van die kerkers zijn nog door de Dwergen gebouwd, lang voordat de Kobolds de Dwergenkoninkrijken binnenvielen.

Sommige kerkers zijn nieuw : de Kobolds, boosaardige wezens, hebben nauwe en onstabiele tunnels gegraven die zich uitstrekken over het volledige gebergte. Dieper vindt men nog de hollen van de Skaven, gemene ratwezens die de gehele wereld - van kust tot kust - hebben ondergraven.

In Warhammer Quest komen de spelers binnen in een donkere kerker. Samen moeten ze alle gevaren trotseren die hen opwachten. Ze zullen worden aangevallen door monsters (Orks, Kobolds, Skaven en Minotaurussen), allerlei gevaren loeren op hen in het donker (giftige spinnen, dodelijke vallen, instortende tunnels,...). Indien ze hun opdracht vervullen, zullen de Strijders beloond worden met goud, schatten en magische voorwerpen. Hoe meer goud en schatten je kan verzamelen, hoe beter!

Warhammer Quest is waarschijnlijk totaal verschillend van de andere spelen die je gewoon bent om te spelen. Waar bij de meeste spelen, de verschillende spelers tegen elkaar moeten uitkomen, dienen ze bij Warhammer Quest samen te werken. Het spelbord wordt steeds bijgebouwd, zodat er steeds een andere kerker ontstaat. Warhammer Quest is uitbreidbaar (zowel de modellen, de scenario's als de attributen).



DE BARBAAR

Het land van Norsca ligt in het noorden van het Rijk, voorbij de Klauwzee. Het is een guur koninkrijk : een land van bevroren fjorden en torenhoge besneeuwde bergen; van ijs, sneeuwstormen en ijskoude wind. Dit onherbergzaam gebeid is bewoond door de Noren, één van de meest meedogenloze en gevreesde volkeren van de Gekende Wereld.

De Noren zijn gewelddadige barbaren, gevreesd door de rest van de beschaving. De zware levensomstandigheden in hun thuisland hebben hun uitermate hard en wreed gemaakt. Ze kunnen zowel

genieten van een stevig glas als van een goed gevecht. Om hun moed te bewijzen jagen de Noren op de rondzwerfende horden wolven en beren. Hun huiden dienen als bescherming tegen de koude. Noorse barbaren zijn grote, gespierde en noeste vechtersbazen. Het zijn uitstekende Strijders en avontuurlijke zeelui. Hun exploiten zijn overal ter wereld gekend. Die barbaarse bendes, met hun drakenboten, hebben elke kust geplunderd, van Arabië tot de Zuidlanden.

Hun voorliefde voor strijd maakt van de Noren perfecte strijdmakers wanneer men het gevaar gaat opzoeken. Het zijn trouwe bondgenoten die nooit zullen vluchten. Hun moed en strijdvaardigheid zijn vermaard en hun plunder grage ingesteldheid leidt hen dikwijls naar plaatsen waar een wijzer persoon nooit zou komen.

De Barbaar is naar de Grensbergen getrokken vanwege enerzijds de verhalen over de immense schatkamers en anderzijds de mogelijkheid om honderden Orks, Kobolds en andere afschuwelijke wezens welke zeker te vinden zijn in het diepste van de wereld te kunnen doden.

DE DWERG

De Dwergen zijn een oude beschaving, die duizenden jaren lang in de Oude Wereld leefden. Hun ondergrondse steden, verbonden door tunnels, vormden een uitgestrekt rijk. Gedurende de eeuwen werd de macht van de Dwergen groter en groter. Het graven van steeds diepere tunnels leverde enorme schatten op (goud, zilver, juwelen en mineralen) die in de schatkisten van de Dwergkoning verdwenen.

Een paar honderd jaar terug sloeg het noodlot toe, toen immense Ork- en Koboldlegers Dwergenland binnenvielen. Stad na stad viel tijdens hopeloze veldslagen. Vandaag de dag bezitten de Dwergen slechts een klein deel van wat eens een groot koninkrijk was.

De Dwergen leven lang en zijn zeer trots. Ze hebben een groot eergevoel en zullen steeds een schuld afbetalen. Ze zijn slechtgehumeurd, brutaal en verdragen geen dwazen. Die negatieve punten worden meer dan goedge maakt door hun standvastheid, betrouwbaarheid en loyaliteit ten opzichte van hun strijdmakers. Ondanks hun gestalte zijn ze ontzettend sterk en lenig en zwaaien ze hun gigantische bijlen met dodelijke kunne.

Dwergen onthouden alles, zeker het lijden van zichzelf en van hun families. Ze koesteren de prachtige herinneringen aan hun verleden en verlangen naar de dag dat hun steden terug hun vroegere glorie zullen uitstralen, en alle Orks en Kobolds zullen verdreven zijn.

Alle Dwergen zijn dol op goud. De Dwerg heeft zich aangesloten bij de Strijders, op weg naar het land van zijn voorouders, op zoek naar glorie, verloren schatten en wraak. Elke dode Ork en vluchtende Kobold is een stap dichterbij de heropstanding van zijn volk.





DE TOVENAAR

Er is een kracht in de wereld die de meeste stervelingen niet begrijpen, een kracht die bergen kan optillen en steden vernietigen : de pure kracht van de magie.

De grote Orde van de Hoge Elf Tovenaars hebben duizenden jaren lang de magische kennis bestudeerd. Hun tovenarij gaat verder dan die van alle andere rassen. Ulthaan, hun thuisland, is het meest magische deel van Warhammerwereld. Sommige leden van de Orde van de Hoge Elf Tovenaars hebben een deel van hun kennis overgedragen aan de mensheid.

Sindsdien hebben de menselijke tovenaars scholen opgericht en hebben ze hun vaardigheden bijgeschaafd. Magie is erkend als een potentiële kracht dat voor goede en slechte doeleinden kan gebruikt worden.

Alle legers hebben machtige Strijdtovenaars, bedreven in toverspreuken voor oorlogsvoering en vernietiging. Terwijl het voetvolk de man-aan-man gevechten op het slagveld levert, de kanonnen bulderen en de pijlen door de lucht zoeven, wordt er ook een magische veldslag geleverd. Magische energie ontaardt zich boven de vijandelijke kampen wanneer de Tovenaars in actie komen.

De Tovenaar is in de ondergrondse kerkers en grotten op zoek naar avontuur. Er is weinig geweten van de wezens die de Strijders zullen ontmoeten, maar het is zeker dat er momenten zullen zijn dat zwaarden geen nut zullen hebben en dat de magie uitkomst kan bieden. De Tovenaar zal al zijn kunde nodig hebben om de andere Strijders in veiligheid te stellen, en de Strijders doen er goed aan om hun Tovenaar te beschermen.

DE ELF

Zowel de beschaving van de Dweren als die van de Elven kenden hun hoogtepunt nog voor het bestaan van de mensheid. Beide rassen zijn nobel en hebben een hoge levensverwachting. Verder gaat de vergelijking tussen beide rassen niet. Dweren zijn klein en gedrongen, terwijl Elven lang en slank zijn. Elven zijn vrolijk en frivol ten opzichte van andere rassen, terwijl Dweren nors en ernstig zijn. Het kon niet anders dan dat er een oorlog tussen beide rassen zou uitbreken.

Toen de oorlog voorbij was, zijn beide rassen elkaar blijven wantrouwen. Ze hebben de wederzijdse wreedheden nooit kunnen of willen vergeten en vergeven.

Elven zijn groot en slank, hebben een bleke huid en zijn enorm hooghartig. Ze zijn sterk en dodelijk in het gevecht.

Hun wapens en uitrusting zijn de meest verfijnde van de gehele Warhammerwereld, gemaakt van de meest begeerde materialen, bezet met edelstenen en vervaardigd door middel van voor de mensheid onbekende technieken.

Elven komen zelden in contact met de mensenwereld. De meeste Elven hebben de Oude Wereld verlaten en bewonen het Elvenkoninkrijk van Ulthaan.



Enkele Elven wonen nog in de wouden van Loren. Die Elven wonen dicht bij de menselijke koninkrijken dan het Elvengebied. Wanneer een menselijk koninkrijk bedreigd wordt, sturen de Woudelven hun legers uit om dit koninkrijk te helpen verdedigen.

Woudelven zijn meestal niet avontuurlijk, maar hun passie voor edelstenen en juwelen, en hun diepgewortelde haat tegenover vreemde rassen zoals Orks en Kobolds kan hen wel in het avontuur doen storten. De Elf is zo iemand, vastberaden om verloren schatten te vinden, koninkrijken te ontdekken en de wereld te bevrijden van de wansmakelijke monsters die er wonen

DE MONSTERS



Orks zijn brutale groene wezens, die in de bergen van de Warhammerwereld leven. Ze zijn iets kleiner dan de mens, maar zijn breedgeschouderd en sterk gespierd. Hun fysieke kracht staat echter in schril contrast met hun intellect, daar de Orks verre van slim zijn. Er moet wel gezegd worden dat de Orks sluw zijn. Ze zijn zeer strijdlustig en agressief. Dit samen met hun uiterlijk en kracht maakt van hen goede en sterke vechtersbazen.



Kobolds zijn de kleine broertjes van de Orks, en de twee rassen werken dan ook meer dan geregeld samen. De Kobolds zijn niet zo sterk als de Orks, maar zijn veel slimmer. Ze kunnen niet goed tegen het zonlicht en leven daarom in de donkere tunnels en grotten onder de heuvels.



Nachtkobolds kunnen helemaal niet meer tegen het zonlicht, en dragen daarom steeds hoofdkappen om zich tegen het licht te beschermen.



Snotlings zijn de kleinsten van het groene ras. Hun intellect is enorm beperkt en ze kunnen enkel primitieve wapens (houten stokken) gebruiken. Snotlings vallen steeds in grote getale aan, om door het overwicht hun tegenstanders te kunnen verslaan.



Skaven zijn een soort van gemuteerde ratten die op hun achterpoten kunnen lopen. Skaven zijn zeer intelligent en kwaadaardig. Ze hebben maar één doel : de mensheid vernietigen. Ze leven onder de grond, en hun tunnels strekken zich uit over de volledige oppervlakte van de Warhammer Wereld.

De Reuzeratten zwerven in massa in de tunnels. Ze storten zich op elke mogelijke prooi om hun honger te stillen.



Zwermen Reuzevleermuizen hangen in de grotten. Krijsend storten ze zich op hun prooien. Het geluid van hun vleugels en hun gekrijs doen hun slachtoffers meestal stokstijf van angst staan.



Reuzespinnen zijn de schrik van de donkere tunnels. Ze springen vanuit hun donkere schuilplaatsen op hun prooien, bijten ze met hun giftige tanden of verstrikken ze in hun web.

Minotaurussen zijn grote beestachtige wezens die in de wildernissen van de Warhammer Wereld leven. Ze zijn enorm sterk en wild. Met hun grote bijlen kunnen ze elke tegenstander zwaar verwonden. Een Minotaurus is een zeer gevaarlijke tegenstander. Soms vallen ze in groepen van twee of drie aan.



DE WARHAMMER QUEST DOOS :

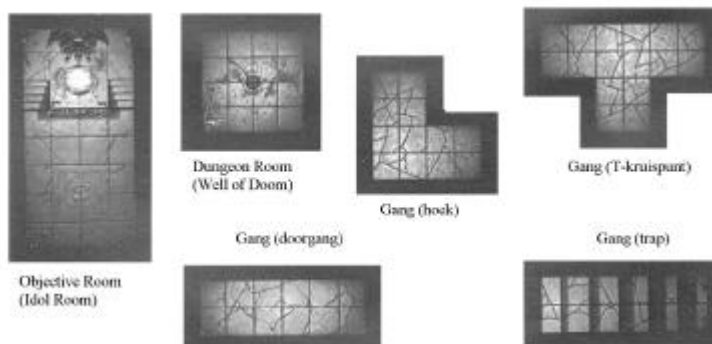
Citadel miniaturen :

- Warhammer Quest bevat de volgende miniaturen :
- 4 Strijders : Barbaar, Dwerg, Tovenaar en Elf
- 6 Orkskrijgers
- 6 Orkboogschutters
- 6 Kobolds (speermannen)
- 6 Nachtkobolds (boogschutters)
- 12 Skavens
- 3 Minotaurussen
- 12 Reuzespinnen
- 12 Reuzeveermuizen
- 12 Reuzeratten
- 12 Snotlings
- 10 Kerkerdeuren

Bordstukken :

In tegenstelling tot de gewone gezelschapsspelen, waar het spelbord steeds hetzelfde is, wordt het spelbord van Warhammer Quest opgebouwd uit verschillende bordstukken, die steeds op een verschillende manier aan elkaar kunnen gelegd worden. Zo ontstaat er steeds een nieuw spelbord, zodat er een enorme variatie mogelijk is.

Er zijn drie verschillende soorten bordstukken : kerkerkamers, objectiefkamers en gangen. Alle kerkerkamers hebben 4 * 4 vakjes; de objectiefkamers hebben steeds 8 * 4 vakjes. De gangen kunnen zowel gewone gangen zijn, maar ook T-kruispunten, hoeken of trappen.



Kaarten :

Warhammer Quest bevat drie soorten kaarten : Kerkerkaarten (Dungeon Cards), Gebeurteniskaarten (Event Cards) en Schatkaarten (Treasure Cards).

Toverspreuken :

De Tovenaar kan bezweringen uiten. Die bezweringen (of toverspreuken) staan op de speciale kaarten (Spell Cards), en worden door de Tovenaar beheerd.

Dobbelstenen :

Er zijn twee soorten dobbelstenen in het spel. De grote dobbelstenen worden gebruikt om gevechten te beslissen of waar een gooi met de dobbelstenen vereist is. De kleine dobbelstenen daarentegen worden naast de figuren of op spelfiches geplaatst om belangrijke speldetails bij te houden. Er wordt bijvoorbeeld een kleine dobbelsteen naast een monster geplaatst om aan te tonen hoeveel verwondingen hij heeft opgelopen tijdens een gevecht. De zeskantige dobbelstenen worden in het spel (zowel in de uitleg als op de kaarten) aangeduid met 'D6'. Wanneer er ergens staat dat er 2D6 moet gerold worden, betekent dit eenvoudigweg dat er twee dobbelstenen moeten gerold worden en dat het aantal ogen moet opgeteld worden (score tussen 2 en 12). Als er bijvoorbeeld staat om 2D6+3 te gooien, dienen er twee dobbelstenen gegooid te worden, worden het aantal ogen opgeteld, en daarbij nog eens 3 bijgeteld (score tussen 5 en 15). Staat er geschreven dat je een 1D3 moet gooien, betekent dit dat een D6 moet gebruiken om een getal tussen 1 en 3 te bekomen : gooi je 1 of 2, dan is het resultaat 1; gooi je 3 of 4, dan is het resultaat 2; gooi je 5 of 6, dan telt dit voor 3. Een eenvoudige manier is het aantal ogen te delen door 2 en het quotiënt naar boven af te ronden.

Avonturenblaadje :

In de doos vind je een blok met 50 blaadjes. Die blaadjes worden gebruikt om bijvoorbeeld bij te houden hoeveel goud je bezit, welke opdrachten je reeds hebt vervuld, ...

Avonturenboek :

In het avonturenboek vind je 30 uitgewerkte scenario's om te spelen. Op de achterzijde van het avonturenboek staat een samenvatting van de spelregels.

Rollenspelboek :

In het rollenspelboek staan nieuwe spelregels die je kan (je moet niet) gebruiken. Dit is interessant voor de gevorderden, maar in het begin hou je je beter aan de basisregels. Sommige tellers (counters) worden enkel gebruikt bij de speciale spelregels uit het rollenspelboek. Die heb je momenteel nog niet nodig.

Aanduidingskaarten en tellers :

Bij Warhammer Quest vind je een groot aantal speciale kentekens, aanduidingskaarten en tellers. Deze worden gebruikt om de uitwerking van bepaalde toverspreuken aan te duiden, plaatsen aan te duiden en bepaalde details bij te houden.

Strijderstellers: worden gebruikt om bijvoorbeeld uit te maken tegen welke Strijder een Monster moet vechten.



Instorting (cave -in) : deze aanduiding wordt geplaatst wanneer bepaalde delen van de kerker ingestort zijn.

Vergeetput (pit of despair) : de vergeetput is een bezwering van de Tovenaar. Het bordstukje wordt gebruikt om de magische put aan te duiden.

Web : deze bordstukjes worden geplaatst wanneer de Strijders worden aangevallen door de Reuzespinnen. Naast elke aangevallen Strijder wordt een Web-aanduiding geplaatst.

Kracht (power) : die wordt gebruikt wanneer de Tovenaar een bezwering uitspreekt.

Valpoort : deze kaart past in een kerkerdeuropening en duidt aan dat de poort gesloten is.

Put : duidt de locatie van de put aan.



DE STRIJDERS

Elk personage in Warhammer Quest heeft zijn eigen vaardigheden. Sommige, zoals de Barbaar en de Dwerg, zijn uitermate geschikt voor man-tegen-man gevechten. Anderen, zoals de Elf en de Tovenaar, zijn dan weer beter geschikt om op afstand actie te ondernemen (boogschieten of bezweren). Om te slagen in hun opzet moeten de Strijders samenwerken.

De kwaliteiten en vaardigheden van de Strijders worden in het spel voorgesteld door acht verschillende karakteristieken. Dit zijn waarden die aangeven hoe snel, sterk, taai, ... het personage is. Elke karakteristiek is gebaseerd op een waardenschaal van 1 tot en met 10. Bijvoorbeeld : als een Strijder zeer sterk is, zal hij een hoog Sterkte-getal hebben.

De acht karakteristieken zijn :

- * **Verwondingen** (Wounds)
- * **Beweging** (Movement)
- * **Handwapenvaardigheid** (Weapon Skill)
- * **Schietvaardigheid** (Ballistic Skill)
- * **Sterkte** (Strength)
- * **Taaiheid** (Toughness)
- * **Initiatief** (Initiative)
- * **Aanval** (Attacks)

Verwondingen (W) :

Deze karakteristiek toont hoeveel schade een Strijder kan oplopen vooraleer hij sneuvelt. In tegenstelling tot de andere karakteristieken kan de Verwondingen (W) meer dan 10 bedragen (bij de start is het gemiddelde Verwondingen 11). Gedurende het spel zal de Strijder Verwondingen verliezen.

Beweging (M)

Dit geeft aan hoever een Strijder kan gaan of lopen in één beurt. Hoe hoger de Beweging, hoe verder hij kan gaan.

Handwapenvaardigheid (WS) :

Dit is een maatstaf van de vaardigheid voor man -tegen-man gevechten. Hoe hoger deze waarde, hoe gemakkelijker het is voor de Strijder om zijn tegenstanders dodelijk te treffen.

Schietvaardigheid (BS) :

Dit toont aan hoe goed de Strijder is met pijl en boog of soortgelijke wapens.

Sterkte (S) :

Geeft aan hoe sterk de Strijder is. Hoe sterker de Strijder is, hoe dodelijker zijn aanvallen zijn; dus hoe waarschijnlijker het zal zijn dat zijn aanvallen effectief zullen zijn.

Taaigheid (T) :

Deze karakteristiek toont hoe taai (hard, ongevoelig) de Strijder is. Een grote Taaigheid betekent dat de Strijder in kwestie moeilijk te verwonden is, dus dat hij gemakkelijk een aanval kan afslaan (en overleven).

Initiatief (I) :

Dit is een indicatie voor de de snelheid waarmee een Strijder reageert op bepaalde situaties. Het Initiatief van een Strijder bepaalt zijn beurt in het spel.

Aanval (A) :

Deze karakteristiek toont het aantal keer dat een Strijder een tegens tander kan aanvallen in een beurt. Onze Strijders hebben allen één aanvalsmogelijkheid per beurt, maar bepaalde monsters hebben er meer. Hoe meer Aanval (A) een wezen heeft, hoe gevaarlijker het is.

Strijderskaarten :

Het profiel van elke strijder staat op de Strijderskaart. Op de kaart staan de karakteristieken van de Strijder, zijn uitrusting en beschermingskledij en de speciale spelregels die van toepassing zijn op die Strijder. Op de achterzijde staat een korte beschrijving van de Strijder.

In het onderstaand voorbeeld is de Strijderskaart van de Barbaar uitgelegd.

Uitrusting :

Elke Strijder start het spel met een verschillend stuk uitrusting. De Barbaar heeft een lantaarn, de Dwerg een touw, de Elf bezit een magisch drankje en de Tovenaar heeft een perkamenten rol waarmee hij toverspreuken kan uitroepen.

START VAN HET SPEL

De meeste bordspelen hebben steeds hetzelfde doel (dezelfde manier hoe je kunt winnen), en resulteren steeds in één winnaar. Bij Warhammer Quest is dit anders : je gebruikt het Avonturenboek om te zien wat de Strijders moeten doen om het spel te winnen. Het is mogelijk dat ze een gevangene moeten bevrijden, een gemene Minotaurus moeten doden of een lang vergeten schat moeten vinden.

Bij Warhammer Quest is geen individuele winnaar; het is een teamspel waar alle spelers moeten samenwerken of hun doel te bereiken. In het slechtste geval zullen nochtans sommige Strijders de zware gevechten niet overleven; wat de zege van de overlevenden alleen maar groten maakt...

De keuze van een Strijder :

De dobbelsteen (1D6) beslist wie er eerst mag kiezen. Elke speler neemt dan de Strijderskaart van zijn Strijder, een Avonturenblaadje en zijn Strijder.

Startuitrusting :

Elke speler neemt de uitrustingskaart voor zijn Strijder (Barbaar : lantaarn; Dwerg : touw; Elf : Helende drank; Tovenaar : de Dodehandscrollen). De kaart wordt bij de speler geplaatst (zichtbaar).

Het belangrijkste stuk uitrusting is de lantaarn. De Strijder die de gangen voor de anderen verlicht - en ze dus ook leidt - is meestal de Barbaar. Indien de Barbaar niet deelneemt aan het spel (bijvoorbeeld indien er minder dan vier spelers zijn), wordt de lantaarn door een andere Strijder gedragen (die heeft dus twee uitrustingskaarten).

Hoeveel Wonden ?

Het volgende dat er te doen is, is de waarde 'Wonden' voor elke Strijder bepalen. Eens dit bepaald is, wordt deze de 'Startwonde' genoemd. Elke speler kijkt naar zijn profiel op zijn Strijderskaart. Daar staat aangegeven dat je een dobbelsteen moet gooien en er een bepaald aantal ogen bij moet tellen. Bij de Barbaar betekent dit in concreto dat hij een Startwonde heeft tussen 10 en 15.

Wanneer je 1 gooit, mag je nog een tweede maal gooien. Deze laatste worp bepaalt dan je Startwonde (indien je tweede worp terug 1 is, wordt die waarde aangehouden; je krijgt geen derde kans).

Het bekomen getal schrijf je in de daarvoor bestemde vakje in het Avonturenblaadje (Starting Wounds). Het grotere vakje (Wounds) wordt gebruikt om je veranderingen in je Wonden bij te houden. Bij het begin van het spel schrijf je in dit vakje ook je Startwonden-aantal Wanneer je tijdens het spel gewond raakt, dien je je Wonden aan te passen. Dit doe je door je opgelopen wonden af te trekken van het getal dat in het vakje Wonden staat, en dit resultaat in het vakje te schrijven (het vorige getal schrap je).
Bijvoorbeeld : wanneer je Strijder een Startwonde van 14 heeft, en bij het eerste gevecht wordt hij 3 maal verwond, dan schrap je 14 en schrijf je 11 in de plaats. Wanneer hij verder in het spel nog eens 5 verwondingen oploopt, dan schrap je 11 en schrijf je 6 in de plaats.

Het is voor een Strijder mogelijk om tijdens het spel wonden te genezen. Let er wel op een Strijder nooit meer Wonden kan hebben als zijn Startwonde-waarde. Daarom wordt de Startwonde-waarde apart op het avonturenblaadje geschreven.

De Tovenaar :

Voordat het spel begint, moet de Tovenaar drie (3) toverspreuken kiezen. Deel de pak Toverspreuken daarvoor in drie (de drie types : aanval; verdediging en genezing), en schud elke pak kaarten grondig. De Tovenaar neemt nu van elke pak één willekeurige kaart. Dit zijn zijn spreuken voor dit spel. De rest van de spreuken gaat terug in de doos.

Elke Toverspreuk heeft een korte samenvatting en een nummer dat aangeeft hoe moeilijk het is om die spreuk uit te spreken. Later meer hier over.

Krachtekenen (Power Tokens) :

Wanneer de Tovenaar zijn spreuken heeft genomen, gooit hij 1D6. Hij neemt zoveel Krachtekenen als hij ogen heeft geworpen. Bij een worp van 1, mag hij éénmaal hergooien. Krachtekenen zijn een weergave van de innerlijke kracht van de Tovenaar. Hoe meer Krachtekenen een Tovenaar heeft, hoe beter hij zijn spreuken kan doen werken. De Tovenaar plaatst zijn Krachtekenen naast hem op het bord.

De Kerker :

Verdeel de bordstukken in drie hoopjes : Kerkerkamers, Objectiefkamers en Gangen. Kerkerkamers meten steeds 4 * 4 vakjes, terwijl de Objectiefkamers steeds 8 * 4 zijn.

Sorteer daarna de drie verschillende kaarten : Kerkerkaarten, Gebeurteniskaarten en Schatkaarten. Neem van de stapel Kerkerkaarten de vijf kaarten die de Objectiefkamers aanduiden (Fountain of Light; Tomb Chamber; Idol Chamber; Fighting Pit en Firechasm) en leg die omgekeerd op tafel.

Begin van het spel :

De Strijders zijn klaar om de Kerker te betreden. Dit doen ze via een geheime gang, een grot of een verborgen doorgang. Nu moet je enkel nog in het Avonturenboek een avontuur (scenario) uitkiezen. Er zijn voor elke Objectiefkamer zes avonturen beschreven.

Start van het spel :

1. Schud de stapel van de Objectiefkamer -kaarten en neem één willekeurige kaart.
2. Rol 1D6 om te bepalen welk avontuur van die Objectiefkamer je zal spelen.
3. Schud de Kerkerkaarten en leg er zes (willekeurige) van opzij. Zorg dat de kaarten niet zichtbaar zijn. Leg je Objectiefkamer-kaart bij die zes kaarten en schud dit pakje. Plaats nu nog eens zes Kerkerkaarten op de pak van zeven kaarten die je juist hebt geschud. Je moet nu dertien kaarten hebben, en je weet dat je Objectiefkamer-kaart ergens bij de zeven laatste moet zitten.

De overblijvende Kerkerkaarten worden niet gebruikt.

4. Draai de bovenste kaart van de Kerkerpak. Dit is de ingang van de Kerker. Plaats het overeenstemmend bordstuk in het midden van de tafel. Monteer er de deuren op zoals aangegeven op de kaart.

5. Plaats de Strijder met de lantaarn in een vakje op dit bordstuk. Daarna kunnen de andere Strijders geplaatst worden; de Strijder met het hoogste Initiatief wordt eerst geplaatst, dan in aflopende volgorde van Initiatief de anderen.

6. Laat het avontuur beginnen, en denk eraan : enkel door samen te werken kan je de verschrikkingen van de Kerker overwinnen.

HET SPELVERLOOP

Gedurende het spel kunnen de Strijders bewegen, zoeken, vechten, onderzoeken, spreuken uitspreken en zelfs vluchten. In realiteit zou dit alles samen gebeuren (de zwaarden worden getrokken, deuren worden opengetrapt, pijlen worden afgeschoten,...). In Warhammer Quest gebeurt dit alles in een welbepaalde volgorde.

Warhammer Quest wordt in verschillende beurten gespeeld. Gedurende elke beurt krijgen de Strijders en de Monsters de kans om hun ding te doen.

Elke beurt is verdeeld in vier fazen. Elke fase dient volledig afgewerkt te worden in de juiste volgorde vooraleer je kan overgaan naar een andere fase of beurt. Wanneer de vier fazen zijn doorlopen, kan worden overgegaan naar de volgende beurt.

1. Krachtfase :

Tijdens die fase bepaalt de Tovenaar hoeveel magische kracht er in die beurt zal aanwezig zijn. Hij bepaalt tevens als er een Onverwachte Gebeurtenis zal plaatsgrijpen of niet.

2. Strijdersfase :

Gedurende die fase kunnen de Strijders bewegen, Monsters bevechten en voorbereidingen treffen om de rest van de Kerker te onderzoeken.

3. Monsterfase :

Indien er Monsters op het speelbord aanwezig zijn, kunnen ze in die fase bewegen en vechten.

4. Onderzoeksfase :

In die fase kunnen de Strijders proberen uit te vinden wat er achter een nog niet geopende deur ligt.

Uitrusting en schatten :

Elke Strijder draagt een stuk uitrusting (zie *Startuitrusting*). Je hoeft geen bepaalde fase af te wachten om je uitrusting te gebruiken; je kan ze op elk mogelijk moment gebruiken. Wanneer bijvoorbeeld de Dwerg zwaar verwond is, kan de Elf zijn Helende Drank gebruiken om zijn makker te genezen. De Elf hoeft zelfs niet in de nabijheid van de Dwerg te zijn, zelfs niet op hetzelfde bordstuk. De speler die de rol van Elf speelt, geeft gewoon de kaart aan de speler die de Dwerg speelt. De regels van elk stuk uitrusting staat op de uitrustingskaart geschreven.

De Strijders vinden tijdens het spel schatten, waarvan sommige kunnen gebruikt worden. Je Strijder kan bijvoorbeeld een magisch zwaard vinden, of een drankje, ... De schatten worden voorgesteld als schatkaarten. De Strijder die een dergelijke schat vindt, moet de kaart naast zijn spelfiche plaatsen. Let erop dat sommige schatten slechts één of een beperkt aantal keren kunnen gebruikt worden. Dit staat eveneens vermeld op de kaart.

Soms zijn de schatten harnassen, schilden en wapens. Sommige onder hen hebben magische eigenschappen en zijn daarom enorm kostbaar. Wanneer je een harnas, schild of wapen krijgt, kun je het onmiddellijk gebruiken.

Een Strijder kan geen harnas, schild of wapen uitlenen (of weggeven) aan een andere Strijder, behalve op het einde van een beurt en als er geen Monsters meer aanwezig zijn. Je kan dus van wapen wisselen of een wapen weggeven (bijkrijgen), maar nooit tijdens een gevecht.

Wanneer een Strijder bijvoorbeeld verscheidene helmen, schilden,... heeft, kan hij toch maar van elk type één stuk gebruiken. Een Strijder kan echter wel kiezen welk type hij gebruikt tijdens een beurt.

De spelregel van 1 tot 6

De spelregels van 1 en 6 is de belangrijkste spelregel. Wanneer een dobbelsteen wordt gegooid, om welke reden dan ook, en welke bijwerkingen er ook moge zijn, een gooi van 1 verliest altijd en een gooi van 6 wint altijd.

Krachtfase :

Tijdens de Krachtfase bepaalt de Tovenaar hoeveel magische kracht hij tijdens deze beurt zal bezitten. Tevens wordt ook beslist als er al of niet een Onverwachte Gebeurtenis voorvalt.

De kracht van de Tovenaar :

Bij de start van de Krachtfase gooit de Tovenaar een 1D6 of te beslissen welk zijn Kracht zal zijn gedurende deze beurt. Neem een kleine dobbelsteen en plaats hem op de Strijderskaart van de Tovenaar, zodat het gegooide nummer zichtbaar is voor elke speler. Wanneer de Tovenaar zijn kracht gebruikt om te bezweren, wordt de dobbelsteen gedraaid zodat steeds duidelijk is hoeveel kracht hij nog over heeft.

Onverwachte Gebeurtenissen :

Wanneer de Tovenaar 1 gooit (om zijn Kracht te bepalen) neemt er een Onverwachte Gebeurtenis plaats. Neem de bovenste kaart van de Gebeurteniskaarten en volg de instructies. Het is mogelijk dat je een hint krijgt om de queeste te volbrengen, maar het meer waarschijnlijk dat er Monsters zullen opduiken.

Indien de Gebeurteniskaart een 'Speciale Gebeurtenis' is (er staat een E (Event) in de hoek), los het onmiddellijk op zoals beschreven op de kaart.

Wanneer de Gebeurteniskaart een groep Monsters is (er staat een M in de hoek), dan worden de Strijders aangevallen. Het aantal Monsters dat op het spelbord moet verschijnen staat op de kaart. Plaats de Monsters op het spelbord zoals hierna wordt beschreven (er zijn speciale regels om de Monsters te plaatsen). Hou de Gebeurteniskaart bij, er staat meestal belangrijke informatie op die je kan gebruiken tijdens het gevecht.

Indien de Tovenaar geen 1 gooit, dan grijpt er ook geen Onverwachte Gebeurtenis plaats. Je kan dan direct doorgaan naar de Strijdersfase.

Het plaatsen van Monsters :

Wanneer de Monsters aanvallen, moeten de Strijders beslissen waar die Monsters op het bord moeten staan. De Monsters sluipen meestal door de gangen en duiken dan plots op juist naast een Strijder. De eerste maal dat de Strijders Monsters tegenkomen, dient de leider ze te plaatsen. De volgende maal is het aan de speler rechts van de leider, enz... Zo krijgt iedereen de kans om de Monsters te plaatsen.

Je kan de Monsters niet willekeurig plaatsen, dat zou te gemakkelijk zijn voor de Strijders (of voor diegene die ze plaatst). De speler dient de **één-tegen-één regel** te volgen. Die regel stelt eenvoudigweg dat een groep Monsters steeds evenredig dient te worden verdeeld over de Strijders. Plaats elk figuur (Monster) met zijn gezicht naar de Strijder gekeerd waartegen hij zal moeten vechten. Dit vergemakkelijkt het verloop van het gevecht.

Meestal zullen er meer Monsters zijn dan dat er Strijders aanwezig zijn. Dan dienen de Monsters zo goed mogelijk verdeeld worden. Op een volgende bladzijde staan er enkele voorbeelden hoe je dan tewerk moet gaan.

Strijderstellers :

Indien de Monsters niet evenredig kunnen verdeeld worden over de Strijders moeten de Strijderstellers gebruikt worden om te beslissen welke Strijders de overblijvende Monsters als tegenstander krijgt.

Doe de vier Strijderstellers in een kopje (of zakje) en schud ermee. Neem (zonder te kijken) één teller om te zien welke Strijder het Monsters krijgt. Indien er geen plaats is naast die Strijder, neem je een andere teller. Neem zoveel keer een teller als er Monsters over zijn. Indien er geen vrije ruimte meer is om de Monsters te kunnen plaatsen, dan moet je die Monsters zo dicht mogelijk bij de Strijders plaatsen op een aanpalend bordstuk.

Verscheidene Monsters :

Indien er verschillende types Monsters aanvallen, dienen ook zij evenredig verdeeld te worden. Wanneer bijvoorbeeld de Strijders worden aangevallen door vier Kobolds en vier Orks, dan krijgt elke Strijder één Kobold en één Ork als tegenstander. Het is dus niet zo dat bijvoorbeeld de Barbaar twee Kobolds krijgt, en de Dwerg twee Orks. Ook hier kunnen de tellers gebruikt worden indien het aantal Monsters niet deelbaar is door het aantal Strijders.

Wat als niet alle Strijders in dezelfde kamer zijn :

Het kan gebeuren dat de Strijders niet samen zijn wanneer ze door Monsters worden aangevallen. In dat geval worden de tellers gebruikt om te bepalen waar de Monsters zullen opduiken.

Voorbeeld : de Elf is alleen in de gang, en door een Onverwachte Gebeurtenis vallen de Monsters aan. Wanneer de teller van de Elf wordt getrokken, zullen alle Monsters bij de Elf gaan staan en hem aanvallen. Enkel wanneer hij kan weglopen naar een kamer waar de andere Strijders zijn, zullen de Monsters zich terug verdelen over de aanwezige Strijders.

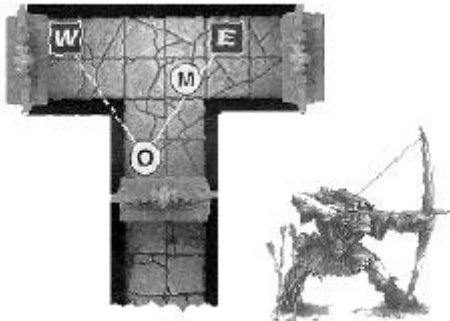
Het is dus aangewezen dat de Strijders samenblijven, zodat de Monsters hun krachten moeten verdelen.

Monsters met afstandwapens :

Een uitzondering op de bovenstaande regel wordt gemaakt voor Monsters met afstandwapens (boog, ...). Die Monsters worden zover mogelijk van de Strijders vandaan geplaatst, met dien verstande dat ze op hetzelfde of aanliggende bordstuk moeten staan en dat ze hun doelwit nog moeten zien.

Monsters met afstandwapens hebben ook zwaarden.

Wat kan je zien :



Figuren met afstandwapens mogen enkel vuren op doelwitten die ze kunnen zien. Hun zicht (dus ook hun schot) is geblokkeerd door alles wat vast is dat tussen hen en hun doelwitten staat (b.v.een muur). Andere Strijders of Monsters belemmeren het schot niet (want ze bewegen in principe allemaal tegelijkertijd). Om te bepalen indien een figuur een ander figuur kan zien, trek je een denkbeeldige lijn tussen de middelpunten van de vakjes waarop de twee figuren staan. Wordt die lijn onderbroken door een muur, dan kunnen de twee figuren elkaar niet zien.

De aanval van de Monsters :

Ten gevolge van een Onverwachte Gebeurtenis worden de aanvallende Monsters op het speelbord geplaatst, zoals hierboven beschreven. De Monsters vallen echter nog niet aan (Monsters vallen aan in de Monsterfase, die zich na de Strijdersfase afspeelt). Dit betekent dat de Strijders normaalgezien de eerste kans hebben om de Monsters aan te vallen. Een uitzondering op die regel zijn Monsters met speciale eigenschappen : die vallen onmiddellijk aan. Die eigenschappen staan vermeld op de kaart. Dergelijke Monsters zijn enorm gevaarlijk aangezien zij een Strijder kunnen verwonden of doden vooraleer die Strijder zelf heeft kunnen aanvallen. Gelukkig zijn de meeste van die Monsters klein en relatief zwak (b.v. Reuzeratten).

Dode Tovenaar :

Wanneer de Tovenaar wordt gedood, dient een andere speler de dobbelsteen te gooien om te zien of er een Onverwachte Gebeurtenis zal plaatsvinden of niet. Zelfs als er geen nut meer is om de Kracht van de Tovenaar te bepalen, kunnen er nog steeds Monsters aanvallen.

Voorbeelden van het plaatsen van Monsters :

B : Barbaar

D : Dwerg

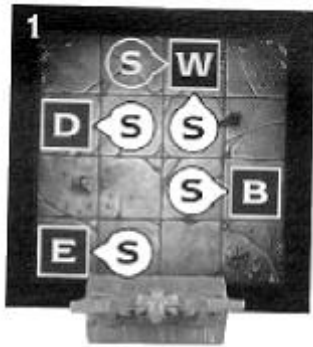
E : Elf

W : Tovenaar (Wizard)

S : Skaven

M : Minotaurus

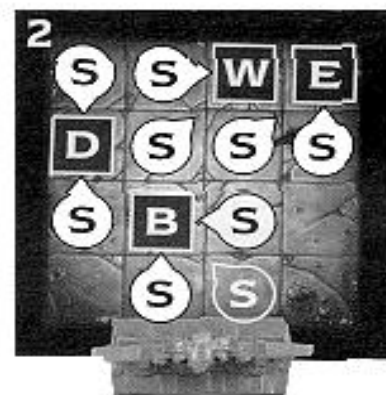
Het plaatsen van 5 Skaven :



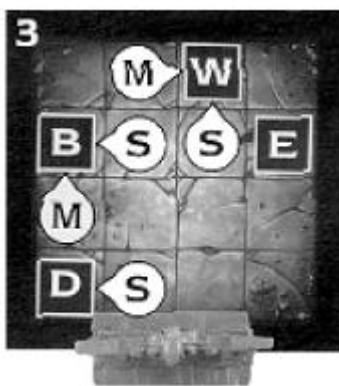
Wanneer Monsters aanvallen dient een speler ze te plaatsen volgens de één-tegen-één spelregel. In dit voorbeeld worden de Strijders aangevallen door 5 Skaven. De speler plaats vier Skaven op het bord zoals aangetoond (zo vecht elke Strijder tegen één Skaven). De resterende Skaven kan nog elke Strijder aanvallen, dus moet er een teller getrokken worden. Hier wordt de Tovenaar aangeduid om de resterende Skaven te bevechten. De speler bepaalt de plaats waar de Skaven wordt geplaatst (zolang hij maar alleen de Tovenaar als tegenstander krijgt).

Het plaatsen van 9 Skaven :

Bij een grote hoeveelheid Monsters worden ook zij verdeeld over alle aanwezige Strijders volgens de één-tegen-één regel. Meestal zal er niet voldoende plaats zijn om de Monsters te verdelen. In dat geval worden de Monsters bij de Strijders geplaatst die nog vrije vakjes naast hun hebben. Resterende Monsters worden eveneens aan de hand van de tellers geplaatst. In dit voorbeeld hier worden de Strijders door maar liefst 9 Skaven aangevallen. De Monsters zijn hier zo geplaatst dat elke Strijder twee Skaven als tegenstander krijgt. De negende Skaven kan enkel bij de Barbaar geplaatst worden, aangezien de andere Strijders geen vrije vakjes meer hebben.



Het plaatsen van 3 Skaven en 2 Minotaurussen :



Wanneer er verschillende types Monsters aanvallen dienen deze apart te worden verdeeld. In ons voorbeeld hier werden de tellers gebruikt om te bepalen welke Strijders worden aangevallen door de Skaven. Dit resulteerde in de Barbaar, de Dwerg en de Tovenaar.

Daarna werden de tellers getrokken om te zien wie door de Minotaurussen werd aangevallen (let erop dat terug alle tellers worden gebruikt). Hier werden de Barbaar en de Tovenaar getrokken. Dit betekent dat, ook al waren er meer dan vier Monsters aanwezig, de Elf toch niet aangevallen wordt.

Geen mogelijkheid om ergens naartoe te gaan :

Het kan gebeuren dat de Strijders door zoveel Monsters worden aangevallen, dat er geen plaats genoeg is om die Monsters bij de Strijders te plaatsen op hetzelfde bordstuk. In dat geval kunnen de Monsters op de aanpalende bordstukken geplaatst worden. Wanneer er op die aanpalende bordstukken nog niet genoeg plaats is om de resterende Monsters te plaatsen, dan worden die Monsters **niet** geplaatst. De Strijders hebben dan blijkbaar al genoeg om handen.

STRIJDERSFAZE :

Tijdens de Strijdersfase mag elke speler zijn Strijder bewegen en Monsters aanvallen. Hier geven we een korte uitleg wat elke speler kan doen, en in welke volgorde hij dit moet doen.

Wie gaat er eerst :

Tijdens de Strijdersfase heeft elke speler zijn eigen beurt. De Strijder met de lantaarn (normaalgezien is dit de Barbaar) gaat altijd eerst. Wanneer de Barbaar gedood wordt, neemt een andere Strijder de lantaarn over en wordt hij de nieuwe leider.

Eenmaal dat de leider zijn beurt voorbij is, volgen de andere Strijders. Hun volgorde wordt bepaald door hun Initiatief. De normale volgorde is de volgende :

1. Barbaar (lantaarn)
2. Elf (Initiatief 6)
3. Tovenaar (Initiatief 3)
4. Dwerg (Initiatief 2)

Elke Strijder dient al zijn bewegingen en gevechten af te handelen vooraleer de andere Strijders kunnen beginnen.

De lantaarn :

De lantaarn verlicht het bordstuk waar de leider op staat, en alle aanpalende bordstukken. Indien een Strijder op een onverlicht bordstuk wandelt, of indien hij wordt achtergelaten door de leider, loopt die Strijder verloren in de onmetelijke dieptes en gangen van de kerker. Die Strijder wordt dan van het spelbord genomen.

Dit is een heel belangrijke regel en dient dan ook constant indachtig te worden genomen. Wanneer de Strijders zich opsplitsen en in verschillende richtingen gaan, lopen ze verloren. Let altijd goed op de leider, en blijf bij hem.

Bewegen en vechten :

Tijdens zijn beurt kan een Strijder bewegen. Het aantal vakjes dat hij maximaal kan verplaatst worden is aangegeven door zijn Bewegingskarakteristiek (M). Wanneer de Strijder bewogen heeft, kan hij een Monster op een aanpalend vakje aanvallen. Het staat de Strijder vrij om zijn volledige Beweging te volbrengen (hij mag zelfs ter plaatse blijven indien hij dat wenst). Een Strijder kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal verplaatst worden, en hij kan zich richten hoe hij wenst (hij heeft dus de vrije keuze om naar het Noorden, Oosten, Zuiden of het Westen te kijken). Een Strijder kan echter niet door een vakje gaan dat reeds bezet is door een andere figuur.

Sommige kamers, zoals de Idol Room, hebben verschillende niveaus. In dergelijke kamers is het aangeduide pad de enige weg die de Strijders kunnen volgen. In de Idol Room kunnen de Strijders enkel de bovenste verdieping bereiken door één van de trappen te gebruiken. Trappen en dergelijke worden beschouwd als normale vakjes (i.v.m. bewegen).

Pinning (vasthouden) :

Indien er een Monster naast je Strijder staat bij het begin van de Strijdesfase, dan is je Strijder 'pinned' (vastgehouden) door dit Monster, en kan hij dus niet bewegen. Wanneer een Strijder wordt vastgehouden door een Monster, kan hij dus niet bewegen; hij kan wel naar elke richting kijken die hij wenst.

Ontsnappen aan de pinning :

Een Strijder kan proberen om zich los te maken van het Monster naast hem. Elke Strijder heeft een Pinningwaarde op zijn kaart staan. Om te ontsnappen aan de pinning, dient de Strijder een dobbelsteen te gooien. Indien zijn worp gelijk is aan of meer is dan zijn Pinningwaarde, breekt de Strijder los uit de greep van het Monster en kan hij normaal bewegen. Indien dit niet lukt, moet de Strijder blijven staan en dient hij het Monster te bevechten in een lijf-aan-lijf gevecht. Een Strijder die vastgehouden wordt door een Monster, mag geen afstandswapens gebruiken.

Ongeacht door hoeveel Monsters een Strijder wordt vastgehouden, voldoet één uitbraak om los te raken (een Strijder dient slechts één gelukte gooi met de dobbelsteen te volbrengen).

Geblokkeerde diagonalen :

Een Strijder mag niet diagonaal bewegen indien een van de aanpalende vakjes tussen hem en zijn bestemming een muur is.



Wanneer kan een Strijder vechten:

Wanneer je Strijder aan het einde van zijn beurt naast een Monster terechtkomt, mag hij vechten.



De Elf daarentegen, die een boog bezit, mag naar een Monster schieten van op een afstand. Zolang hij het Monster kan zien (zie hierboven), mag hij vuren.

Een Strijder kan niet tegelijkertijd een lijf-aan-lijf gevecht aangaan met een Monster en dit Monster beschieten.

Onderzoeken:

Indien de Strijders aan een deur komen waarachter nog geen bordstuk ligt, moeten ze stoppen. Dit betekent dat dit stuk van het bord nog niet onderzocht is. De Strijders kunnen de betreffende kamer (of gang,...) onderzoeken in de betreffende fase.

Toegang tot de kerker:

De ingang van de kerker is tegelijkertijd de uitgang. Indien de Strijders verkiezen om op hun stappen terug te keren, kunnen ze via deze weg terug naar buiten (voor zover dat die uitgang niet is afgesloten door instortingen of door een valpoort). Er dient te worden opgemerkt dat de Strijders een uitgang zullen vinden (en meestal gemakkelijker) wanneer ze hun opdracht vervuld hebben.

Op nieuwe bordstukken komen:

Wanneer een Strijder voor de eerste keer op een nieuw bordstuk gaat, zal dit bordstuk leeg zijn. Er kunnen echter wel allerlei Monsters aanwezig zijn, verscholen in de schaduw. Wanneer een Strijder zijn beweging stopt in de nieuwe kamer, is zijn beurt over. Hij kan dus niet meer vechten.

Volgende fase:

Wanneer alle Strijders hun beweging en hun eventuele gevechten hebben afgehandeld, begint de Monsterfase.

MONSTERFASE:

Tijdens de Monsterfase kunnen de Monsters terugvechten. Indien er geen speler voorzien is die de rol van de Monsters voor zich neemt, kunnen de spelers (Strijders) dit doen.

Nieuwe kamers:

Wanneer de Strijders tijdens de Strijdersfase een nieuwe kamer zijn binnengegaan, dan begint de Monsterfase met het trekken van een kaart (van de stapel van de Gebeurteniskaarten). Indien de kaart vertelt dat er Monsters aanwezig zijn, worden die Monsters in de kamer geplaatst, ook al zijn de Strijders niet allemaal in dezelfde ruimte aanwezig.

Er wordt alleen een kaart getrokken wanneer de kamer voor het eerst wordt betreden. Enkel wanneer de Strijders een Kerkerkamer betreden wordt er een kaart getrokken, dus niet wanneer ze een gang, trap of dergelijke betreden. Objectiefkamers hebben speciale regels, die later worden uitgelegd.

Kerkerkamer:

Kerkerkamers hebben steeds 4 * 4 vakjes. Om te zien wat er gaat gebeuren, wordt - bij het betreden voor de eerste keer - de bovenste kaart van de stapel Gebeurteniskaarten genomen. Dan zijn er twee mogelijkheden: ofwel neemt er een Gebeurtenis plaats (die dan volledig is beschreven op de kaart), ofwel komen er Monsters tevoorschijn. Het plaatsen van de Monsters gebeurt zoals hierboven beschreven.

Het bepalen van het aantal te plaatsen Monsters, gebeurt zoals aangegeven op de kaart (bovenaan). Wanneer bijvoorbeeld aangegeven staat dat er 2D6 Monsters tevoorschijn komen, moet er twee maal met een dobbelsteen gegooid worden. Het totaal aantal ogen dat men bekomt is het aantal Monsters dat wordt geplaatst (tussen 2 en 12). Houdt de kaart bij, aangezien er soms interessante informatie kan opstaan die nuttig kan zijn tijdens het gevecht.

Indien er niet genoeg plaats is in de kamer, mogen de overblijvende Monsters in de naastliggende ruimtes geplaatst worden. Let erop dat de één-tegen-één regel steeds geldig is. Het kan gebeuren dat de Strijderstellers moeten worden gebruikt om bepaalde Monsters toe te wijzen aan de Strijders.

Wanneer je een Monster naast een Strijder plaatst, draai zijn gezicht dan steeds in de richting van de Strijder, zodat steeds duidelijk is welk Monster welke Strijder als tegenstander heeft.

Objectiefkamer:

De Objectiefkamer ligt aan het einde van de Kerker. Dit is het uiteindelijke doel van de Strijders. Wanneer de Strijders die kamer betreden, wordt er geen kaart genomen. In het Avonturenboek staat uitgelegd wat er gaat gebeuren.

Nieuwe Monsters:

Zodra de nieuwe monsters op het speelbord zijn geplaatst, is hun beurt voorbij. Ze hebben hun beurt gebruikt door vanuit hun schuilplaatsen op hun nieuwe positie te komen. Tot aan de volgende Monsterfase kunnen ze niet bewegen of vechten.

Monsters die tijdens de Krachtfase (van die beurt) ten tonele zijn gekomen, kunnen in de Monsterfase wel aanvallen.

Wat doen Monsters:

Monsters vallen steeds de Strijders aan. Wat ze precies doen hangt af van waar ze staan en van wat soort bewapening ze bijhebben.

Wanneer een Monster vastgehouden wordt (pinned) beweegt het niet. Het Monster blijft ter plaatse en valt de Strijder naast hem aan.

Wanneer een Monster in het bezit is van een afstandswapen, en het zijn doelwit kan zien, blijft het waar het is en schiet. Het Monster mag wel niet juist naast zijn doelwit staan.

Als een Monster in het bezit is van een afstandswapen, maar het kan geen doelwit zien, dan verplaatst het Monster zich totdat het wel een doelwit kan zien. Het stopt op die positie en schiet. Wanneer een Monster geen afstandswapen heeft, of als het er wel een heeft, maar het kan niet bewegen om een doelwit te viseren, dan beweegt het naar een Strijder. Indien een Monster tot juist naast een Strijder kan komen, zal het die Strijder aanvallen. Monsters dienen de één-tegen-één regel te respecteren. In de mate van het mogelijke zullen ze evenredig verdeeld worden over alle Strijders.

Beweging:

Monsters bewegen analoog zoals de Strijders, naargelang hun Bewegingskarakteristiek. Wanneer een Monster zijn beweging heeft volbracht, mag het de Strijder aanvallen waarnaast hij staat.

Voor sommige Monsters gelden speciale regels. Die regels staan vermeld op de Monsterkaart.

Vasthouden:

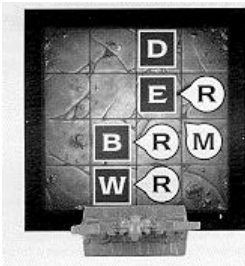
Elk Monster dat de Monsterfase start naast een Strijder, wordt vastgehouden (net zoals de Strijders). Een Monster kan echter niet ontsnappen aan het vasthouden.

De regel van de Eerste Aanval:

De Monsters die tijdens de Krachtfase zijn geplaatst (door een Onverwachte Gebeurtenis), dienen de regel van de Eerste Aanval op te volgen in de volgende Monsterfase. De Monsters die tijdens de Monsterfase op het speelbord zijn gekomen, moeten die regel opvolgen in de volgende Monsterfase.

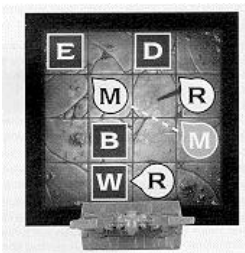
De regel van de Eerste Aanval betekent dat de Monsters die naast een Strijder zijn geplaatst om die Strijder aan te vallen, die Strijder ook daadwerkelijk moeten aanvallen tijdens hun eerste aanval. Ook al heeft de Strijder zich verplaatst, dient het Monster hem te volgen en hem aan te vallen. De regel van de Eerste Aanval is sterker dan de één-tegen-één regel en overschrijft die dan ook. Na de eerste aanval geldt de één-tegen-één regel terug. Let erop dat de Monsters worden vastgehouden wanneer ze hun beurt starten naast een Strijder. Vastgehouden Monsters blijven steeds op hun plaatst (ze kunnen niet ontsnappen). Vastgehouden Monsters dienen daarom de regel van de Eerste Aanval niet op te volgen.

Voorbeeld:

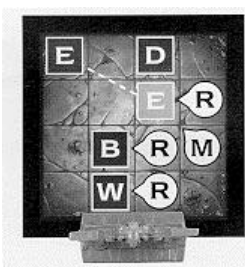


De Strijders komen een kamer binnen en ontdekken een Minotaurus en drie Reuzeratten. De Monsters worden aan de hand van de tellers verdeeld over de Strijders. In ons voorbeeld treft de Minotaurus de Elf, en de drie Reuzeratten worden verdeeld over de Elf, de Barbaar en de Tovenaar. De gelukkige Dwerg heeft geen enkele tegenstander.

Aangezien de Monsters juist zijn geplaatst, kunnen ze niet vechten. De beurt is ten einde : de Monsters en de Strijders staan tegenover elkaar om de volgende beurt te vechten.



Tijdens de Strijdersfase van de volgende beurt kunnen de Strijders aanvallen, hopen hun tegenstanders dodelijk te treffen vooraleer de Monsters kunnen aanvallen. De Elf valt het eerste aan. Aangezien de Elf nooit kan worden vastgehouden, loopt hij achteruit naar de hoek, vanwaar hij de Minotaurus kan beschieten. Hij verwondt de Minotaurus slechts licht. De Barbaar valt als volgende aan, en doodt de Reuzerat. Als laatst valt de Tovenaar aan, maar die aanval mislukt.



Nu is het de Monsterfase. Het is de eerste keer dat ze kunnen aanvallen, dus geldt de regel van de Eerste Aanval. De Monsters vallen de Strijders aan die ze oorspronkelijk hadden aangeduid gekregen. De Tovenaar heeft niet bewogen, dus valt zijn Reuzerat hem aan. Gelukkig wordt de aanval goed afgeslagen. De resterende Monsters zijn de twee die de Elf als tegenstander hadden. De Reuzerat wordt vastgehouden door

de Dwerg, dus kan die niet bewegen. Die Reuzerat dient dus de Dwerg in plaats van de Elf aan te vallen. De Minotaurus wordt door niemand vastgehouden, dus kan die naar de Elf lopen en hem aanvallen.

In ons voorbeeld zou de Dwerg de Elf vervloeken, daar de Elf - door weg te lopen - ervoor gezorgd heeft dat de Dwerg toch aangevallen is, ook al was er geen tegenstander voor hem.

ONDERZOEKSFASE:

Tijdens de Onderzoeksfase worden nieuwe bordstukken aangebracht om de Kerker uit te breiden. Daarvoor dienen de Strijders de gapende duisternis achter de deuren te onderzoeken.

Onderzoeken:

Enkel de leider kan onderzoeken aan de hand van de lantaarn. De lantaarn verlicht het pad dat de Strijders nemen. Onderzoek is enkel mogelijk indien er geen Monsters meer staan op het spelbord waarop de leider staat. De leider kan niets onderzoeken in het geharrewar van het gevecht.

Om te kunnen onderzoeken dient de leider naast een deur (die naar een nog niet onderzochte ruimte leidt) staan. De leider zegt dan dat hij op onderzoek uitgaat, en neemt de bovenste kaart van de Kerkerstapel. Die kaart zal aantonen welk type kamer of gang er achter de deur ligt. Het bijbehorende bordstuk wordt aan de deur geklipt.

Het is een goed idee om de kaart op het nieuw geplaatste bordstuk te leggen, zodat iedereen kan zien dat die ruimte nog niet betreden is.

Tijdens de volgende Strijdersfase zullen de Strijders in die ruimte kunnen gaan. Het is echter niet verplicht om een ontdekte ruimte binnen te gaan: de Strijders mogen ook eerst andere ruimtes proberen te onderzoeken.

Hiermee eindigt de Onderzoeksfase, en kan de Krachtfase van een nieuwe beurt beginnen.

Uiteenlopende wegen:

Wanneer je een T -stuk tegenkomt, wordt dit op het bord geplaatst alsof het een gewoon bordstuk was. Daarna dien je de Kerkerstapel te verdelen. Dit om op een eerlijke manier de resterende kamers (dus ook de Objectiefkamer) te verdelen. Beginnend met de onderste kaart van de stapel, wordt er beurtelings een kaart links en een kaart rechts van het T-stuk geplaatst. Doe dit tot je twee gelijke stapels hebt. Bij verdere onderzoekingen worden die kaarten gebruikt voor de respectievelijke richtingen van het T-stuk.

Wanneer je geen kaarten meer hebt aan de ene zijde, en de Objectiefkamer is nog niet gevonden, dan loopt dit stuk kerker dood. De Strijders dienen dus op hun passen terug te keren, of aan hun opdracht te verzaken.

Het onderzoek:

Als voorbeeld nemen we het volgende: de Barbaar staat klaar om de volgende ruimte te onderzoeken. Om te kunnen onderzoeken mogen er geen Monsters in de ruimte aanwezig zijn, en dient de leider (de Barbaar) in één van de twee vakjes voor de deur staan. De Barbaar verklaart dat hij de ruimte gaat onderzoeken. De speler neemt de bovenste kaart van de Kerkerstapel.

Gangen hebben steeds twee deuren, één aan elk uiteinde. Op de kaart van de gang zie je dat er op één uiteinde van de gang drie mogelijkheden zijn om de deur te plaatsen. Je mag de deur plaatsen waar je wilt (steeds maar één deur). Dit vergemakkelijkt de lay-out van je spelbord.

HET EINDE

Wanneer de Strijders de Objectiefkamer betreden, moeten ze hun uiteindelijke opdracht vervullen, of... sterven. Het avontuur is ten einde als ze hun queeste tot een goed einde brengen, of eraan ten onder gaan.

De Objectiefkamer:

Elk avontuur eindigt in één van de Objectiefkamers. Wanneer de Strijders de Objectiefkamer binnengaan, mag er geen Gebeurteniskaart worden genomen. Raadpleeg het Avonturenboek om te zien wat er gaat gebeuren.

Zodra het avontuur beëindigd is, kunnen de Strijders hun schatten tellen. Elke Strijder heeft recht op een premie voor de door hem gedode Monsters. Elke schatkaart die een Strijder nog heeft, kan eveneens worden ingeruild voor goud.

Wie heeft gewonnen?

Al de Strijders winnen bij het beëindigen van de opdracht. De hoeveelheid goud die een Strijder heeft, is een maatstaf voor zijn al dan niet goed verlopen opdracht.

HET GEVECHT:

De volgende regels gelden voor alle gevechten, zowel die gevoerd door de Strijders als die gevoerd door de Monsters. Aangezien de Monsters meestal niet vertegenwoordigd worden door een aparte speler, dienen de spelers elk om beurt de dobbelstenen te gooien voor de Monsters.

Er zijn twee soorten gevechten: de lijf-aan-lijf gevechten (door middel van zwaarden, bijlen en dergelijke) en de gevechten op afstand (door middel van boog en pijl, werpsperen,...).

Bij elk gevecht spelen een aantal karakteristieken een rol:

Handwapenvaardigheid (WS)

Dit is een maatstaf voor de handigheid in het hanteren van een bepaald wapen voor een lijf-aan-lijf gevecht van een Strijder of Monster.

Schietvaardigheid (BS)

Dit is een maatstaf voor de trefzekerheid van het personage bij het hanteren van afstandswapens.

Sterkte (S)

Geeft de sterkte van het Monster of Strijder aan. Hoe sterker hij is, hoe meer schade hij kan veroorzaken bij het aanbrengen van een verwonding.

Aanval (A)

Dit geeft aan hoeveel keer een aanvaller zijn tegenstander kan proberen treffen in één beurt. Elke afzonderlijk treffen wordt gedefinieerd als een aanval.

Indien een Strijder een Aanval heeft groter dan 1, dan mag hij zijn aanvallen opsplitsen tussen meerdere Monsters.

Een Monster dient steeds dezelfde Strijder aan te vallen, ongeacht het aantal Aanval hij bezit.

Alle karakteristieken staan vermeld op de kaarten van de betreffende Strijders. Voor de Monsters staan deze vermeld op de Gebeurteniskaart.

Lijf-aan-lijf gevechten:

Een Strijder of Monster mag elke tegenstander aanvallen die naast hem staat.

Neem de Strijderskaart van de betreffende Strijder. Indien een Monster aanvalt, neem je de Gebeurteniskaart. Je zult zien dat elke Strijder en elk Monster een Gevechtstabel (Combat Table) heeft. De Gevechtstabel geeft aan hoeveel je moet gooien met de dobbelsteen om je tegenstander te kunnen treffen.

WS van de tegenstander:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Om te kunnen treffen:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Om de Gevechtstabel te kunnen gebruiken moet je je eigen Handwapenvaardigheid (WS) kennen. Die vind je boven aan je Strijderskaart, bij de rubriek "Enemy's WS". Wanneer je tegenstander een bepaalde WS bezit, dien je minimum het onderstaande aantal ogen te gooien om hem te treffen.

Opmerking:

Op het einde van de spelregels vind je een matrix, die voor alle types aanvallers en verdedigers aangeeft hoeveel ogen er dienen te worden gegooid om een succesvolle aanval te hebben. De Gevechtstabel van de Strijderskaarten is een uittreksel uit die matrix (de Gevechtmatrix).

Wonden:

Wanneer een aanvaller zijn tegenstander heeft getroffen, dient te worden bepaald in welke mate die tegenstander verwondt wordt. Daarvoor wordt er 1D6 gegooid, en wordt daarbij de Sterkte van de aanvaller bijgeteld.

Sommige wapens kunnen de score nog doen vermeerderen. Dit doen ze door aan de aanvaller een Sterkte-bonus toe te kennen. Die bonus dient dus ook te worden bijgeteld bij het totaal.

Sommige Monsters brengen extra schade toe, zoals de Minotaurus, die 2D6 mag gooien, en daarbij zijn Sterkte bijtelt.

De bekomen totaalscore komt overeen met het aantal wonden dat de aanvaller heeft toegebracht aan zijn tegenstander.

Taaigheid:

Sommige tegenstanders zijn taaier dan de andere; en kunnen dus beter tegen treffers van hun aanvallers. Om dit te bepalen wordt de Taaigheid (S) van de aangevallen figuur afgetrokken van het aantal Wonden.

Voorbeeld : de Barbaar heeft een Sterkte van 4. Wanneer hij dus een tegenstander treft, veroorzaakt hij dus $1D6 + 4$ wonden. Wanneer hij een Kobold treft, zal hij dus $1D6 + 4 -$ Taaigheid (Kobold) aantal wonden effectief veroorzaken. Indien de Kobold een Taaigheid 3 heeft, betekent dit dat de Kobold $1D6 + 4 - 3$ aantal wonden oploopt. Gooit de Barbaar bijvoorbeeld 5, dan veroorzaakt hij 6 Wonden.

Sommige tegenstanders dragen een harnas. Dit geeft een bonus aan hun Taaigheid. De Barbaar draagt bijvoorbeeld dik bont, wat hem extra beschermt. Dit betekent dat de Barbaar een Taaigheid van $3 + 1 (=4)$ heeft.

Bepaalde speciale Monsteraanvallen houden geen rekening met de Taaigheid en eventuele harnassen. Een voorbeeld daarvan zijn de Reuzespinnen. Dit wordt aangegeven op de Monsterkaart.

Doodsslag (het doden van een Monster in één enkele slag).

Het kan gebeuren dat een Strijder een Monster zodanig hard treft, dat dat Monster direct bezwijkt aan zijn verwondingen. Wanneer dat gebeurt, kan de Strijder zijn aanval verder zetten op een tweede Monster dat naast hem staat. Dit gebeurt eigenlijk doordat het zwaard van de Strijder het eerste Monster in twee splijt, en dus nog verder zwaait.

Wanneer er een ander Monster aanwezig is op een vakje naast het eerste Monster, en dit tweede Monster is nog in het bereik van de aanval, kan het zwaard dit Monster ook treffen. Rol de dobbelsteen zoals bij een normale aanval. Indien ook die aanval direct dodelijk is, kan de aanval nogmaals verder gezet worden, enz...

De Doodsslag stopt wanneer de Strijder er niet meer in slaagt om een Monster bij de eerste keer te doden, of wanneer zijn zwaard een hindernis tegenkomt (b.v. een muur).

De Doodsslag is niet geldig bij afstandswapens (een pijl kan geen twee slachtoffers maken).

De Doodsslag is enkel van toepassing op de Strijders, de Monsters kunnen dit niet.

Gewonde Monsters:

Elk type Monster heeft zijn specifieke Wondenkarakteristiek (zoals aangegeven op de Gebeurteniskaart). Dit geeft aan hoeveel wonden een Monster kan hebben vooraleer het bezwijkt. Wanneer je een Monster treft, en je veroorzaakt evenveel of meer wonden, dan heb je het gedood.

Wanneer je een Monster doodt, verwijder het figuurtje van het spelbord en plaats het op het avonturenblaadje van de Strijder die het Monster heeft vernietigd. Voor elk dood Monster krijgt de Strijder op het einde van het gevecht een bepaalde hoeveelheid goud.

Wanneer je een Monster verwondt, maar je hebt het niet gedood, dan moet je bijhouden hoeveel Wonden dit Monster nog heeft. Dit wordt gedaan door middel van de kleine dobbelstenen. Plaats de kleine dobbelsteen naast het Monster, met aan de bovenzijde het aantal ogen dat overeenkomt met de resterende Wonden. Wordt het Monster terug getroffen - door dezelfde of door een andere Strijder - zijn er minder verwondingen nodig om het te kunnen doden.

Sommige Monsters hebben veel Wonden - zoals de Minotaurus die er 15 heeft. Wanneer een dergelijk Monster verwondt wordt, heb je meerdere kleine dobbelstenen nodig om de resterende Wonden weer te geven.

Gewonde Strijders:

Het aantal wonden dat een Strijder kan verdragen vooraleer hij sneuvelt, is weergegeven op het Avonturenblaadje (Starting Wounds). Alle verwondingen die hij oploopt wordt afgetrokken en genoteerd bij de Wonden-rubriek van het Avonturenblaadje.

Wanneer een Strijder geen Wonden meer heeft, valt hij bewusteloos op de grond. Plaats het figuurtje op zijn zijkant op het spelbord. De Strijder is niet onmiddellijk dood, aangezien hij nog kan genezen worden door een drankje of een toverspreuk. Indien de Strijder niet genezen wordt tegen het einde van de beurt, wordt de Strijder van het toneel verwijderd.

Indien de Strijde wel genezen wordt, kan hij terug rechtop staan en wordt zijn nieuw Wonden-aantal op het blaadje genoteerd.

Schieten :

Een figuur kan enkel vuren indien er geen tegenstander naast hem staat (dus indien hij niet 'vastgehouden' wordt). Indien er sprake is van 'pinning', dient deze figuur over te gaan tot een man-tegen-man gevecht.

Een figuur die een boog, of een ander afstandswapen, in het bezit heeft, kan op elk doelwit dat hij ziet vuren.

Niettegenstaande het aantal aanvallen dat een figuur mag uitvoeren, hij mag per beurt slechts éénmaal vuren.

Om te weten of je je tegenstander geraakt hebt, dien je je persoonlijke Schietvaardigheid (Ballistic Skill & emdash;BS) te weten. Deze staat vermeld op je persoonlijke strijderskaart. De Schietvaardigheid geeft aan hoeveel je minimum dient te werpen met de dobbelstenen om een tegenstander te raken. Bijvoorbeeld: de Elf heeft een BS van 4+, dus dient hij minimum 4 te gooien om een tegenstander te kunnen raken met zijn boog.

Wanneer de tegenstander is geraakt, moet nog worden bekeken hoeveel wonden hij heeft opgelopen. Dit gebeurt op dezelfde manier als bij man-tegen-man gevechten. Er is één verschil: bij man-tegen-man gevechten gebruik je de Kracht van de Strijder. Bij gevechten met afstandswapens gebruik je de Kracht (Strenght) van het wapen. In het geval dat er een boog is gebruikt, betekent dit dat alle gelukte aanvallen worden uitgevoerd met een Kracht van 3 (een boog heeft Kracht 3).

Voor de Monsters kijk je best op de Gebeurteniskaart. Daar staat op voor welk monster welk minimum dient te worden gegooid voor een succesvolle aanval met afstandswapens.

Indien er meer dan één Monster vuurt op de Strijders, worden eerst alle succesvolle aanvallen opgeteld, en dit totaal wordt dan over de Strijders verdeeld volgens de één-tegen-één regel. Het is duidelijk dat enkel de Strijders die in de vuurlijn van de Monsters staan kunnen geraakt worden (m.a.w. enkel de Strijders die de vurende Monsters kunnen zien). Overblijvende rake schoten worden verdeeld over de Strijders aan de hand van de aanduiders.

Hoe lang duurt een gevecht?

Wanneer Monsters aanvallen, is het mogelijk dat er gedurende verschillende beurten moet gevochten worden vooraleer ze allemaal verslagen zijn. Tijdens de gevechten tussen de Strijders en de Monsters, dienen de Krachtfase, de Strijdersfase en de Monsterfase steeds te worden gerespecteerd. De Onderzoekingsfase dient niet te gebeuren, daar deze enkel mogelijk is wanneer er geen Monsters op de spelbord aanwezig zijn.

Het gevecht duurt zolang er nog Monsters te bekampen zijn. Dit houdt in dat er bepaalde acties niet mogen ondernomen worden, zoals: goud ontvangen voor verslagen Monsters of het nemen van Schatkaarten. Het is wel mogelijk dat de Barbaar berserk wordt tijdens het gevecht, en dit voor de gehele duur van het gevecht. Dit staat beschreven bij de speciale regels voor de Barbaar op zijn Strijderskaart.

Genezen:

Strijders kunnen genezen van hun opgelopen wonden tijdens het avontuur. Daarvoor zijn verschillende mogelijkheden. De Elf kan zijn Magische Genezende Drank gebruiken, De Tovenaar kan iemand betoveren, en de Strijders kunnen genezende schatten vinden.

De Magische Genezende Drank is in het bezit van de Elf. Hij kan daarmee zichzelf of één van zijn strijdmakers mee genezen. Wanneer het drankje wordt opgedronken, krijgt de Strijder al zijn opgelopen wonden terug. Het drankje kan echter slechts éénmaal worden gebruikt.

De Tovenaar kan tevens wonden terugbrengen. Dit wordt uitgelegd in het hoofdstuk betreffende de betoveringen.

Genezende drankjes of zalfjes die gevonden worden tijdens het zoeken naar schatten, kunnen door de Strijder steeds gebruikt worden, voor zichzelf of voor anderen. Geen enkele Strijder is verplicht om zijn strijdmakers te genezen.

Goud en schatten:

Tijdens het volbrengen van hun opdracht kunnen de Strijders ook al een pak goud en schatten verdienen. Tussen de schatten zitten ook magische wapens, drankjes en zalfjes, kortom, items die het succesvol volbrengen van hun opdracht kunnen vergemakkelijken.

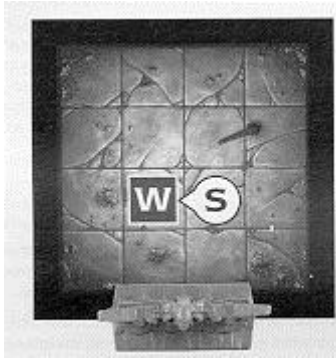
GOUD:

Wanneer een Strijder een Monster doodt (in een man-tegen-man gevecht, met een afstandswapen of door magische krachten), wordt het gedode Monster op de Strijderskaart geplaatst. Wanneer alle Monsters op het spelbord zijn verslagen (dit betekent dat het gevecht voorbij is) kunnen de Monsters worden ingeruild voor goud. Elk Monster is een bepaalde som aan goud waard. Dit staat aangeduid op hun Monsterkaart. Het totaal aantal ontvangen goud kan na de omruiling worden bijgeschreven op het avonturenblaadje.

SCHATTEN:

De schatten die kunnen gevonden worden staan vermeld op de Schatkaarten. De Strijders hebben recht op een Schatkaart wanneer zij een gebeurtenis hebben opgelost die veroorzaakt is door het nemen van een Gebeurteniskaart. Sommige Gebeurteniskaarten veroorzaken valstrikken en dergelijke. Voor dit soort gebeurtenissen wordt geen Schatkaart gegeven. Wanneer er geen Schatkaart kan worden verdiend, staat dit steeds vermeld op de Gebeurteniskaart.

Enkel na het oplossen van de volledige gebeurtenis wordt een Schatkaart toegekend.



Indien er twee of meer Gebeurteniskaarten in omloop zijn, worden de Schatkaarten slechts uitgedeeld indien ALLE gebeurtenissen zijn opgelost. Na afloop van alle gebeurtenissen krijgen de Strijders een Schatkaart per opgeloste gebeurtenis.

De leider (meestal de Barbaar), neemt de bovenste kaart van de stapel Schatkaarten. Hij beslist of hij de kaart voor zichzelf houdt, of als hij ze weggeeft aan een andere Strijder. Hij dient er wel op te letten dat de Schatkaarten steeds evenredig verdeeld dienen te worden. Er mag geen Strijder twee Schatkaarten (schatten of items) hebben als er nog een Strijder bij is die geen enkele Schatkaart heeft gekregen. Indien er een Strijder een bepaalde

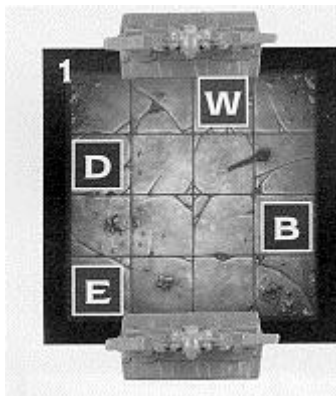
Schatkaart reeds heeft verbruikt, blijft die toch nog tellen als Schatkaart. Die Strijder kan slechts een tweede kaart krijgen indien de andere Strijders ook al minimum één kaart hebben gekregen.

Schatkaarten kunnen aan het einde van het avontuur ingeruild worden voor goud. De hoeveelheid goud staat aangeduid op de kaart. Sommige kaarten dienen na gebruik worden terug gegeven. Nochtans blijft die kaart tellen voor het totaal aantal Schatkaarten dat een Strijder reeds ontvangen heeft (m.a.w. voor het evenredig verdelen). Indien de kaart na gebruik dient te worden terug gegeven, staat dit steeds vermeld.

Dode Strijders:

Wanneer een Strijder sneuvelt, is al zijn goud en Schatkaarten verloren. De overblijvende Strijders dienen hun gevallen makker achter te laten, samen met al zijn bezittingen. Enkel de uitrusting (lantaarn, touw,...) moeten worden meegenomen. Het belangrijkste stuk uitrusting is de lantaarn. Indien er niet kan beslist worden wie de lantaarn draagt, zal dit worden uitgemaakt aan de hand van de aanduiders.

GEVECHTSVOORBEELDEN

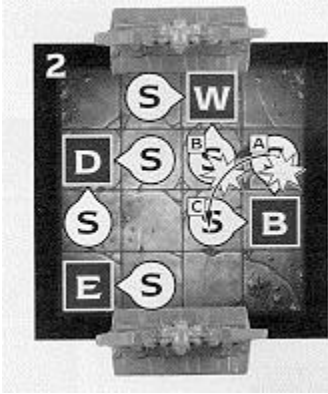


Neem een kerkerkamer, de Strijders een een paar Skaven uit de doos. Aan de hand van een voorbeeld zullen we een gevecht doorlopen.

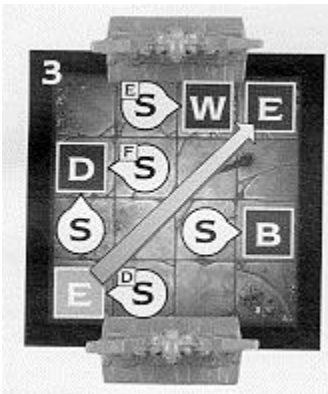
Allereerst zullen we een gevecht tussen de Tovenaar en een Skaven uitleggen. Plaats de Tovenaar en de Skaven op het bord zoals hieronder is aangeduid.

We zitten in de Strijdersfase, dus kan de Tovenaar aanvallen. De Skaven heeft een Handwapenvaardigheid (Weapon Skill & emdash; WS) van 3. Wanneer we kijken naar de Strijderskaart van de Tovenaar, zien we dat deze laatste minimum een 4 dient te gooien om een succesvolle aanval te realiseren.

De dobbelsteen wordt gegooid en het resultaat is 5. Een succesvolle aanval. Nu moet worden bepaald hoeveel wonden die aanval heeft toegebracht aan de Skaven. Gooi een D6 en voeg aan dit resultaat de Kracht van de Tovenaar toe (3). De dobbelsteen geeft 4, zodat de Tovenaar 7 Wonden heeft veroorzaakt. Daar moet dan wel nog de Taaiheid van de Skaven van worden afgetrokken (Thoughtness 3), wat dus uiteindelijk een totaal van 7 & emdash; 3 = 4 wonden oplevert. De Skaven kan echter maar 3 wonden verdragen, dus hij is dood. De Skaven wordt op de Strijderskaart van de Tovenaar geplaatst.



In praktijk zullen bij de gevechten verschillende Strijders en Monsters aanwezig zijn. In het volgende voorbeeld wordt een gevecht voorgesteld dat in de Krachtfase start. Plaats de Strijders zoals aangegeven. We bevinden ons in de Krachtfase, dus moet de Tovenaar een 1D6 gooien om te bepalen wat zijn magische kracht zal zijn. Hij gooit een 1, wat een Onverwachte Gebeurtenis tot gevolg heeft. De Tovenaar heeft een Kracht = 1. Dit duidt hij aan door een kleine dobbelsteen met 1 aan de bovenzijde op zijn kaart te plaatsen. Er wordt een Gebeurteniskaart getrokken om te zien welke Onverwachte Gebeurtenis er zal zijn: een aanval van 2D6 Skaven. De speler die aan beurt is om de Monsters te plaatsen gooit twee dobbelstenen. Dit geeft in ons voorbeeld 7. Die Skaven worden aan de hand van de 1 tegen 1 regel geplaatst. De drie resterende Skaven worden geplaatst door de Strijderstekens te trekken. In ons geval valt de Elf uit de boot. De Skaven worden geplaatst zoals hieronder is aangeduid.

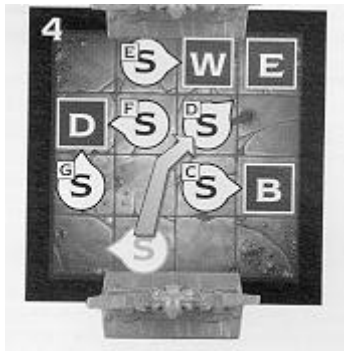


We bevinden ons nu in de Strijdersfase. We starten met de Barbaar (want hij draagt de lantaarn). De speciale regel van de Barbaar is dat hij berserk kan worden indien hij een 6 gooit (dan mag hij tweemaal aanvallen tijdens hetzelfde gevecht). Indien hij echter een 1 gooit, kan hij echter niet aanvallen, maar verwond hij wel elke Strijder die naast hem staat. De Barbaar gooit: het is een 6, de Barbaar wordt berserk. Als je de Strijderskaart van de Barbaar bekijkt, zul je zien dat hij 4 of meer dient te gooien om een Skaven te kunnen treffen (Skavens hebben WS3). De Barbaar begint met de Skaven recht voor hem (A). Hij gooit een 2 (een misser). De Barbaar kan dankzij het berserk zijn nog éénmaal aanvallen. Hij valt terug dezelfde Skaven aan en gooit nu een 6, een voltreffer. Nu moet bepaald worden hoeveel wonden de Skaven te verduren krijgt.

Daarvoor rolt de Barbaar een dobbelsteen (score = 5) en telt daarbij zijn Kracht (Strenght) op. De Barbaar bezit een Kracht 4, dus dat maakt in totaal 9. Daarvan wordt de Taaiheid (Toughness) van de Skaven (3) afgetrokken. Het eindresultaat is 6. De Skaven heeft de aanval niet overleefd en wordt van het spelbord verwijderd. Aangezien de Barbaar in één enkele slag de Skaven heeft gedood, is er sprake van een Doodsslag, en kan het zwaard van de Barbaar de volgende Skaven (B) treffen. De Barbaar gooit opnieuw. We nemen in dit voorbeeld aan dat ook deze aanval succesvol is en dat de Skaven eveneens in één enkele zwaardslag wordt gedood. De doodsslag van de Barbaar blijft dus verder duren. Hij kan nu zijn derde Skaven (C) aanvallen. Hierin slaagt hij echter niet.

De andere Strijders kunnen nu (in volgorde van initiatief) de strijd verder zetten. De volgende Strijder is de Elf. We weten dat de Elf nooit kan worden vastgehouden. Daarvan gebruik makend, verplaatst de Elf zich zoals hieronder voorgesteld. De Elf kan nu met zijn boog schieten. Hij schiet op de Skaven (D). Om een succesvolle aanval te kunnen hebben, dient de Elf minimum 4 te gooien, wat hij dan ook doet. Om de schade te bepalen gooit de Elf opnieuw, wat nu resulteert in 1. Het totaal aantal wonden is $1 + 3$ (de kracht van de boog) & emdash; 3 (de taaiheid van de Skaven) = 1. Dit is niet genoeg om de Skaven te doden, dus wordt er een kleine dobbelsteen bij de Skaven geplaatst met het aantal resterende wonden (2).

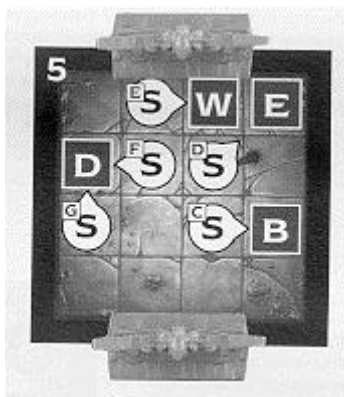
De volgende in de rij is de Tovenaar. Hij valt de Skaven recht voor hem aan (E), maar hij mist volledig.



Enkel de Dwerg blijft nog over. Dankzij zijn bijl, heeft de Dwerg een speciale aanvalsregel. Wanneer de Dwerg moet gooien om de schade te bepalen, mag hij steeds met twee dobbelstenen gooien, en het beste resultaat behouden. Indien hij dubbel gooit, mag hij de ogen optellen. Gooit hij echter dubbel 1, dan valt hij over zijn baard. De Dwerg kan echter ook geen succesvolle aanval uitvoeren.

We zijn in de Monsterfase aangekomen. De overblijvende Skaven vallen nu de Strijders aan die zij in eerste instantie voor ogen hadden.

Er is enkel maar één Skaven die niet wordt vastgehouden (D). Aangezien de Skaven nog niet heeft gevochten, geldt hier de regel van de Eerste Aanval: de Skaven moet indien mogelijk de Strijder aanvallen die hij oorspronkelijk zou bevechten. De Skaven moet dus naar de Elf gaan en hem bekampen.



Alle Skaven vechten op dezelfde manier, dus kunnen we ons in dit voorbeeld beperken tot de uitleg van één enkel gevecht, namelijk dit van de Skaven en de Elf. De minimale score om een aanval te kunnen uitvoeren is aangegeven op de Monsterkaart. Hier in ons geval gooit de Skaven een 5, een goede aanval. De Elf heeft echter een speciale regel als hij wordt aangevallen: indien hij een 6 kan gooien, bukt de Elf zich en ontwijkt op die manier de aanval. De Elf gooit echter een 2, en wordt dus geraakt. De Skaven gooit opnieuw, ditmaal om te bepalen hoeveel wonden hij heeft veroorzaakt. Hij gooit 1D6 en telt daarbij zijn Kracht op (3) en trekt er de Taaigheid van de Elf (3) van af. De Skaven gooit een 4, wat dus betekent dat de Elf 4 wonden krijgt. De Elf noteert dit aantal wonden op zijn papier.

De andere Skaven vechten op dezelfde manier tegen hun tegenstanders, maar slagen er hier niet in om schade te berokkenen aan de Strijders. De Monsterfase is over.

De Onderzoeksfase kan niet doorgaan, aangezien het gevecht nog niet is afgelopen en er nog steeds Monsters aanwezig zijn.

De volgende fase is de Krachtfase. Dit verloopt zoals hierboven beschreven. Let er echter op dat de Barbaar nog steeds berserk is, en dat de Monsters evenredig dienen verdeeld te worden over de Strijders.

De Toverspreuken

De Tovenaar begint het spel met drie Toverkaarten (Spell Cards): een aanvalsspreuk, een verdedigingspreuk en een genezende spreuk.

Elke kaart heeft een naam, een beschrijving van wat de spreuk juist doet, en een nummer. Dit nummer geeft aan hoeveel Toverkracht er nodig is om de betovering uit te voeren. Verder staan op de kaart ook nog de speciale regels, de doelen en de duur die gelden voor deze spreuk en het type (aanval, verdediging of genezing).

Kracht:

Aan het begin van de Krachtfase gooit de Tovenaar een 1D6 om zijn Toverkracht te bepalen. We weten nu ook al dat bij een score = 1 er een Onverwachte Gebeurtenis zal optreden. De Kracht van de Tovenaar is dan ook = 1.

Er wordt ter aanduiding van de Toverkracht tijdens die beurt een dobbelsteen op de Strijderskaart van de Tovenaar geplaatst. Wanneer de Tovenaar gebruik maakt van zijn Toverkracht om een betovering uit te spreken, wordt de nieuwe waarde van de Toverkracht aangeduid met deze dobbelsteen.

De Tovenaar kan één of meerdere betoveringen uitvoeren tijdens elke beurt. Hij kan zelfs een bepaalde betovering meerdere malen gebruiken. Elke keer hij echter een betovering uitspreekt, vermindert zijn Toverkracht. Het nummer van de spreuk geeft aan hoeveel Toverkracht er nodig is om die betovering uit te voeren.

De Tovenaar kan een betovering op elk moment uitspreken, zelfs tijdens de Monsterfase. Aanvalsspreuken kunnen echter alleen tijdens de Strijdersfase gebruikt worden. De Tovenaar dient echter niet aan beurt te zijn om dit te doen.

Er kan echter nooit een betovering gebruikt worden om een aanval te onderbreken: wanneer een Strijder, een Monster of een val je geraakt hebben, dient te worden bepaald hoeveel schade dit je berokkent. Een magische tussenkomst is hier niet mogelijk.

Aan het einde van elke beurt (4 fazen) is alle niet gebruikte Toverkracht verloren.

Hoe lang duren de betoveringen?

Dit staat aangeduid op de kaart. Er zijn drie mogelijkheden: Onmiddellijk (Immediate), deze beurt (This turn) of een volledige beurt (One whole turn).

- Immediate: de betovering wordt onmiddellijk van toepassing, de effecten zijn meestal blijvend.
- This turn: op welk moment de betovering ook is gestart, ze duurt tot aan het begin van de volgende beurt.
- One whole turn: dit geldt enkel voor de Levitation: wordt deze betovering bijvoorbeeld gebruikt tijdens de Strijdersfase wanneer de Dwerg zich heeft verplaatst, maar vooraleer hij heeft gevochten, dan zal die betovering blijven gelden tot aan de volgende keer dat de Dwerg zich verplaatst (in dit geval tijdens de volgende Strijdersfase).

Krachtsymbolen (Power Tokens):

De Krachtsymbolen van de Tovenaar geven zijn innerlijke Magische Kracht weer. Aan het begin van het spel gooit de Tovenaar 1D6 om dit te bepalen. Hij kan deze gebruiken tijdens het spel om extra Toverkracht te hebben. Gebruikte innerlijke Magische Kracht is echter wel verloren voor de rest van het spel.