

Anera's Arena

Elf, Halfling, Ork & Toveraar

“Na elk Toernooi nemen er meer en meer helden deel aan het gevecht in de Arena. Af en toe verschijnen er nieuwe volken met nieuwe vaardigheden ten tonele. Ook zij hebben maar één doel: de anderen verslaan om de Wijsheid te verwerven.”

- Revilio, Klerk van de Orde

De nieuwe eigenschappen



Magie Punten (MP)

Een held met Magie Punten kan in zijn beurt één toverspreuk uitspreken door gebruik te maken van magie- en bewegingspunten.



Magie Resistentie (MR)

Deze eigenschap geeft aan hoe goed een held een toverspreuk kan weerstaan. Helden die geen Magie Resistentie icoon op hun kaart hebben, hebben geen Magie Resistentie (hun MR is 0).

Toveren

Je kan elke andere held betoveren, die je volgens de bekende aanvalsregels zou kunnen aanvallen. Echter: je hoeft niet naast elkaar te staan. Sommige toverspreuken lukken altijd, voor andere moet je met een D20 gooien, dat staat aangegeven bij de spreuk. Als je met de dobbelsteen moet gooien, lukt de spreuk als het resultaat van de worp gelijk of lager is aan: “10” + je huidige aantal MP - de MR van je tegenstander.

Alleen als de spreuk lukt, verlaag je je Magie Punten op je kaart met de kosten van de spreuk. Die staan aangegeven bij de spreuk: (#). Als het resultaat van je worp een “1” is, lukt de spreuk en kost het je geen Magie Punten.

Let op: de schade van de spreuk wordt niet verdubbeld. Als het resultaat van je worp een “20” is, mislukt de spreuk, maar moet je wel de kosten van de spreuk van je Magie Punten aftrekken. Let op: je held struikelt niet.

De Elf

In staat tot: boogschieten

De enige manier waarop de Elf kan aanvallen is door met zijn boog te schieten. Dit kost twee behendigheidspunten. Hij kan elke willekeurige held, die max. vier vakjes van hem af staat, volgens de bekende regels aanvallen. De schade is een D4 en kan niet door harnas worden opgevangen, wel door schild.

Spreuk: Twee keer schieten (1)

De Elf kan onmiddellijk twee keer met zijn boog schieten.

De Halfling

De Halfling mag geen hoogteverschil van drie stenen klimmen of omlaag springen.

In staat tot: gooien

De enige manier waarop de Halfling kan aanvallen is door een steen te gooien. Dit kost twee behendigheidspunten. Zij kan iedereen aanvallen, zolang die maar maximaal twee vakjes van haar af staat. Als zij raakt, struikelt de tegenstander.

*De Ork***In staat tot: dubbele aanval**

Als je je tegenstander raakt met je eerste aanval, dan mag je eerst je tweede aanval gooien.

Als je je tegenstander twee keer raakt, gooi dan twee keer met de schade dobbelsteen. Bij één keer raak gooi je één keer. De uiteindelijke schade is dan het totaal van deze worp(en). Let op: Als het resultaat van de aanvalsworp een "1" is, is het geen meesterlijke aanval.

*De Tovenaar***Spreuk: Vuurbal (3) [D20]**

Als deze spreuk lukt, gooi dan een D8 om de schade te bepalen. Alle helden die naast je tegenstander staan, worden geraakt met de helft (afgerond naar boven).

Spreuk: Pijnscheut (2) [D20]

De schade is een D4 en mag alleen worden afgetrokken van de levenspunten.

Spreuk: Verdubbel Pilaar (3)

Na de volgende initiatiefronde wordt de beweging van de pilaar die jij aanwijst verdubbeld, de pilaar kan dus twee stenen omlaag of omhoog bewegen.

Spreuk: Verplichte Beweging (1) [D20]

Als deze spreuk lukt mag je je tegenstander naar één van zijn aangrenzende vakjes verplaatsen volgens de regels van bewegen.

Spreuk: Genees / Repareer (#)

Je mag een willekeurig aantal van jouw Magie Punten (#) gebruiken om de Levens-, Harnas- of Schildpunten van een willekeurige held te verhogen met #.

Anera's Arena is een 3D non-collectable maar uitbreidbaar miniaturespel. Deze uitbreiding bevat vier nieuwe helden: Elf, Halfling, Ork en Tovenaar.

Om met deze nieuwe helden te spelen heb je het basisspel Anera's Arena nodig. De regels van deze uitbreiding zijn een aanvulling op de regels van het basisspel en via de website gratis beschikbaar.

Kijk ook uit naar de gelimiteerde uitbreiding: Ridder.