



Spelscenario's

MEESTERSPEL – De bestorming van Barrenspur (2 spelers, of 4 spelers in 2 teams)

Alles is doodstil onder een kille, sombere hemel. Iedereen weet dat er spoedig bloed zal vloeien. Het bevel om Barrenspur te bestormen en de Graftombe van Migol in te nemen is reeds gegeven. Helaas is hetzelfde bevel door verschillende Walkyrie Generaals gegeven.

Doel: vernietig alle figuren van je tegenstander.

Voorbereiding: leg de Gliefen met hun krachtkant omhoog op de aangegeven plaatsen.

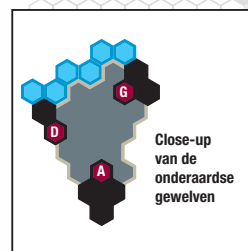
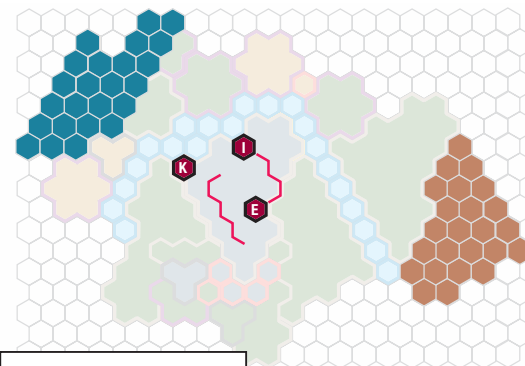
Twee spelers: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 400 punten.

Vier spelers: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 300 punten.

De ene speler (het ene team) begint in het bruine startgebied; de andere speler (het andere team) begint in het blauwe startgebied.

Speciale regels: door alle regen zijn alle zandvakjes veranderd in zware modder. Elke figuur moet 2 vakjes tellen voor elke zandvakje.

Overwinnaar: als de andere kant geen figuren meer op het slagveld heeft, winst jouw kant. Als de strijd het einde van de 12^e ronde bereikt, is de slag voorbij en de speler of het team met de meeste punten op het slagveld wint (zie **Puntentelling**, op blz. 13).



RONDE- FICHE LIJN



Bezoek de officiële Heroscape website www.Heroscape.com

© 2004 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumenten Service: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumerservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

120441712104



heroscape

DE STRIJD VAN
ALLE TIJDEN



HANDLEIDING

Creëer een wereld vol heldhaftig strijdgewoel!

Walhalla: een wereld van verraderlijk terrein, duistere mysteries en verborgen kunstvoorwerpen.

Een wereld van mythische veldslagen tussen krijgers met onvoorstelbare krachten.

Een wereld van vreselijke nederlagen en nipte overwinningen.

Een wereld die jij zelf creëert.

BASISSPEL

blz. 2-5

MEESTERSPEL

blz. 6-15

SLAGVELDEN & SPELSCENARIO'S

blz. 16-28





BASISSPEL

Inhoud: 30 geschilderde figuren • 6 x gras (24 blokjes) • 5 x gras (7 blokjes) • 5 x gras (3 blokjes) • 5 x gras (2 blokjes) • 16 x gras (1 blokje) • 2 x rots (24 blokjes) • 3 x rots (7 blokjes) • 3 x rots (3 blokjes) • 3 x rots (2 blokjes) • 6 x rots (1 blokje) • 2 x zand (7 blokjes) • 2 x zand (3 blokjes) • 2 x zand (2 blokjes) • 4 x zand (1 blokje) • 21 x water (1 blokje) • 2 ruïnes • 16 legerkaarten • 10 Gliefen • 24 Letselfiches • Rondefiche • Handgranaatfiche • 16 volgordeschilden • 10 gevechtsdobbelstenen • 20-zijdige dobbelsteen

Waar zal ik beginnen? Mijn verhaal is lang en wellicht leef ik niet lang meer, dus onthoud de woorden die ik in deze dagboeken neerschrijf... zij zullen je tijdens je tochten helpen en begeleiden.

Maar laat ik eerst mijn naam en herkomst vertellen. Ik ben Thormun. Walhalla is mijn geboorteland, hoewel ik niets herken in de streken waar ik nu ronddool. Mijn volk, de Kyrie, hebben hier duizenden jaren in vrede geleefd onder heerschappij van onze Aartskyries. Maar toen werden de bronnen ontdekt... en alles werd anders.

Ach, de geheimzinnige bronnen. Zo'n zestig jaar geleden ontdekte ik door zuiver toeval de eerste bron, bij het bergmeer van Wolsunga. Toen ik het water dronk, werd ik lichamelijk en geestelijk krachtiger; mijn vleugels groeiden tot wonderbaarlijke grootte; ik beschikte plotseling over mystieke krachten; en tot mijn grote verwondering, werd ik niet meer ouder. Als ik echter niet regelmatig uit de bron dronk, werden de bijzondere gaven al snel zwakker.

Op deze wijze leefde ik een tijd lang rustig en gelukkig – behalve de dromen. Want weet je, samen met de krachten kwamen vreemde dromen van strijdende legers op sombere, onbekende slagvelden. De beelden waren afschuwelijk en ik was er doodsbang voor; maar toch bleef ik het water drinken.

Het verwonderde me niet toen ik hoorde dat er meer bronnen waren gevonden. Andere Kyrie dronken ervan, ook zij kregen de krachten en de dromen. Ze werden een superras, noemden zichzelf de Walkyrie en hielden de bronnen alleen voor zichzelf. Onvermijdelijk ontstonden er felle conflicten over het kostbare water. Ik ben gevlucht voordat zij me vonden, want ik was alleen en ik wilde geen oorlog. Mijn krachten verdwenen al snel... en de dromen gelukkig ook.

Wat betreft de nachtmerries van de Walkyrie – die werden de verschrikkelijke werkelijkheid. De Walkyrie ontdekten dat de beelden uit hun dromen beroemde krijgers en wezens uit andere werelden en andere tijden voorstelden. Ze verzamelden ze in krachtige legers om voor hun kant te vechten. Vruchtbare heuvels en dalen veranderden in zwaarbewapende vestingen. Reusachtige bergen werden uitkijkpunten voor dodelijke aanvallen op hen die lager woonden. Legers marcheerden, vochten, overwoonnen of werden verslagen... alles alleen maar om de bronnen.

Helaas, Walhalla – mijn ooit zo vredige geboorteland – is veranderd in een door oorlog verscheurde, troosteloze puinhoop.

Ze noemen deze eeuw van strijd de Opkomst van de Walkyrie.

Ik trek in het geheim door het land en heb niet veel meer bij me dan mijn dagboeken en mijn knagende geweten... Mijn hart is zwaar, omdat dit alles is begonnen door mijn onschuldige ontdekking.

Ik noteer wat ik zie en waarover ik hoor voor de kinderen van de toekomst.

Dat wil zeggen: als er nog een toekomst is...

Doel: bouw een slagveld, kies je leger en open het gevecht met je tegenstander. Wie z'n doel het eerst bereikt, is de overwinnaar.

Voordat het spel kan beginnen

1. RICHT HET SLAGVELD IN EN PLAATS JE LEGER

Gebruik hiervoor het hoofdstuk *Slagvelden & Spelscenario's*. Hierin vind je vijf verschillende slagvelden met stap-voor-stap aanwijzingen om ze op te bouwen en in te richten. In dit hoofdstuk vind je tevens 3 Basisspelscenario's met voor ieder spel de eigen voorwaarden om te overwinnen.

Als je een Basisspelscenario hebt gekozen en het slagveld gebouwd, kies je een leger (Speler 1 is het goede leger, Speler 2 is het slechte leger). Leg je legerkaarten voor je neer en zet je figuren op het slagveld.

Je legerkaarten

In dit spel gebruik je de Basisspelkant van de legerkaarten. Er zijn twee soorten legerkaarten: de Heldkaarten waarop één (meestal zeer krachtige) krijger staat; en de Bataljonskaarten waarop twee of meer (meestal minder krachtige) krijgers staan.

Stel dat je het *slagveld van de Dode Wateren* hebt gebouwd en je kiest het *Duik in de Duistere Meren* Spelscenario. In voorbeeld 1 zie je welke legerkaarten je hebt; in voorbeeld 2 worden de vakjes met getallen verklaard.

VOORBEELD 1: je legerkaarten

Je hebt een slecht leger gekozen met één Held (Mimring) en twee Bataljons (vier Beenderkrijgers en twee Zettiaanse Wachters). Je hebt je drie legerkaarten gepakt en voor je op tafel gelegd en je hebt je leger (in totaal zeven figuren) op hun startposities op het slagveld gezet.



VOORBEELD 2: de getallen op de legerkaart

VERPLAATSEN 4 – Door hun zware pantsers zijn de Zettiaanse Wachters langzamer dan veel andere figuren. Je kunt elke Wachter tot maximaal 4 vakjes verplaatsen.

BEREIK 7 – Dankzij hun laserwapens hebben de Zettiaanse Wachters een heel behoorlijk bereik; elke Wachter kan tot op 7 vakjes afstand aanvallen.



AANVAL 2 – Hun gebrek aan beweeglijkheid heeft invloed op de aanval van de Zettiaanse Wachters. Voor elke aanvallende Zettiaanse Wachter gooi je 2 gevechtsdobbelstenen.

VERDEDIGING 7 – De Zettiaanse Wachters worden goed beschermd door hun pantsers. Elke keer dat er eentje wordt aangevallen, mag je 7 (blauwe) verdedigingsdobbelstenen gooien.

2. DOBBELSTENEN VOOR AANVAL EN VERDEDIGING

Leg de 10 gevechtsdobbelstenen naast het slagveld.

Je hebt voor het Basisspel geen andere onderdelen nodig, tenzij dit in het gekozen Spelscenario wordt aangegeven. Leg de overige onderdelen weg.

De strijd begint!

Elke speler gooit 5 gevechtsdobbelstenen. De speler die de meeste schedels gooit, krijgt de eerst beurt. (Gooi bij gelijk spel opnieuw.) Daarna gaan de spelers om de beurt totdat het spel is afgelopen.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

Gewoonlijk doe je drie dingen wanneer je aan de beurt bent, in deze volgorde:

Actie 1. Kies een legerkaart

Actie 2. Verplaats de figuur (figuren) van de legerkaart

Actie 3. Val aan met de figuur (figuren) van de legerkaart

Alle drie deze acties worden hieronder nader verklaard.

Actie 1. Kies een legerkaart

Kies wanneer je aan de beurt bent eerst welke van je legerkaarten je gaat gebruiken. De Held of de Bataljonfiguren die op deze kaart staan, mogen deze beurt verplaatst worden en daarna (indien mogelijk) aanvallen.

Welke legerkaart moet je kiezen? Dat hangt af van allerlei dingen: de plaats waar je figuren staan, hun getal voor Verplaatsen, Bereik en Aanval, welke vijandelijke figuur (figuren) je wilt aanvallen, en (natuurlijk) je overwinningsdoel. Door het spel te spelen, zul je steeds makkelijker snappen welke legerkaart je het beste kunt gebruiken voor je beurt.

Stel dat jij voor deze beurt je Bataljon Zettiaanse Wachters kiest. Je wilt zo snel mogelijk je vijand (figuren van je tegenstander) aanvallen. In jouw leger beschikken de Zettiaanse Wachters over het grootste bereik (7 vakjes) en de beste Verdediging (7 dobbelstenen); dus je wilt ze meteen inzetten in de strijd.

Actie 2. Verplaats de figuur (figuren) van de legerkaart

Nu mag je als je wilt één of alle figuren van de gekozen legerkaart verplaatsen. De volgende regels gelden voor het verplaatsen van elke figuur:

- Kijk hoeveel vakjes een figuur mag verplaatsen:** je mag een figuur in elke richting verplaatsen tot maximaal het aantal vakjes dat op de legerkaart staat aangegeven voor verplaatsen. De Zettiaanse Wachters bijvoorbeeld hebben als verplaatsgetal 4 en mogen dus elk 1, 2, 3 of 4 vakjes verplaatsen. (Later zul je ontdekken dat ongelijk terrein en water de verplaatsingsmogelijkheden kunnen beperken.) In voorbeeld 3 zie je de basismogelijkheden om te verplaatsen.

VOORBEELD 3: verplaatsen

Je besluit dat je deze beurt allebei je Zettiaanse Wachters hun volledige vier vakjes verplaatst naar de vijanden aan de andere kant van het slagveld.



- Verplaatsingsvolgorde:** verplaats Bataljonfiguren één voor één in willekeurige volgorde.
- Andere figuren passeren of erop landen:** je mag verplaatsen over een vakje met een bevriende figuur (een van je eigen figuren); maar je mag niet verplaatsen over een vakje met een figuur van je tegenstander.

Je mag je verplaatsing nooit beëindigen op een vakje waar al een andere figuur staat.



BASISSPIEL

- **Omhoog en omlaag verplaatsen:** als je naar een hoger niveau verplaatst, tel je de zijkant van elk stapje dat je stijgt als één vakje. Als je afdaalt naar een lager gelegen niveau hoef je de zijkanten niet te tellen. Af dalen kost dus geen extra stappen. In voorbeeld 4 en 5 zie je hoe je omhoog en omlaag kunt verplaatsen.

VOORBEELD 4: omhoog verplaatsen

Als je de Zettiaanse Wachter hier omhoog laat klimmen, tel je vier vakjes – voor elke zijkant één, plus de stap er bovenop.



VOORBEELD 5: omlaag verplaatsen

Omlaag stappend gebruikt de Zettiaanse Wachter maar één vakje en gaat dan verder over het speelveld.



- **Verplaatsen in het water:** als je van een willekeurig ander vakje (ook van een ander watervakje) op een watervakje stapt, moet je direct stoppen. Zie voorbeeld 6A.

VOORBEELD 6A: verplaatsen in het water

Wanneer je Zettiaanse Wachter op het watervakje stapt, moet hij direct stoppen, ook al heeft hij pas twee vakjes gelopen.



- **Van water naar land verplaatsen:** voor watervakjes die lager liggen dan de aangrenzende landvakjes geldt de regel voor "omhoog verplaatsen". Als je van water naar land verplaatst, tel je de zijkant van het landvakje dus voordat je erop kunt stappen. Zie voorbeeld 6B.

VOORBEELD 6B: uit het water komen

Wanneer de Zettiaanse Wachter van het watervakje naar het aangrenzende landvakje wordt verplaatst, moet je twee vakjes tellen (1 x zijkant en 1 x landvakje).

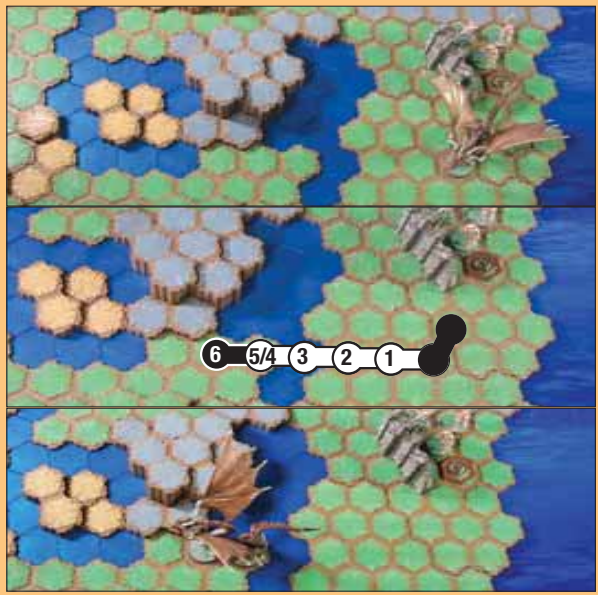


- **Figuren op dubbelvakjes verplaatsen:** sommige figuren, zoals Grimnak en Mimring, nemen twee vakjes in beslag. Wanneer je zo'n dubbelvakje-figuur verplaatst, kies je één kant van de standaard als telkant (b.v. de voor- of de achterkant). Dan verplaats je de figuur zodanig dat je telt met de telkant en het andere eind volgt. Een dubbelvakje-figuur moet altijd eindigen op twee vakjes van hetzelfde niveau. In voorbeeld 7 zie je hoe een dubbelvakje-figuur verplaatst wordt.

Dubbelvakje-figuren hoeven niet te stoppen wanneer zij over één watervakje tussen twee landvakjes verplaatsen; maar wanneer ze omlaag stappen op twee aangrenzende watervakjes moeten ze wel stoppen.

VOORBEELD 7: dubbelvakje-figuren verplaatsen

Vanaf zijn startvakjes (bovenste plaatje) verplaatst Mimring zes vakjes (kop naar voren). Zijn achterkant volgt langs dezelfde vakjes (middelste plaatje). Zie je dat Mimring ook de zijkant van het landvakje telt wanneer hij uit het water stapt? Zijn beurt eindigt aan de overkant op twee vakjes van hetzelfde niveau (onderste plaatje).



Actie 3. Val aan met de figuur (figuren) van de legerkaart

Nu mag je Held of Bataljon als dat kan een willekeurige figuur van je tegenstander aanvallen.

Wie kan aanvallen? Elke figuur (of figuren) op de door jou gekozen legerkaart die binnen bereik van een vijandelijke figuur staat en een ongehinderde zichtlijn heeft, kan aanvallen. Als geen enkele figuur van je legerkaart aan deze voorwaarden voldoet, kun je niet aanvallen en je beurt is voorbij.

In de onderstaande hoofdstukjes over bereik en zichtlijn wordt uitgelegd hoe je controleert of je kunt aanvallen of niet.

- **Bereik:** als je een figuur wilt aanvallen moet hij binnen het bereik van de aanvaller staan. Een Zettiaanse Wachter bijvoorbeeld (met een bereik van 7) kan elke vijand binnen 7 vakjes afstand aanvallen.

Een figuur met een bereik van 1 kan alleen een figuur op een aangrenzend vakje aanvallen.

Een dubbelvakje-figuur kan zowel vanaf z'n voorkantvakje als vanaf z'n achterkantvakje aanvallen.

Als je het bereik van een figuur controleert, tel je geen extra vakjes voor hogere niveaus. Maar het is wel een voordeel als je figuur tijdens een aanval hoger staat (zie **Hoogtevoordeel** onder **Aanvallen**, hieronder). En als er tussen jouw aanvaller en de aangevallen figuur een gedeelte zonder vakjes zit (bijvoorbeeld bij de rand van het slagveld), dan is dat geen beletsel om aan te vallen, maar je moet wel de vakjes langs het slagveld tellen om te kijken of de afstand niet te groot is voor jouw bereik.

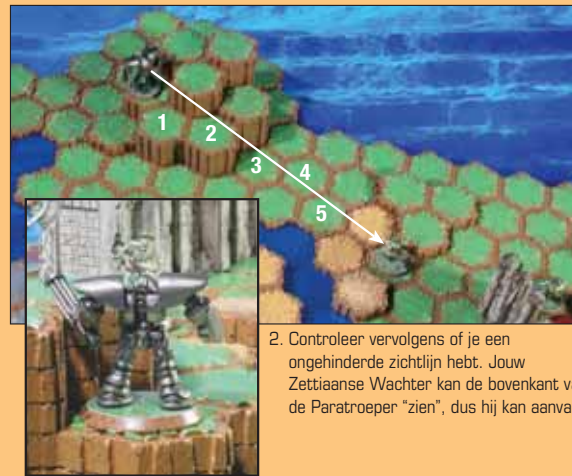
- **Zichtlijn:** wanneer je een figuur wilt aanvallen, moet jouw aanvaller de figuur kunnen "zien" vanaf de plaats waar hij staat. Als het doelwit (bijvoorbeeld) achter een ruïne of een verhoging in het landschap staat zodat de aanvaller geen enkel deel van z'n doelwit kan zien, dan kan er niet aangevallen worden. De zichtlijn is een denkbeeldige rechte lijn die niets te maken heeft met het aantal vakjes op het slagveld. De beste manier om te controleren of jouw aanvaller een ongehinderde zichtlijn heeft, is achter z'n hoofd gaan staan en naar je doelwit kijken. Als je maar een stukje van z'n hoofd kunt zien, heb je een ongehinderde zichtlijn. **Let op:** het maakt niet uit of de zichtlijn over de rand van het slagveld gaat, waar geen vakjes zijn.

In voorbeeld 8 zie je hoe je kunt bepalen of een doelwit binnen het bereik én in het zicht van de aanvaller is.

VOORBEELD 8: bereik en zichtlijn

Jij wilt een Paratroeper aanvallen met je Zettiaanse Wachter.

1. Tel eerst hoeveel vakjes er tussen beide strijders in liggen: het zijn er 7, dus de Paratroeper is precies binnen het bereik van de Zettiaanse Wachter.



2. Controleer vervolgens of je een ongehinderde zichtlijn hebt. Jouw Zettiaanse Wachter kan de bovenkant van de Paratroeper "zien", dus hij kan aanvallen.

AANVALLEN

De figuren op de door jou gekozen legerkaart vallen in willekeurige volgorde één voor één aan. Elke figuur kan maar één keer aanvallen, maar verschillende figuren kunnen dezelfde vijandelijke figuur aanvallen.

Volg voor iedere Aanvaller de onderstaande regels.

1. Kondig aan welke van je figuren de Aanvaller is en welke figuur hij aanvalt. De aangevallen figuur wordt de Verdediger.
2. Bekijk het Aanvalgetal op de legerkaart van de Aanvaller en gooi het aangegeven aantal gevechtsdobbelstenen. Na jouw worp, gooit je tegenstander ter verdediging het aantal gevechtsdobbelstenen dat op de legerkaart van zijn Verdediger staat.

Hoogtevoordeel: als het vakje waarop de ene figuur staat, hoger ligt dan dat van de andere figuur (ongeacht hun grootte), dan mag de figuur die hoger staat één extra dobbelsteen gooien.

3. Voor elke schedel die jij gooit voor je Aanvaller, moet je tegenstander ten minste één schild gooien voor zijn Verdediger (om de schedel te blokkeren).

- Als jij meer schedels gooit dan de Verdediger schilden heeft, is je aanval geslaagd en de Verdediger wordt vernietigd. De speler die eigenaar is van de figuur haalt hem van het speelbord.
- Als je evenveel of minder schedels gooit dan de schilden van de Verdediger, is je aanval mislukt. De Aanvallende en de Verdedigende figuur blijven gewoon staan en de aanval is voorbij.

Als je met elke figuur die dat kan hebt aangevallen, is je beurt voorbij.

Hieronder volgt een voorbeeld van een aanval en het resultaat ervan.

VOORBEELD 9: de Zettiaanse Wachters vallen aan!

Beide Zettiaanse Wachters staan binnen bereik van een vijandelijke Paratroeper en hebben een ongehinderde zichtlijn. Je kiest een van de twee Wachters om als eerste aan te vallen.

DE EERSTE AANVAL

Zettiaanse Wachters hebben een Aanvalgetal van 2 wat betekent dat je 2 gevechtsdobbelstenen gooit. Maar deze Zettiaanse Wachter heeft hoogtevoordeel ten opzichte van de Verdediger, dus je mag een extra gevechtsdobbelsteen gooien (in totaal 3 dobbelstenen):



De Verdediger heeft een verdedigingsgetal van 2. Dus je tegenstander gooit 2 gevechtsdobbelstenen:



De Verdediger blokkeert de aanval. Beide figuren blijven staan waar ze staan. Nu kan je andere Zettiaanse Wachter aanvallen.

DE TWEEDE AANVAL

Je besluit dezelfde Verdediger nog eens aan te vallen. Deze aanvallende Zettiaanse Wachter heeft ook een hoogtevoordeel, dus je gooit weer 3 gevechtsdobbelstenen:



Je tegenstander gooit 2 dobbelstenen voor de Verdediger:



Jij wint! Je tegenstander haalt zijn vernietigde Paratroeper uit het spel. Je kunt nu niet meer aanvallen, dus je beurt is voorbij.

Het eind van de strijd

Blijf doorspelen totdat één speler het overwinningsdoel van het gekozen Spelscenario bereikt. Die speler komt als overwinnaar uit de strijd!

Als je wat meer ervaren wordt, wil je wellicht je eigen slagvelden bouwen en je eigen Spelscenario's, legers en overwinningsdoelen verzinnen. Veel succes... en moge de beste Walkyrie Generaal winnen!

Nu weet je alles wat je weten moet om het Basisspel te spelen. Als je klaar bent voor een grotere uitdaging, kun je de bladzijde omslaan en je opmaken voor het Meesterspel!



MEESTERSPEL

In het **MEESTERSPEL** worden je Legerfiguren écht serieus, met speciale krachten en speciale regels voor verplaatsen en gevechten.

Dankzij hun extra krachten en eigenschappen zijn deze krijgers moeilijker te verslaan. Als Walkyrie Generaal is het je taak met een door jou zelf samengesteld, evenwichtig leger ten strijde te trekken en door gebruik van de juiste tactiek en strategieën de vijand te overwinnen.

Veel succes. En moge de beste Walkyrie Generaal winnen!

Doel: bouw een slagveld, kies je leger en voer vervolgens de strijd van alle tijden! Wie z'n doel het eerst bereikt, is de overwinnaar.

Voordat het spel kan beginnen

1. RICHT HET SLAGVELD IN

Hiervoor kies je een slagveld en een Meesterspelscenario uit het hoofdstuk *Slagvelden en Spelscenario's*. Als je eenmaal een paar scenario's gespeeld hebt, kun je ook je eigen *Slagvelden en Spelscenario's* verzinnen.

VOORBEELD 1: informatie op de legerkaart

Uniek/Algemeen: alle legerkaarten en figuren in de Meesterset zijn uniek (d.w.z. dat er maar één van elk is). Algemene legerkaarten en figuren komen alleen voor in de uitbreidingssets.

Walkyrie: de Walkyrie Generaal die het leger aanvoert (Jandar, Utgar, Ulla, Vydar of Einar).

Soort: ras waar de figuur (figuren) toe behoren.

Klasse: de rang of het belang van de figuur.

Persoonlijkheid: overheersende karaktereigenschap.

Formaat/hoogte: de grootte van de Held of het Bataljon en hoeveel niveaus hoog.

Speciale kracht(en): de meeste figuren hebben speciale krachten waardoor zij bepaalde spelregels bij het verplaatsen, aanvallen en verdedigen kunnen "overtreden".

Held/Bataljon: op heldkaarten staat één (meestal zeer krachtige) figuur. Op Bataljonskaarten staan twee of meer (meestal minder krachtige) figuren. Je leger kan uit alleen Helden bestaan, uitsluitend uit Bataljons, of uit iedere combinatie van die twee.

Oogpunt: de groene stip geeft aan vanuit welk punt je de zichtlijn bepaalt.

Raakvlak: het rode gedeelte geeft aan welk deel van de figuur (figuren) aangevallen kan worden. (Bij het controleren van de zichtlijn).

Leven: de hoeveelheid letsel die de figuur kan (figuren kunnen) verdragen voordat hij vernietigd wordt.

Verplaatsen: het maximum aantal vakjes dat de figuur kan (figuren kunnen) verplaatsen.

Bereik: het aantal vakjes afstand waarover de figuur kan (figuren kunnen) aanvallen.

Aanval: het aantal gevechtsdobbelstenen dat je gooit om aan te vallen.

Verdediging: het aantal gevechtsdobbelstenen dat je gooit om te verdedigen.

Punten: de waarde van de legerkaart, gebaseerd op de kracht van z'n figuur (figuren).

2. JE LEGER SAMENSTELLEN EN PLAATSEN

Voor de Meesterspelscenario's kun je een vooraf samengesteld leger gebruiken, of je kunt een leger kiezen. Beide manieren om je leger samen te stellen worden hieronder uitgelegd.

Bij het samenstellen van je leger moet je zorgen dat de totale puntenwaarde van je leger het in het gekozen Spelscenario aangegeven maximum niet overschrijdt (je totaal mag wel lager zijn, maar niet hoger). Spelers hoeven niet hetzelfde aantal legerkaarten te hebben; jij kunt bijvoorbeeld drie legerkaarten kiezen, terwijl een tegenstander er vier of vijf met een lagere waarde kiest.

Kleuren van de Legerkaarten: in het Meesterspel kunnen de banden van de krijgers met goed of kwaad verschuiven naar een neutrale positie, of zelfs helemaal naar de andere kant. Daarom kan je leger ook legerkaarten van verschillende kleuren omvatten.

Een vooraf samengesteld leger gebruiken

Ervaren spelers weten vaak precies wat voor een leger ze willen. Dit hangt allemaal af van het Spelscenario, de toegestane puntenwaarde, hun favoriete figuren of nog andere factoren. Als je je leger al gekozen hebt (of meegebracht), dan leg je je kaarten voor je op tafel. Dan gooien de spelers de dobbelsteen om te zien wie z'n leger als eerste op het slagveld mag zetten. Gooi bij gelijk resultaat opnieuw. Wie het hoogst gooit, plaatst als eerste z'n hele leger; daarna gaat de beurt met de wijzers van de klok mee. Je moet je hele leger in hetzelfde startgebied plaatsen. Je mag geen figuren in een door de vijand bezet startgebied plaatsen. Tenzij anders aangegeven in het Spelscenario beginnen teamgenoten in hetzelfde startgebied. Als er meer Legerfiguren zijn dan beschikbare vakjes in het startgebied, dan mag je de extra figuren niet gebruiken.

Een leger kiezen

Voor een evenwichtig spel is het kiezen van legerkaarten een eerlijke en leuke manier om je leger samen te stellen. Als je een legerkaart kiest, pak je de bijbehorende figuur of figuren en je zet ze direct in een startgebied op het slagveld, vóórdat de volgende speler een legerkaart kiest. Je moet je hele leger in hetzelfde startgebied plaatsen. Je mag geen figuren in een door de vijand bezet startgebied plaatsen. Tenzij anders aangegeven in het Spelscenario beginnen teamgenoten in hetzelfde startgebied. Als er meer Legerfiguren zijn dan beschikbare vakjes in het startgebied, dan mag je de extra figuren niet gebruiken.

In een spel met 2 spelers, kiezen de spelers als volgt:

1. Beide spelers gooien de 20-zijdige dobbelsteen. Gooi bij gelijk resultaat opnieuw. Wie het hoogst gooit, kiest als eerste één legerkaart.
2. Dan kiest de andere speler twee legerkaarten.
3. Daarna kiezen de spelers om de beurt één legerkaart totdat allebei de spelers een compleet leger hebben gekozen en geplaatst.

Stel dat je met z'n tweeën het Spelscenario **Botsende fronten** speelt op het **Slagveld van de Reuzentafel**. Voor dit spel kiezen beide spelers een leger van 400 punten. In voorbeeld 2 zie je de legers die jij en je tegenstander kiezen en hoe ze geplaatst worden.

In een spel met 3 of meer spelers, kiezen de spelers hun legers als volgt:

1. Alle spelers gooien de 20-zijdige dobbelsteen. Gooi bij gelijk resultaat opnieuw. Wie het hoogst gooit, kiest als eerste één legerkaart.
2. Dan kiest de volgende speler één legerkaart, enzovoort. De laatste speler mag twee legerkaarten kiezen.
3. Nu gaat de kiesbeurt terug (het spel keert om). Opnieuw kiest de laatste speler (de speler die de allereerste kaart koos) twee legerkaarten. En de kiesbeurt gaat weer terug.
4. Als een speler op een gegeven moment geen kaart meer kan kiezen omdat een nieuwe legerkaart het toegestane puntentotaal zou overschrijden, dan moet deze speler passen. Als je past, is je leger meteen compleet.
5. De kiesbeurt blijft heen en weer om de tafel gaan (waarbij de laatste speler steeds twee kaarten mag kiezen, zodat de beurt weer omdraait), totdat alle spelers hun legers compleet hebben.

VOORBEELD 2: je leger verzamelen en plaatsen

Jouw leger: jij kiest dit leger voor een puntentotaal van 400 en je zet de figuren zoals aangeven neer: Grimnak (de sterkste) staat vooraan.



Het leger van je tegenstander: je tegenstander kiest dit leger voor een puntentotaal van 390 en zet de figuren zoals aangeven in hun startgebied. Syvarris en Doodstamper (figuren met een groot bereik voor aanvallen) staan in de voorste gelederen.



VOLGORDESCHILDEN

Elke speler krijgt vier volgordechilden: 1, 2, 3 en X. Deze zet je aan het begin van elke spelronde op je legerkaart(en) om te laten zien in welke volgorde jouw figuren gaan verplaatsen en aanvallen.



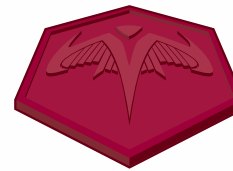
LETSELFICHES EN DOBBELSTENEN

Leg alle letselfiches en dobbelstenen naast het slagveld.



GLIEFEN

Deze "magische" betoveringen worden in verschillende Spelscenario's op bepaalde vakjes gelegd (zoals aangegeven in het hoofdstuk *Slagvelden & Spelscenario's*). De meeste Gliefen geven speciale krachten als een figuur erop terecht komt. Zie **Gliefen** op blz. 14.



De strijd begint!

Het spel wordt in rondes gespeeld. Een ronde bestaat uit 3 beurten voor elke speler.

EEN SPELRONDE

De cijferlijn voor het rondefiche: in het hoofdstuk *Slagvelden & Spelscenario's* staat bij ieder Spelscenario een cijferlijn waarop de spelers het aantal gespeelde rondes bijhouden. Voordat de eerste ronde begint, leg je het zwarte rondefiche op de "1". Aan het eind van elke ronde wordt het rondefiche naar het volgende cijfer geschoven.



MEESTERSPEL

Elke spelronde bestaat uit de volgende vier stappen:

1. Je volgordeschilden plaatsen.
2. Om het hoogst gooien.
3. De spelers werken hun beurten één voor één af totdat elke speler drie beurten heeft gehad.
4. Schuif het rondfiche naar het volgende cijfer.

Deze stappen worden hieronder verder verklaard.

1. JE VOLGORDESKILDEN PLAATSEN

Tijdens een beurt mag je de figuren op één legerkaart verplaatsen en ermee aanvallen. Kies nu welke legerkaart je in welke beurt gebruikt en zet het betreffende volgordeschildje erop (1 voor je eerste beurt, 2 voor je tweede beurt, 3 voor de derde beurt). Je mag twee of meer volgordeschilden op dezelfde kaart zetten als je die kaart voor twee beurten (of zelfs voor alledrie) wilt gebruiken.

Spelers zetten hun volgordeschildjes allemaal tegelijk neer. Zet de schildjes naar jezelf toe, zodat je tegenstanders de getallen erop niet kunnen zien. (Teamgenoten mogen elkaars schildjes wel zien). Het volgordeschildje met de "X" is een afleidingsmanoeuvre: je kunt dit schildje op een willekeurige kaartzetten om je tegenstander in verwarring te brengen.

Let op: later kun je ter verhoging van de spanning ervoor kiezen de schildjes om de beurt te plaatsen. Hiervoor gooien de spelers de 20-zijdige dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, zet het eerst al z'n volgordeschilden neer; dan de speler links van hem; enzovoort.

Voorbeeld 3 toont waar jij en je tegenstander de volgordeschilden gezet hebben.

VOORBEELD 3: je volgordeschilden plaatsen

Jouw volgordeschilden: voor deze ronde wil jij Grimnak gebruiken (eerste beurt), je Beenderkrijgers (tweede beurt) en tot slot Finn (derde beurt). Je zet het volgordeschildje met de X op de Zettiaanse Wachters om je tegenstander misleiden.



De volgordeschilden van je tegenstander: voor deze ronde kiest je tegenstander voor zijn figuren met een groot aanvalsbereik: Syvarris (eerste beurt), dan Doodstamper (tweede en derde beurt). Hij zet de X op z'n Krav Maga geheim agenten.



2. OM HET HOOGST GOOIEN

Nu gooien alle spelers de 20-zijdige dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, krijgt het initiatief, oftewel de eerste beurt. Het spel gaat met de klok mee verder. Bij een gelijke worp gooien de gelijke spelers opnieuw.

Als het om het hoogst gooien wordt beïnvloed door een speciale kracht of een Grief, dan geldt deze kracht ook voor opnieuw gooien. De krachten van de Griefen worden verderop in de spelregels nader verklaard.

3. ALS JE AAN DE BEURT BENT

Tijdens een ronde krijgt elke speler drie beurten. Gewoonlijk doe je drie dingen wanneer je aan de beurt bent, in deze volgorde:

Actie 1. Laat je volgordeschildje zien

Actie 2. Verplaats de figuur (figuren) op de legerkaart

Actie 3. Val aan met de figuur (figuren) op de legerkaart

Actie 1. Laat je volgordeschildje zien

Begin je beurt door je volgordeschildje voor deze beurt te laten zien en het (cijfer omhoog) op je legerkaart te leggen. **Let op:** later in het spel is het mogelijk dat de figuur (figuren) op deze legerkaart eerder in de ronde zijn vernietigd. In dat geval gaat je beurt over.

Actie 2. Verplaats de figuur (figuren) op de legerkaart

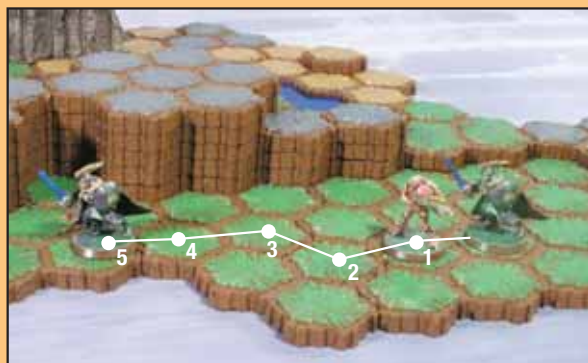
Nu mag je, als je wilt, één of alle figuren op de gekozen legerkaart verplaatsen.

Volg deze regels voor het verplaatsen van figuren:

- **Kijk hoeveel vakjes een figuur mag verplaatsen:** je mag een figuur in elke richting verplaatsen tot maximaal het aantal vakjes dat op de legerkaart staat aangegeven voor verplaatsen. Bijvoorbeeld: met een verplaatsgetal van 5 mag een figuur 1, 2, 3, 4 of 5 vakjes verplaatst worden. (Je zult al snel merken dat ongelijk terrein en water de mogelijkheden kunnen beperken.) Voorbeeld 4 toont de basismogelijkheden om te verplaatsen.
- **Verplaatsingsvolgorde:** verplaats Bataljonfiguren één voor één in willekeurige volgorde.
- **Andere figuren passeren of erop landen:** je mag verplaatsen over een vakje met een bevriende figuur (van jezelf of een teamgenoot), tenzij de figuur "betrokken" is (zie **Regels voor Betrokkenheid** op blz. 11). Je mag niet verplaatsen over een vakje met een figuur van je tegenstander of je beurt beëindigen op een vakje waar al een andere figuur staat.

VOORBEELD 4: basismogelijkheden om te verplaatsen

Finn heeft een verplaatsgetal van 5. Je verplaatst hem de volledige 5 vakjes richting vijand. **Let op:** Finn mag over de Beenderkrijger verplaatsen omdat dit een bevriende figuur is.

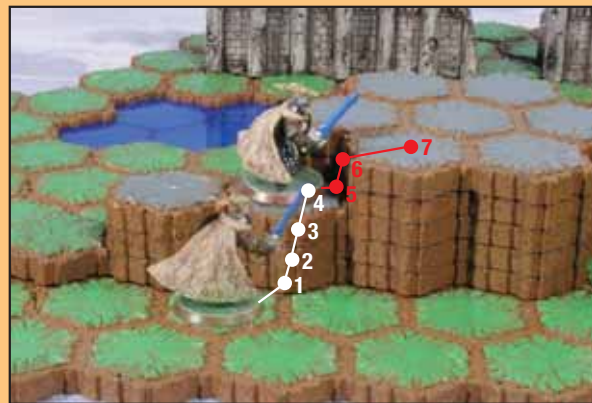


- **Omhoog verplaatsen:** als je naar een hoger niveau verplaatst, tel je de zijkant van elk stapje dat je stijgt als één vakje. In voorbeeld 5 kun je zien hoe dit werkt. Als je figuur niet voldoende vakjes mag verplaatsen om bovenop de verhoging te komen, dan kan hij hier niet heen.

Let op: Griefen en watervakjes voegen geen hoogte toe aan vakjes waarop ze liggen. Als je de Zettiaanse Wachter hier omhoog laat klimmen, tel je vier vakjes – voor elke zijkant één, plus de stap er bovenop.

VOORBEELD 5: omhoog verplaatsen

Tel de zijkant van elk niveau wanneer je Finn naar de bovenkant van de eerste verhoging verplaatst. **Let op:** Finn kan de tweede verhoging niet beklimmen omdat hij dan 7 vakjes nodig heeft en zijn verplaatsgetal is slechts 5.



Hoogtegrens: een figuur kan in één beurt niet meer niveaus beklimmen dan zijn hoogtegetal. Zie voorbeeld 6.

VOORBEELD 6: hoogtegrens bij omhoog verplaatsen

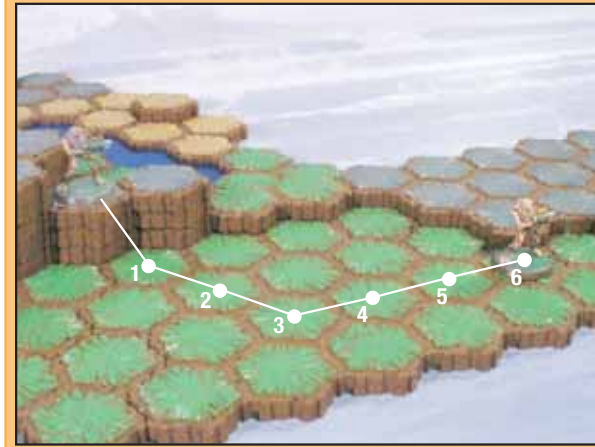
Deze Beenderkrijger kan niet naar het vakje met de "X" klimmen, omdat hij daarvoor 6 stappen moet stijgen en het Hoogtegetal van Beenderkrijgers is Medium 4.



- **Omlaag verplaatsen:** als je naar een lager niveau verplaatst, hoeft je de zijkanten van de stappen die je daalt niet te tellen; maar soms staat er een straf op de afdaling naar een veel lager niveau – zie **Vallen** hiernaast. Voorbeeld 7 toont een figuur die afdaalt.

VOORBEELD 7: omlaag verplaatsen

Als je een Beenderkrijger van deze verhoging naar beneden verplaatst, tel je geen zijkanten.



Vallen: als een figuur naar een veel lager niveau wordt verplaatst, kan hij letsel oplopen. (Deze regel geldt niet als de figuur terechtkomt op een watervakje.) Vallen werkt als volgt:

Als de val gelijk aan of groter dan het hoogtegetal van de figuur is, moet je na de afdaling één gevechtsdobbelsteen gooien om te kijken of je figuur letsel oploopt. **Grote val:** als de val 10 stappen meer bedraagt dan het hoogtegetal van de figuur, moet je nog een dobbelsteen gooien (in totaal dus twee gevechtsdobbelstenen).

Voor elke gegooide schedel, moet je één Letselfiche op de legerkaart van je figuur leggen. (Zie **Leven** op blz. 13.)

Voorbeeld 8 toont een figuur die valt.

VOORBEELD 8: Vallen

Als je een Beenderkrijger omlaag verplaatst van deze 5 lagen tellende verhoging, gooi je één gevechtsdobbelsteen voor de val want de verhoging is 1 laag hoger dan zijn hoogtegetal 4. Als je geen schedel gooit, blijft je krijger ongedeerd.





MEESTERSPEL

- **Verplaatsen naar water:** als je van een willekeurig ander vakje (ook van een ander watervakje) op een watervakje stapt, moet je direct stoppen. Zie voorbeeld 9A. **Let op:** Dubbelvakje-figuren kunnen zonder stoppen één watervakje tussen twee landvakjes oversteken; zij hoeven alleen te stoppen als ze op twee watervakjes eindigen.
- **Verplaatsen van water naar land:** voor watervakjes die lager liggen dan de aangrenzende landvakjes geldt de regel voor "omhoog verplaatsen". Als je een figuur van water naar land verplaatst, tel je de zijkant van elk landvakje terwijl je omhoog stapt. Zie voorbeeld 9B.

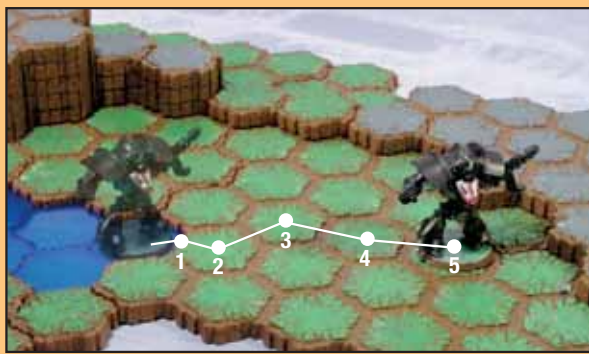
VOORBEELD 9A: verplaatsen naar water

Je tegenstander verplaatst Doodstamper naar een watervakje en moet daar stoppen.



VOORBEELD 9B: verplaatsen van water naar land

Je tegenstander verplaatst Doodstamper van dit watervakje naar het aangrenzende landvakje en telt daarvoor twee vakjes.



- **Dubbelvakje-figuren verplaatsen:** sommige figuren, zoals Grimnak en Mimring, nemen twee vakjes in beslag. Wanneer je zo'n dubbelvakje-figuur verplaatst, kies je één kant van de standaard als telkant (b.v. de voor- of de achterkant). Dan verplaats je de figuur zodanig dat je telt met de telkant en het andere eind volgt. Een dubbelvakje-figuur moet altijd eindigen op twee vakjes van hetzelfde niveau. In voorbeeld 10 zie je hoe een dubbelvakje-figuur verplaatst wordt.

VOORBEELD 10: dubbelvakje-figuren verplaatsen

Vanaf zijn startvakjes (bovenste plaatje) verplaatst Grimnak 5 vakjes (kop naar voren). Zijn achterkant volgt langs dezelfde vakjes (middelste plaatje). Grimnak telt de zijkanten van de verhoging terwijl hij omhoog klimt en beëindigt zijn beurt er bovenop op twee vakjes van hetzelfde niveau (onderste plaatje).



- **Overhangen:** er is sprake van een overhangend gedeelte als één of meer blokjes boven andere blokjes hangen met ruimte er tussenin. Figuren die klein genoeg zijn, mogen onder een overhang door gaan. Zie voorbeeld 11.

VOORBEELD 11: onder een overhang door

Op het slagveld van de Graftombe van Migol kan Finn onder deze overhang door gaan, maar Grimnak niet.



Figuren kunnen een lage overhang beklimmen: als je een figuur langs een dergelijke overhang verplaatst, tel je gewoon de naastliggende ondersteunende blokjes. Zie voorbeeld 12.

VOORBEELD 12: een overhang beklimmen

Finn telt het naastliggende ondersteunende blokje terwijl hij omhoog klimt.



- **Houd de standaard op het vakje:** als je een verplaatsing beëindigt, zorg dan altijd dat de standaard van de figuur vlak staat en uitsluitend op het betreffende vakje (of vakjes bij dubbelvakje-figuren). Pas op dat hij op geen enkele wijze ook nog op een ander vakje of het stukje tussen vakjes in staat.
- **Nauwe ruimtes:** op sommige slagvelden vind je smalle doorgangen, ruïnes en overhangen die het verplaatsen van sommige figuren moeilijk of onmogelijk maken. Een figuur kan niet over of op een vakje komen waarop hij niet volledig past. Bekijk voorbeeld 13 voor een figuur in een nauwe ruimte.

VOORBEELD 13: Grimnak verplaatst in een nauwe ruimte

Grimnak kan niet achteruit in deze hoek komen omdat z'n staart naar achteren uitsteekt.



Maar hij kan wel vóórút tot in de hoek verplaatsen.



Gliefen en speciale krachten: Gliefen en/of speciale krachten kunnen de verplaatsingsmogelijkheden van een figuur ook beïnvloeden. Bekijk de legerkaart van je figuur voor speciale krachten. De krachten van Gliefen worden verder uitgelegd op blz. 14.

REGELS VOOR BETROKKENHEID

Een figuur raakt "betrokken" in een gevechtssituatie wanneer hij verplaatst naar een vakje dat grenst aan een vakje met een tegenstander erop. Als figuren naast elkaar staan, is er in de meeste gevallen sprake van aangrenzend, maar er zijn een paar uitzonderingen op de regel:

- Als de standaard van een van de figuren op een niveau staat dat gelijk aan of hoger dan het hoogtegetal van de andere figuur is, dan zijn ze niet aangrenzend en dus niet betrokken. Zie voorbeeld 14 hieronder.

VOORBEELD 14: niet aangrenzend

Finn grenst niet aan Doodstamper omdat Doodstamper op een verhoging staat die 5 niveaus hoog is en dat is gelijk aan Finns hoogtegetal 5.



- Als er een ruïne tussen de twee figuren in staat, moet het hoogtegetal van beide figuren hoger zijn dan de ruïne om betrokken te kunnen zijn. Als het hoogtegetal van één of beide figuren lager is dan de ruïne, dan zijn ze niet betrokken. Bijvoorbeeld: een ruïne is 6 hoog. Als Finn (hoogtegetal 5) en Doodstamper (hoogtegetal 7) naast elkaar staan met de ruïne er tussenin, dan zijn ze niet betrokken.

Betrokkenheid verlaten: je mag om een figuur waarbij je bent betrokken heen lopen, maar zodra je van hem wegloopt (naar een vakje dat niet meer aan hem grenst), dan mag de figuur een "laatste uitval" naar jouw figuur doen. Hiervoor gooit de eigenaar van de betreffende figuur één aanvalsdobbelsteen. (Jij gooit geen dobbelsteen ter verdediging van je figuur.) Als er een schedel wordt gegooit, dan krijgt je figuur één letselpunt. Leg één Letselfiche op z'n legerkaart (zie **Leven**, op blz. 13).

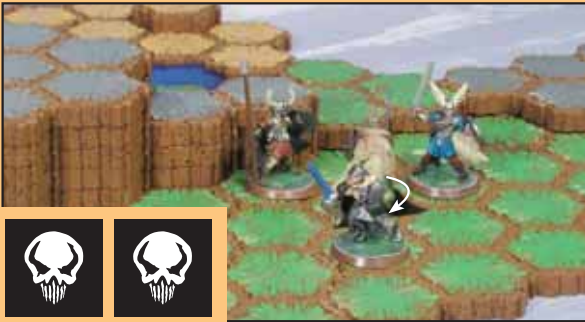
Meervoudige betrokkenheid: je figuur kan bij meer dan één figuur tegelijk betrokken raken. Voor elke betrokken figuur die jij verlaat, gooit de betreffende eigenaar één gevechtsdobbelsteen. Voor elke gegooide schedel krijgt jouw figuur één letselpunt. Voorbeeld 15 toont meervoudige betrokkenheid.



MEESTERSPEL

VOORBEELD 15: meervoudige betrokkenheid

Als je Finn weghaalt bij twee vijandelijke Tarn Vikingkrijgers, dan gooit je tegenstander twee gevechtsdobbelstenen (één voor elke Vikingkrijger). Hij gooit twee schedels die jouw figuur twee punten letsel opleveren. Je legt twee Letsel fiches op Finns legerkaart.



Actie 3. Val aan met de figuur (figuren) op de legerkaart

Nu mag je Held of Bataljon aanvallen.

Wie kan aanvallen? Elke figuur (figuren) op de door jou gekozen legerkaart binnen bereik en met een ongehinderde zichtlijn kan aanvallen. Als geen enkele figuur op je legerkaart aan deze twee voorwaarden voldoet, kun je niet aanvallen.

Zoeken naar verborgen figuren: je mag wanneer je maar wilt een rondje om het speelveld lopen om te kijken of er figuren verborgen zijn door ruïnes of verhogingen, enz. (Wanneer je dit doet, zullen andere spelers wellicht hun volgordeschilden verbergen, zodat je die niet kunt zien.)

Voordat je aanvalt met een figuur moet je bereik en zichtlijn controleren.

Als volgt:

- **Bereik:** een aangevallen figuur moet binnen bereik van de Aanvaller staan. Bijvoorbeeld: met zijn bereik van 6 kan je Beenderkrijger elke figuur binnen 6 vakjes afstand aanvallen.

Een figuur met een bereik van 1 kan alleen figuren op aangrenzende vakjes aanvallen.

Betrokken figuren: als een van je figuren is betrokken bij één of meer andere figuren, dan kan je figuur alleen deze betrokken figuren aanvallen.

Een dubbelvakje-figuur kan aanvallen vanaf allebei zijn standaardvakjes.

Als je het bereik controleert, tel je geen extra vakjes voor hoogteverschil. Wie echter hoger staat is wel in het voordeel tijdens een aanval (zie

Hoogtevoordeel onder **Aanvallen**). En als er tussen jouw aanvaller en de aangevallen figuur een gedeelte zonder vakjes zit (bijvoorbeeld bij de rand van het slagveld), dan is dat geen beletsel om aan te vallen, maar je moet wel de vakjes langs het slagveld tellen om te kijken of de afstand niet te groot is voor jouw bereik.

Aanvallen om andere figuren heen: als er andere figuren tussen jou en de aangevallen figuur staan, kun je toch aanvallen – zolang je maar een ongehinderde zichtlijn hebt.

- **Zichtlijn:** om een bepaalde figuur aan te vallen, moet jouw figuur hem vanaf zijn plaats kunnen "zien". In tegenstelling tot bereik, is de zichtlijn een denkbeeldige rechte lijn tussen jou en de aangevallen figuur; dit heeft niets te maken met de vakjes op het slagveld. Als de aangevallen figuur (bijvoorbeeld) achter een ruïne of een berg staat, waardoor jouw figuur niet op hem kan "richten", dan kan je niet aanvallen.

Om te bepalen of er een ongehinderde zichtlijn is, controleer je het Oogpunt (de groene stip op de legerkaart van jouw figuur) en het Raakvlak (het rode gedeelte op de legerkaart van de aangevallen figuur). Ga achter je figuur staan en kijk of zijn Oogpunt een deel van het Raakvlak van de aangevallen figuur kan "zien". Zo ja, dan is er een ongehinderde zichtlijn.

Figuren verzetten: spelers mogen figuren alleen aanraken als ze zelf aan de beurt zijn. Een speler mag zijn figuur bijvoorbeeld niet uit de zichtlijn halen als er een tegenstander aan de beurt is.

Als er een meningsverschil over een ongehinderde zichtlijn ontstaat, gooien beide spelers de 20-zijdige dobbelsteen; wie het hoogst gooit wint en krijgt z'n gelijk.

Voorbeeld 16 toont hoe je bepaalt of een aangevallen figuur binnen bereik en "in zicht" van de aanvaller is.

VOORBEELD 16: bereik en zichtlijn

Jij wilt Syvarris aanvallen met een Beenderkrijger.

1. Eerst tel je het aantal vakjes van de één naar de ander. Dat zijn er 6, dus Syvarris is binnen bereik.



2. Dan controleer je of er een ongehinderde zichtlijn is van het Oogpunt van jouw figuur naar Syvarris' Raakvlak. De Tarn Viking staat in de weg maar jouw figuur kan toch een deel van Syvarris' Raakvlak zien, dus hij kan aanvallen.



AANVALLEN

De figuren op je gekozen legerkaart vallen één voor één aan (in willekeurige volgorde). Elke figuur kan maar één keer aanvallen, maar verschillende figuren kunnen dezelfde tegenstander aanvallen.

Overweeg voordat je aanvalt eventueel hoogtevoordeel, speciale krachten en Glieden (als die er zijn) – zie uitleg hieronder. (Hierbij geldt altijd '**vergeten = vergeten**', d.w.z. als je vergeet op extra mogelijkheden te letten, heb je pech gehad. Wellicht denk je er een volgende keer aan!)

- **Hoogtevoordeel:** als de standaard van de ene figuur hoger staat dan die van de andere (ongeacht hun formaat of hoogte), dan heeft de hogere figuur hoogtevoordeel en gooit één dobbelsteen extra. Als de standaard van de hogere figuur 10 of meer niveaus hoger is dan het hoogtegetal van de lagere figuur, dan gooit de hogere figuur twee extra dobbelstenen.
Let op: vergeet niet dat Glieden en watervakjes geen hoogte toevoegen aan de vakjes waarop ze liggen.
- **Speciale krachten en speciale aanvallen:** veel figuren beschikken over speciale krachten of vermogens om te verplaatsen, aan te vallen, te verdedigen en nog meer. Bekijk de legerkaart van je figuur om te zien wat voor speciale krachten of vermogens (als die er zijn) je figuur kan gebruiken. Op blz. 14 en 15 zie je verschillende voorbeelden van speciale krachten en speciale aanvallen. Waarschuwing: gebruik je speciale krachten en aanvallen tactisch en strategisch; sommige zijn zo krachtig dat ze ook bevriende figuren kunnen treffen!
- **Glieden:** sommige Glieden geven de Aanvaller of de Verdediger een voordeel. De krachten van Glieden worden nader verklaard op blz. 14.

Volg de onderstaande stappen om aan te vallen:

1. Kondig aan welke van je figuren de Aanvaller is en wie de Verdediger.
2. Bekijk het Aanvalgetal op de legerkaart van je Aanvaller en vul dat eventueel aan met extra dobbelstenen voor Hoogtevoordeel, speciale krachten of Glieden. Gooi dan dat aantal gevechtsdobbelstenen. Na jouw worp, gooit je tegenstander ter verdediging het aantal gevechtsdobbelstenen dat op de legerkaart van zijn Verdediger staat, ook weer aangevuld met evt. extra dobbelstenen voor Hoogtevoordeel, speciale krachten of Glieden.
3. Voor elke schedel die de Aanvaller gooit, moet de Verdediger ten minste één schild gooien (om de schedel te blokkeren).
 - Als de Aanvaller evenveel of minder schedels heeft dan de Verdediger schilden, dan is de aanval mislukt. De Aanvaller en de Verdediger blijven staan waar ze stonden en de aanval is voorbij.
 - Als de Aanvaller meer schedels heeft dan de Verdediger schilden, dan is de aanval geslaagd. Voor elke ongeblokkeerde schedel van de Aanvaller, moet de Verdediger één Letsel fiche op de betreffende legerkaart leggen.

Leven: wanneer een figuur evenveel Letsel fiches heeft als het aantal levens dat op zijn legerkaart staat aangegeven, dan wordt hij vernietigd. (Een figuur met maar één leven wordt vernietigd door één keer letsel.) De speler die eigenaar is van de vernietigde figuur zet deze op de betreffende legerkaart. Als alle figuren van een legerkaart zijn vernietigd, dan is de legerkaart uit het spel. Laat geen volgordeschilden zien die nog op de kaart staan. In de volgende rondes kun je deze kaart niet meer voor een beurt gebruiken.

Als je je aanval beëindigd hebt, is je beurt voorbij. De speler links van je is nu aan de beurt.

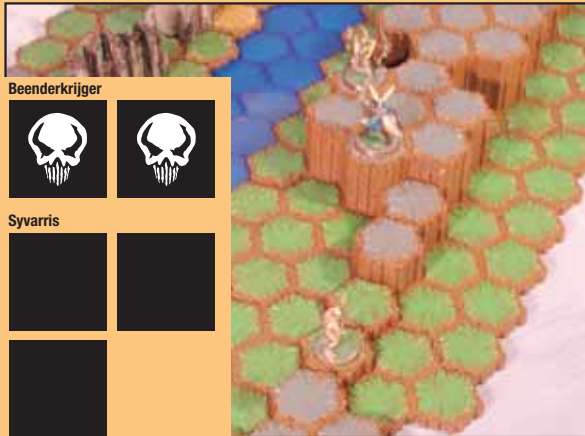
Hieronder volgt een voorbeeld van een aanval en het resultaat ervan.

VOORBEELD 17: een aanval

Een van je Beenderkrijgers valt Syvarris aan. Je gooit 2 aanvalsdobbelstenen. Syvarris heeft gewoon hoogtevoordeel, dus hij voegt één dobbelsteen toe aan z'n Verdediging. Je tegenstander gooit 3 dobbelstenen ter verdediging.

Jij gooit twee schedels; Syvarris gooit geen schilden.

Syvarris krijgt twee punten letsel. Leg twee Letsel fiches op Syvarris' legerkaart.



Syvarris had al 2 Letsel fiches van een eerdere aanval. Nu heeft hij vier Letsel fiches en hij wordt vernietigd. Je tegenstander legt Syvarris op de legerkaart en laat het volgordeschildje staan (hij moet zijn beurt voor Syvarris deze ronde overslaan).



4. HET EINDE VAN EEN RONDE

Nadat de laatste speler z'n derde beurt heeft gehad, is de ronde voorbij. Schuif het rondefiche één vakje langs de lijn vooruit (als er nog niemand gewonnen heeft). Dan beginnen de spelers een nieuwe ronde door hun volgordeschilden te plaatsen en weer om het hoogst te gooien.

HET EINDE VAN DE STRIJD

Het Spelscenario bepaalt de overwinningsvoorwaarden voor ieder spel. Als het spel echter nog niet is afgelopen wanneer je een bepaald aantal rondes gespeeld hebt, kun je besluiten dat de speler (of het team) met de meeste punten wint. Zie **Puntentelling** hieronder.

PUNTENTELLING

Wanneer er geteld moet worden hoeveel punten iedereen heeft, krijgt elke speler punten voor iedere legerkaart waarvan nog figuren op het slagveld staan. Je krijgt het volledige op de legerkaart aangegeven puntenaantal, ook als er nog maar één overlevende Bataljonfiguur is.



MEESTERSPEL

DE GLIEFEN

Afhankelijk van het Spelscenario worden er Gliefen op bepaalde slagveldvakjes gelegd – met hun krachtige kant naar boven of met hun achterkant boven. Als een van je figuren op een Glief terecht komt die met z'n achterkant omhoog ligt, dan stop je daar en je draait de Glief om, met z'n Krachtkant naar boven; de krachten van de Glief treden onmiddellijk in werking. Als een figuur op een Glief met z'n Krachtkant omhoog terecht komt, dan moet hij stoppen.
Let op: een dubbelvakje-figuur moet stoppen als zijn voorkant op de Glief komt. Sommige Gliefen verlenen tijdelijke krachten, terwijl andere blijvende krachten geven. Voor elke Glief die je figuur vindt gelden de regels hieronder.

Permanente Gliefen

De krachten van permanente Gliefen blijven werken zolang een figuur erop staat.
Uitzondering: de twee Gliefen van Brandar zijn kunstvoorwerpen die een bepaald doel vertegenwoordigen – dit wordt aangegeven in het betreffende Spelscenario.

Glief van Astrid (Aanval +1)

Gooi één extra gevechtsdobbelsteen voor elk van je figuren.



Glief van Gerda (Verdediging +1)

Gooi één extra gevechtsdobbelsteen voor elk van je figuren.



Glief van Ivor (Bereik +4)

Tel voor elk van je figuren met een bereik van 4 of meer, 4 extra op bij het bereikgetal.



Glief van Valda (Verplaatsen +2)

Tel voor elk van je figuren 2 op bij het verplaatsgetal. (Deze kracht werkt niet meer als je van de Glief afstapt).



Glief van Dagmar (Initiatief +8)

Tel 8 op bij je dobbelsteenworp wanneer je om het hoogst gooit voor de eerste beurt.



Gliefen van Brandar (Kunstvoorwerp)

De regels voor deze twee Gliefen variëren per Spelscenario.



Tijdelijke Gliefen

De krachten van tijdelijke Gliefen werken maar één maal. Als een van je figuren op een van deze Gliefen stapt, volg je de regels en vervolgens haal je hem uit het spel.

Glief van Kelda (Genezer)

Op deze Glief mogen alleen figuren met één of meer Letselchies stoppen. Als een van jouw figuren hier stopt, haal je alle Letselchies van z'n legerkaart.



Glief van Erland (Ontbieder)

Als een van je figuren hier stopt, mag je een willekeurige andere figuur (van je jezelf of van je tegenstander) "ontbieden" door hem naar een vakje te verplaatsen dat grenst aan dat van de figuur op de Glief. Als de ontboden figuur betrokken was, krijgt hij geen worp voor het verlaten van betrokkenheid. **Let op:** als er geen leeg aangrenzend vakje is, kun je de kracht om te ontbieden niet gebruiken.



Glief van Mitonsoul (Massale vervloeking)

Gooi de 20-zijdige dobbelsteen voor elke figuur op het slagveld (van jezelf en van je tegenstander). Als je 1 gooit, is de figuur direct vernietigd. Als je 2 t/m 20 gooit, is de figuur veilig.

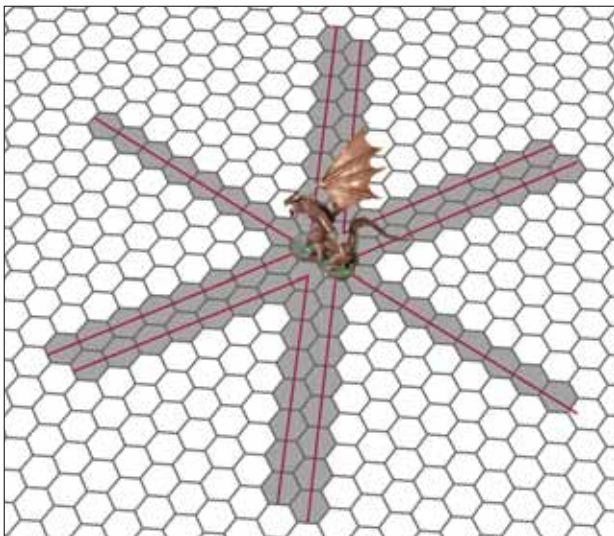


Speciale krachten

De speciale kracht (of krachten) van de figuren houden het spel spannend, uitdagend en onvoorspelbaar. Wees je steeds bewust van de speciale krachten van je Legerfiguren; ze kunnen een belangrijke rol voor je spel spelen. In de onderstaande voorbeelden kun je zien wat de speciale krachten van sommige figuren kunnen veroorzaken.

Mimrings Speciale Vuurlijnaanval

Mimring valt met z'n Speciale Vuurlijnaanval aan vanaf het voorste OF vanaf het achterste vakje waarop hij staat. Hij bereikt figuren tot op 8 vakjes afstand in elke richting (zie rode lijnen). De aangevallen figuren kunnen op elk niveau staan, zolang Mimring maar ongehinderd zicht heeft.



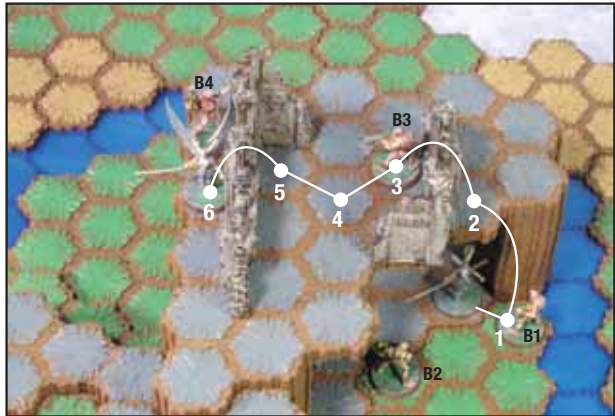
Speciale Vuurlijnaanval bij een overhang

Als Mimring zijn Speciale Vuurlijnaanval gebruikt bij een overhang, dan worden de figuren op alle niveaus in de aanvalslijn aangevallen, zolang Mimring ze maar kan zien. Zoals je hier ziet, worden Paratroepers P1, P2 en P3 allemaal geraakt door Mimrings aanval. Zij moeten allemaal afzonderlijk voor hun verdediging gooien nadat Mimring één keer zijn 4 aanvalsdobbelstenen heeft gegooit.



Vliegen bij een overhang

In dit voorbeeld zie je hoe Raelin uit de overhang naar de bovenkant vliegt, zonder extra vakjes te tellen voor het stijgen. B1 gooit nu een dobbelsteen voor het verlaten van betrokkenheid omdat Raelin betrokken was voordat zij verplaatst werd; B3 gooit geen dobbelsteen, want ze vliegt over hem heen zonder te landen. Natuurlijk kan Raelin ook over de ruïnes vliegen.



De Paratroepers gooien handgranaten

Je besluit de Beenderkrijgers en de Samoerai te bestoken met je handgranaten. Haal het Handgranaatfiche uit het spel. Je bestookt alle figuren binnen het bereik van 5 en een werphoogte van 12 niveaus of minder. Bijvoorbeeld Paratrooper P1 kan Beenderkrijger B2 niet aanvallen omdat de overhang 10 niveaus hoog is en de ruïne bovenop heeft een hoogte van 6 – dat is in totaal 16. Om een Handgranaat te gooien, is geen ongehinderde zichtlijn nodig, maar wel voldoende ruimte om de granaat te gooien.



Hier zie je hoe de speciale aanval wordt uitgevoerd:

- P1 valt aan:** P1 gooit een handgranaat naar S2. S1 en S3 worden ook geraakt omdat ze op aangrenzende vakjes naast S2 staan. Je gooit één keer 2 aanvalsdobbelstenen voor alle 3 aangevallen figuren. Je gooit 1 schedel. Je tegenstander gooit 6 gevechtsdobbelstenen voor S2 (5 dobbelstenen voor z'n verdediging en 1 dobbelsteen voor hoogtevoordeel). Hij gooit 2 schilden en S2 is dus veilig. Dan gooit hij 3 schilden voor S1, dus S1 is ook veilig; en dan 0 schilden voor S3, dus S3 wordt vernietigd.
- P2 valt aan:** vervolgens gooit P2 een handgranaat naar S2. S1 wordt ook geraakt. Jij gooit 2 aanvalsdobbelstenen: helaas geen schedels. Je tegenstander hoeft niet te gooien voor S2 of S1 omdat er geen schedels werden gegooit.

- P3 valt aan:** vervolgens gooit P3 een handgranaat naar S1. S2 wordt ook geraakt. Jij gooit 2 aanvalsdobbelstenen en krijg 2 schedels. Je tegenstander gooit 1 schild voor S1, dus S1 wordt vernietigd. Dan gooit hij 2 schilden voor S2, dus S2 is veilig.
- 4 valt aan:** P4 gooit een handgranaat naar B2. B1, B3 en B4 worden ook geraakt. Je gooit 2 aanvalsdobbelstenen en krijgt 1 schedel. Je tegenstander gooit 3 gevechtsdobbelstenen voor M2 en krijgt 1 schild, dus M2 is veilig. Daarna gooit hij 2 schilden voor M1 en 3 schilden voor M3, dus M1 en M3 zijn ook veilig. Tot slot gooit hij geen schilden voor M4, dus M4 wordt vernietigd.

Speciale Krachten verbonden met andere figuren

Sommige speciale krachten zijn verbonden aan Soort, Persoonlijkheid, Walkyrie, Uniek/Algemeen, Held/Bataljon en de Klasse van andere figuren. Op de legerkaart van Doodstamper bijvoorbeeld, wordt verwezen naar Robotwachters; de Zettiaanse Wachters vallen in deze categorie. Op dezelfde manier is Grimnak verbonden met Ork Krijgers; de Ork Krijgers verschijnen in één of meer van de uitbreidingssets.

Het gebruik van verschillende Meestersets en/of Uitbreidingssets

Door twee of meer Meestersets te combineren, of door Uitbreidingssets te verzamelen, krijg je een massa nieuwe mogelijkheden. Je kunt een supergroot slagveld bouwen en met wel 8 spelers spelen. Je kunt de kansen helemaal eerlijk verdelen door hetzelfde leger als je tegenstander te nemen. Je kunt zelfs de puntenwaarde van je leger verhogen om beter te passen bij het grotere slagveld. Maar bij al die extra spanning horen ook een paar extra regels...

Unieke legerkaarten: alle legerkaarten in een Meesterset zijn uniek (er is er maar één van).

Zorg wanneer je twee sets legerkaarten combineert, dat niemand twee dezelfde unieke legerkaarten krijgt. (Je leger kan bijvoorbeeld geen twee Grimnaks omvatten.) Jij en je tegenstander kunnen echter wel allebei dezelfde unieke legerkaart(en) hebben. Zo kunnen jullie bijvoorbeeld best allebei één Grimnak in je leger hebben.

Algemene legerkaarten: deze kaarten komen voor in de Uitbreidingssets. Je leger kan dan twee of meer dezelfde algemene legerkaarten omvatten. In dat geval volg je deze speciale regels:

- Je hoeft deze figuren niet apart te houden (d.w.z. bijhouden welke figuren bij welke kaart horen). Als je bijvoorbeeld twee kaarten hebt met Binnenaardse Zwaardvechters, dan activeert een volgordeschildje op een van de legerkaarten 4 willekeurige Zwaardvechters.
- Als een figuur van je algemene legerkaart wordt vernietigd, maakt het niet uit op welke (bijbehorende) legerkaart je hem legt.

Gelijktijdige speciale krachten

Als jij en een tegenstander tegelijk dezelfde legerkaart met dezelfde krachten gebruiken, dan moet je de 20-zijdige dobbelsteen gooien om te bepalen wie deze krachten als eerste mag gebruiken. Als jullie b.v. allebei de Paratroepers gebruiken, dan moet je gooien om te bepalen wie als eerste de handgranaten mag gooien.



Slagvelden & Spelscenario's



16

Slagvelden & Spelscenario's

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

Haal alle spelonderdelen uit hun verpakking. Gooi overbodig verpakkingsmateriaal weg.

Zet de draak in elkaar: klik de drakenvleugels zoals hieronder afgebeeld in z'n lijf.



Probeer de drakenvleugels niet meer los te halen als ze eenmaal bevestigd zijn.

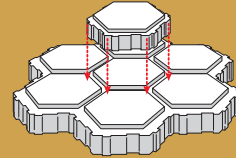
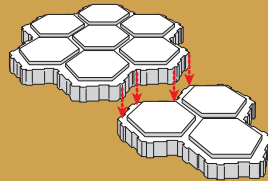
HET GEBRUIK VAN DIT HOOFDSTUK

In dit hoofdstuk vind je vijf verschillende slagvelden die je kunt bouwen. De bouwtekeningen worden niveau voor niveau uitgewerkt. Je kunt voor elk slagveld kiezen uit twee Spelscenario's. Wij raden je aan eerst de Basisspellen te spelen en pas daarna verder te gaan met het ingewikkelder Meesterspel. Er zijn afzonderlijke handleidingen voor Basisspel en Meesterspel.

De blokjes

De zeshoekige blokjes hebben verschillende maten en kleuren. Op de volgende bladzijden zie je hoe je ze moet koppelen en stapelen om je slagvelden te bouwen. Op de afbeeldingen hieronder is te zien hoe de blokjes gekoppeld en gestapeld moeten worden.

Koppelen: schuif de uitsteeksels zoals afgebeeld in de groefjes. Probeer ze niet in elkaar te klikken.



Stapelen: leg het ene blokje zoals afgebeeld op het andere.

In onderstaande grafiek zie de verschillende formaten en kleuren van de onderdelen waaruit je slagveld wordt opgebouwd. Let op de vlakkleuren en de aangegeven randkleuren in de bouwstructies, dan weet je precies welke stukken je nodig hebt.

SLAGVELDONDERDELEN (let op vlakkleuren en randkleuren)

	GRAS groen	ZAND geelbruin	ROTS grijs	WATER blauw
24 blokjes lichtbruine randen				
7 blokjes paarse randen				
3 blokjes zwarte randen				
2 blokjes gele randen				
losse blokjes rode of blauwe randen				
lange ruïne				
korte ruïne				

De Gliefen

Gliefen zijn speciale betoveringen die in de meeste Spelscenario's op het slagveld worden geplaatst. In de Basisspellen stellen zij vaak een bepaald doel voor; in de Meesterspellen verlenen zij speciale krachten.

Op de bouwtekeningen staan de Gliefen aangegeven met hun naamletter. Als je een slagveld bouwt met Gliefen erop, kun je ook in de onderstaande tabel terugvinden welke letter bij welke Glief hoort.

Achterkant boven



Kranchkant boven



DE GLIEFEN

Met de achterkant naar boven:

Met de kranchkant naar boven:

- GLIEF VAN ASTRID
- GLIEF VAN GERDA
- GLIEF VAN IVOR
- GLIEF VAN VALDA
- GLIEF VAN DAGMAR
- GLIEF VAN BRANDAR (2)
- GLIEF VAN KELDA
- GLIEF VAN ERLAND
- GLIEF VAN MITNSOUL

17



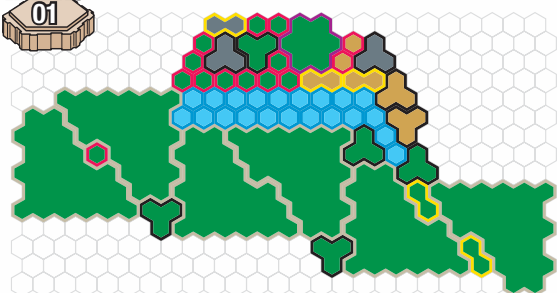
Slagveld van de Reuzentafel

Spelscenario's

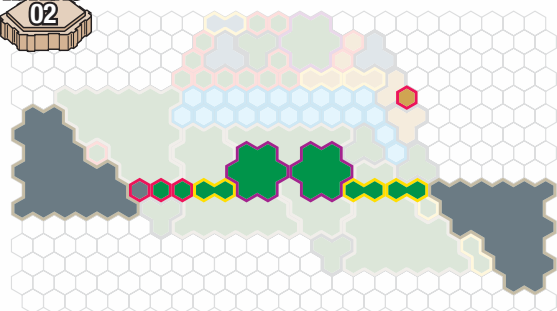


Volgens de overlevering leefden er ooit reuzen in Walhalla. Zij vergaderden hier in het diepst van de winter om de jachtvelden voor het volgende jaar onder elkaar te verdelen. Hoewel er al eeuwen geen reuzen meer gezien zijn, liggen hun overblijfselen hier volgens de geruchten nog altijd begraven.

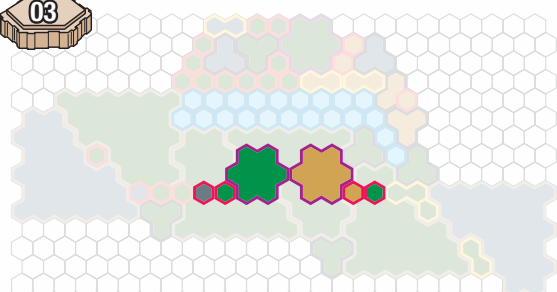
NIVEAU
01



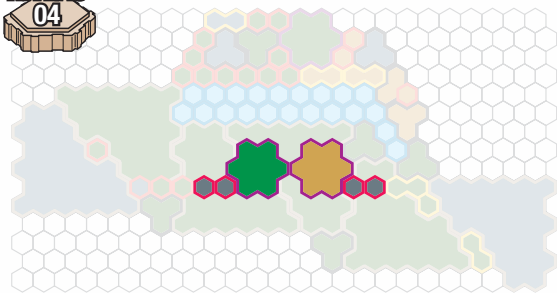
NIVEAU
02



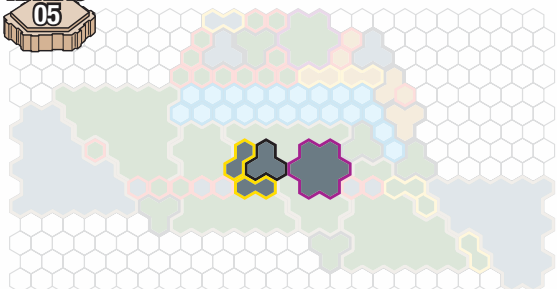
NIVEAU
03



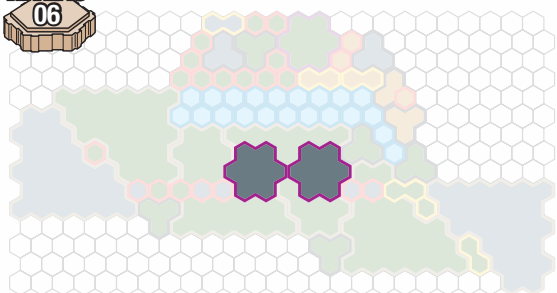
NIVEAU
04



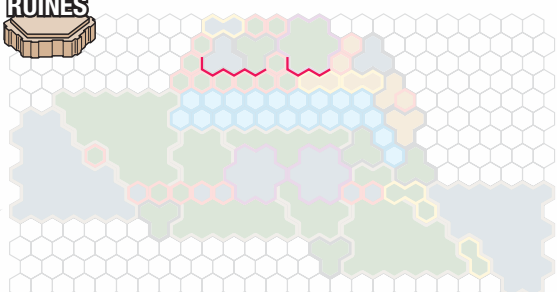
NIVEAU
05



NIVEAU
06



RUÏNES



BASISSPEL – Aanval bij dageraad

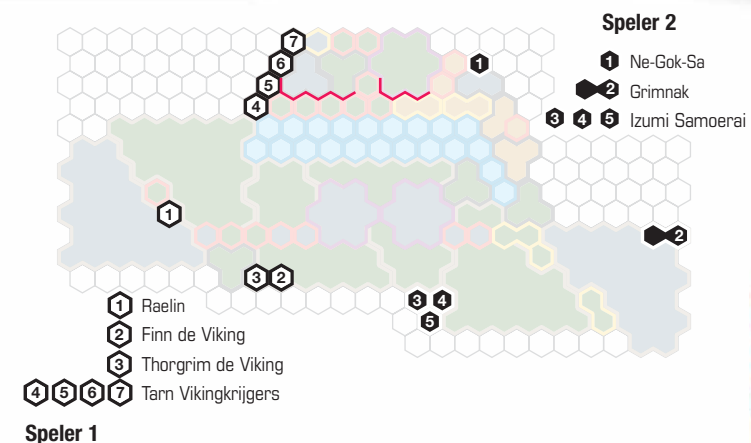
(2 spelers)

Hoewel het nog vroeg in het seizoen is, is het al verschrikkelijk koud. De adem van de krijgers op het slagveld vormt wolkjes in het vroege morgenlicht. Zij controleren nerveus hun wapens, pantser en kleding. Hun taak is duidelijk, maar niet eenvoudig: vind de vijand en vernietig hem.

Doel: vernietig alle figuren van je tegenstander.

Vorbereiding: zet de figuren op de aangegeven plaatsen.

Overwinnaar: als de andere speler geen figuren meer op het slagveld heeft, ben jij de winnaar.



RONDE-
FICHE
LIJN

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

MEESTERSPEL – Botsende fronten

(2 spelers, of 4 spelers in 2 teams)

De Reuzentafel is lang een ontmoetingsplaats geweest – maar deze ontmoeting is onverwacht. Twee vijandelijke Walkyrie legers marcheren al de hele winter op elkaar af, niet wetend dat zij onherroepelijk zullen botsen. Welk leger zal uiteindelijk overblijven en doormarcheren naar z'n bestemming?

Doel: vernietig alle figuren van je tegenstander.

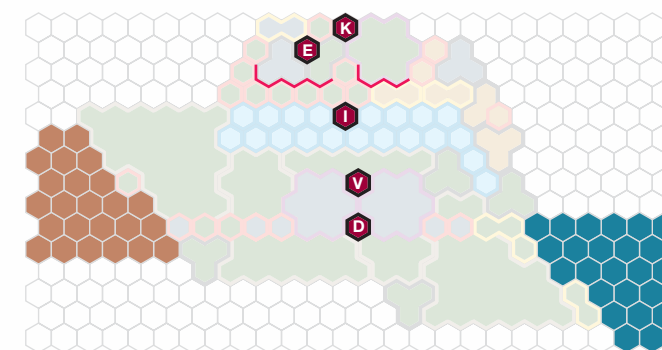
Vorbereiding: leg de Gliefen met hun krachtkant omhoog op de aangegeven plaatsen.

Twee spelers: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 400 punten.

Vier spelers: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 300 punten.

De ene speler (of het team) begint in het bruine startgebied; de andere speler (of het team) begint in het blauwe startgebied.

Overwinnaar: als de tegenstander geen figuren meer op het slagveld heeft, ben jij de winnaar. Als de strijd het einde van de 12^e ronde bereikt, is de slag voorbij en de speler of het team met de meeste punten op het slagveld wint (zie **Puntentelling**, op blz. 13).





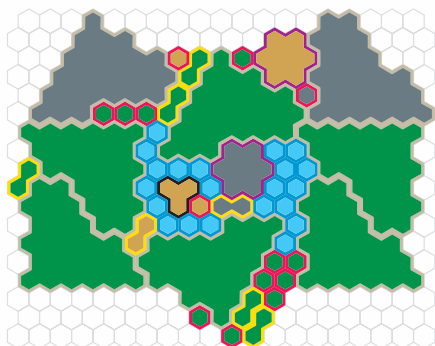
Slagveld van de Dode Wateren

Spelscenario's

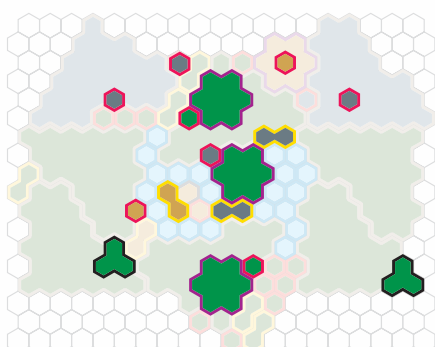


Al eeuwen vormden de Duistere Meren de natuurlijke grens tussen de gewesten Laur en Nastralund. Maar toen het zoeken naar de bronnen begon, ontstond tussen de Aartskyries van beide gewesten een conflict om de meren. Zij bouwden elk een fort op hun oever, maar na tientallen schermutselingen is er niet veel meer over dan vervallen ruïnes.

NIVEAU
01



NIVEAU
02



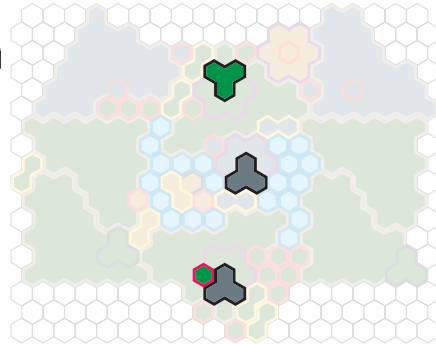
NIVEAU
03



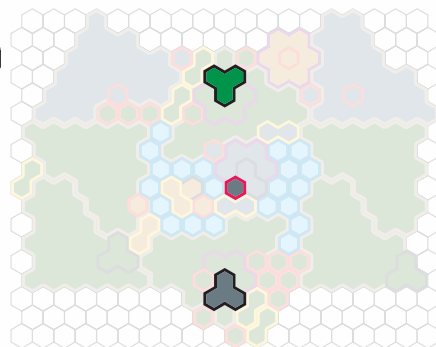
NIVEAU
04



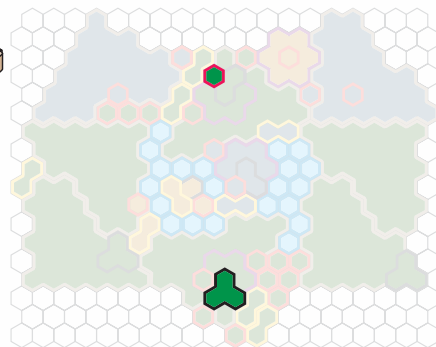
NIVEAU
05



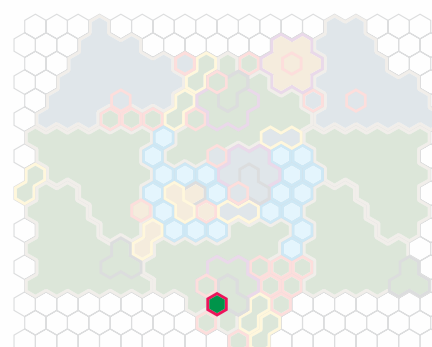
NIVEAU
06



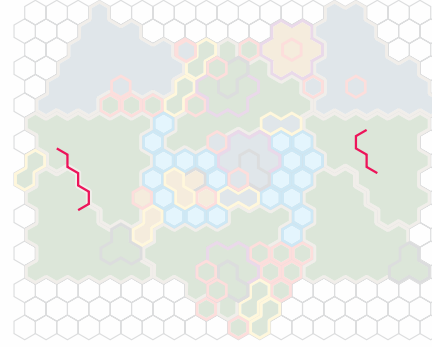
NIVEAU
07



NIVEAU
08



RUÏNES

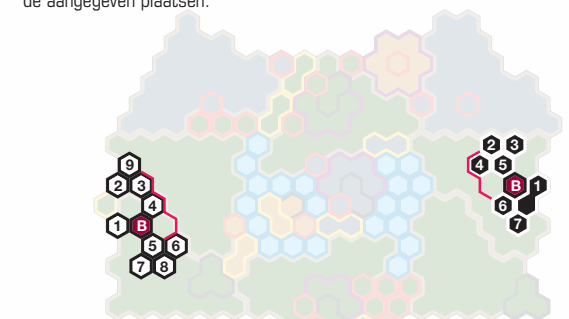


BASISSPEL – Duik in de Duistere Meren (2 spelers)

Er gaat een gerucht over de Duistere Meren – er wordt wel beweerd dat de bron der bronnen in de donkere diepte van deze koude wateren ligt. De Walkyrie Generaal die de Dode Wateren in zijn macht krijgt, zou het donkere water kunnen verkennen met duikapparatuur. Maar er zijn twee 2 Walkyrie Generaals met duikapparatuur.

Doel: zorg dat jij heer en meester wordt over de Duistere Meren door de duikapparatuur van de vijand te veroveren.

Vorbereiding: de Glieden van Brandar stellen de duikapparatuur voor. Leg ze op de aangegeven plaatsen met het Kunstvoorwerp omhoog. Zet de figuren op de aangegeven plaatsen.



Speler 1 (Laur)

- 1 Sgt. Alexander Drake
- 2 Krav Maga geheim agenten
- 3 Paratroepers
- 4 Syvarris

Speler 2 (Nastralund)

- 1 Mimring
- 2 Beenderkrijgers
- 3 Zettiaanse
- 4 Wachters

Overwinnaar: als een van jouw figuren op de duikapparatuur van je tegenstander terecht komt, of als de andere speler geen figuren meer op het slagveld heeft, dan ben jij de winnaar.

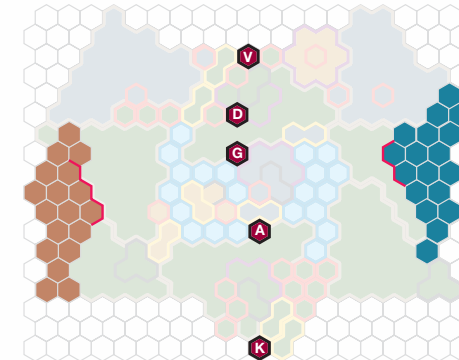
MEESTERSPEL – Veilige doorgang

(2 spelers, of 4 spelers in 2 teams)

Nu de winter in aantocht is, wordt het behoud van de pas tussen de Dode Wateren erg belangrijk. Het naar verhouding warme water houdt de sneeuw weg en dat zorgt voor een veilige reisroute tussen Laur en Nastralund. De macht over de Dode Wateren geeft een Walkyrie Generaal een voordeel voor de gehele winter. Hier staan twee kanten klaar voor de slag om de heerschappij en de oproepen voor versterkingen zijn reeds verzonden.

Doel: vernietig alle figuren van je tegenstander.

Vorbereiding: leg de Glieden met hun krachtkant omhoog op de aangegeven plaatsen.



Twee spelers: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 300 punten.

Vier spelers: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 160 punten.

De ene speler (het ene team) begint in het bruine startgebied; de andere speler (het andere team) begint in het blauwe startgebied.

Speciale regels: aan het eind van iedere ronde, gooien alle spelers die nog figuren op het slagveld hebben de 20-zijdige dobbelsteen om te zien of hun versterkingen zijn aangekomen. Na ronde 1 en 2 mag iedere speler die 16 of hoger gooit versterkingen neerzetten. Na alle verdere rondes hoeven de spelers nog maar 11 of hoger te gooien om versterkingen neer te mogen zetten. Versterkingen worden als volgt geplaatst: kies (gooi indien nodig voor kiesvolgorde) of breng een vooraf samengesteld leger van 160 punten in het spel (de figuren mogen niet tijdens dit spel vernietigd zijn). Legerkaarten met als speciale kracht "Luchtlanding" kunnen niet gekozen worden. Zet je versterkingen in je oorspronkelijke startgebied en gebruik ze als onderdeel van je leger. Elke speler krijgt niet meer dan één keer versterkingen.

Overwinnaar: als de andere kant geen figuren meer op het slagveld heeft, ben jij de winnaar. Als de strijd het einde van de 12^e ronde bereikt, is de slag voorbij en de speler of het team met de meeste punten op het slagveld wint (zie **Puntentelling**, op blz. 13).

RONDE-
FICHE
LIJN

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

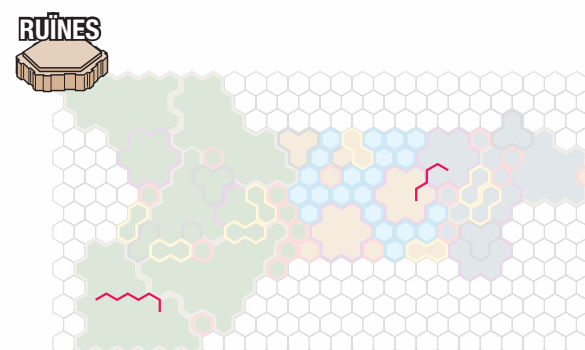
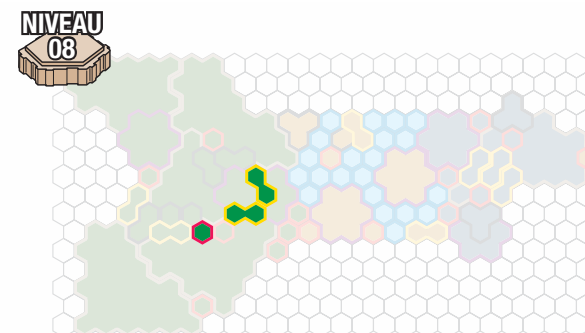
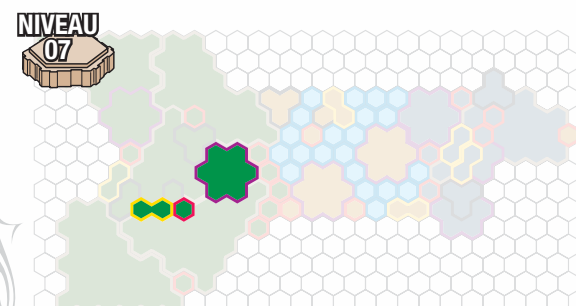
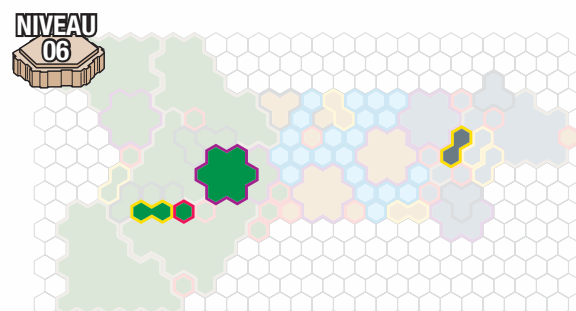
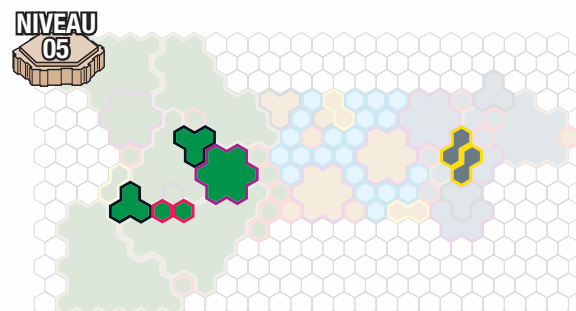
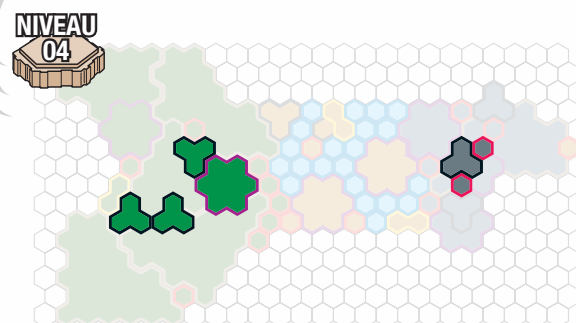
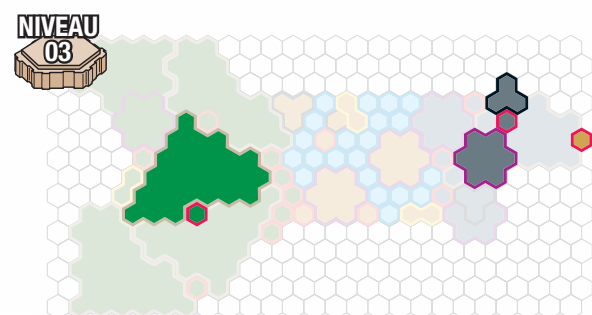
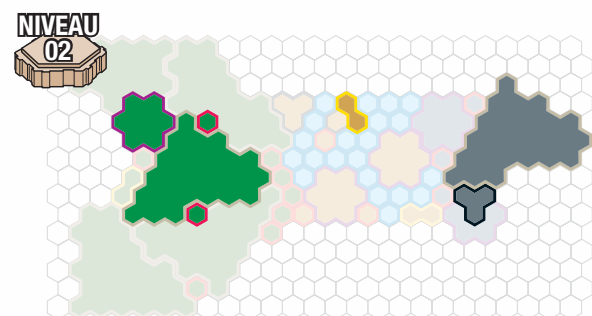


Slagveld van de Durgets Moerassen

Spelscenario's



In een uithoek van het gewest Lindsfarme leefde vroeger een wilde stam, de Durgets. Zij woonden in de moerassen en leefden van vis en wat verder in het waterrijke gebied te vinden was. Aan het begin van de oorlog werden de Durgets vermoord omdat hun moerassen dichtbij een bron gelegen waren... maar er wordt beweerd dat er nog steeds enkelen in leven zijn die nietsvermoedende reizigers overvallen en beroven.



BASISSPEL – De zoektocht naar smeewortel

(2 spelers)

Toen de Durgets werden neergeslagen, werd hun geheim om lang te leven ontdekt. Dankzij de unieke mineralen in het moeras scheidden de bladeren van de smeewortelplant een krachtig medicijn af.

De laatste slag tussen Jandar en Utgar eindigde met talloze gewonden, dus beide Walkyrie Generaals dragen hun Helden op zoveel mogelijk smeewortel te verzamelen, voordat de vijand alles heeft geplukt.

Doel: zorg dat jij als eerste speler 2 smeewortelplanten vindt.

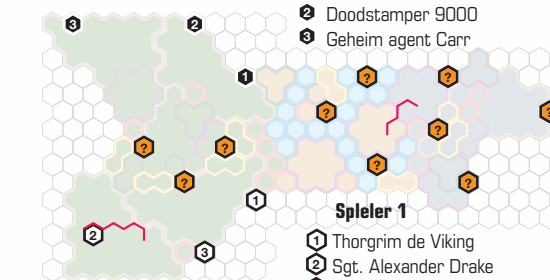
Voorbereiding: de 2 Griefen van Brandar en de Grief van Kelda stellen verborgen smeewortelplanten voor. Draai alle Griefen met hun achterkant omhoog, schud ze en leg ze op de vakjes met een vraagteken (?). Zet de figuren op de aangegeven plaatsen.

Spleler 2

- 1 Ne-Gok-Sa
- 2 Doodstamper 9000
- 3 Geheim agent Carr

Spleler 1

- 1 Thorgrim de Viking
- 2 Sgt. Alexander Drake
- 3 Syvarris



Speciale regels: als een van je figuren op een Grief komt, stop je daar en je draait hem om. Als het geen smeewortel is (Grief van Brandar of Kelda), dan haal je hem van het slagveld. Als het wel smeewortel is, leg je hem met de krachtkant boven voor je op tafel.

Overwinnaar: de eerste speler die 2 van de 3 smeewortelplanten heeft, wint het spel. Je wint ook als de andere speler geen figuren meer op het slagveld heeft.

MEESTERSPEL – Onder dekking van de storm

(2 spelers)

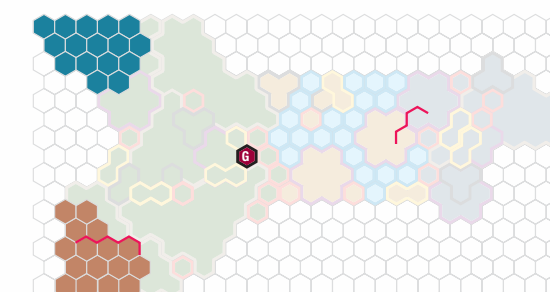
De moerassen zijn onder normale omstandigheden al verraderlijk, maar door aanhoudende regen en storm is het gebied nu levensgevaarlijk. Een Walkyrie Generaal heeft zijn prooi dagenlang opgejaagd, tot diep in de stinkende moerassen. Hij moet de vijandelijke verkenner zien te stoppen – voordat hij (of zij?) de informatie bij z'n bevelhebber weet te brengen. Maar wie is de verkenner?

Doel speler 1: aan het eind van de 12^e ronde moet je geheime verkenner door de Durgets Moerassen zijn getrokken en de bevelhebber bereikt hebben.

Doel speler 2: voorkom dat de geheime verkenner van speler 1 aan het eind van de 12^e ronde de bevelhebber bereikt.

Voorbereiding: Leg de Grief van Gerda (krachtkant boven) op de aangegeven plaats. Leg een Grief van Brandar (kunstvoorwerp boven) op de aangegeven plaats; dit stelt de bevelhebber voor. Elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 400 punten. Speler 1 pakt één Grief (waaronder de Grief van Kelda) voor elk van z'n unieke legerkaarten en legt (zonder dat de andere speler het ziet) één Grief (achterkant boven) op elke kaart. De Grief van Kelda is de geheime verkenner. Speler 1 begint in het bruine startgebied; Speler 2 begint in het blauwe startgebied.

Speciale regels: er woedt een vreselijke storm in de moerassen – geen weer om te vliegen of voor parachutisten. Legerkaarten met speciale kracht



"Luchtlanding" kunnen deze kracht niet gebruiken en worden net als andere figuren op het slagveld gezet. In de eerste ronde (verder niet) telt speler 2 12 op bij z'n worp voor de eerste beurt. Als er een unieke held van speler 1 wordt vernietigd (of overgenomen door speler 2), dan wordt de Grief op de betreffende legerkaart omgedraaid.

Overwinnaar: als speler 1 een unieke held op de bevelhebber zet en het is de verkenner (met de Grief van Kelda), dan draait Speler 1 de Grief om en wint. Als speler 2 de verkenner vernietigt, dan wint speler 2. Als de verkenner van speler 1 aan het eind van de 12^e ronde de bevelhebber niet heeft bereikt, dan wint speler 2 – ook als Speler 2 geen figuren meer op het slagveld heeft.

RONDE-
FICHE
LIJN

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12



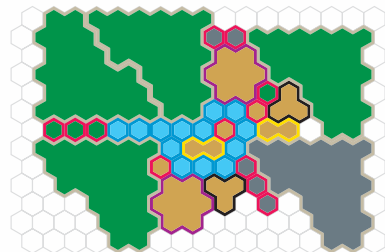
Slagveld van de Trollenvoordse venen

Spelscenario's

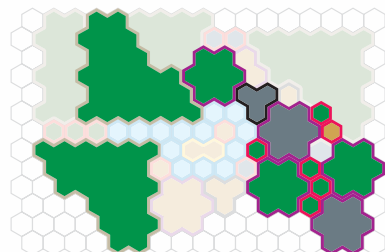


Lang geleden werd er beweerd dat er trollen over de rivier kwamen om dorpen en steden te plunderen. Aartskyrie Navess bouwde een vesting om zijn landerijen tegen de rovende trollen te beschermen. Het gewest van Navess werd later veroverd door de Aartskyrie van Noord-Somberwold, maar de naam Trollenvoorde bestaat nog steeds.

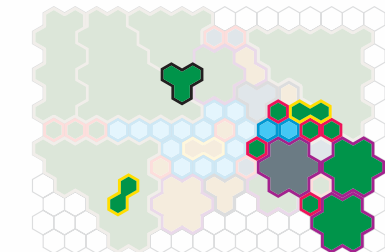
NIVEAU
01



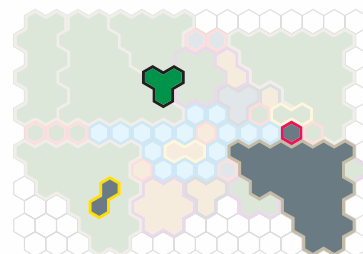
NIVEAU
02



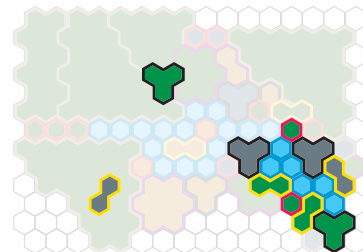
NIVEAU
03



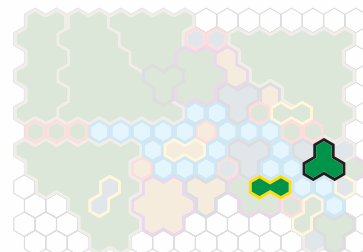
NIVEAU
04



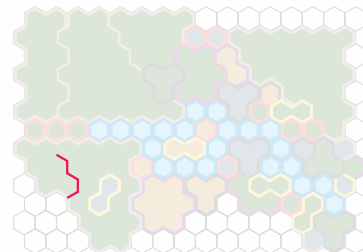
NIVEAU
05



NIVEAU
06



RUÏNE



MEESTERSPEL – Een wanhopige reddingspoging

(2 spelers als een team tegen één speler)

Sgt. Alexander Drake is gevangen genomen en het is nog maar een kwestie van tijd voordat hij begint te praten. Hij weet veel en als hij praat, zullen zijn ontvoerders achter alle geheimen van hun vijand komen. Gelukkig is er een betovering uitgesproken over de bondgenoten van Sgt. Alexander Drake. Een van zijn bondgenoten hoeft hem alleen maar aan te raken en ze worden gezamenlijk in veiligheid gebracht. Maar de betovering duurt maar kort...

Doel speler 1 en 2: red Sgt. Alexander Drake voor het einde van de 8e ronde.

Doel speler 3: voorkom dat spelers 1 en 2 Sgt. Alexander Drake redden.

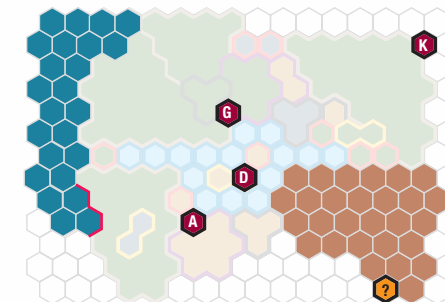
Vorbereiding: leg 4 Glieden (krachtkant boven) op de aangegeven plaatsen. Leg nu nog een Glied (achterkant boven) op de aangegeven plaats en zet Sgt. Alexander Drake er bovenop.

Spelers 1 en 2: elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 200 punten.

Speler 3: kies of gebruik een vooraf samengesteld leger van 500 punten.

Speler 1 en 2 beginnen in het blauwe startgebied. Speler 3 begint in het bruine startgebied.

Speciale regels: Sgt. Alexander Drake kan niet deelnemen aan gevechten, wordt door niemand beheerd en kan niet van zijn gevangenisvakje af komen.



RONDE-
FICHE
LIJN

1

2

3

4

5

6

7

8

Niemand kan aan z'n Glied komen en de krachten ervan hebben geen invloed op het spel.

Overwinnaar: als speler 1 of 2 een figuur naast Sgt. Alexander Drake weet te krijgen, dan wordt hij gered en speler 1 en 2 winnen. Als Sgt. Alexander Drake niet gered wordt vóór het einde van de 8e ronde, dan wint speler 3 – ook als speler 3 geen figuren meer op het slagveld heeft. Speler 3 wint ook als speler 1 en 2 geen figuren meer op het slagveld hebben.

MEESTERSPEL – Giftige dampen

(2 spelers)

Een Walkyrie wist dat anderen haar hier naar Trollenvoorde zouden volgen. Daarom heeft zij een giftig gas in het water gespoten. Nu moeten zij niet alleen elkaar bevechten, maar ook vechten om te ademen... Maar ja, zelfs zulke geweldige helden kunnen hun adem maar korte tijd inhouden...

Doel: vernietig alle figuren van je tegenstander.

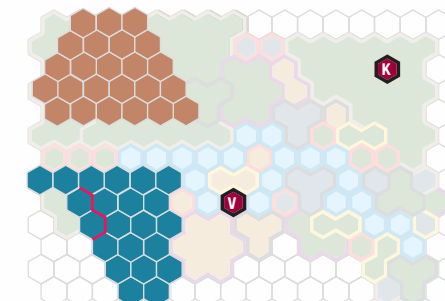
Vorbereiding: leg de Glieden (krachtkant omhoog) op de aangegeven plaatsen.

Elke speler kiest of gebruikt een vooraf samengesteld leger van 400 punten.

De ene speler begint in het bruine startgebied; de andere speler begint in het blauwe startgebied.

Speciale regels: aan het eind van iedere ronde stijgt het dodelijke gas één niveau hoger. (Aan het eind van de 1e ronde, is dat niveau 1 en alle watervakjes van het slagveld. Aan het eind van de 2e ronde bedekt het alles op niveau 2, enz.). Het gas stijgt niet hoger dan niveau 5.

Aan het eind van elke ronde krijgen alle figuren die zich op het niveau van het gas bevinden 1 letselpunt. Figuren worden tijdens de ronde niet door het gas vergiftigd – pas aan het einde.



Overwinnaar: als de andere kant geen figuren meer op het slagveld heeft, ben jij de winnaar. Als beide spelers hun laatste figuren tegelijk verliezen, dan wint er niemand. Als het gevecht voortduurt tot aan het einde van de 8e ronde, dan is de slag voorbij en de speler met de meeste punten op het slagveld wint (zie **Puntentelling**, op blz. 13).



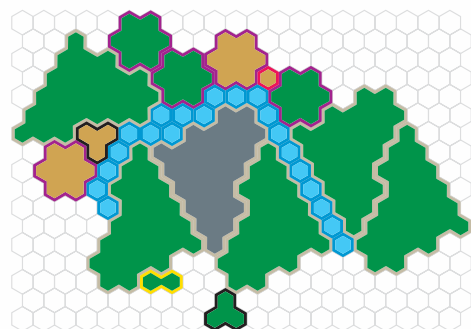
Slagveld met de Graftombe van Migol

Spelscenario's

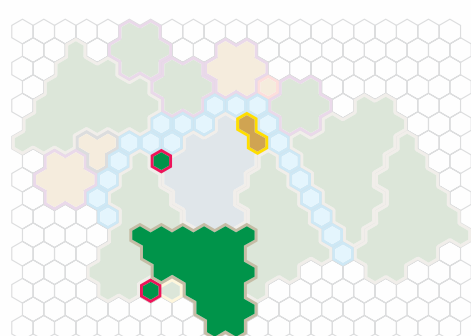


Tweehonderd jaar vóór de opkomst van de Walkyrie, regeerde Aartskyrie Migol II over het grootste deel van Noord-Somberwold en de oude gewesten van Lür. Toen hij stierf, bouwde zijn zoon Migol III een graftombe op Barrenspur. Later hebben dieven de rijk versierde grafkamers geplunderd en de tombe veranderd in een lege ruïne, maar er wordt beweerd dat er in de onderaardse gewelven nog grote schatten te vinden zijn.

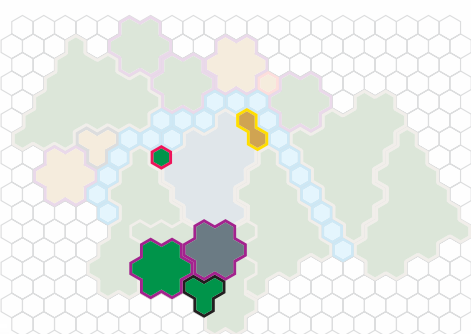
NIVEAU
01



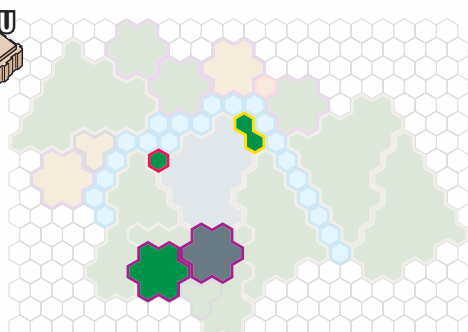
NIVEAU
02



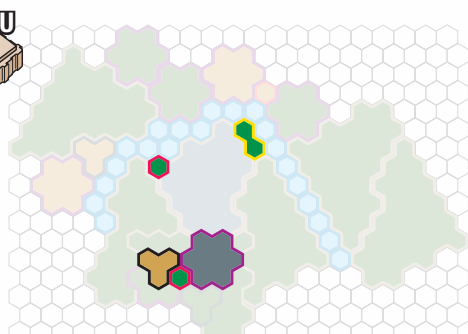
NIVEAU
03



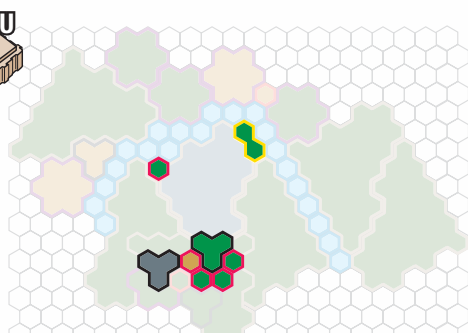
NIVEAU
04



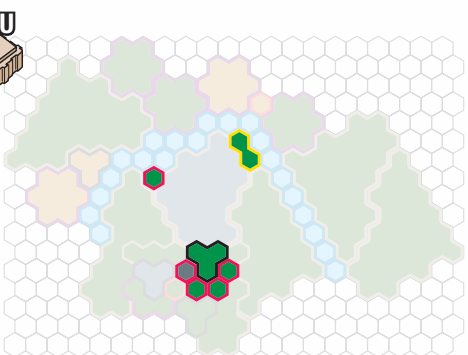
NIVEAU
05



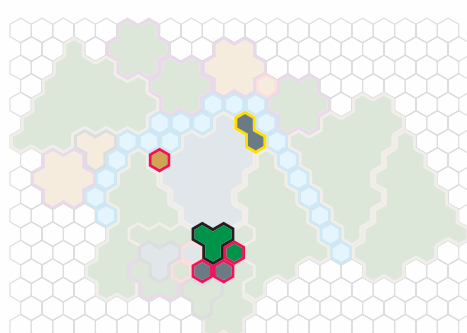
NIVEAU
06



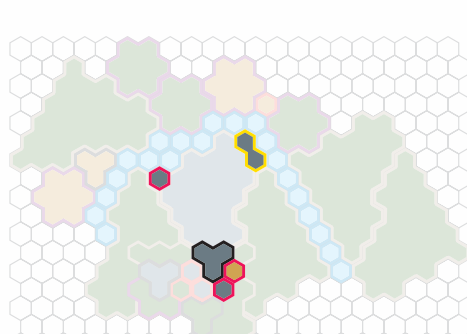
NIVEAU
07



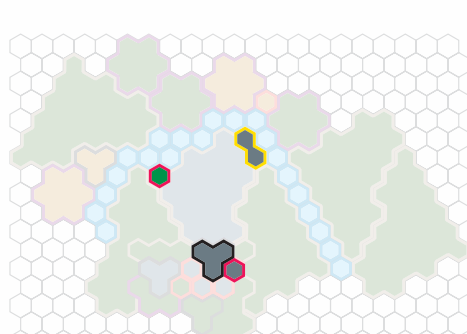
NIVEAU
08



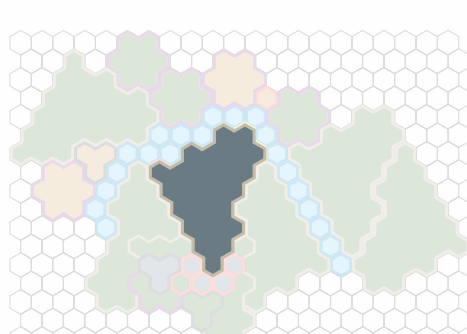
NIVEAU
09



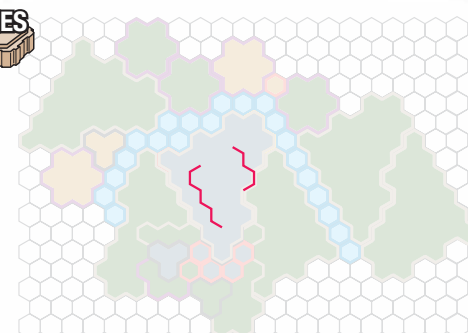
NIVEAU
10



NIVEAU
11



RUÏNES



RONDE-
FICHE
LIJN

1

2

3

4

5

6

MEESTERSPEL – Het bolwerk van Mimring (4 spelers – ieder voor zich)

Een Walkyrie Generaal heeft de locatie van 3 vijandelijke bronnen in kaart gebracht. Deze belangrijke informatie mag niet in handen van anderen vallen. De Generaal heeft een werktuig gebouwd dat de kaart diep in de rotsen van Barrenspur zal begraven, maar het zal enige tijd duren voordat het werktuig z'n graafwerk voltooid heeft. En wie kan het werk nu beter bewaken dan een draak?

Doel: speler 1 speelt met Mimring en zijn bondgenoten en moet de kaart en het graafwerktuig beschermen tot de kaart in veiligheid is. Speler 2, 3 en 4 proberen de kaart allemaal te pakken te krijgen. Zij vormen geen team.

Vorbereiding: leg een Glief van Brandar (kunstvoorwerp boven) op de aangegeven plaats. Het kunstvoorwerp stelt de kaart voor. Draai de Gliefen van Astrid, Gerda, Valda en Mitonsoul met hun achterkant naar boven, schud ze en leg ze op de vakjes met een vraagteken (?) in de gewelven. Zet Mimring op de aangegeven plaats. Speler 1 heeft Mimring en een gekozen of vooraf samengesteld leger van 260 punten. Speler 2, 3 en 4 hebben elk een gekozen of vooraf samengesteld leger van 200 punten. Speler 1 begint in het bruine startgebied; de andere spelers beginnen in het blauwe, het groenige of het donkergele startgebied.



Speciale regels: speler 2, 3 en 4 hebben aan het begin van het spel een minder geslaagd bondgenootschap. Dit betekent dat hun legers als bevriend beschouwd worden. Maar zodra een van deze spelers een ander aanvalt, is het bondgenootschap verbroken en kan niet meer hersteld worden.

Overwinnaar: als speler 2, 3 of 4 aan het eind van een ronde een figuur op de kunstvoorwerpglief heeft, dan krijgt die speler de kaart en wint. Als niemand aan het eind van de 6^e ronde de kaart heeft, dan wint speler 1 – zelfs als speler 1 geen figuren meer op het slagveld heeft.