

Quest for the DragonLords

Auteur: Robert Johannessen

Uitgegeven door DragonLords Inc., 2002

Stuur als koning van je rijk een expeditie op pad om de DragonLords te vinden.

Versla de koningen van je tegenstanders in heldhaftige gevechten.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Quest for the DragonLords.

Inhoudstabel

Spelidee	pg.1	Zoektocht	pg.8
Opbouw van het spel	pg.2	dorp	pg.8
Spelonderdelen	pg.2	heksenkamer	pg.9
Speelmateriaal	pg.2	heiligdom	pg.9
Over het speelbord	pg.4	drakenhol	pg.9
koninkrijken	pg.4	zoektochtkaart gebruiken	pg.9
teleportalen	pg.4	schatten	pg.10
grondgebieden & eilanden	pg.4	gebruiksvoorwerpen	pg.11
Wastelands	pg.5	gevecht tijdens een zoektocht	pg.12
Terrein beperkingen	pg.5	gevecht	pg.13
		verloop van een gevecht	pg.13
Spelersopstelling	pg.6	totale aanvalsterkte (T.A.S.)	pg.13
Het plaatsen van eenheden	pg.6	aanpassingen door spreuken	pg.13
		aanpassen door	

Hoe speelt men	pg.7	schatten	pg.13
Het aanschaffen van eenheden	pg.7	zeeslag	pg.14
Verplaatsen op zee	pg.7	verloop van een zeeslag	pg.15
		vb. man versus man gevecht	pg.16
		vb. schip versus schip	pg.17
		Elf's slangenaanval	pg.18
		vb. Gevecht met Elf's slangenaanval	pg.19
		DragonLord vuuraanval	pg.18
		Toverspreuk gebruiker	pg.20
		toverspreuken	pg.22
		Perkamentrolkaarten	pg.23
		Versterken	pg.24
		Gedwongen mars	pg.24
		vb. Tovenaar versus mannen gevecht	pg.25
		Verplaatsingsfase	pg.27
		Inkomstenfase	pg.27
		Plaats versterkingsfase	pg.27
		Overwinnings voorwaarden	pg.27
		vb. Heldhaftig gevecht	pg.28
		Strategie en hints	pg.30
		Niet verplichte spelregels	pg.30
		Meest gestelde vragen	pg.31
		Notities	pg.32

Spelidee.

Uw doel als koning van het koninkrijk is het starten van een speurtocht naar de DragonLords in de Wastelands. De Wastelands herbergen vele gevaren en avonturen. Het is echter daar dat jou expeditiegroep schatten en krachtige

toverspreuken kan vinden. Indien de goden jou speurtocht gunstig gezind zijn, kunnen ze jou een DragonLord schenken die jou legers en vloten onzichtbaar kan maken!

Het doel van het spel is het overwinnen van de koningen van de tegenstanders. Wanneer je echter je eigen koning verliest, lig je uit het spel !
Je moet toeslaan wanneer de gelegenheid zich aanbiedt.

Opbouw van het spel.

Speelmateriaal

Je moet de volgende stukken hebben :

Hoeveelheid	Speelstuk	Details
1	speelbord	
4	referentiekaarten	
40	Orc eenheden	Men mag 4 Orc eenheden aanschaffen voor 10 goudstukken.
40	Elf eenheden	Elf's Slangenaanval (zie zeeslag)
40	Dwerg eenheden	Dwerg eenheden ontvangen 10 goud voor goudgebieden met een mijn
40	Barbaar eenheden	Schepen van Barbaren mogentot 10 zeevelden ver verplaatst worden.
4	DragonLords	
8	Schepen	Elk schip mag tot 8 eenheden transporteren tot 6 zeevelden ver (Schepen van Barbaren tot 10 zeevelden ver)
12	Zeilen	Plaats een overeenkomstig gekleurd zeil op het schip om aan te geven welk type eenheid het schip controleert.
12	Zoektochtkaarten	Er zijn 12 zoektochtkaarten met elk 3 verschillende avonturen. Je bepaalt het resultaat van je zoektocht door de kristallen dobbelsteen te gooien om na te gaan of de goden jou zoektocht gunstig gezind zijn, vervloeken of negeren.
24	Perkamentrolkaarten	perkamentrolkaarten zijn krachtige toverspreuken die eenmaal kunnen gebruikt worden en vervolgens opzij worden gelegd. Enkel toverspreuk gebruikers mogen een perkamentrolkaart gebruiken.
9	Dobbelstenen	Er zijn 9 verschillende dobbelstenen. Er zijn 4 meerzijdige dobbelstenen (4, 8, 10 en 12-zijdige) die gebruikt worden in de zoektochtfase en vijf gewone dobbelstenen (6-zijdige) die gebruikt worden voor land en zeegevechten.

30	Goudschijfjes	Plak de gouden stickers op de gouden schijfjes. De gouden schijfjes worden gebruikt om tovenaars, koningen en schatten aan te duiden. Een eenheid moet deze schijfjes begeleiden omdat ze enkel aangeven dat de eenheid een tovenaars of een koning of een schat in hun bezit hebben. Deze schijfjes zijn geen eenheden.
30	Zilverenschijfjes	Plak de zilveren stickers op de zilveren schijfjes. Deze zilveren schijfjes zijn voorwerpen die men nodig heeft in de Wastelands. Voorwerpen worden in de Wastelands aangeschaft. Eens de eenheden of de expeditiegroep in de Wastelands zijn ze aangewezen op zichzelf en kunnen ze niet worden versterkt. Wanneer een vijandelijke expeditiegroep jou expeditiegroep verslaat dan krijgen ze alle schatten of voorwerpen die jou groep bezat.
24	Pinnetjes	De pinnetjes worden gebruikt om op je referentietabel aan te geven welke spreuken je tovenaars bezitten.
1	Spelregelboekje	
25	Blauwe schijfjes	De blauwe schijfjes vertegenwoordigen 10 eenheden
25	Rode schijfjes	De rode schijfjes vertegenwoordigen 5 eenheden
25	Witte schijfjes	De witte schijfjes vertegenwoordigen 1 eenheid
1	Zakje met goudklompjes	De goudklompjes worden gebruikt als betaalmiddel. De kleinste zijn elk 1 goud en de grote elk 5 goud waard. Je goud wordt bewaard in je koninkrijk of koninkrijken indien je er meer dan één bezit.
1	Kristallen dobbelsteen	De ogen op de drakenkop vertellen jou, koning van het koninkrijk, als de goden je zoektocht gunstig gestemd zijn, vervloeken of negeren. De goden zijn gunstig gestemd wanneer je met de kristallen dobbelsteen geel gooit. Je wordt genegeerd wanneer je blauw gooit en vervloekt wanneer je rood dobbelt.

Over het speelbord.

Gebieden met een koninkrijk :

Het speelbord is verdeeld in zes verschillend gekleurde rijken met in het midden elk een koninkrijk. Het gebied met een koninkrijk is gedurende de inkomstenfase van je beurt vijf goud waard. Het goud van elke speler moet bewaard worden in een bevriend koninkrijk. Men mag zijn goud over meer dan een koninkrijk

verdelen. Slaag je erin om een koninkrijk van een tegenstander te veroveren dan krijg je al het goud daar aanwezig. Een koninkrijk is een goede plaats om je koning te verdedigen daar het van de totale aanvalsterkte (T.A.S) van de aanvallende vijand één aftrekt. Indien een speler niet over een koninkrijk beschikt dan kan deze speler geen inkomsten verzamelen voor gelijk welke gebieden hij bezit. Een speler mag slechts die rijken versterken waarvan hij de koninkrijken bezet.

Goudgebieden :

De goudgebieden zijn gemerkt met een schattensymbool, hebben een gele rand en zijn gedurende de inkomstenfase in je beurt 5 goud waard. Er zijn twee goudgebieden met een mijnschacht symbool. Dwergen krijgen 10 goud gedurende de inkomstenfase op voorwaarde dat ze deze gebieden bezetten.

Eilanden :

De vier eilanden worden beschouwd als goudgebieden met als enige uitzondering dat men vrijwillig een eiland kan verlaten zonder dat men het moet blijven bezetten.

Teleportalen :

Er zijn drie teleportalen die elk 1 goud waard zijn in de inkomstenfase van je beurt. Teleportalen laten een speler toe om zijn eenheden te verplaatsen van een gebied met een teleportaal naar een ander gebied met een teleportaal net alsof beide gebieden aan elkaar zouden grenzen. Om een teleportaal te gebruiken moet je in het bezit zijn van een toverspreuk gebruiker in het gebied van waaruit men vertrekt. Wanneer je eenheden in een door vijanden bezet gebied geflitst worden moeten ze tot het bittere einde vechten. Ze kunnen zich immers niet terugtrekken via het teleportaal of naar een aangrenzend gebied zelfs als dat gebied bevriend is. Een bevriend gebied is een gebied dat bezet is door je eigen eenheden.

Zeegebieden :

De blauwe zeshoekig gevormde gebieden worden zeegebieden genoemd. Je mag enkel een zeegebied betreden als je eenheid een schip is. Sommige gebieden hebben een haven die voorgesteld wordt door een anker symbool. Schepen mogen gebruikt worden om eenheden op deze gebieden op te pikken of achter te laten gedurende de fase "verplaatsing op zee". Een zeegebied dat door een schip (schepen) met een eenheid (eenheden) aan boord wordt bezet, wordt beschouwd als een scheepsblokkade. Een schip in een haven zonder eenheden aan boord bezet het zeegebied niet maar staat wel onder bescherming van het gebied met die haven. Een vijandelijk schip kan voorbij dit zeegebied varen en tevens eenheden afzetten in dezelfde haven.

Wastelands :

De Wastelands zijn de wegen boven en onderaan het speelbord. Er zijn vijf verschillende plaatsen in de Wastelands die krachtige schatten en goud bevatten voor zij die stoutmoedig genoeg zijn om de gevaren die hen daar wachten te trotseren. (zie zoektocht activiteit)

Terrein beperkingen :

Je mag enkel eenheden verplaatsen over grenzen met een stippellijn. Sommige gebieden hebben als grens een bergketen of een rivier die onmogelijk kan overschreden worden. Hierdoor kan je er geen eenheden overheen plaatsen. Deze

hindernissen kunnen genomen worden door middel van een brug of een pas (stippellijn). Alles dat gebieden met elkaar verbindt wordt beschouwd als een brug zoals een dier, regenboog of insectenbruggen. Gebieden worden beschouwd als aangrenzend wanneer ze verbonden zijn door bruggen of passen.

Spelersopstelling & plaatsen van de speelstukken.

Om het spel te starten :

- 1) neem de referentiekaart die jou type eenheid voorstelt.
- 2) neem 30 eenheden bij 3 - 4 spelers, voor een spel met 2 spelers neem 35 eenheden (zie opties)
- 3) neem 30 goud (5 grote en 5 kleine goudklompjes)
- 4) iedere speler neemt een koning, tovenaars en een blanco goudschijfje, een houteel en een toorts zilver schijfje en een schip. Plaats op het schip het overeenkomstig zeil dat aangeeft door welk type van eenheid het wordt gecontroleerd.
- 5) plaats een pinnetje in tovermacht 1 en 2 in de tovermachtdoos op jou referentiekaart
- 6) schud en geef één perkamentrolkaart aan elke speler
- 7) elke speler gooit de kristallen dobbelsteen beginnend met de oudste speler. De eerste speler die geel gooit (gezegd) is de verkorene en mag het eerst beginnen.

Het plaatsen van eenheden :

De uitverkoren speler plaatst 2 eenheden uit zijn voorraad in een koninkrijk naar keuze. Men gaat in wijzerzin verder totdat alle spelers 2 eenheden in een koninkrijk geplaatst hebben. De eerste speler plaatst vervolgens een eenheid in een onbezet gebied (ook de overblijvende koninkrijken) dit plaatsen gaat verder in wijzerzin totdat alle gebieden verdeeld zijn. Men mag geen eenheden plaatsen in de Wastelands, zeegebieden of een van de vier eilanden.

(Hint : probeer het eerst de goud en de koninkrijken te bezetten, als tweede optie de gebieden die grenzen aan de Wastelands en als derde de gebieden met een haven voor jou schip)

Eens alle gebieden geclaimd zijn plaatst men nog een bijkomende eenheid op een willekeurig gebied dat men reeds bezet. (Hint : zorg ervoor dat je extra eenheden hebt op een gebied dat grenst aan de Wastelands) Ga zo verder totdat alle spelers geen leger meer hebben. Plaats je schijfjes (koning, tovenaars en blanco) omgekeerd onder een eenheid, hierdoor worden deze eenheden toverspreuk gebruikers. Het blanco schijfje is nutteloos maar wordt gebruikt zodat je tegenstanders niet zeker weten wie de echte toverspreuk gebruikers zijn. Nu plaatsen alle spelers hun schip in een bevriende haven en het goud in hun koninkrijk. Wanneer je over geen haven beschikt, nadat alle gebieden verdeeld zijn, dan verlies je jou schip omdat je een schip niet op een vijandelijk bezet gebied mag plaatsen. Nu de opstelling is voltooid mag de gekozen speler als eerste beginnen. Volg het verloop van de acties op jou referentiekaart.

Hoe speelt men.

De actiemogelijkheden aangegeven op de referentiekaart, bestaan uit zeven fasen, die in volgorde worden doorgenomen en dit door elke speler aan beurt.

1. aanschaf eenheden
2. verplaatsing op zee
3. zoektocht
4. gevecht
5. verplaatsing
6. verzamel inkomsten
7. plaats versterkingen

1. Aanschaf eenheden :

Je begint met het aanschaffen van eenheden. De aangeschafte eenheden worden op het speelbord geplaatst op het einde van je beurt en dit in de fase "plaats versterkingen" van je beurt. Je mag eenheden en schepen met goud, dat je verdiend hebt in de vorige ronde, aanschaffen. In de eerste ronde gebruikt men de 30 goud dat in je koninkrijk ligt. Schepen kosten 10 goud. Barbaren kosten 4 goud. Elfen, Dweren en Orc's kosten 3 goud.

(Tip) Bewaar wat goud omdat alle voorwerpen die je nodig zult hebben op je zoektocht in de Wastelands moeten worden aangeschaft gedurende de zoektochtfase.

2. Verplaatsing op zee :

De fase "verplaatsing op zee" laat je toe om je schepen, tot acht eenheden aan boord, over zes zeevelden ver te verplaatsen. DragonLords en tovenaars met de spreuk "teleportaal" mogen zich verplaatsen gedurende de fase " verplaatsing op zee".

Verplaatsing van een schip

Een schip moet minstens een eenheid aan boord hebben om zich te kunnen verplaatsen. Schepen mogen tot zes zeevelden ver verplaatsen en mogen tot acht eenheden vervoeren. Barbaren mogen tot tien zeevelden ver bewegen. Anker symbolen zijn havens en het zijn de enige gebieden waar eenheden mogen worden opgepikt of worden afgezet. Een schip kan eenheden van verschillende gebieden aan boord nemen. Een schip wordt beschouwd als aangemeerd en onder bescherming van de eenheden die het gebied met de haven bezetten als het schip geen eenheden meer aan boord heeft. Indien een andere speler het gebied veroverd dan gaat het schip naar de overwinnaar!

Verplaatsing van de toverspreuk gebruikers

De toverspreuk gebruikers met een "teleport" spreuk mogen zich gedurende deze fase verplaatsen. Tvenaars met een "teleportaal" spreuk mogen tot vijf eenheden naar om het even welk gebied verplaatsen, ook gebieden die bezet zijn door de vijand maar waar wel een gevecht zal ontstaan gedurende de gevechtsfase van je beurt. Ze mogen tevens teleporteren naar een Wasteland gebied dat bezet is door bevriende eenheden. Er mogen slechts zes eenheden op een Wasteland gebied staan.

Verplaatsing van de DragonLord

DragonLords mogen tot tien eenheden naar gelijk welk gebied teleporteren, zelfs

naar een door de vijand bezet gebied. De Wastelands zijn echter verboden gebied voor de DragonLords. Een DragonLord mag zich verplaatsen naar een schip in een zeegebied, maar het moet zich terugtrekken naar een bevriend gebied gedurende de verplaatsingsfase van je beurt. DragonLords die naar een zeegebied geteleporteerd zijn mogen in deze beurt niet deelnemen aan om het even welk landgevecht. Enkel die eenheden die een DragonLord teleporteren mogen een schip bezetten.

Scheepsblokkades

Een scheepsblokkade is gewoon een schip in een zeegebied met eenheden aan boord. Je mag jou schip niet voorbij een vijandelijke blokkade verplaatsen. Is er een vijandelijke blokkade in een zeegebied dat je wil doorkruisen of wil bezetten dan moet je stoppen en de vijandelijke blokkade bestrijden. Nadat een zeegevecht heeft plaats gevonden mag men niet verder vechten tegen een aangrenzende vijandelijke blokkade of een door een vijand bezet gebied zelfs niet wanneer je overwinnaar bent. Je mag echter wel eenheden van je schip naar een bevriend gebied met een haven laten ontschepen als dat gebied in hetzelfde zeegebied ligt en dit gedurende de verplaatsingsfase van je beurt. Ligt een schip in een haven zonder dat er eenheden aan boord zijn dan controleert dit het zeegebied of haven niet. Aldus kan een vijandelijk schip voorbij varen of zelfs het zeegebied bezetten door een scheepsblokkade op te werpen. (zie zeegevecht) Je mag ook eenheden in de haven of het vijandelijk gebied droppen zelfs wanneer er daar een vijandelijk schip aangemeerd ligt.

3. Zoektocht :

De fase van de zoektocht laat je toe om spreuken, perkamentrol kaarten, schatten, tovenaars en DragonLords te bekomen. Wanneer je wenst eenheden te sturen op een zoektocht naar de DragonLords en je waagt je in de Wastelands dan moet je aangeven hoeveel eenheden je wil zenden. Stapel deze eenheden , door eenheden te vervangen door witte schijfjes samen met de toorts en de houweel van zilveren schijfjes, om zo je expeditiegroep te vormen. Je expeditiegroep moet uit een gebied komen dat grenst aan de Wastelands via een brug of pas of per schip in een haven in de nabijheid van een dorp (Tip : laat minstens één eenheid aan boord om het veilig te stellen) Gooi een 6-zijdige dobbelsteen (=D6) en verplaats je expeditiegroep evenveel gebieden startend vanaf het dorp wanneer je binnenkomt via een brug of schip en vanaf het drakenhol wanneer je binnenkomt via een bergpas. Je mag je expeditiegroep niet heen en weer plaatsen tussen twee aangrenzende gebieden. Je mag slechts één expeditiegroep in elk van de Wastelands verplaatsen. Een expeditiegroep mag voorbij een gebied waar een vijandelijke expeditiegroep aanwezig is. Je mag echter niet hetzelfde gebied bezetten tenzij je van plan bent aan te vallen. (zie gevecht tijdens de zoektocht) Indien de dobbelsteenworp het toelaat dan mag je de Wastelands verlaten en mag je de eenheden op het aangrenzend gebied plaatsen waar een gevecht zal plaats vinden, als een gewoon landgevecht, indien het bezet is door vijandelijke eenheden.

Zoektocht gebieden

Er zijn vijf verschillende gebieden in de Wastelands

Village (Dorp)

Het dorp is een goede plaats om je expeditiegroep te versterken
Je mag aanschaffen :

- een houweel voor 1 goud
- een toorts voor 1 goud
- een eenheid zie referentiekaart

Witches'Den (Heksenkamer)

De heksenkamer is een goede plaats om spreuken te bekomen (tovenaars) of om toverdrank, elixir en een drakenbol aan te schaffen.

Je mag aanschaffen :

- toverdrank voor 1 goud
- elixir voor 2 goud
- drakenbol voor 5 goud

wanneer de expeditiegroep reeds over een drakenbol beschikt dan bekom je een spreuk. Gooi een D6 om na te gaan welke spreuk men bekomt. Plaats een tovenaarschijfje onder de eenheid indien je nog geen tovenaars in je expeditiegroep hebt.

Shrine (Heiligdom)

Het heiligdom is een toevluchtsoord dat door iedereen gerespecteerd wordt, daarom vindt er nooit een gevecht plaats in deze ruimte. Het is een goede plaats om een perkamentrol kaart te bekomen.

Je mag aanschaffen :

- talisman voor 3 goud

wanneer je expeditiegroep reeds over een talisman beschikt dan bekom je een perkamentrol kaart. Er is geen enkel gevecht toegelaten in het heiligdom.

Dragon Lair (Drakenhol)

Er liggen hier heel wat beenderen van hen die faalden in hun zoektocht naar een DragonLord. Ben je in het bezit van een drakenbol raadpleeg dan de goden en gooi de kristallen dobbelsteen.

Gunstig gezind: je bekomt 1 DragonLord en je verliest 1 eenheid en de drakenbol
Genegeerd : de rode draak rust, gooi de kristallen dobbelsteen opnieuw.

Vervloekt : je hebt de rust verstoord je verliest 1 eenheid

Indien je expeditiegroep geen drakenbol bezit dan mag je er een nemen van de gesneuvelden, hiermee eindigt je zoektocht. Indien de schat daar aanwezig jou doel is en je gaat binnen in het hol van de draak dan word je aangevallen door een rode draak (zie gevecht bij het zoeken).

Rode draak valt aan !

6 aanval 12 verdediging

Drakenvuur

Wanneer je succesvol bent en je treft de draak dan vlucht ze weg en bekom je een schat (zie schatten en voorwerpen)

Draw Quest Card (Neem een zoektochtkaart)

Wanneer je expeditiegroep op een vakje komt te staan "neem een zoektochtkaart" dan moet de speler rechts van jou een zoektochtkaart nemen en deze luidop voorlezen. Sommige zoektochten verlangen dat je een toorts hebt om binnen te komen, indien je geen toorts hebt wordt de kaart opzij gelegd. Zoektochtkaarten hebben drie mogelijke uitkomsten. Gooi de kristallen dobbelsteen om de afloop van je zoektocht te bepalen. De goden zijn je gunstig gestemd wanneer je geel gooit, ze negeren je wanneer je blauw gooit en vervloeken je wanneer je rood gooit. De speler leest de betreffende kolom. Indien je voor een monster komt te staan moet je het verslaan of moet je beschikken over het geschikte voorwerp om

de schat beneden de lijn te krijgen.(zie gevecht bij het zoeken)

Schatten

Zoek schatten in de Wastelands, waar in de beginjaren de DragonLords vchten, om je legers en vloten onzichtbaar te maken. Wanneer een speler een schat bekommt dan kiest hij er één uit de omgekeerde schatten (gouden schijfjes). Plaats het schijfje omgekeerd onder een eenheid in de expeditiegroep of onder een eenheid in je koninkrijk, misschien je koning, verlies je echter deze eenheid dan gaat de schat naar de overwinnaar!

The ring of Power (de ring van de macht)

Tel 1 bij de T.A.S van alle bevriende eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied en trek 1 af van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied.

The ring of Hope (de ring van de hoop)

Tel 1 bij de T.A.S van alle bevriende eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied.

The ring of Peril (de ring van het gevaar)

Trek 1 af van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied.

The ring of Fire (de ring van het vuur)

Laat de drager toe om een tweede aanval met vuurballen uit te voeren (zie spreuken) en beschermt alle eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied tegen de vijandelijke vuurballen van het drakenvuur.

Black Battle-Axe (de zwarte strijdbijl)

Trek 1 af van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied.

Invincible Shield (het onzichtbare schild)

De drager van dit schild beschermt alle bevriende eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied tegen de effecten van de perkamentrol kaarten (zie weergave van de spreuk in de perkamentrol kaarten)

Dragon Shield (drakenschild)

Beschermt alle eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied tegen het drakenvuur of vuurballen.

Holy Grail (Heilige graal)

Laat alle eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied toe om een zeszijdige dobbelsteen te gooien bij verlies. Een worp van 1 of 2 redt het leven van de eenheid.

Trident (drietand)

Laat de drager toe om een tweede aanval met lichtgevende bollen (zie spreuken) uit te voeren en beschermt alle eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied tegen vijandelijke lichtgevende bollen.

Golden Fleece (gouden vacht)

Tel 1 bij de T.A.S. van alle eenheden in dezelfde scheepsblokkade. Schepen mogen

naar gelijk welk zeegebied verplaatst worden.

Excalibur Sword (het zwaard Excalibur)

Tel 1 bij de T.A.S van alle bevriende eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied.

Medusa Shield (het schild van Medusa)

Trek 1 af van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied.

Gebruiksvoorwerpen

Sommige zoektochten vereisen een voorwerp om het tot een goed eind te brengen. Gebruiksvoorwerpen zijn de zilveren schijfjes die kunnen aangeschaft worden of bekomen worden in de Wastelands. Elk bekomen voorwerp blijft bij je expeditiegroep en mag niet gebruikt worden buiten de Wastelands. Elixir en toverdrank zijn de enige voorwerpen die slechts eenmaal mogen gebruikt worden. Indien je een draak betovert met je drakenbol om zo een DagonLord te bekomen dan verlies je de drakenbol. Verliest jou expeditiegroep dan verliezen ze eveneens alle gebruiksvoorwerpen in hun bezit. Verlaat je expeditiegroep de Wastelands dan worden de voorwerpen opgeslagen in je koninkrijk zodat ze later terug kunnen gebruikt worden.

Gebruiksvoorwerpen:

Pickaxe (houweel) :

Heb je nodig om een schat op te graven

Torch (toorts)

Heb je nodig om je zoektocht bij te lichten

Potion (medicijndrank)

Medicijndrank kan gebruikt worden om vergiftigde eenheden na een zoektocht gevecht te genezen

Elixir

Zorgt ervoor dat een eenheid onzichtbaar wordt. Hij die dit drinkt incasseert alle slagen die de expeditiegroep oploopt gedurende een gevechtsronde.

Talisman

Je bekomt een perkamentrol kaart in het heiligdom. Beschermt je expeditiegroep tegen vampiers

DragonOrb (drakenbol)

Je bekomt een spreuk in de heksenkamer. Geeft de drager de mogelijkheid tot het verwerven van een DragonLord in het drakenhol. Je mag ook proberen om een draak te betoveren die je tijdens je zoektocht tegenkomt. Gooi de kristallen dobbelsteen in plaats van een tegenaanval uit te voeren. Ben je gezegend dan bekom je een DragonLord en verlies je een eenheid en de drakenbol. Word je genegeerd dan gooi je de dobbelsteen opnieuw. Ben je vervloekt dan zal de draak je opnieuw aanvallen.

Het gevecht tijdens de zoektocht.

Het heiligdom is de enige plaats die door meer dan één expeditiegroep kan bezet worden. Het heiligdom is een toevluchtsoord dat door iedereen wordt

gerespecteerd zodat er op deze plaats geen gevechten plaatsvinden. Je mag voorbij een expeditiegroep wanneer de dobbelsteen dit toelaat of je mag stoppen en de vijand aanvallen. Het gevecht gaat zolang verder totdat er slechts een type eenheid overblijft om de plaats te bezetten. De zoektocht van je expeditiegroep stopt na het gevecht zelfs al is die succesvol. Je mag de plaats die je expeditiegroep nu bezet niet binnenkomen. Komt je expeditiegroep na het nemen van een zoektochtkaart oog in oog te staan met een monster (bv. reuze spin 5 aanval en 10 verdediging) dan verlopen de acties van een gevecht op dezelfde wijze als een gewoon landgevecht met uitzondering van het type dobbelsteen dat men gebruikt. De reden waarom men een zeszijdige dobbelsteen gebruikt gedurende het gevecht met vijandelijke eenheden is omdat ze een verdediging hebben van 6. De reuze spin bijvoorbeeld heeft een verdedigingscijfer van 10 zodat een Dwerg (3 T.A.S.) om de reuze spin te treffen een 3 of minder moet gooien met een 10-zijdige dobbelsteen (D10). De reuze spin heeft een aanvalscijfer van 5 zodat de speler die de zoektochtkaart voorleest een 5 of minder moet gooien met de D6 om de eenheid te raken. Indien een eenheid vergiftigd wordt kan ze geen tegenaanval uitvoeren. Indien de expeditiegroep geen medicijndrank of een tovenaars met een genezende spreuk bezit dan wordt de vergiftigde eenheid van het speelbord verwijderd. Indien je expeditiegroep het monster verslaat dan ontvang je de schat die onder de lijn staat aangegeven. De bekomen schat blijft ofwel bij de expeditiegroep of gaat onmiddellijk naar het koninkrijk. Het goud dat men bekomt gaat steeds onmiddellijk naar je koninkrijk en mag gebruikt worden bij het begin van je volgende beurt gedurende de fase aanschaffen van eenheden.

Je wordt gedwongen om door het verboden woud te stappen. Wees voorzichtig met vuur en bijl Mogen de goden je begeleiden en zorgen dat je op het pad van de rechtvaardigheid blijft.		
gezegend	genegeerd	vervloekt
Je zwerft rond in een betoverd bos! Raadpleeg de kristal van de macht en moge de goden je zoektocht naar de DragonLords gunstig gezind zijn !	Een schildwacht van het bos waakt over iedereen die het bos willen betreden. Heb je een toorts of een bijl in je bezit dan leest hij een perkamentrol voor om je in een boom te veranderen. Gooi een D6 voor elke eenheid	Je komt in de donkerste gebieden van het woud. Je vindt de omhulsels van mensen in zilveren wikkels ingepakt.
	1 - 4 je verliest een eenheid.	Een reuze spin valt aan !
gezegend : je bekomt een DragonLord	5 - 6 de perkamentrol heeft geen effect	5 aanval en 10 verdediging.
genegeerd : je bekomt een tovenaars samen met 2 spreuken + een perkamentrol	indien je niet in het bezit bent van een van deze voorwerpen dan ben je vrij om door het bos te trekken.	Elke eenheden die getroffen wordt, raakt verstrikt in een web en wordt vergiftigd.
vervloekt : je bekomt een perkamentrol	Je bekomt een perkamentrol	Je vindt 7 goud en een drakenbol bij de lijken van haar



Het betoveren van een draak :

Indien je expeditiegroep in het bezit is van een drakenbol dan mag men deze gebruiken om een draak, wanneer je er een ontmoet tijdens je zoektocht, te betoveren. Raadpleeg de goden door de kristallen dobbelsteen te gooien. Ben je gezegend (geel) door de goden dan verwijder je een eenheid en de drakenbol en vervang je ze door een DrakenLord. Word je genegeerd dan mag je de kristallen dobbelsteen opnieuw gooien. Ben je vervloekt dan heeft de drakenbol geen enkel effect en de draak zal je aanvallen. Als er een eenheid de aanval van de draak overleeft dan mag deze opnieuw proberen de draak te betoveren. DragonLords zijn niet toegelaten in de Wastelands waardoor een pas bekomen DragonLord de Wastelands moet verlaten tijdens de verplaatsingsfase en daarom moet hij overgebracht worden naar een bevriend gebied.

4. Gevecht

De algemene gevechtsregels

Alle land en zeegevechten vinden plaats tijdens de gevechtsfase (onderdeel van het verloop van de acties), uitgezonderd het gevecht tijdens de zoektocht wat zich afspeelt tijdens de zoektochtfase. De drie gevechtssituaties vinden allemaal op dezelfde wijze plaats. Het verloop van het gevecht is verdeeld in vijf stappen :

- 1) Verplaats de aanvallende eenheden in het vijandelijke gebied
- 2) Elke speler berekent zijn Totale Aanvalssterkte (T.A.S.)
- 3) De aanvallende speler dobbelt (verwijder de slachtoffers tengevolge gebruik van spreuken)
- 4) De verdedigende speler dobbelt
- 5) Verwijder de slachtoffers

Stap 1 :

Verplaats de aanvallende eenheden in een aangrenzend vijandelijk gebied dat je wenst in te palmen. Een aangrenzend gebied is een gebied dat gescheiden is door een stippellijn. (zie terrein beperkingen) De aanvallende eenheden mogen van verschillende aangrenzende gebieden komen. Je mag nooit vrijwillig een gebied onbezet verlaten, je moet dus steeds minstens een eenheid achterlaten. Verslaat je leger het vijandelijke leger dan mag je naar het volgende lege of vijandelijke gebied trekken. Onbezette gebieden kunnen ook ontstaan door onderlinge verliezen in de strijd. Een leger mag zich verplaatsen door een onbezet gebied en het opeisen gedurende de gevechtsfase.

Stap 2 :

Elke speler berekent zijn Totale Aanvals Sterkte (T.A.S.) door gebruik te maken van de volgende formule :

T.A.S. = aantal aanvallende eenheden + aanpassingen door spreuken + aanpassingen door schatten.

Het minimum van de T.A.S. van een eenheid is 1 en de maximum T.A.S. is 6.

Aanpassingen door spreuken :

De gebruikers van spreuken hebben door het gebruik van spreuken een effect op de T.A.S. van de eenheden op dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebieden. De

spreuk "Hoop" voegt 1 bij de T.A.S. van alle bevriende eenheden. De spreuk "paniek" trekt 1 af van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden. De spreuken "Hoop" en "Paniek" zijn niet accumulatief. Bijvoorbeeld een leger met 2 DragonLords kan enkel 1 aftrekken van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden in dezelfde scheepsblokkade of gebied en geen 2.

Aanpassingen door schatten :

In tegenstelling met spreuken zijn schatten wel accumulatief en kunnen ze gebruikt worden met andere schatten of spreuken. Bijvoorbeeld indien een koning (hoop en genezende spreuk) de schat "Het zwaard Excalibur" bezit dan krijgen alle bevriende eenheden in hetzelfde gebied 2 bij hun T.A.S. (1 voor de schat + 1 voor de spreuk "Hoop") . De schat " ring van de macht" heeft een effect op alle eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied ook de vijandelijke eenheden. Het trekt 1 af bij de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden en telt 1 bij de T.A.S. van alle bevriende eenheden.

Stap 3 :

De aanvallende speler moet minder dan zijn T.A.S. gooien om de verdedigende eenheden te treffen. Het verdedigingscijfer van de tegenstander bepaalt met welke dobbelsteen men moet gooien. Alle eenheden in het basisspel hebben een verdedigingscijfer van 6. Gooi een D6 voor elke eenheid van het aanvallende leger. Indien de aanvallende speler een gebruiker van spreuken bezit in zijn aanvallend leger die met de spreuken "vuurballen" , "lichtende bollen" of "drakenvuur" uitpakt dan moet men de slachtoffers uit het leger verwijderen voor men een tegenaanval uitvoert.

Stap 4 :

De verdedigende speler moet minder dan zijn T.A.S. gooien voor elke overblijvende eenheid om de aanvallende eenheden te treffen en de slachtoffers van spreuken te verwijderen. Bezit de verdedigende speler een gebruiker van spreuken met een spreuk "teleport" dan mag hij zich terug trekken en zich verplaatsen naar een bevriend gebied. De gebruiker van spreuken mag geen andere eenheden teleporteren tijdens het terugtrekken. Deze eenheden kunnen geen tegenaanval uitvoeren en mogen enkel geteleporteerd worden als het aantal opgelopen treffers het aantal overgebleven eenheden op die plaats, scheepsblokkade of gebied niet overschrijdt.

Stap 5 :

Verwijder slachtoffers. Elke speler beslist welke van zijn eenheden uit het spel worden genomen. Dit betekent dat de gebruikers van spreuken als laatste worden verwijderd. Indien een eenheid in het bezit is van een schat zoals de heilige graal dan kan men er nu gebruik van maken om hen te redden. Dit betekent het einde van een gevechtsronde. Nu kan de aanvallende speler beslissen om zich terug te trekken of om de aanval verder te zetten en dit door de stappen 2 tot 5 te herhalen en dit tot er slechts een type van eenheid het gebied bezet. Een tovenaars met een "teleport" spreuk en een DragonLord mogen zich eveneens uit een gebied terugtrekken zelfs al zijn ze de laatste eenheid in het betreffende gebied.

De regels tijdens een zeegevecht :

Wanneer je een schip of een gebruiker van spreuken met behulp van een "teleport" spreuk in een zeegebied brengt dat bezet is door een vijandelijke

scheepsblokkade gedurende de fase "verplaatsen op zee" dan moet je vechten totdat er slechts een type eenheid overblijft. Je mag niet terugtrekken gedurende een zeegevecht. Enkel de eenheden die een DragonLord teleporteren mogen een schip (schepen) bezetten. Een gebruiker van spreuken mag het drakenvuur, lichtende bollen of vuurballen gedurende een zeegevecht niet gebruiken. De DragonLords moeten geteleporteerd worden naar een bevriend gebied gedurende de verplaatsingsfase omdat DragonLords geen zeegebieden of schepen mogen bezetten.

Het verschil tussen het verloop van een zeeslag en het verloop van een grondgevecht is de verplaatsing. Je verplaatst je schip (schepen) gedurende de "verplaatsings op zee" fase en je voert de aanval uit gedurende de gevechtsfase in jou beurt. In tegenstelling tot het grondgevecht mag je niet doorgaan met het aanvallen van andere scheepsblokkades, zelfs als is de vijandelijke blokkade aangrenzend aan het zeegebied dat je nu zelf bezet. Je moet wachten op je volgende beurt en je verplaatsen gedurende de "verplaatsing op zee" fase.

Verloop van een zeeslag :

- 1) Elke speler berekent zijn Totale Aanvalssterkte (T.A.S.)
- 2) De aanvallende speler dobbelt
- 3) De verdedigende speler dobbelt
- 4) Verwijder de slachtoffers

Stap 1 :

Elke speler berekent zijn totale aanvalssterkte door gebruik te maken van de volgende formule :

$T.A.S. = \text{aantal aanvallende eenheden} + \text{aanpassingen door spreuken} + \text{aanpassingen door schatten}.$

Wanneer er meer dan één schip in je vloot aanwezig is combineer dan alle eenheden aan boord van je schepen alsof ze op hetzelfde gebied staan. Je vecht vloot tegen vloot en niet schip tegen schip. Aanpassingen bij de T.A.S. van alle eenheden is hetzelfde als bij een grondgevecht.

Stap 2 :

De aanvallende speler moet minder dobbelen dan zijn T.A.S. om de verdedigende eenheid te treffen.

Een schip wordt beschouwd als een eenheid maar je gooit er geen dobbelsteen voor. Tvenaars mogen geen "lichtende bollen" of "vuurballen" spreuken gebruiken gedurende het zeegevecht omdat de spreuken de volledige vloot in vuur zouden zetten. DragonLords daarentegen mogen wel drakenvuur gebruiken om een vijandelijke vloot te vernietigen. (Zie aanval met drakenvuur).

Stap 3 :

De verdedigende speler moet minder dobbelen dan zijn T.A.S. om de aanvallende speler te treffen.

Een tovenaars mag steeds vertrekken naar een bevriend gebied, plaats of een ander scheepsblokkade indien hij in het bezit is van een teleport spreuk. Deze eenheid mag geen tegenaanval uitvoeren en mag enkel dan teleporteren wanneer het aantal treffers dat men oploopt niet groter is dan het overblijvend aantal eenheden in de blokkade.

Stap 4 :

Verwijder de slachtoffers. Elke speler beslist welke van zijn eenheden uit het spel worden genomen. Dit betekent dat de gebruikers van spreuken als laatste worden verwijderd. Indien een eenheid in het bezit is van een schat zoals de heilige graal dan kan men er nu gebruik van maken om hen te redden. Je mag geen schip verwijderen als slachtoffer in de plaats van een eenheid. Dit betekent het einde van een gevechtsronde. Je moet de stappen 1 tot 4 herhalen totdat slechts een type overblijft in het zeegebied. De winnaar van het gevecht mag de vijandelijke schepen claimen op voorwaarde dat hij voldoende eenheden over heeft om het te doen. Je moet minstens één eenheid aan boord van een vijandelijk schip hebben. Elk schip zonder een eenheid aan boord zinkt en wordt uit het spel verwijderd. Wanneer en bijvoorbeeld vier schepen betrokken zijn in een zeeslag en er zijn slechts drie eenheden die het gevecht overleven dan wordt het vierde uit het spel verwijderd. Wanneer het gevecht zich echter afspeelt ter hoogte van een bevriend kustgebied met een haven, dan mag je het onbezette vijandelijk schip opeisen door het in de bevriende haven te plaatsen.

Man tegen man Orc's Tegen Barbaren. (zie spelregelboekje pag.16)

1. Het leger van de Orc's valt de Barbaren aan .
Noot : één Orc moet in zijn eigen gebied blijven staan

2. Orc T.A.S. : 3
Barbaren T.A.S. : 4
Eerste ronde dobbelstenen gooien :
Orc gooit : 5, 5, 6, 3
Barbaar gooit : 3, 4
Slachtoffers : 1 Barbaar, 2 Orc's

3. Tweede ronde dobbelstenen gooien :
Orc gooit : 2, 1
Barbaar gooit : 2
Slachtoffers : 1 Barbaar , 1 Orc

4. Victorie! De Orc's hebben het gebied veroverd!

Schip tegen schip (Scheepsblokkade gevecht) Elfen tegen Dwergen

1. Een schip van de Elfen valt een scheepsbokkade van de Dwergen aan.

2. Elf T.A.S. : 3
Dwerg T.A.S. : 3
Eerste ronde dobbelstenen gooien :
Elf gooit : 6, 2, 3
Dwerg gooit : 3, 6, 5
Slachtoffers : 2 Dwergen , 1 Elf

3. Tweede ronde dobbelstenen gooien :

Elf gooit : 1, 3
Dwerg gooit : 4
Slachtoffers : 1 Dwerg

4. Een eenheid van de Elfen gaat aan boord van het lege schip.
Victorie! De Elfen hebben het zeegebied veroverd!

Slangenaanval van de elfen.

Enkel de elfen mogen deze vorm van aanval gebruiken. Tijdens de gevechtsfase mag de speler van de elfen een vijandelijk bezet gebied dat in of grenst aan zijn gebied met een slangenaanval aanvallen. Het verloop van een slangenaanval is het zelfde als een grondgevecht met als uitzondering dat de tegenstander geen tegenaanval mag plaatsen. Een eenheid van de Elfen mag slechts eenmaal per ronde een slangenaanval plaatsen. Elfen mogen van uit meer dan één bevriend gebied een door de vijand gecontroleerd gebied binnenvallen. Wanneer een slangenaanval succesvol is en alle vijandelijke eenheden zijn verslagen dan bekomt de Elfeneenheid de controle over dit gebied. Deze eenheden mogen de slangenaanval niet meer gebruiken voor het veroveren van aangrenzende vijandelijke gebieden maar ze kunnen dit wel via het normale verloop van een grondgevecht. Is een slangenaanval niet succesvol en de vijandelijke eenheden blijven staan dan moeten de elfeneenheden zich terugtrekken naar een bevriend gebied of gebieden. Deze eenheden mogen niet verder meer aanvallen via het normale verloop van een grondgevecht. Elfen mogen geen gebied onbezet achterlaten om een slangenaanval uit te voeren.

DragonLord vuuraanval .

Enkel DragonLords mogen deze vorm van aanval gebruiken. Een DragonLord mag een scheepsblokkade vernietigen waarbij alle eenheden aan boord door het drakenvuur worden gedood! De vijandelijke eenheden kunnen geen tegenaanval lanceren tegen de DragonLord gedurende deze vorm van aanval en het schip (schepen) is verloren samen met zijn eenheden aan boord. Indien een DragonLord een scheepsblokkade aanvalt dat zich bevindt aan de kust van een bevriend kustgebied dan is het schip wel verloren maar de eenheden aan boord worden op het bevriend gebied geplaatst. Je mag deze vorm van aanval niet gebruiken tegen een schip dat in een haven (zonder eenheden aan boord) onder bescherming staat van een gebied.

Slangenaanval van de elfen.

1. Een slangenaanval van een elfenleger tegen de Orc's

Noot : 1 eenheid moet in zijn eigen gebied blijven staan

Een slangenaanval van de elfen kan enkel maar gebeuren tegen een gebied aangrenzend aan het elfengebied.

2. Elf T.A.S : 3

Slangenaanval van de elfen dobbelsteenworp : 3, 4, 2, 6

Slachtoffers : 2 Orc's

3. Daar de elfen niet in staat waren om alle Orc's gedurende de slangenaanval te verslaan moeten zij zich terugtrekken in hun eigen gebied.

4. Deze eenheden mogen zich niet meer mengen in andere gevechten gedurende

deze ronde.

Gebruikers van spreuken.

Een gebruiker van spreuken is een eenheid die spreuken of perkamentrolkaarten mag gebruiken en het is ook de enige eenheid die spreuken en perkamentrolkaarten mag gebruiken. Ze mogen dit doen op gelijk welk ogenblik van hun beurt en ze mogen dit herhalen wanneer ze worden aangevallen tijdens een beurt van een andere speler. Verliest men een gebruiker van spreuken dan gaan alle gekende spreuken niet naar de overwinnaar maar ze zijn gaan verloren. Er zijn drie types van gebruikers van spreuken het zijn koningen, tovenaars en DragonLords. De gebruiker van spreuken mag een gewone eenheid aanvallen.

Koningen

Je bent de koning van een rijk. Indien je jou koning verliest lig je uit het spel. De koning gebruikt een spreuk "Hoop" gedurende een gevecht en dat zorgt ervoor dat men 1 bijvoegt bij de T.A.S. van al je eenheden die in het zelfde gebied staan. De koning heeft eveneens de kracht om gelijk welke eenheid te genezen dit kan ook hemzelf zijn met een "genezende" spreuk zodat de perkamentrolkaart "razernij" geen enkel effect heeft op een leger in hetzelfde gebied waar de koning aanwezig is. Versla je een koning van een tegenspeler dan ontvang je al zijn perkamentrolkaarten en ligt de tegenspeler uit het spel. Koningen mogen nooit naar de Wastelands gaan.

Tovenaars

Elke speler start met een tovenaar. Een tovenaar is gewoonweg een eenheid met een spreuk. Deze kan vechten zoals een gewone eenheid maar ze kan ook een spreuk of een perkamentrolkaart gebruiken. De tovenaar is de enige gebruiker van spreuken die op zoektocht in de Wastelands kan gaan. Je eerste tovenaar begint met de spreuken "genezing" en "vuurbal". Verdient je tovenaar een spreuk dan gooit men de D6 en plaatst men een pinnetje in het overeenkomstige getal bij de spreuken op je referentiekaart. Bezit je tovenaar reeds deze spreuk dan dobbel je verder totdat hij een spreuk bekommt die hij nog niet in zijn bezit heeft. Bekomt bijvoorbeeld je expeditiegroep een spreuk in de heksenkamer en je tovenaar maakt geen deel uit van deze groep dan plaats je een tweede schijf tovenaar onder een eenheid en dobbel met de D6 om uit te maken welke spreuk men bekomen heeft. Plaats een pinnetje in de betreffende spreuk maar dan wel in de rij van de tweede tovenaar op je referentiekaart. Je kan tot drie tovenaars bezitten. Bekom je tijdens een zoektocht een tovenaar zoals "Merlijn de tovenaar" en je bezit reeds drie tovenaars dan neemt die niet deel aan de zoektocht naar de DragonLords.

DragonLords

Je moet een expeditiegroep op zoektocht naar de Wastelands sturen om een DragonLord te bekomen. Het zijn zeer krachtige eenheden. DragonLords gebruiken drakenvuur, angstspreuk en teleportspreuk. (zie spreuken en perkamentrolkaarten). Bekomt een eenheid een DragonLord tijdens jou zoektocht dan vervang je deze eenheid door een DragonLord. Bekomt een tovenaar een DragonLord vervang een eenheid door een DragonLord en plaats de schijf met de

tovenaar onder de DragonLord. De tovenaar behoudt alle spreuken welke hij bezat voor hij een DragonLord werd. De DragonLords mogen zich gedurende de gevechtsfase als een gewone eenheid verplaatsen. De spreuk "teleport" laat een DragonLord toe om tot max. 10 eenheden naar om het even welk zeezone of gebied te verplaatsen tijdens de fase "verplaatsen op zee". De eenheden die geteleporteerd worden moeten uit het zelfde gebied komen als de DragonLord. De DragonLord mag dan opnieuw naar een bevriend gebied geteleporteerd worden tijdens de verplaatsingsfase.

Gedurende een gevecht beschikt een DragonLord over twee aanvallen. De eerste aanval is een drakenvuur dat gelijk is aan het gebruik van vuurballen. Bij de tweede aanval moet men rekening houden met de sterkte van het type eenheid. (VB. DragonLord van een Orc beschikt over 3 aanvallen) . Indien de DragonLord oorspronkelijk een tovenaar was dan kan deze de tovenaars spreuken verder gebruiken indien het een tweede keer wil aanvallen. DragonLords hebben een verdediging van 6 waardoor de aanvallende speler nog steeds een D6 moet gooien tijdens een gevecht. DragonLords hebben een zelfde effect op de vijand als de spreuk "paniek". De spreuk "paniek" vermindert de T.A.S. van vijandelijke eenheden in het zelfde gebied of zeezone met 1.

De DragonLords mogen geen drakenvuur, lichtende bollen of vuurballen gebruiken tijdens een zeeslag wanneer ze van plan zijn om een vijandelijk schip in te palmen. De DragonLord mag echter wel een drakenvuur gebruiken om een vijandelijke scheepsblokkade in brand te steken (zie DragonLord vuur aanval). Na de zeeslag moet de DragonLord geteleporteerd worden naar een bevriend gebied tijdens de verplaatsingsfase omdat DragonLords geen schepen of zeegebieden mogen bezetten.

Je mag geen schijfje met een koning onder een DragonLord plaatsen om op deze manier een koning tot DragonLord te maken. Je mag wel een koning teleporteren.

Spreuken:

Spreken moeten in dezelfde plaats, gebied of scheepsblokkade gebruikt worden als waar de gebruiker van de spreuken staat. Spreuken kunnen bekomen worden in de heksenkamer in de Wastelands. Indien je tovenaar een spreuk bekomt dan gooit men een D6 om het type spreuk te bepalen. Plaats een pinnetje in het betreffende genummerde gat bij de spreuken op je referentiekaart. Heb je deze spreuk al dan dobbel je opnieuw. Bekom je een spreuk zonder dat er een tovenaar aanwezig is in je expeditiegroep gooi dan een D6 en plaats een pinnetje in het overeenkomstig genummerd gaatje in de rij van de tweede tovenaar. Plaats een tovenaar 2 schijfje onder een eenheid om hem tovenaar te maken. Je mag tot drie tovenaars bezitten.

Er zijn zes verschillende spreuken :

Heal Spell (genezende spreuk)

Deze spreuk laat de gebruiker van spreuken toe om alle eenheden in dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied te genezen van vergif en andere aandoeningen zoals razernij.

Fireball Spell (vuurbal spreuk)

Deze spreuk laat de gebruiker van spreuken toe om een vuurbal te gooien naar

een vijand die in hetzelfde gebied of ruimte staat. De vijandelijke eenheid wordt onmiddellijk verwijderd en mag geen tegenaanval uitvoeren. De spreuk vuurbal is nuttig in de Wastelands daar het kan gebruikt worden tegen monsters, het heeft echter geen enkel effect tegen draken.

Teleport Spell (teleport spreuk)

Deze spreuk laat de gebruiker van spreuken toe om tot 5 eenheden ineens te verplaatsen naar een andere plaats, gebied of scheepsblokkade gedurende de fase "verplaatsing op zee" en opnieuw gedurende de verplaatsingsfase. DragonLords mogen tot 10 eenheden verplaatsen. Indien een gebruiker van spreuken geteleporteerd wordt naar een bevriend gebied dan kan het zich verplaatsen en aanvallen met het bevriend leger. Als de gebruiker van spreuken daarentegen geteleporteerd wordt naar een vijandelijk gebied of scheepsblokkade dan mag hij zich niet terugtrekken en moet hij vechten tot het bittere einde. Een tovenaars mag geteleporteerd worden naar een plaats in de Wastelands op voorwaarde dat bevriende eenheden deze plaats bezetten. Gedurende de verplaatsingsfase mag een gebruiker van spreuken enkel geteleporteerd worden naar een bevriende plaats, gebied of scheepsblokkade. Indien een gebruiker van spreuken met de spreuk "teleport" aangevallen wordt tijdens de beurt van een andere speler dan mag hij zich terugtrekken naar een bevriende plaats, gebied of scheepsblokkade op voorwaarde dat het aantal opgelopen treffers niet het aantal overblijvende eenheden overtreft. De gebruiker van spreuken mag geen tegenaanval plaatsen of andere eenheden teleporteren.

Hope Speel (hoop spreuk)

Deze spreuk telt 1 bij de T.A.S. van alle bevriende eenheden in dezelfde plaats, gebied of scheepsblokkade.

Lightning Bolt (lichtgevende bol)

Deze spreuk laat de gebruiker van spreuken toe om een lichtgevende bol te werpen naar een vijandelijke eenheid in dezelfde ruimte of gebied. De vijandelijke eenheid wordt onmiddellijk verwijderd en mag geen tegenaanval plaatsen. De lichtgevende bol spreuk is nuttig in de Wastelands daar het gebruikt kan worden tegen alle monsters en tegen draken.

Panic Spell (paniek spreuk)

Deze spreuk trekt 1 af van de T.A.S. van alle vijandelijke eenheden in dezelfde plaats, gebied of scheepsblokkade. De "hoop" spreuk en de "paniek" spreuk kunnen niet samen gebruikt worden. Als je bijvoorbeeld twee DragonLords hebt die hetzelfde gebied willen aanvallen dan kan je de T.A.S. van de vijandelijke eenheden met slechts één verminderen.

De perkamentrolkaarten.

Een perkamentrolkaart is een krachtige spreuk die slechts eenmaal mag gebruikt worden en die nadien opzij wordt gelegd. Het zijn enkel de gebruikers van spreuken die de perkamentrolkaarten mogen gebruiken. De perkamentrolkaarten moeten gespeeld worden in je beurt tenzij een gebruiker van spreuken wordt aangevallen. In dit geval mag je reageren door een perkamentrolkaart te gebruiken. De perkamentrolkaarten worden in hetzelfde gebied, plaats of scheepsblokkade gebruikt als waar de gebruiker van spreuken staat met uitzondering van de "Summon Elemental" perkamentrolkaarten die overal op het speelbord kunnen worden gebruikt met uitzondering van de gebieden in de

Wasteland. Er is geen beperking op het aantal perkamentrolkaarten dat een speler mag bezitten. Slaag je erin om een koning van een andere speler te overwinnen dan bekom je al zijn perkamentrolkaarten.

Summon Elemental(onmisbaar samenroepen)

Deze perkamentrolkaarten zijn zeer krachtig. Wees dus voorzichtig bij het gebruik van deze kaarten. Er zijn vier "Summon Elemental" perkamentrolkaarten (Aarde, wind, water en vuur) enkel jou koning mag deze spreuken gebruiken. Gooit een speler zo'n Summon Elemental kaart om je aan te vallen dan gooi je een D12 om te bepalen hoeveel eenheden men verliest.

Reflect Spell (terugkaatsende spreuk)

Deze perkamentrolkaarten kunnen gebruikt worden om de effecten van een perkamentrolkaart terug te kaatsen. Indien je koning door middel van een "Summon Elemental" kaart een gebied aanvalt dat bezet is door een gebruiker van spreuken die een "Reflect spell" kaart in zijn bezit heeft dan wordt de koning door zijn eigen "Summon Elemental" kaart aangevallen. De terugkaatsende spreuk is een verdedigingswapen en kan de perkamentrolkaarten "scheeps spreuk" of "legio spreuk" niet terugkaatsen.

Berserk Spell (razernij spreuk)

Deze kaart is een krachtige spreuk en moet in dezelfde plaats, gebied of scheepsblokkade gebruikt worden als de gebruiker van spreuken. De getroffen speler moet een D6 gooien voor elke eenheid. Indien hij minder gooit dan het aantal aanvallende eenheden (niet de T.A.S.) dan verwijdert men een eenheid. Als je bijvoorbeeld de spreuk "razernij" gebruikt tegen 12 Barbaren dan zal deze speler 12 maal de D6 moeten gooien. Een Barbaar heeft een aanvalsterkte van 4. Indien men zeven keer vier of minder dobbelt dan moet men zeven eenheden van zijn keuze verwijderen. Deze spreuk heeft geen invloed op eenheden die door de koning worden geleid of de gebruiker van spreuken met de genezende spreuk in zijn bezit.

Infernal Spell / Tempest Spell (vuurzee spreuk / storm spreuk)

Gooi een D8 om te bepalen hoeveel eenheden er verloren gaan. De vuurzee spreuk zijn vuurballen en de storm spreuk zijn lichtgevende bollen. Daarom heeft een vuurzee spreuk geen enkel effect tegen een leger dat een eenheid bezit dat het drakenschild of de schat "de ring van vuur" met zich meedraagt.

Ship Spell(Scheeps spreuk)

Deze spreuk moet door een gebruiker van spreuken op een gebied met een haven of in het dorp gebruikt worden om een schip te bekomen.

Legion Spell (legio spreuk)

Plaats tot 5 eenheden op dezelfde plaats, scheepsblokkade of gebied waar de gebruiker van spreuken staat. Het aantal mag de beperkingen in de Wastelands of schepen niet overschrijden. Je mag tot 6 eenheden hebben op gelijk welke plaats in de Wastelands en tot 8 eenheden per schip bij een scheepsblokkade.

Charm Spell (betover spreuk)

Wanneer je tovenaar een draak ontmoet in de Wasteland gedurende een zoektocht of in het drakenhol dan krijgt je tovenaar een DragonLord.

Spell of Clairvoyance (helderziende spreuk)

Deze spreuk laat je toe om te kijken in de perkamentrolkaarten van een andere speler.

Terugtrekken:

Aanvallende grondtroepen mogen zich naar één aangrenzend gebied terugtrekken nadat de verdediger zijn tegenaanval heeft uitgevoerd en de slachtoffers heeft verwijderd. Schepen kunnen zich nooit terugtrekken bij een gevecht op zee. Expeditiegroepen mogen zich niet van de ene naar de andere plaats terugtrekken. Eenheden die een vijandelijk bezet gebied van de Wastelands aanvallen mogen zich niet terug trekken maar vechten tot het bittere einde. Eenheden die een teleportspreuk of een teleportaal gebruikt hebben om in een vijandelijk bezet gebied binnen te vallen moeten vechten totdat er slechts een type eenheid overblijft om dit gebied te bezetten. Eenheden die zich verdedigen mogen zich nooit terugtrekken : alhoewel, een gebruiker van spreuken die zich verdedigt en in het bezit is van een teleport spreuk mag zich naar een bevriend gebied, plaats of scheepsblokkade terugtrekken in plaats van een tegenaanval te plaatsen tijdens het gevecht. Hij kan dit slechts doen op voorwaarde dat het aantal opgelopen treffers het overblijvend aantal eenheden niet overschrijdt. De gebruikers van spreuken mogen geen tegenaanval plaatsen en zich dan weg teleporteren. Bijvoorbeeld een Orc leger valt 6 Elfen aan, waarvan één een tovenaars is met een teleportspreuk, en treft de Elfen 6 maal. De tovenaars van de Elfen gaat verloren en kan geen gebruik maken van zijn teleport spreuk om zich terug te trekken. Moest het leger van de Orc's de Elfen slechts 5 maal getroffen hebben dan kon de tovenaars zich met behulp van de teleport terugtrekken in plaats van een tegenaanval te plaatsen.

Gedwongen mars.

Je kan eenheden tot vier aaneengrenzende gebieden verplaatsen gedurende de gevechtsfase in je beurt. Deze eenheden mogen niet deelnemen aan om het even welke gevecht in jou beurt. Je mag geen gebieden die je doorkruist leeg achterlaten en alle gebieden moeten met elkaar verbonden zijn. Je mag niet over vijandelijk bezet gebied en de eenheden moeten hun gedwongen mars eindigen op een bevriend gebied.

Tovenaar versus mannen (effecten van spreuken & schatten) **Barbaren tegen de Elfen**

1. Het leger van de Barbaren valt de Elfen aan.

Noot : één Barbaar blijft in zijn eigen gebied staan

2. Barbaren waarvan 1 tovenaars met de spreuken "genezen", "hoop" en "vuurbal" hebben een T.A.S. van 4.

De Elfen hebben T.A.S. $3 + 1$ tovenaars met "hoop" en "teleport" spreuken.

3. De Elfen gebruiken hun perkamentrolkaart "legio" en hierdoor worden er 5 Elfen in het betreffende gebied bijgeroepen

Barbaren T.A.S. : $4 + 1$ "hoop" spreuk = 5

Elfen T.A.S. : 3

4. De tovenaars van de Barbaren gebruikt de spreuk "vuurbal"

Slachtoffers : 1 Elf

5. Eerste ronde dobbelsteenworp

Barbaar gooit : 5, 3

Elf gooit : 4, 6, 5, 4, 6, 6

Slachtoffers : 2 Elfen

6. De tovenaars van de Barbaren gebruiken de spreuk "vuurbal"

Slachtoffers : 1 Elf

7. De tweede ronde dobbelsteenworp

Barbaar gooit : 2, 3

Elf gooit : 6, 2, 4

Slachtoffers : 2 Elfen , 1 barbaar

8. De tovenaars van de Elfen gebruiken de teleport spreuk om te vluchten naar een veilige plaats.

Victorie! De Barbaren hebben het gebied veroverd!

5. Verplaatsing

Gedurende deze fase mag elke eenheid zich naar een aangrenzend gebied verplaatsen. Je mag een onbezet gebied, ten gevolge van onderlinge verliezen, opeisen indien je meer dan een eenheid in een van de aangrenzende gebieden bezit. Je mag een gebied niet vrijwillig verlaten tenzij de eenheid een gebruiker van spreken is met een teleport spreuk. Een DragonLord moet naar een bevriend gebied geteleporteerd worden. Een DragonLord mag zich niet verplaatsen naar een gebied in de Wasteland of naar een scheepsblokkade. Alhoewel, een tovenaars met een teleport spreuk mag naar gelijk welk bevriende scheepsblokkade of gebied geteleporteerd worden alsook naar een gebied in de Wasteland dat door bevriende eenheden is bezet. Je mag eenheden verplaatsen naar een schip in een haven om zo het zeegebied met een scheepsblokkade te bezetten. Je mag tevens eenheden verplaatsen van een scheepsblokkade naar een gebied met een haven in dit zeegebied.

6. Verzamel inkomsten

Je krijgt 5 goud voor elk koninkrijk en goudgebied en 1 goud voor elk gebied dat je bezet. Dweren krijgen 10 goud in plaats van de 5 voor elk goudgebied met een mijnsymbool dat ze bezetten. Je krijgt geen inkomsten voor gebieden uit de Wasteland of de zeegebieden. De grote goudklompjes zijn 5 en de kleine elk 1 goud waard. Breng je goud onder in een bevriend koninkrijk. Je mag je goud in verschillende koninkrijken onderbrengen indien je er meer dan een bezet. Je krijgt geen inkomsten wanneer je geen koninkrijk bezet!

7. Het plaatsen van versterkingen.

Plaats alle aangeschafte eenheden bij het begin van je beurt in bevriende gebieden die in hetzelfde rijk liggen als de bezette koninkrijken. Er zijn zes rijken die uit gebieden bestaan die dezelfde gekleurde grenzen hebben. Je mag geen versterkingen doorvoeren bij de schepen, goudgebieden en eilanden, teleport gebieden en om het even welk gebied in de Wastelands.

Einde van het spel.

Voorwaarden om te winnen :

Wordt de enige regeerder van de gekende wereld!

Wanneer een speler zijn koning verliest dan gaan alle perkamentrolkaarten die hij bezit naar de overwinnaar. Alle eenheden die overblijven van de gevallen koning worden niet van het speelbord genomen maar worden beschouwd als verslagen. Verslagen eenheden mogen zich niet verplaatsen of aanvallen. Deze eenheden moeten overwonnen worden om de controle over de plaats, het gebied of zeegebieden die zij bezetten te bekomen. Het spel wordt gewonnen door hij die alle koningen van de andere spelers verslaan heeft of alle zes de koninkrijken bezet.

Heldhaftig gevecht Barbaren versus Elfen

- 1.** Gedurende de fase "verplaatsing op zee" teleporteert de DragonLord van de Barbaren een tovenaars en 3 eenheden in het koninkrijk van de Elfen
- 2.** Het leger van de Barbaren valt het koninkrijk van de Elfen aan gedurende de gevechtsfase
- 3.** De DragonLord van de Barbaren bezit het "drakenvuur" en de "paniek" spreuk. De Elfenkoning bezit een "genezende" spreuk en de schat "ring van hoop"
Barbaren T.A.S. : 4 -1 (valt een koninkrijk aan) = 3
Elfen T.A.S. : 3 -1 ("paniek" spreuk van de Barbaren) + 1 (koning) + 1 (ring van hoop) = 4
- 4.** DragonLord van de Barbaren valt aan met drakenvuur
Slachtoffers : 1 Elf
- 5.** Eerste ronde dobbelsteenworp :
Barbaar gooit : 5, 5, 6, 2, 3
Elf gooit : 3, 2, 3, 5
Slachtoffers : 2 Elfen , 3 Barbaren
- 6.** DragonLord van de Barbaren valt aan met drakenvuur
Slachtoffers : 1 Elf
- 7.** Tweede ronde dobbelsteenworp :
Barbaar : 6, 3
Elf gooit : 2
Slachtoffers : 1 Elf , 1 Barbaar
- 8.** Victorie! Het leger van de Barbaren heeft het koninkrijk van de Elfen veroverd en neemt al het goud uit het koninkrijk, de perkamentrolkaarten en de Elfen ring van hoop.
De Elfenkoning wordt verwijderd en de Elfen zijn uitgeschakeld.

Strategie en hints.

1. Je kan, in het begin van het spel, het best de plaats van je koning niet onthullen door hem in te zetten in een gevecht. Bescherm hem goed met een leger liefst zo groot mogelijk als dat wat je kunt veroorloven. Een speler met een perkamentrolkaart "Summon Elemental" kan wachten om aan te vallen.
2. Bescherm je koninkrijk. Je mag geen enkel eenheid aanschaffen als je geen koninkrijk bezit.
3. Stuur onmiddellijk een goed uitgeruste expeditiegroep naar de Wastelands met een toorts en een houweel en met zoveel eenheden als je zich kan veroorloven. (Max.6) De Wastelands zijn gevaarlijk en de kansen zijn onvoorspelbaar, maar het is daar dat je DragonLords, tovenaars, goud, perkamentrollen, spreuken en schatten kunt bekomen. Het is levensbelangrijk dat je een gebied bezet met een brug of een bergpas dat verbonden is met de Wastelands. Probeer een expeditiegroep in beide Wastelands te hebben om je kansen op succes te verdubbelen. Bewaar een paar goudklompjes voor je expeditiegroep die ze kan gebruiken in de Wastelands.
4. Probeer zoveel mogelijk koninkrijken te controleren omdat je enkel de gebieden in de eigen bezette koninkrijken kunt versterken.
5. Probeer de goudgebieden en de eilanden te controleren om extra inkomsten te bekomen.
6. Wees niet overbezorgd om je grenzen te beschermen omdat DragonLords, Elementen en plunderende schepen je van overal kunnen aanvallen.

Niet verplichte spelregels

Spel voor 2 spelers:

Elke speler gebruikt twee types van eenheden. Het spel verloopt net zoals er met vier zou worden gespeeld. De twee types eenheden worden als bondgenoten beschouwd maar elk gebied mag maar door een type eenheid bezet worden.

Korte spel versie :

Beschouw de goudgebieden, de twee rijken en de koninkrijken op de rechterzijde van het speelbord als zijnde toendra dat ondoordringbaar is. Beslis bij het begin van het spel hoeveel koninkrijken een speler moet bezetten om het spel te beëindigen. DragonLords mogen meer dan 10 eenheden teleporteren naar om het even welke scheepsblokkade of gebied.

Lange spel versie :

Verwijder de "Summon Elemental" perkamentrolkaarten.

Meest gestelde vragen.

1. Heb ik een drakenbol nodig om een DragonLord te bekomen? Nee, je kan een DrakenLord bekomen in een plaats waar men een zoektochtkaart kan uitspelen. Indien je in het bezit bent van een drakenbol dan kan je een draak betoveren in het drakenhol of bekomen gedurende een zoektocht.

2. Kan ik een gebied leeg verlaten? Nee, je mag nooit vrijwillig een onbezet gebied verlaten. Het kan echter wel gebeuren dat door onderlinge strijd lege gebieden ontstaan door wederzijdse verliezen in een gevecht.

3. Wat gebeurt er wanneer er door wederzijdse verliezen een onbezet gebied ontstaat? Niets, het gebied mag onbezet blijven of men kan door verplaatsing of gedwongen mars een eenheid daar brengen om het onbezet gebied op te eisen.

4. Kan men van de ene kant van het speelbord naar de andere kant gaan? Nee, deze wereld wordt als vlak beschouwd.

5. Kan je meer dan een expeditiegroep in de Wastelands brengen? Ja, je mag in elk deel (boven en onder) van de Wastelands een expeditiegroep brengen. Je mag zelfs meer dan één expeditiegroep in de Wastelands hebben maar je kan slechts een ervan verplaatsen gedurende de zoektochtfase.

6. Heeft het koninkrijk een invloed tijdens een gevecht? Ja, indien een andere speler jou koninkrijk aanvalt dan vermindert zijn T.A.S. met één.

7. Wat gebeurt er wanneer een eenheid tijdens de zoektocht door een spin wordt ingepakt? Wanneer een eenheid vergiftigd wordt en wordt ingepakt dan kan deze eenheid geen tegenaanval plaatsen tegen de spin. Deze eenheid wordt verwijderd uit het spel wanneer ze niet genezen wordt door een spreuk of drankje.

8. Moet je de eenheden in het begin van spel kopen vooraleer je ze kunt plaatsen? Nee, je krijgt 30 man als je met vier speelt in het begin van het spel. Om beurt worden ze geplaatst tot alle gebieden bezet zijn.

9. Mag je in het begin eenheden plaatsen op een eiland? Nee, de enige manier om eenheden op een eiland te plaatsen is door gebruik te maken van een schip gedurende de fase verplaatsing op zee om zo de eenheden naar een eiland te transporteren.

10. Mag je in het begin van het spel een eenheid op een gebied met een teleportaal plaatsen? Ja, alle gebieden met een teleportaal kunnen geclaimd worden in het begin van het spel.

11. Kan ik een eenheid plaatsen op een brug? Nee, je kan een brug enkel maar gebruiken om over water te trekken.

12. Kan ik een eenheid in de Wastelands plaatsen? Nee, je moet een eenheid vanuit een aangrenzend gebied (via een brug, bergpas of per schip in een haven gelegen in een stad) naar de Wastelands verplaatsen.

13. Hebben de wezens in het water een effect op het spelverloop? Nee.

14. Ik heb enkel manschappen gekocht, mag ik hen nu onmiddellijk plaatsen? Nee, je moet wachten met plaatsen tot de versterkingsfase, dit is op het einde van het verloop van de acties.

15. Telt een eenheid in de Wasteland als een goud gedurende de inkomstenfase van jou beurt? Nee, je bekomt 1 goud voor elk gebied dat je bezet en 5 goud voor elk koninkrijk en goudgebied dat je bezet.

Notities

DragonLords Inc.
3380 Sheridan Dr. 288
Amherst, NY
14226

www.questforthedragonlords.com



Date Last Modified: 06-12-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief