

Talisman

1 Inleiding

De oude magiër is overleden. Er heerst chaos en terreur onder de bevolking want duivelse krachten proberen het land te vernietigen. De Kroon van de Heerser, een magische talisman, bezit nu geen meester meer. Dit magische voorwerp verschafte de magiër de kracht en de wijsheid om het land te besturen. Thans proberen vele avonturiers de Kroon van de Heerser te bemachtigen. Onder deze waaghalzen bevinden zich magiërs, krijgers, dieven en andere rabauwen. Zij zijn reeds aangekomen in het Magische Land. Ze zullen in hun zoektocht naar de talisman doorheen de drie provincies van het Magische Land zwerven. In hun wedijver zullen zij tegen elkaar strijd leveren. Uiteindelijk zal er slechts één held over dit land heersen. Deze held zal in het gevecht het behendigst zijn. Maar ook op het vlak van het ontdekken van valstrikken is hij heel ervaren. Bovendien zal hij in het bezit zijn van de meest vreemde voorwerpen. Deze magische voorwerpen heeft hij van boosaardige monsters en demonen ontfutseld. Hij zal verder uitblinken in wilskracht, moed en wijsheid. In zijn zoektocht zal hij bovendien bijgestaan worden door uitzonderlijke vrienden en gezellen.

Begin aan de zoektocht doorheen het Magisch Land, wie weet, misschien word jij de nieuwe heerser.

2 Spelmateriaal

2.1 Het spelbord

Het spelbord is de weergave van het Magisch Land. Dit land is verdeeld in 3 provincies. Elke provincie is op zijn beurt nog eens onderverdeeld in vakjes. Elk vakje heeft zijn eigen benaming (weergegeven in kleur) en bezit zijn eigen instructies (weergegeven in het zwart en op de buitenzijde gedrukt). De 3 provincies zijn :

2.1.1 De grensprovincie

Dit is de provincie aan de rand van het spelbord. Zij wordt aangeduid met een groene strook.

2.1.2 De tussenprovincie

Deze streek wordt gescheiden van de grensprovincie door de rivier van de storm en van de centrale provincie door het vuurgebergte. Deze provincie wordt aangeduid met een blauwe strook.

2.1.3 De centrale provincie

Deze provincie bevindt zich in het midden van het spelbord. Zij wordt aangeduid met een gele strook.

2.2 Avonturenkaarten

Deze kaarten bevatten de nodige informatie over de verschillende gebeurtenissen, de vijanden, de vreemdelingen, de vrienden, de magische voorwerpen en de plaatsen waarmee de helden zullen geconfronteerd worden tijdens het spel.

Aantal avonturenkaarten: 104

2.3 Toverkaarten

Dit zijn de verschillende toverspreuken die tijdens het spel kunnen uitgesproken worden.

Aantal toverkaarten: 26

2.4 Persoonlijkheden- en spelfiguurkaarten

De persoonlijkheidskaarten geven de eigenschappen en de karaktertrekken van alle avonturiers weer. Op deze kaarten staat bovendien een tekening van deze figuur.

De spelfiguurkaarten geven aan weerszijden dezelfde figuur weer. Deze kaarten worden bevestigd in een plastieken sokkeltje en vervolgens op het spelbord geplaatst.

Aantal persoonlijkheids- en spelfiguurkaarten: 14 en 14

2.5 Padkaarten

Gedurende het spel kunnen er spelfiguren veranderen in een pad. Wanneer dit gebeurt, wordt de betrokken spelfiguurkaart van het spelbord verwijderd en vervangen door een padkaart.

Aantal padkaarten: 4

2.6 Talisman- en uitrustingskaarten

Dit zijn de talismans en de voorwerpen die de spelers kunnen aankopen.

Aantal talisman- en uitrustingskaarten: 4 en 28

2.7 Schijfjes

Voor het eerste spel worden ze van elkaar losgemaakt. Deze schijfjes duiden het volgende aan :

- de lichaamskracht (rode schijfjes) - aantal: 10x1, 10x2, 10x3 en 10x4

- de intelligentie (blauwe schijfjes) - aantal: 10x1, 10x2, 10x3 en 10x4

- het aantal levens (groene schijfjes) - aantal: 6x1, 4x2, 4x3 en 6x4

- de goudvoorraad (gele schijfjes)- aantal: 40

De 60 schijfjes zijn telkens genummerd. Zo duidt bijvoorbeeld een rood schijfje met de waarde 4 op een lichaamskracht van 4.

2.8 Wijzigingskaarten van aard of karakter (of ingesteldheidskaarten)

Op elke kaart staat er aan de ene zijde GOED en op de achterzijde SLECHT. Deze kaarten worden gebruikt om tijdens het spel de wijziging van het karakter van een spelfiguur aan te duiden.

Aantal ingesteldheidskaarten: 4

2.9 De zes zijdige dobbelsteen

De dobbelsteen wordt gebruikt om de volgende spelelementen te bepalen:

- de bewegingen van de spelfiguren

- de lijf aan lijf gevechten

- de geestelijke gevechten

- de richtlijnen van de instructies op te volgen

- de richtlijnen van de toverspreuken op te volgen

Wanneer er meer dan één dobbelsteen moet gebruikt worden, volstaat het om de dobbelsteen meerdere malen na elkaar te gooien en de som van alle worpen te maken.

Aantal dobbelstenen: 2

3 Spelvoorbereiding

De persoonlijkheidskaarten worden geschud en elke speler trekt blindelings een kaart. Elke speler draait dan de persoonlijkheidskaart om en zal dan het spel aanvangen met de spelfiguur van deze kaart. Wanneer de spelers het onderling eens zijn, dan kan er vrij gekozen worden met welke figuur men het spel begint. De gegevens van de persoonlijkheidskaart worden vervolgens aandachtig gelezen en zo nodig direct uitgevoerd. Op de eerste blz. van het origineel spelreglement is er aangeduid op welke wijze men de verschillende spelelementen (kaarten en schijfjes) naast deze kaart moet plaatsen.

Elke speler neemt zijn overeenkomstige spelfiguurkaart en plaatst deze in een sokkel. Daarna plaatst hij zijn spelfiguur op zijn respectievelijke startpositie op het spelbord (Dit wordt gespecificeerd op de persoonlijkheidskaart van de spelfiguur.).

Elke speler ontvangt het aantal lichaamskrachtpunten zoals aangegeven op zijn persoonlijkheidskaart. Dit initieel aantal punten wordt naast zijn persoonlijkheidskaart geplaatst. Daarna ontvangt elke speler op dezelfde wijze een aantal intelligentiepunten.

Bovendien start elke speler het spel met 4 levens. De goudvoorraad van elke speler bestaat uit een zak gevuld met goudstukken. Zowel de schijfjes van de levens als van de goudvoorraad worden naast de persoonlijkheidskaart aangebracht. De overblijvende schijfjes vormen de reservevoorraad en worden naast het spelbord geplaatst. Zij zullen tijdens het spel volgens noodzaak gebruikt worden.

De avonturenkaarten worden geschud en in een gesloten stapel naast het spelbord geplaatst. Dit zijn de avonturen die onze helden gedurende hun zwerftocht zullen beleven.

De toverkaarten worden eveneens geschud en in een gesloten stapel naast het spelbord geplaatst. Dit zijn de toverspreuken die tijdens het spel kunnen uitgesproken worden.

De speler van wie de spelfiguur het spel met toverspreuken mag beginnen (zoals vermeld op de persoonlijkheidskaart), neemt het overeenkomstig aantal toverspreuken van de stapel. Deze kaarten mag men niet aan de overige spelers laten zien (daarom worden deze kaarten gesloten naast de persoonlijkheidskaart geplaatst).

De talisman- en de uitrustingskaarten worden open naast het spelbord geplaatst. Hierbij worden de uitrustingskaarten in een aantal stapels onderverdeeld. Zo vormen de helmen, de riemen, enz. elk een aparte stapel.

Ook de karakter- en de padkaarten worden naast het spelbord geplaatst zodat zij tijdens het spel (indien nodig) gebruikt kunnen worden.

Daarna gooien de spelers om beurt ten einde de startspeler te bepalen.

4 Samenvatting van het spel

Elke speler bezit een eigen spelfiguur met een eigen karakter en enkele speciale gaven die hem van nut zullen zijn tijdens het spel. De spelfiguren bewegen op het spelbord volgens de worp van de dobbelsteen. Een beweging kan echter ook het gevolg zijn van een toverspreuk, een vreemde ontmoeting of een magische plaats. Nadat deze verplaatsing werd uitgevoerd, ontmoet de spelfiguur eventueel een andere spelfiguur op die plaats of volgt hij de instructies van het vakje op. Meestal geven de instructies de opdracht om één of meerder avonturenkaarten om te draaien. De avonturenkaarten bepalen dan wat er gebeurt. De volgende situaties kunnen voorkomen :

- het vinden van een voorwerp
- het ontmoeten van een monster of geest
- een andere gebeurtenis.

De speler gaat eerst een gevecht aan met de eventueel aanwezige monsters. Daarna mag hij eventueel aanwezige schatten of voorwerpen verzamelen. Op deze wijze worden de avonturiers steeds sterker. Wanneer de spelers denken dat hun spelfiguur sterk genoeg is, verplaatsen ze hun figuur naar het midden van het spelbord om de Kroon van de Heerser te bemachtigen.

Het spel is vrij eenvoudig. Wel dient men de spelregels aandachtig te lezen, omdat er zeer veel verschillende situaties mogelijk zijn (door de verschillende toverspreuken, de vele avonturenkaarten, de verschillende eigenschappen van de spelfiguren, enz.). De spelregels zijn zo opgesteld dat de spelvolgorde grotendeels wordt gerespecteerd. Wanneer andere spelregels hetzelfde onderdeel behandelen, wordt er naar die passages verwezen.

5 Doel van het spel

Het doel van het spel is het bemachtigen van de talisman Kroon van de Heerser. Deze krachtige talisman bevindt zich in het centrum van het spelbord. Wanneer men deze talisman bezit, dan kan men de overige spelers bezweren. Hierdoor zullen zij uit het spel verdwijnen. De spelers zullen in het begin voornamelijk in de grens- en tussenprovincie reizen ten einde hun lichaamskracht, intelligentie en aantal levens te verhogen. Wanneer zij sterk genoeg zijn, zullen zij de sprong wagen naar de centrale provincie. Hierbij dienen zij in het bezit te zijn van een talisman waardoor zij de Vallei van het Vuur kunnen betreden en bijgevolg de Kroon van de Heerser kunnen bereiken.

6 Spelregels i.v.m. de spelfiguren

6.1 Lichaamskracht

Lichaamskracht is de fysieke kracht die een spelfiguur bezit. Deze kracht is van belang bij lijf aan lijf gevechten en zal in sterke mate het verloop van het gevecht bepalen (zie 6.16 : 1-10). Naast het gevecht kan lichaamskracht een rol spelen in verschillende spelsituaties. De fysieke kracht van een spelfiguur wordt naast zijn persoonlijkheidskaart bijgehouden d.m.v. rode schijfjes.

6.1.1 De rode schijfjes geven enkel de eigen lichaamskracht weer. Tijdens het spel kan het oorspronkelijke aantal verhogen door het verzamelen van punten. Bijkomende lichaamskracht, verkregen door magische voorwerpen of door vrienden, wordt niet bijgehouden door deze schijfjes. Zij wordt echter wel in rekening gebracht en opgeteld bij de lichaamskracht van de figuur (Indien dit noodzakelijk is en indien het optellen toegelaten is.).

6.1.2 Verlies van lichaamskracht

Wanneer een figuur lichaamskracht verliest, wordt zijn puntenaantal aangepast naargelang het geleden verlies.

6.1.3 De lichaamskracht van een spelfiguur kan echter nooit lager zijn dan zijn initieel toegekende kracht. M.a.w. de lichaamskracht aangegeven op de persoonlijkheidskaart is het minimum aan kracht waarover een figuur beschikt.

6.1.4 Verzamelen van lichaamskracht

Een spelfiguur wint aan kracht door het verslaan van dieren, monsters en draken tijdens een fysiek gevecht. Wanneer hij zo'n tegenstander overwint, dan behoudt hij deze avonturenkaart. Deze kaart(en) kan dan worden omgezet in supplementaire lichaamskracht. De spelfiguur ontvangt één lichaamskracht per 7 punten lichaamskracht van zijn tegenstanders. Wanneer een speler deze punten omzet, dan dient hij de nodige kaarten op de aflegstapel avonturenkaarten te leggen.

6.1.5 De Lichaamskracht mag ook direct na het gevecht worden aangepast.

6.1.6 Lichaamskracht van een spelfiguur

De totale lichaamskracht van een spelfiguur tijdens het spel is de som van de rode schijfjes verhoogd met de kracht van zijn partners en met de waarde van gewone en magische voorwerpen die hij op dat ogenblik mag aanwenden.

Opmerking: Men mag in een gevecht slechts één gevechtsvoorwerp aanwenden.

Bijvoorbeeld

Een krijger bezit een lichaamskracht van 5 punten (aangegeven door een rood schijfje). Tevens bezit hij een zwaard (een gevechtsvoorwerp dat hem in een gevecht bijkomende waarde in lichaamskracht oplevert) en een magische riem (een voorwerp die de lichaamskracht met 2 waardes verhoogt). Bovendien wordt hij vergezeld van een vriend, nl. de éénhoorn (een partner die hem een bijkomende levenskrachtpunt oplevert). Het totale aantal lichaamskrachtpunten van deze krijger bedraagt 9 punten indien hij alles mag aanwenden. Deze krijger bevindt zich op "De vervloekte open plek" ("Clairière Maudite"). Op deze locatie verliezen zowel de magische als de gewone voorwerpen hun kracht. Hierdoor bedraagt de lichaamskracht van de krijger slechts 6 (5 +1 afkomstig van de éénhoorn), zelfs al gaat het om een gevechtssituatie.

6.2 Intelligentie

De intelligentie slaat vooral op het magisch karakter van de spelfiguren en is essentieel in psychische gevechten (geestelijke gevechten). Bovendien bepaalt de intelligentie het aantal toverspreuken waarover een spelfiguur mag beschikken. De intelligentie van een spelfiguur wordt bijgehouden aan de hand van de blauwe schijfjes (geplaatst naast zijn persoonlijkheidskaart).

6.2.1 . De blauwe schijfjes geven enkel de eigen intelligentie weer. Tijdens het spel kan het oorspronkelijke aantal verhogen door het verzamelen van punten. Bijkomende intelligentiepunten verkregen door magische voorwerpen of door vrienden, worden niet bijgehouden door deze schijfjes. Zij worden echter wel in rekening gebracht en opgeteld bij de intelligentie van de figuur (Indien dit toegelaten is door de spelregels.).

6.2.2 Verlies van intelligentie

Wanneer een figuur intelligentie verliest, dan past men zijn aantal schijfjes aan (volgens het geleden verlies).

6.2.3 De intelligentiewaarde van een spelfiguur kan echter nooit lager zijn dan zijn initieel toegekende intelligentie. M.a.w. de intelligentiewaarde aangegeven op de persoonlijkheidskaart is het minimum aan intelligentie waarover een figuur beschikt.

6.2.4 Verzamelen van intelligentie

De intelligentie van een figuur kan alleen verhogen als gevolg van een avontuur.

6.2.5 De totale intelligentie van een spelfiguur

De totale intelligentie van een spelfiguur tijdens het spel is de som van de blauwe schijfjes verhoogd met de intelligentie van zijn partners en met de waarde van magische voorwerpen die op dat ogenblik mogen aangewend worden.

6.2.6 Aantal toverspreuken van een spelfiguur

Het aantal spreuken waarover een spelfiguur tijdens het spel kan beschikken, hangt af van intelligentiewaarde. Zo geldt voor elke spelfiguur het volgende:

Intelligentie v/e spelfiguur	1	2	3	4	5	6 en meer
Aantal toverspreuken waarop de spelfiguur recht heeft	0	0	1	2	2	3

Dit aantal kan enkel overschreden worden wanneer een spelfiguur in het bezit is van "La baguette magique".

6.2.7 Alle spelfiguren hebben (naargelang hun intelligentie) recht op een aantal spreuken zoals aangegeven in de tabel. Alleen spelfiguren die speciale eigenschappen bezitten starten reeds met een aantal toverspreuken. De overige spelers kunnen slechts spreuken verzamelen door hun intelligentieniveau te verhogen. Het verhogen van intelligentie kan enkel het gevolg zijn van een ontmoeting of van een gebeurtenis.

6.2.8 Wanneer een speler over meer spreuken beschikt dan toegelaten door zijn intelligentieniveau, dan moet hij direct de overtollige spreuken op de aflegstapel toverkaarten plaatsen. Hij mag wel zelf beslissen welke spreuken hij zal wegleggen.

Bijvoorbeeld

Een magiër met een eigen intelligentie van 5 is in het bezit van de Kroon van Salomon (een magisch voorwerp dat 2 bijkomende intelligentiepunten oplevert) wat hem in totaal een intelligentieniveau van 7 oplevert. Bijgevolg heeft hij recht op 3 toverspreuken. Wanneer hij zich nu echter op "De vervloekte open plek" ("Clairière Maudite") bevindt, vervallen de bonuswaarden van alle voorwerpen. Zolang deze spelfiguur op deze plaats blijft, bedraagt zijn totale intelligentie slechts 5 punten. Op dat ogenblik heeft hij dan ook maar recht op 2 toverkaarten en moet hij er één afleggen.

6.3 De goudvoorraad van de spelers

Beurzen met goudstukken geven aan de spelers de mogelijkheid om uitrusting en diensten te betalen. De rijkdom van de spelfiguren wordt bijgehouden d.m.v. gele schijfjes (elk voorzien van een beurs). Ook deze schijfjes worden naast de persoonlijkheidskaart van de spelers geplaatst. De goudvoorraad van een speler zal aangroeien als gevolg van verschillende avonturen.

6.3.1 Elke speler begint het spel met één beurs gevuld met goudstukken.

6.3.2 De vraagprijs voor de uitrusting of diensten wordt steeds uitgedrukt in beurzen (Eén "O" duidt op 1 beurs, terwijl 3 "O" duiden op 3 beurzen.).

6.3.3 De aankoop van uitrustingsstukken door de spelers wordt steeds met goud uit de eigen voorraad betaald.

6.3.4 Wanneer het verworven goud niet afkomstig is van een tegenspeler, dan zal het goud steeds uit de algemene goudreserve komen.

6.3.5 Elke speler mag zoveel goud hebben als hij wil (Het aantal voorwerpen die een held kan bezitten is echter wel beperkt!).

6.4 Levenspunten

Het aantal levens waarover een held beschikt is de aanduiding van zijn vitaliteit. Levenspunten kan men verliezen in fysieke en psychische gevechten evenals in ontmoetingen met vreemde fenomenen. De vitaliteit of levenskracht van een figuur wordt bijgehouden d.m.v. de groene schijfjes (Zij worden eveneens geplaatst naast de persoonlijkheidskaart van de spelfiguur).

6.4.1 Elke spelfiguur start het spel met 4 levenspunten.

6.4.2 Wanneer een speler één of meerdere levens verliest, dan wordt dit aantal verwijderd uit zijn levensvoorraad.

6.4.3 De spelfiguur die zijn volledige voorraad levenspunten heeft opgebruikt sterft en wordt van het spelbord verwijderd. Al zijn bezittingen (zowel magische als gewone voorwerpen), zijn vrienden als zijn goudvoorraad worden open op het vakje van het spelbord geplaatst waar de betrokken figuur werd gedood. De lichaamskracht- en de intelligentiepunten verdwijnen terug in de reservevoorraad. De overblijvende spreuken worden op de aflegstapel toverkaarten geplaatst. De persoonlijkheidskaart verdwijnt eveneens uit het spel. Deze speler kan opnieuw in het spel komen met een andere spelfiguur die blindelings wordt getrokken en die nog niet heeft deelgenomen aan het spel. Het opnieuw deelnemen kan slechts wanneer nog geen enkele speler de talisman Kroon van de Heerser heeft bereikt. Wanneer dit wel het geval is, dan eindigt het spel voor deze speler.

6.4.4 Verzamelen van levenspunten

Levenspunten kunnen enkel verzameld worden bij ontmoetingen of bij genezingen. De situatie wordt dan d.m.v. de schijfjes uit de reservestapel aangepast.

6.4.5 Er is geen maximum vastgelegd voor het aantal levenspunten waarover een spelfiguur mag beschikken.

6.4.6 Genezing

Bij een genezing ontvangt een held per beurt slechts 4 levenspunten.

6.5 De voorwerpen

Zowel gewone als magische objecten worden in de spelregels voorwerpen genoemd. Tijdens het spel zullen de spelfiguren allerlei voorwerpen verzamelen als gevolg van ontmoetingen en ontdekkingen. Zij worden open onder de persoonlijkheidskaart van de spelers geplaatst.

6.5.1 Alle voorwerpen in het bezit van een speler dienen steeds zichtbaar te zijn voor de andere spelers.

6.5.2 Geen enkele spelfiguur mag een voorwerp in zijn bezit hebben waarop hij geen recht heeft. In dat geval blijft het betrokken voorwerp open liggen op het vakje waar de speler het heeft ontdekt.

BIJVOORBEELD

De moordenaar ontdekt de "Heilige Lans" (De "Sainte Lance" is een magisch voorwerp) die enkel mag gebruikt worden door figuren met een goede of neutrale ingesteldheid. Om deze reden kan hij dit voorwerp niet gebruiken en moet hij het laten liggen op de plaats waar hij het gevonden heeft.

6.5.3 Beperking van het aantal voorwerpen

Een spelfiguur kan slechts 4 voorwerpen (Hij mag wel een onbeperkte goudvoorraad bezitten.) meenemen tenzij hij over een lastdier beschikt.

6.5.4 Een spelfiguur kan altijd beslissen om een voorwerp achter te laten op het vakje waarop hij staat.

6.5.5 Elke speler met meer dan 4 voorwerpen, zal zelf moeten beslissen welke voorwerpen hij wenst te behouden en welke hij zal achterlaten. De overtollige voorwerpen blijven dan openliggen op het vakje waar hij ze achter laat.

BIJVOORBEELD

Een magiër bezit een muilezel die hij gebruikt voor het vervoeren van 10 voorwerpen. De dief ontvreemdt het lastdier van de magiër. Hierdoor kan de magiër slechts 4 voorwerpen met zich meenemen en moet hij dus 6 voorwerpen plaatsen op het vakje waar hem zijn muilezel werd ontnomen. De dief zal dan deze voorwerpen opeisen (indien hij deze voorwerpen mag bezitten).

6.6 De vrienden

Tijdens het spel zullen de helden andere figuren en personen ontmoeten die vrienden kunnen worden. Zij worden eveneens naast de persoonlijkheidskaart van de spelfiguren geplaatst.

6.6.1 Alle vrienden van een spelfiguur liggen steeds open.

6.6.2 Een speler kan over zoveel vrienden beschikken als hij wenst.

6.6.3 Het verlies van een vriend

Een vriend kan omkomen (bijvoorbeeld in het vakje van de Vampier) of hij moet om een andere reden worden verwijderd. In beide gevallen wordt de kaart op de aflegstapel avonturenkaarten geplaatst.

6.6.4 Een spelfiguur kan altijd een vriend achterlaten door die kaart te plaatsen op het vakje waarop de held zich op dat moment bevindt.

6.7 Aard van een spelfiguur

Elke spelfiguur heeft een bepaalde aard toegewezen gekregen via zijn persoonlijkheidskaart: goedaardig - neutraal - kwaadaardig. Er zijn voor- en nadelen aan de ingesteldheid goed- en kwaadaardig. De figuren met een neutrale ingesteldheid genieten geen voordelen maar worden dan ook niet negatief beïnvloed. De aard van de spelfiguren kan tijdens het spel veranderen.

6.7.1 Verandering van aard

Wanneer een spelfiguur van aard verandert, dan neemt hij een ingesteldheidskaart uit de reserve om deze wijziging kenbaar te maken. Deze kaart geeft dan zijn nieuwe aard aan. Verandert de figuur terug van ingesteldheid, door terug te keren naar zijn oorspronkelijke aard, dan legt men deze kaart terug in de reserve.

6.7.2 Geen enkele spelfiguur mag meerdere keren per beurt van aard veranderen (zelfs de Druide niet).

6.7.3 Wanneer een speler van ingesteldheid verandert, dan dient hij er rekening mee te houden dat hij eventueel magische voorwerpen bezit die niet overeenstemmen met zijn nieuwe aard. Is dit toch het geval, dan moet hij deze voorwerpen direct achterlaten.

6.8 Speciale gaven

Elke spelfiguur bezit één of meerder speciale talenten die gedetailleerd zijn weergegeven op de persoonlijkheidskaart. De modaliteiten en toepassingsmogelijkheden van deze gaven zijn er uitvoerig beschreven.

6.8.1 In het geval er toch tegenstrijdigheden optreden tussen deze gaven en de spelregels, primeren de spelregels.

6.9 Toverspreuken

Op elke toverkaart staat duidelijk vermeld wat het effect is van de spreuk en wanneer zij mag worden uitgesproken,.

6.9.1 Elke spelfiguur kan toverspreuken uitspreken.

6.9.2 De toverspreuken worden steeds verdekt op tafel geplaatst. De spelers mogen immers elkaars spreuken niet zien.

6.9.3 Wanneer een speler meer spreuken bezit dan toegelaten, dan zal hij de overtollige kaarten op de aflegstapel plaatsen.

6.9.4 Het bekomen van toverspreuken

Het aantal spreuken waarop een spelfiguur recht heeft, is functie van zijn bereikte intelligentiewaarde (zie 6.2.6). Het intelligentieniveau kan verhogen door de avonturen die de spelers beleven. Sommige spelfiguren beginnen het spel met een aantal toverspreuken.

6.9.5 De spreuken worden genomen van de stapel toverkaarten. Wanneer deze stapel ontoereikend is, wordt de aflegstapel omgedraaid en goed door elkaar geschud. Op deze wijze komen er opnieuw toverkaarten in het spel.

6.9.6 Het uitspreken van toverspreuken

Een spreuk kan pas uitgesproken worden op het ogenblik voorzien door de toverkaart. Nadat de spreuk werd gebruikt, verdwijnt ze op de aflegstapel toverkaarten.

6.9.7 De spreuken die de medespelers bezweren, zijn van toepassing voor het volledige spelbord ongeacht waar deze spelers zich bevinden. De spreuken die effect hebben op creaturen, zijn enkel van toepassing in de grens- en tussenprovincie (6.14.4).

6.9.8 De toverspreuk van de Heerser

Ongeacht het karakter van de spelfiguur die zich bij de talisman Kroon van de Heerser bevindt (6.14.9), zal deze figuur steeds een bezwering uitspreken t.a.v. de andere spelers. Hij moet hiervoor de dobbelsteen gooien. Bij een worp van 1, 2 en 3 blijft de spreuk zonder gevolg. Is het resultaat een 4, 5 of 6, dan verliezen alle andere spelfiguren één leven. Wordt een figuur op deze wijze gedood, dan eindigt voor deze speler het spel.

DE SPELREGELS I.V.M. HET SPELVERLOOP

6.10 Spelbeurt van een speler

6.10.1 De spelbeurt van elke speler bestaat uit twee opéénvolgende delen :

- 1) de beweging van de spelfiguur
- 2) de ontmoetingen of avonturen

6.10.2 Wanneer een speler zijn beurt heeft beëindigd, dan is de speler aan de linkerzijde aan de beurt.

6.11 Beweging van de spelfiguren

6.11.1 Beweging in de grens- en tussenprovincie

De speler gooit de dobbelsteen en verplaatst overeenkomstig de worp zijn figuur op het spelbord (Opmerking : Er wordt van deze regel afgeweken wanneer de verplaatsing het gevolg is van een spreuk, van speciale gaven of van een gebeurtenis. In die gevallen zijn de voorwaarden voor de verplaatsing duidelijk vermeld.). Hij mag zelf bepalen of zijn figuur zich naar links of naar rechts zal begeven.

6.11.2 Tijdens de verplaatsing kan de speler niet meer van richting veranderen tenzij de speler zich van de grens- naar de tussenprovincie (of omgekeerd) begeeft.

6.11.3 Beweging in de centrale provincie

Hier wordt er niet met de dobbelsteen gegooid voor de verplaatsing van de spelfiguren. Elke figuur wordt slechts één vakje per beurt verplaatst.

6.11.4 De instructies van elk vakje dienen volledig te worden uitgevoerd vooraleer een andere speler aan de beurt komt.

6.11.5 Vluchten in de centrale provincie

Een speler kan op elk moment beslissen om terug te keren naar "De Gevarenlakte" (Plaine du Péril). De beweging blijft echter beperkt tot één enkel vakje. De instructies moeten bij het vluchten niet worden uitgevoerd.

6.11.6 De Kroon van de Heerser

De talisman Kroon van de Heerser kan enkel bereikt worden via "De Vallei van het Vuur" (La vallée du Feu). Om deze vallei te kunnen betreden moet men in het bezit zijn van een talisman. Wanneer dit niet het geval is, dan moet men rechtsomkeer maken (6.11.5).

6.11.7 Een speler die bij de talisman Kroon van de Heerser staat, moet zich niet meer verplaatsen

6.11.8 Verplaatsing tussen grens- en tussenprovincie

De grensprovincie is met de tussenprovincie verbonden door de brug over de onweersrivier. Deze brug verbindt het vakje van de schildwacht (grensprovincie) met het heuvelvakje (tussenprovincie).

6.11.9 De onweersrivier kan ook worden overgestoken d.m.v. een vlot, maar de oversteek kan ook het gevolg zijn van een avontuur.

6.11.10 Het vakje van de schildwacht

De spelfiguren kunnen langs beide oevers de rivier via de brug oversteken, op voorwaarde dat hun dobbelsteenworp voldoende hoog was.

6.11.11 De schildwacht valt wel de figuren aan die vanuit de grensprovincie via de brug de tussenprovincie wensen te bereiken. De spelfiguur is dan ook verplicht om de schildwacht te overmeesteren (in een gevecht zie 6.16.1-4). Anderzijds kan hij besluiten om het gevecht met de schildwacht te ontvluchten (6.18.1-3).

6.11.12 De speler die erin slaagt om de schildwacht te ontwijken of te overmeesteren, kan aansluitend zijn weg vervolgen in de tussenprovincie. De spelers die niet slagen in hun opzet, verliezen een levenspunt en hun beweging eindigt in het vakje van de schildwacht. Bij gelijke stand verliest de speler geen levenspunt, maar mag hij de brug niet over en eindigt zijn beurt eveneens op het vakje van de schildwacht.

6.11.13 De schildwacht valt geen figuren aan die geen gebruik maken van de brug en die enkel op doortocht zijn in de grensprovincie. Dit is ook het geval voor spelers die vanuit de tussenprovincie naar de grensprovincie reizen. Zij kunnen de overtocht via de brug zonder risico ondernemen. Willen spelers in een latere beurt terug naar de tussenprovincie via de brug, dan worden zij weerom door de schildwacht tegen gehouden.

6.11.14 Wanneer een speler vanuit een andere provincie komt, mag hij van richting veranderen in de nieuwe provincie.

BIJVOORBEELD

De dief bevindt zich op het kerkhof (cimetière) en hij mag, als gevolg van de dobbelsteenworp, zes velden worden verplaatst. De speler beslist om met zijn spelfiguur via de schildwacht binnen te dringen in de tussenprovincie. Wanneer hij het vakje van de schildwacht passeert, wordt hij aangevallen. De speler maakt gebruik van een toverspreuk waardoor de schildwacht versteend wordt en hij ongemoeid de brug kan oversteken. Hij belandt op deze wijze in de tussenprovincie op het vakje van de heuvels. Hij beslist om verder te gaan in de linkse richting waardoor hij zijn beweging beëindigt op het vakje "De Poort van de Macht" (Portail du Pouvoir).

6.11.15 Het vlot

Elke speler die de rivier wenst over te steken kan dit ook door een vlot te bouwen, door er één aan te kopen of door er één te krijgen (als gevolg van een avontuur).

6.11.16 Elke figuur die zich in een vakje met bos of woud bevindt en bovendien in het bezit is van een bijl, kan een vlot bouwen. Hij dient dit aan te kondigen en vervolgens slaat hij een beurt over (6.11.18).

6.11.17 Nadat de speler die een vlot bouwde een beurt heeft overgeslagen, kan hij zich verplaatsen naar het vakje aan de overzijde van de rivier (recht tegenover het bos of woud waar het vlot werd gebouwd).

6.11.18 De speler die gebruik maakt van een vlot, moet de dobbelsteen niet gooien om zich te verplaatsen. Hij wordt eigenlijk alleen maar over de rivier geplaatst, nl. naar het eerstvolgende vakje aan de overzijde van de rivier.

6.11.19 Een vlot kan nooit door de andere spelers worden afgenomen (Dit is wel toegelaten voor de andere voorwerpen). Wanneer een vlot wordt achtergelaten op het spelbord, dan verdwijnt deze kaart op de aflegstapel (avonturenkaarten of uitrustingskaarten). Zelfs wanneer het vlot niet werd gebruikt om de rivier over te steken verdwijnt het uit het spel.

6.11.20 Beweging van de tussenprovincie naar de centrumprovincie
De Poort van de Macht verbindt de beide provincies met elkaar.

6.11.21 De spelers kunnen enkel via "De Poort van de Macht" de centrumprovincie bereiken.

6.11.22 De spelers moeten deze poort proberen te openen, telkens zij naar de centrumprovincie willen gaan.

6.11.23 De spelers die door de poort wensen te gaan, moeten met een dobbelsteen gooien. De bewegingsworp dient wel voldoende hoog te zijn om deze beweging te mogen uitvoeren.

6.11.24 Een speler die de poort probeert te openen moet de instructies vermeld op het vakje uitvoeren. Wanneer de speler erin slaagt om deze poort te openen, dan beëindigt hij zijn beurt op het vakje "De Gevarenlakte" (Plaine du Péril) van de centrumprovincie. Slaagt hij er niet in om de poort te openen, dan blijft hij staan op het vakje van de poort.

6.11.25 Een speler die zijn beurt juist eindigt op het vakje van de poort, mag in die beurt geen poging meer ondernemen om de poort te openen.

6.11.26 Een speler die vanuit de centrumprovincie terug wenst te keren naar de tussenprovincie, kan dit doen zonder dat hij de poort moet openen. Hij verplaatst dan zijn spelfiguur vanuit "De Gevarenlakte" naar "De Poort van de Macht". Dit is dan wel de enige beweging die in deze beurt is toegelaten.

6.12 Het bekomen van openliggende kaarten op het spelbord

6.12.1 Elke speler kan tijdens zijn tocht openliggende kaarten tegenkomen op het spelbord. Deze kaarten kunnen zijn : vrienden, goudstukken, gewone en magische voorwerpen. De speler die op zo'n vakje eindigt, mag alle kaarten van het spelbord nemen, tenzij:

1 : Er nog een vijandige kaart op dit vakje ligt (6.13.5)

2 : De instructies van dit vakje zeggen dat er avonturenkaarten moeten getrokken worden (6.13.4)

BIJVOORBEELD

De minstreel komt op het vakje van de woestijn, waar 6 kaarten openliggen : twee zakken met goud, het jonge meisje (een vriendin), een fles met water, een zwaard, een magische ring en een talisman (twee magische voorwerpen). Deze zaken werden er achtergelaten door de profetes nadat zij werd omgetoverd in een pad. De minstreel bezit reeds over 3 voorwerpen: een maliënkolder, een strijdbijl en een amulet (magisch voorwerp). Hij kan zonder probleem de twee zakken met goud nemen. Het meisje kan eveneens zijn vriendin worden. Het nemen van de voorwerpen is echter een probleem. Omdat hij slechts 4 voorwerpen met zich kan meedragen (6.5.3), zal hij een doordachte keuze moeten maken uit de aangeboden voorwerpen. De instructies van het woestijnvakje zijn duidelijk en zeggen dat de held een levenspunt verliest tenzij hij in het bezit is van een fles water. In dit opzicht is de aanwezige fles water zeker interessant. Anderzijds heeft hij niet veel aan deze fles. Omdat hij het spel begonnen is zonder toverspreuken en omdat zijn intelligentie tot nu toe ontoereikend was om over toverspreuken te mogen beschikken, besluit hij om de magische ring te nemen die hem twee extra intelligentiepunten oplevert. Hierdoor beschikt hij nu over voldoende intelligentiepunten en trekt hij direct een toverkaart van de stapel. De spreuk die hij getrokken heeft is een spreuk die hem bescherming biedt wanneer hij levenspunten moet afstaan. Dit is uiteraard een gelukstreffer, want nu heeft hij de fles water niet meer nodig. Vervolgens ruilt hij de magische amulet (die hij op het woestijnvakje plaatst) om tegen de aangeboden talisman. Op dit moment bezit hij dus 4 voorwerpen: een maliënkolder, een strijdbijl, een magische ring en een talisman.

Nu moet hij de instructies van het woestijnvakje opvolgen, nl. een levenspunt verliezen. Hij verzet zich hiertegen door een beschermingsspreuk uit te spreken, waardoor hij geen levenspunt moet inleveren. Dankzij de magische ring mag hij direct een andere toverkaart trekken i.p.v. de zojuist weggelegde spreuk. Op deze wijze eindigt uiteindelijk zijn beurt. Wanneer deze held zich in de volgende beurt zal verplaatsen, dan zal hij de volgende voorwerpen zichtbaar achterlaten: een zwaard, een fles water en een amulet. Deze zaken kunnen dan door een andere held worden opgepikt.

6.13 Avonturen in de grens- en tussenprovincie

6.13.1 De spelers kunnen slechts avonturen beleven op het vakje waarop zij hun beweging eindigen of op het vakje waarop zij werden getransporteerd als gevolg van een eerder avontuur. Zij kunnen in geen geval een avontuur oproepen in hun startvakje.

6.13.2 Een held heeft echter wel de keuze : ofwel zal hij een andere held (aanwezig op dit vakje) "ontmoeten" ofwel zal hij de instructies van het vakje opvolgen.

6.13.3 Een ontmoeting met een andere held

Deze ontmoeting kan onder twee vormen verlopen. De speler die aan beurt is, valt in een gevecht (lichamelijk of geestelijk) de andere speler aan (6.16 en 6.17) of hij maakt gebruik van één van zijn speciale gaven t.a.v. de andere speler (bijvoorbeeld het beroven van de andere speler).

6.13.4 Vakjes waar men één of meerdere kaarten moet trekken.

Elke speler moet de instructies van het vakje opvolgen. Moet men kaarten trekken, dan zijn dit steeds avonturenkaarten. Men neemt steeds nieuwe kaarten van de stapel. Bevinden er zich reeds allerlei kaarten op het vakje waarop een speler terecht komt, dan gaat hij na hoeveel avonturenkaarten er reeds aanwezig zijn. Wanneer er onvoldoende avonturenkaarten aanwezig zijn (volgens de instructies van het vakje), dan wordt het tekort aangevuld met nieuwe kaarten. Deze kaarten vormen de avonturen die de helden zullen beleven op dit vakje (6.15.1-11).

6.13.5 Alle overige vakjes

De helden volgen de instructies van het vakje op. Eventuele vijanden (6.15.5-6) aanwezig op dit vakje moeten wel eerst overwonnen worden (6.16.1-5, 6.17.1-2) tenzij de speler deze ontvlucht (6.18.1-3). Vervolgens kan de held de aanwezige goudvoorraad, partners, magische en gewone voorwerpen wegnemen. Bepaalde instructies op de vakjes zijn voor de spelers verplicht terwijl andere facultatief zijn.

BIJVOORBEELD:

De heks bevindt zich op het vakje van de tempel en werpt met de dobbelsteen een twee. Zij kan nu verplaatst worden naar het vakje "Runes" of naar "l'oasis". Op dit ogenblik bevindt er zich op het vakje "Runes" reeds een draak (een open avonturenkaart) en de instructies van dit vakje vermelden dat er maar één avonturenkaart moet gedraaid worden. De draak heeft een kracht van 7 en ontvangt nog een bonus van +2 bovenop de gevechtsworp (als gevolg van de mystieke Runes die er aanwezig zijn). Omdat de heks slechts 3 als kracht bezit, is het zeker dat zij een leven zal verliezen. Op het vakje van "l'oasis" bevindt zich de toverspreuk van HEX, getrokken door een andere speler. De heks zal ook hier een leven verliezen maar het vakje vermeldt dat er twee kaarten moeten getrokken worden waarvan de toverspreuk er één van is. Om deze reden wordt er een bijkomende avonturenkaart getrokken. De nieuwe kaart blijkt een andere draak te zijn die haar ogenblikkelijk aanvalt. De heks heeft tijdens deze beurt wel pech!

6.14 Avonturen in de centrale provincie

6.14.1 Een speler kan slechts een andere speler "ontmoeten" op de vakjes "De Gevarenvlaakte" (La Plaine du Péril) en "De Vallei van het Vuur" (La Vallée du Feu).

6.14.2 Het "ontmoeten" van andere spelers gebeurt op dezelfde wijze als in de andere provincies.

6.14.3 Op de overige vakjes staan de avonturen duidelijk aangegeven en moeten zij strikt worden opgevolgd tenzij de held bezig is aan het terugtrekken (6.11.5).

6.14.4 Alle monsters, die men ontdekt in de centrale provincie, zijn immuun voor toverspreuken. Bovendien kunnen de helden onmogelijk aan deze monsters ontsnappen (6.18.3).

6.14.5 De Crypte

De Crypte is totaal verwoest. De spelers moeten eerst het puin ruimen voordat zij de tunnels kunnen ontdekken die hen naar de verschillende uitgangen zullen leiden. Wanneer een speler dit vakje betreedt, dan moet hij driemaal een dobbelsteen gooien en het resultaat optellen. Vervolgens trekt men van kracht van de spelfiguur (6.1.6) het bekomen totaal af. Dit bekomen getal zal dan bepalen waar de held de Crypte zal verlaten. De spelfiguur wordt dan onmiddellijk op het overeenkomstige vakje geplaatst, waarbij zijn beweging beëindigd wordt. De speler die in de Crypte zelf te voorschijn komt, kan de volgende beurt de Crypte op de gewone manier verlaten.

6.14.6 De mijnen

Om zijn weg te vinden in de mijnen, moet men intelligent zijn. Hier gelden dezelfde instructies als bij de Crypte, behalve dat hier het totaal van de dobbelsteenworp wordt afgetrokken van de intelligentie van de spelfiguur (6.2.5).

6.14.7 Het hol van de weerwolf

Telkens een speler dit vakje betreedt wordt de sterkte van de weerwolf bepaald d.m.v. een dobbelsteenworp. De weerwolf valt direct aan. Elke speler ontmoet een nieuwe weerwolf.

6.14.8 De hagedismannen

Telkens een speler dit vakje betreedt moet er gegooid worden om het aantal aanvallende hagedismannen te bepalen. Zij moeten één voor één bekampt worden tot de held één leven verliest. Op dat ogenblik wordt zijn beurt beëindigd. In zijn volgende beurt gaat hij dan verder met het gevecht tegen de overgebleven hagedismannen. Dit gaat zo door totdat alle tegenstanders verslagen zijn. In de volgende beurt mag hij dan verder gaan.

6.14.9 De Kroon van de Heerser

Staat er reeds een andere speler op deze plaats, dan ontstaat er een gevecht tussen beide spelers (6.13.3). Zijn er meerdere spelfiguren aanwezig, dan gaan zij onderling het gevecht aan. Indien er op deze plaats maar één figuur aanwezig is, dan mag deze speler bij elke beurt met de dobbelsteen gooien (6.9.8).

6.15 De avonturenkaarten

De volgende inlichtingen staan op de avonturenkaarten:

1. Het type avonturenkaart
2. De titel van de kaart
3. De volgorde waarin de spelers deze kaarten zullen beleven
4. De instructies of de effecten die deze kaart oproept

6.15.1 De avonturenkaarten waarop vermeld staat dat deze moeten geplaatst worden op een andere locatie dan daar waar ze ontdekt werden, hebben op dat ogenblik geen effect op de speler die ze heeft getrokken.

6.15.2 De avonturenkaarten worden eerst (voordat ze uitgevoerd worden) op volgorde geplaatst aan de hand van het cijfer bovenaan de kaart. Het avontuur met het laagste cijfer wordt het eerst beleefd.

6.15.3 De types avonturenkaarten

De verschillende types avonturenkaarten worden volgens hun volgorde van ontmoeten behandeld.

6.15.4 "1" Gebeurtenis

De instructies van de kaart moeten opgevolgd worden. Wanneer zij bepalen dat de speler een beurt moet overslaan, dan wordt de beurt van deze speler onmiddellijk beëindigd. Deze beurt geldt als de verloren beurt.

6.15.5 "2" De fysieke vijanden (zoals beesten, monsters en draken)

Deze creaturen vallen direct alle spelers aan die op dit vakje belanden (6.16.1-5). Overwonnen monsters (allen fysieke vijanden) worden door de spelers bijgehouden en kunnen omgeruild worden tegen krachtpunten (6.1.4).

6.15.6 "3" De psychische vijanden (zoals geesten en demonen)

De geesten vallen direct alle spelers aan die op dit vakje belanden. Deze creaturen gaan wel een geestelijk gevecht aan (op het vlak van de intelligentie 6.17.1-2).

6.15.7 Alleen wanneer de eerste kaarten met succes werden behandeld, kunnen de volgende avonturenkaarten ontdekt worden.

6.15.8 "4 " Vreemdelingen

Hier worden de instructies van de kaart opgevolgd.

6.15.9 "5" Vrienden, gewone en magische voorwerpen

Zij kunnen de eigendom worden van de spelers op voorwaarde dat alle aanwezige monsters, demonen of andere spelers werden overwonnen of gevlucht zijn. Opgelet : In sommige gevallen kunnen bepaalde kaarten geen eigendom worden van een speler (zie 6.5.2-3).

6.15.10 "6" De plaatsen

Hier worden de instructies van de kaart opgevolgd.

6.15.11 Avonturenkaarten die blijven liggen op het spelbord

Kaarten die overblijven na een ontmoeting blijven openliggen op het betrokken vakje van het spelbord.

VOORBEELD VAN EEN ONTMOETING MET AVONTURENKAARTEN :

De dwerg komt op het vakje van "De Verborgene vallei" ("La Vallée Cachée") waar vermeld staat dat er drie avonturenkaarten moeten getrokken worden. De volgende kaarten worden van de stapel genomen: 1 IMP (1 GEBEURTENIS), een beer (2 LICHAMELIJKE VIJAND) en een zak met goud (3 EEN VOORWERP). Hij moet eerst de IMP aanpakken. De dwerg gooit een vier waardoor de IMP hem naar de ruïnes transporteert, nog voor hij de kans krijgt om met de beer een gevecht aan te gaan en vervolgens het goud mee te nemen. De kaarten met de beer en het goud blijven dus op het vakje achter en vormen zo reeds twee van de avonturenkaarten die de eerstvolgende speler zal ontmoeten op dit vakje. De dwerg vervolgt zijn beurt door een nieuw avontuur te beleven in de ruïnes.

6.16 Het gevecht

6.16.1 Wanneer is er een gevecht?

1. Een spelfiguur wordt aangevallen door een vijand, een beest, een monster, een draak (6.15.5) of door gelijk welk ander creatuur met een fysieke kracht.
2. Een speler beslist om een tegenspeler d.m.v. een fysiek gevecht aan te vallen. Wanneer het om een gevecht gaat waarbij de kracht geen rol speelt, gaat het om een geestelijk gevecht (6.17.1-2).

6.16.2 De werking van een gevecht tegen vijanden en creaturen

De aangevallen speler moet voor de aanvang van het gevecht melden of hij het gevecht wenst te ontvluchten of niet. Besluit hij om niet te vluchten, dan begint de strijd.

6.16.3 Elke toverspreuk (die een speler wenst te gebruiken) moet voor de aanvang van het gevecht worden uitgesproken (m.a.w. voordat er met de dobbelstenen wordt gegooid)!

6.16.4 De speler gooit met de dobbelsteen waardoor de gevechtswaarde van zijn figuur de som is van de worp met de kracht van de figuur (6.1.6 men mag slechts gebruik maken van één wapen). Een tegenspeler gooit dan voor het creatuur en telt bij deze waarde de kracht van het creatuur op. Dit resultaat geeft dan de gevechtswaarde van het creatuur aan. Wanneer de gevechtswaarde van de spelfiguur hoger is dan die van het creatuur, wint hij het gevecht en wordt het monster gedood (6.15.7, 6.1.4). Is de gevechtswaarde van het creatuur echter groter, dan verliest de speler het gevecht en moet hij een levenspunt inleveren (Tenzij hij beroep doet op een voorwerp of een toverspreuk om zijn aantal levenspunten te vrijwaren). Bij verlies eindigt in elk geval de beurt van de spelfiguur. Bij gelijke gevechtswaardes is geen van beide strijders gewond en eindigt de spelbeurt.

6.16.5 Meerdere vijanden

Wanneer er zich meerdere creaturen bevinden in die locatie, dan vormen zij een team. Zij worden dan als één creatuur beschouwd waarvan de krachtwaardes worden opgeteld. Er moet dan ook maar één keer met de dobbelsteen worden gegooid.

6.16.6 De werking van een gevecht tegen ander spelfiguren

Ook hier heeft de aangevallen speler de mogelijkheid om te vluchten (6.18.1-2). Doet hij dit niet dan ontstaat er een gevecht.

6.16.7 De beide spelers hebben de mogelijkheid om (voor het gooien van de dobbelstenen) toverspreuken uit te spreken.

6.16.8 De gevechtswaarde van beide spelers wordt op dezelfde wijze bekomen zoals beschreven in 6.16.4. De speler met de hoogste gevechtswaarde wint de strijd. Bij een gelijke waarde blijven hun levenspunten onveranderd en wordt de strijd beëindigd (6.16.10).

6.16.9 De winnaar kan de verliezer verplichten om een levenspunt in te leveren (Dit kan vermeden worden door in de gunst van de winnaar te komen, nl. door hem om te kopen met goederen of toverkracht) of door een voorwerp of een zak met goud op te eisen. De spelbeurt wordt hierna beëindigd.

6.16.10 Gelijke gevechtswaardes

Bij gelijke gevechtswaardes is er niemand gewond en verandert er niets aan het aantal levenspunten.

6.17 Het geestelijk of psychisch gevecht

6.17.1 Wanneer vindt er een geestelijk gevecht plaats?

1. Een spelfiguur wordt aangevallen door een geest of demon (6.15.6).
2. Een speler valt een andere speler aan d.m.v. een geestelijk gevecht (Dan moet de spelfiguur beschikken over een speciale gave die hem (haar) in staat stelt om geestelijke gevechten aan te gaan).

6.17.2 De werking van een geestelijk gevecht

Dit gevecht wordt op dezelfde wijze uitgevoerd als een fysiek gevecht (6.16.2-10), maar op de volgende wijze aangepast:

1. De kracht wordt vervangen door de intelligentie.
2. Geen enkel voorwerp kan het verlies van levenspunten tegengaan.

6.18 De vlucht

6.18.1 Een spelfiguur kan door gebruik te maken van een speciale gave of een aangepaste toverspreuk (verstening (immobilisatie) of onzichtbaarheid) vluchten voor een vijandig creatuur of tegenspeler. De spelfiguur die vlucht kan niet worden aangevallen, noch beïnvloed worden door een toverspreuk tenzij het een versteningspreuk betreft. Elke speler kan aan een vijand ontsnappen die zich op het spelbord bevindt.

6.18.2 De vijanden waaraan men kan ontsnappen zijn :

1. Alles wat een speler aanvalt op de grens- en tussenprovincie.
2. Elke tegenspeler die een aanval uitvoert of die een speciale gave wenst toe te passen.
3. Elke creatuur beschreven door een avonturenkaart die men wenst te ontwijken, zoals de helleveeg (la mégère), I IMP of de heks.

6.18.3 In de centrale provincie kan men alleen vluchten voor tegenspelers.

6.19 De padden

6.19.1 Wanneer een speler omgetoverd wordt in een pad, dan verwijdert men zijn spelfiguur van het spelbord en vervangt men deze door een pad. Deze betovering duurt drie beurten. Na de derde spelbeurt komt de spelfiguur terug op het spelbord.

6.19.2 De padden kunnen niets met zich meenemen en hebben geen vrienden. M.a.w. de speler die omgetoverd werd in een pad moet al zijn eigendommen en vrienden zichtbaar achterlaten op het vakje waar hij van gedaante veranderde.

6.19.3 De padden bezitten slechts één kracht- en één intelligentiewaarde. Na de derde beurt krijgt de spelfiguur uiteraard zijn kracht en intelligentie terug van voor de metamorfose. Alle kracht of intelligentie die werden verzameld onder de vorm van een pad zijn evenwel voorgoed verloren.

6.19.4 Een pad moet niet met de dobbelsteen gooien om zich te verplaatsen, want bij elke beurt mag hij slechts één vakje verplaatst worden.

6.19.5 Padden kunnen geen toverspreuken uitspreken. Wanneer de spelfiguur terug transformeert naar zijn oorspronkelijke vorm, dan ontvangt hij terug zijn toverkracht.

6.19.6 Het aantal levenspunten van de pad is dit van de spelfiguur. Levenspunten die men verliest of wint onder de vorm van een pad blijven ook na de metamorfose behouden.

6.19.7 De padden ondergaan de overige spelregels zoals de gewone spelfiguren en moeten ook de avonturen van de vakjes ondergaan.

6.19.8 De pad bezit geen enkele speciale gave. De speciale gaven worden pas herwonnen nadat een spelfiguur terug in zijn oorspronkelijke vorm werd getransformeerd.

6.20 De talisman en de uitrustingskaarten

6.20.1 Wanneer een speler een uitrustingsstuk of talisman aankoopt, dan ontvangt hij die kaart.

6.20.2 Deze kaarten zijn te vergelijken met de avonturenkaarten die gewone of magische voorwerpen bevatten. Wel worden deze kaarten niet weggelegd op de aflegstapel avonturenkaarten, maar op de stapel uitrustingskaarten. Op dat moment kunnen zij terug worden aangekocht. Wanneer er geen uitrustingsstuk of talisman meer voorradig is, dan kan er op dat ogenblik niets worden aangekocht.

6.20.3 De aangekochte kaarten (zowel de uitrustingsstukken als de talisman) moeten, net zoals de overige kaarten (met uitzondering van de toverkaarten), open liggen bij de speler. Opmerking : uitrustings- en talismankaarten worden niet opgeteld bij het aantal voorwerpen waarover een speler mag beschikken.

DE WINNAAR VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als laatste op het spelbord overblijft.