

## INHOUD

- 3 Kerker-niveaus
  - De Vertrekken des Doods
  - De Zalen van de Angst
  - De Crypte van Zagore
- 1 Zagore-figuur
- 4 Helden:
  - Anvar de Barbaar
  - Stommel de Dwerf
  - Braxus de Krijger
  - Astromo de Tovenaar
- 1 Koopman
- 9 monsters voor niveau 1:
  - 2 Kobolden
  - 2 Orks
  - 2 Zombies
  - 3 Skeletten
- 6 monsters voor niveau 2:
  - 1 Trol
  - 2 Gruwels
  - 2 Chaos-Kampioenen
  - 1 Hellehoorn
- 1 monster voor niveau 3:
  - 1 Vuurdraak
- 2 bruggen
- Het Portaal der Verdoemden
- Schedelhal
- 4 x Heldenblad
- 85 uitrustingskaartjes:
  - 4 kaartjes voor Uithoudingsvermogen
  - 4 kaartjes voor Kracht
  - 4 kaartjes voor Monster Uithoudingsvermogen
  - 4 kaartjes voor Monster Kracht
  - 4 kaartjes voor Huurling
  - 4 x een Zwaard
  - 4 x een Maliënkolder
  - 4 x een Schild
  - 4 x een Helm
  - 4 x een Bijl
  - 4 x een Toverring
  - 4 x Elfenlaarzen
  - 12 x Geneeskrachtige Drank
  - 10 x een Toorts
  - 11 x een Magische Pijl
  - 4 kaartjes voor Muildier
- 34 Goudstuk-fiches
- 46 Gangkaartjes
- 16 Kamer-kaarten
- 55 Bezweringskaarten
- 24 Schatkist-kaarten
- 1 dobbelsteen met 10 zijden

## INLEIDING

In de *Legende van Zagore* heeft elke speler een Heldenrol: Anvar de Barbaar, Stommel de Dwerf, Braxus de Krijger of Astromo de Tovenaar.

De Helden moeten proberen de verschrikkelijke, ondoode tovenaars Zagore te verslaan. Je begint aan een zware tocht door de angstaanjagende Kerkeren onder de Vuurberg om uiteindelijk in de Crypte van Zagore te belanden, waar je tegenover de Tovenaar zelf komt te staan.

Zagore spreekt je toe tijdens je avonturen. Hij vaardigt bevelen uit en bestrijdt je uit alle macht wanneer je het waagt hem uit te dagen.

Eerst betreed je de Vertrekken des Doods, dan dring je dieper door naar de Zalen van de Angst. Deze beide niveaus hebben gangen vol valluiken en dodelijke monsters, die roekeloze waaghalzen overvallen en vernietigen. Je vindt geheime deuren en verborgen schatten. In elke kamer moet je een monster trotseren dat één of meer schatkisten bewaakt. En in deze schatkisten zitten de gouden amuletten en zilveren dolken die je nodig hebt om Zagore te verslaan.

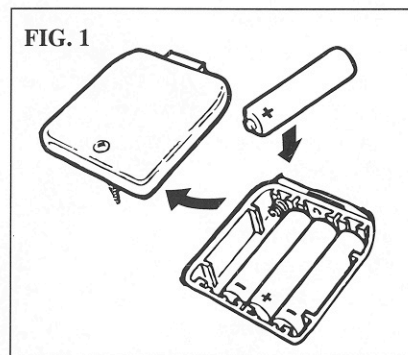
Als je veel kisten hebt gevonden en je hebt het gevoel dat jouw Held sterk genoeg is, dan steek je de brug over die leidt naar het Portaal der Verdoemden. Hierachter ligt de Drakengrot waar je de machtige Vuurdraak (die de grot bewaakt) verslaan moet. Pas dan kun je de Crypte van Zagore betreden en je klaarmaken voor het laatste en zwaarste gevecht: Zagore verslaan of alles verliezen!

## VOORBEREIDING

Bestudeer, voordat je de *Legende van Zagore* gaat opzetten, de afbeelding aan de binnenkant van het deksel zodat je weet wat alle figuren en onderdelen voorstellen.

### Batterijen plaatsen

Open het batterijencompartiment aan de onderkant van de speaker bij niveau 3 (zie de afbeelding hieronder). Plaats 4 R6-batterijen (niet meegeleverd), let op de plus- (+) en minsymbolen (-). Sluit het batterijencompartiment.



Controleer de batterijen door op ON te drukken. Je moet nu de stem van Zagore horen.

**Pas op:** als je niets hoort, zijn de batterijen misschien verkeerd geplaatst.

### LET OP: BATTERIJEN KUNNEN GAAN LEKKEN ALS ZE NIET GOED WORDEN GEPLAATST

Volg daarom de instructies goed op en lees ook de batterijverpakking.

Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar; gebruik geen alkaline en standaard batterijen door elkaar.

Verwijder lege of bijna lege batterijen en vervang deze door nieuwe batterijen. Verwijder de batterijen als het spel langere tijd niet wordt gebruikt.

## VOORBEREIDING VAN DE SPELONDERDELEN

Bekijk de afbeeldingen aan de binnenkant van het deksel voor een gedetailleerde omschrijving van de spelonderdelen. Maak de figuren voorzichtig los uit de plastic frames en de kaartjes uit het voorgestane karton. Verwijder met een schaar eventuele plastic uitsteekseltjes aan de figuren.

### DE KERKERS

Leg de drie speelborden (uit niveau 1, 2 en 3) neer, zoals afgebeeld aan de binnenkant van het deksel.

#### Niveau 1

##### De Vertrekken des Doods

Schud de grijze kaartjes en leg ze met de kant met de tekst omlaag op de 26 gangvakjes. Zet één monster voor niveau 1 (Kobold, Ork, Zombie of Skelet) in elk van de 9 kamers. Zet de Koopman-figuur in het Kerker-depot.

#### Niveau 2

##### De Zalen van de Angst

Schud voor niveau 2 de lichtbruine kaartjes en leg ze met de kant met de tekst omlaag op de 16 gangvakjes. Zet één monster voor niveau 2 (Trol, Gruwel, Chaos-Kampioen of Hellehoorn) in elk van de 6 kamers.

#### Niveau 3

##### De Crypte van Zagore

Schud de overgebleven kaartjes en leg ze met de kant met de tekst omlaag op de 4 gangvakjes. Zet de Vuurdraak in zijn Grot. Plaats tot slot Zagore in de Schedelhal.

Leg de uitrustingskaartjes met de goede kant omhoog naast het spel. Haal de schatkist-kaarten uit de rest van de stapel en leg ze met de goede kant omlaag naast het spel.

## DOEL VAN HET SPEL

De avontuurlijke tocht door de kerkers onder de Vuurberg naar de Crypte van Zagore volbrengen en daar de slechte, ondode tovenaars Zagore verslaan.

### DE UITRUSTING VAN DE HELDEN

Nadat je een Held hebt gekozen (Barbaar, Dwerg, Tovenaar of Krijger) pak je het volgende:

- jouw Held
- je Heldenblad
- 20 goudstukken
- 1 kaartje voor Uithoudingsvermogen
- 1 kaartje voor Monster Uithoudingsvermogen
- 1 kaartje voor Kracht
- 1 kaartje voor Monster Kracht

Elke speler krijgt 1 bezweringskaart en de rest van de stapel wordt met de goede kant omlaag naast het spel gelegd.

### HET HELDENBLAD

Op het Heldenblad kun je bijhouden hoeveel Uithoudingsvermogen, Kracht en uitrusting je Held heeft. Op de vakjes op elk Heldenblad staat de hoeveelheid uitrusting die een Held kan meenemen. Uitrusting, goud, Uithoudingsvermogen en Kracht worden op het Heldenblad bijgehouden met behulp van kaartjes. Het Heldenblad wordt ook gebruikt om het Uithoudingsvermogen en de Kracht van aanvallende monsters bij te houden.

De twee belangrijkste eigenschappen van iedere Held zijn Uithoudingsvermogen en Kracht. Uithoudingsvermogen betekent het vermogen van de Held om verwondingen te doorstaan. Een Held begint met een maximaal Uithoudingsvermogen van 6 punten. Zijn Uithoudingsvermogen neemt af door aanvallen van monsters en door valluiken. Er zijn echter Geneeskrachtige Dranken en bezweringskaarten waarmee een Held z'n Uithoudingsvermogen kan herstellen. Als het Uithoudingsvermogen daalt tot nul (of minder) is de Held bewusteloos en moet hij terug naar zijn startvakje. Nadat hij een beurt heeft overgeslagen, begint hij het spel opnieuw met maximaal Uithoudingsvermogen. Alle schatkist-kaarten die de Held bij zich had, moeten terug naar de stapel met schatkist-kaarten, maar zijn uitrusting mag hij behouden. Leg je kaartje voor Uithoudingsvermogen, voordat het spel begint, op je Heldenblad op het vakje met de 6.

Kracht betekent vechtkracht. De vechtkracht van een Held neemt toe naarmate hij meer wapens en pantsering verzamelt. Een Held heeft aan het begin van het spel Kracht 1. Ieder wapen heeft een bepaalde waarde, dus een Held die bijvoorbeeld een zwaard (+2) en een schild (+1) koopt, heeft een Kracht van 4.

Leg je kaartje voor Kracht, voordat het spel begint, op je Heldenblad op het vakje met de 1.

## WAPENUITRUSTING

Voordat het spel begint, mag je jouw 20 goudstukken gebruiken om wapenuitrusting te kopen. Neem de betreffende kaartjes en leg ze op je Heldenblad. Je kunt op verschillende manieren aan wapenuitrusting komen:

1. Door het aan het begin van het spel te kopen in het Kerker-depot;
2. Doordat je het vindt op de achterkant van een kaartje;
3. Door het na een gevecht of door toverkracht van een andere Held te stelen.

Op de achterkant van dit boekje vind je aanwijzingen over het gebruik van alle wapenrusting.

**Let op:** de bedragen die je voor wapenuitrusting moet betalen, zijn niet voor elke Held hetzelfde. Bijvoorbeeld: de Barbaar of de Krijger moeten voor de Toverring 5 goudstukken betalen, maar de Tovenaar maar 2.

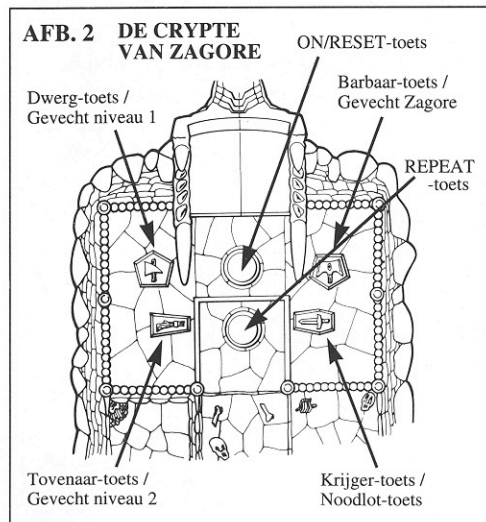
Als je alle wapenrusting die je wilt hebben of kunt betalen hebt gekocht en op je Heldenblad hebt gelegd, kan het avontuur beginnen.

## HET KERKER-DEPOT

Het Kerker-depot ligt in één van de Vertrekken des Doods en is toegankelijk voor alle Helden. Een Held die zijn beurt in het depot beëindigt, mag net zoveel wapenrusting kopen als hij kan betalen en kan meenemen. Bijvoorbeeld: de Barbaar mag alleen een zwaard kopen als hij genoeg geld heeft en nog geen zwaard bezit. Er mogen slechts twee Helden tegelijk in het Kerker-depot staan en zij mogen elkaar daar niet bevechten.

## DE CRYPTTE VAN ZAGORE

De toetsen waarmee de stem van Zagore wordt geactiveerd bevinden zich bij de Cryptte van Zagore (niveau 3).



Druk op de ON-toets. De stem van Zagore vraagt: "Wie daagt mij uit?" of "Wie waagt mij uit te dagen?". Als je dit hoort, druk je op de toets van jouw Held om aan te geven dat je uitdager bent. Zagore noemt de namen van de Helden die hun toets indrukken.

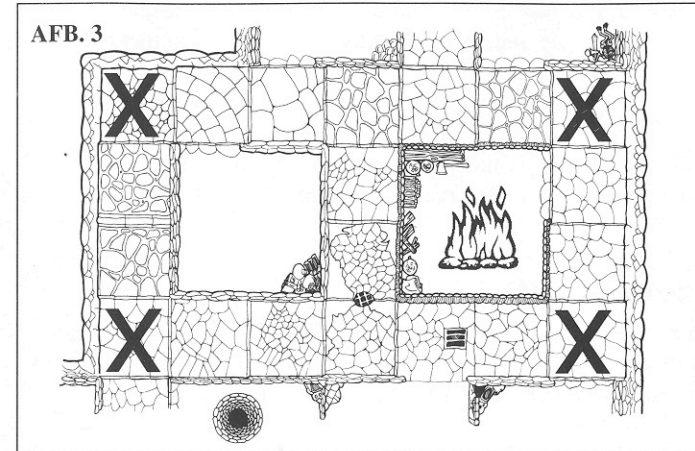
**Let op:** Laat Zagore uitspreken voordat je jouw Helden-toets indrukt, anders negeert hij je. Druk geen toetsen in van Helden die niet meespelen. Houd de toets ingedrukt totdat Zagore jouw Held noemt. Als je Zagore niet hoort of niet goed verstaat, druk je op REPEAT dan herhaalt Zagore zijn laatste zin.

## HET SPEL BEGINT

Druk de ON-toets in en daarna de betreffende Helden-toetsen (zie De Cryptte van Zagore).

Als alle Helden hun "start" hebben bevestigd, zegt Zagore welke Held mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Kies om de beurt één van de vier startvakjes in de Vertrekken des Doods (zie afbeelding 3). Zet je Held op je startvakje en draai het kaartje om. Volg de aanwijzingen op het kaartje.



## Solo Spel

Je kunt, als je wilt, 'De Legende van Zagore' ook alleen spelen. In dat geval pak je de Held van je keuze en druk je de juiste Helden-toets in, zoals hierboven staat beschreven.

Je kunt gaan spelen zoals hierna staat beschreven. Dus je kunt normaal verplaatsen, gangkaartjes omdraaien, vechten etc.

Als je alleen speelt is het spel voorbij zodra je Held geen uithoudingsvermogen-punten meer heeft.

## Als je aan de beurt bent

Je mag tijdens je beurt (in een willekeurige volgorde) de volgende acties uitvoeren:

### Verplaatsen

Je mag je Held maar één keer per beurt verplaatsen.

### Gangkaartjes omdraaien

Je mag één of meer gangkaartjes omdraaien. Zie pagina 8 voor meer informatie.

### Vechten

Je kunt per beurt in verschillende gevechten verwickeld raken. Zie pagina 10.

### Een bezwering uitspreken

Je mag per beurt één bezwering uitspreken. Zie pagina 11.

## Wapenuitrusting gebruiken

Je mag per beurt zoveel wapenuitrusting gebruiken als je wilt.

## Verplaatsen

Als je aan de beurt bent, loop je twee vakjes (drie als je Elfenlaarzen bezit). Je mag in een gang in elke gewenste richting lopen maar niet diagonaal verplaatsen of in 1 beurt twee keer over hetzelfde vakje gaan.

Je mag in een gang over een andere Held heenspringen maar niet met twee Helden op 1 vakje staan.

Als je je in een gevecht stort, mag je daarna niet meer verplaatsen. Je mag dus wel in één beurt lopen en vechten, maar je moet eerst lopen.

Als je eenmaal verplaatst hebt, mag je tijdens diezelfde beurt niet nog eens lopen, behalve door toverkracht of met speciale gangkaartjes. Je mag dus niet 1 vakje lopen, daar iets doen, en dan weer verder lopen.

## Kamers binnengaan

Je gaat een kamer binnen door de deur. Dit telt als één vakje. Je mag een kamer niet binnengaan wanneer er al een Held staat. Als jouw Held een kamer betreedt, volg je de aanwijzingen bij EEN KAMER BETREDEN, verderop in de spelregels.

## Van het ene niveau naar het andere

Als je jouw Held van het ene niveau naar het volgende verplaatst, ga je direct van het laatste vakje bovenaan het lagere niveau naar het eerste gangvakje op het volgende niveau. Dit telt als één vakje.

## Je beurt beëindigen op een gangvakje

Als je eindigt op een gangkaartje moet je de aanwijzingen op dit kaartje onmiddellijk opvolgen. Daarna mag je (als dat kan) nog andere acties uitvoeren.

## EEN GANGKAARTJE OMDRAAIEN

Gangkaartjes waar je Held overheen loopt worden genegeerd. Maar als je eindigt op een gangkaartje, moet je het omdraaien en de aanwijzingen opvolgen.

Je kunt op een gangkaartje eindigen:

1. na verplaatsen;
2. nadat er een bezwering over je is uitgesproken;
3. nadat je de instructies van een ander kaartje hebt opgevolgd;
4. nadat je Held zich uit een gevecht heeft teruggetrokken.

Je zult merken dat sommige gangkaartjes je helpen en andere je dwarsbomen.

Gangkaartjes kunnen worden ingedeeld in de volgende categorieën:

### Uitrusting

Neem dit kaartje en leg het op je Heldenkaart. Als je dit stuk uitrusting al bezit, leg je het kaartje met de goede kant omlaag op hetzelfde vakje terug. Je mag maximaal 3 Geneeskragtige Dranken, Magische Pijlen en Toortsen hebben.

### Valluik

Bij een valluik verlies je direct het op de kaart vermelde aantal punten Uithoudingsvermogen. Leg het kaartje met de goede kant omlaag op hetzelfde vakje terug.

### Ontmoeting

Op een ontmoeting-kaartje kunnen zowel goed- als kwaadaardige figuren staan. Als je hierop terecht komt, moet je de aanwijzingen op het kaartje direct opvolgen. Leg het kaartje met de goede kant omlaag op hetzelfde vakje terug.

### Noodlot

Als jouw Held op een Noodlot-kaartje terecht komt, druk je op de Krijger-toets. Zagore kiest een Held en vertelt door welk lot deze getroffen zal worden; dit hoeft dus niet de Held te zijn die op het kaartje uitkwam. Dit noodlot kan zowel goed als slecht zijn. In elk geval moeten de bevelen van Zagore onmiddellijk worden opgevolgd. Daarna gaat het spel verder waar het gebleven was.

### Geheime deur

Leg dit kaartje met de goede kant omhoog op hetzelfde vakje terug. Jouw Held mag de deur (als je dat wilt) meteen gebruiken.

Aan de binnenkant van het deksel vind je alle informatie over gangkaartjes.

## EEN KAMER BETREDEN

Helden mogen kamers betreden via de deur, of met behulp van een bezweringskaart of een gangkaartje. De Held die als eerste een kamer betreedt, moet een toets bij de Crypte van Zagore indrukken (de Dwerg-toets als hij in de Vertrekken des Doods is, of de Tovenaar-toets als hij zich in de Zalen van de Angst bevindt). Zagore roept dan: "Wie waagt het mij uit te dagen?" of "Wie daagt mij uit?".

Als jouw Held de kamer betreden heeft, dan druk je nu op de toets van jouw Held. Zagore noemt de naam van je Held en vervloekt hem. Je hoort het monster naderen en Zagore deelt je mee wat de Kracht en het Uithoudingsvermogen van het monster zijn. Dit noteer je op je Heldenblad. Nu moet je het monster bevechten (zie hieronder bij HET GEVECHT).

Als jouw Held het monster verslaat, mag je alle schatkist-kaarten als volgt pakken: Eén voor een kamer op het eerste niveau; Twee voor een kamer op het tweede niveau; Drie voor de Drakengrot. Sla de voeten onder het monster vandaan, om te laten zien dat hij is overwonnen. Als een andere Held de kamer later binnengaat, vindt hij alleen het karkas van het monster. Hij vindt geen schatkisten en hoeft geen toets voor gevecht in te drukken.

## Kisten verzamelen

Om de eerste strijd met Zagore aan te kunnen, moet je zoveel mogelijk schatkist-kaarten zien te verzamelen. Op iedere schatkist-kaart staat een gouden amulet, waardoor Zagore's Kracht met 1 punt afneemt en een zilveren dolk waardoor zijn Uithoudingsvermogen 1 punt vermindert. Door veel schatkist-kaarten te verzamelen kun je Zagore flink verzwakken wanneer je uiteindelijk tegenover hem komt te staan.

Bijvoorbeeld: wanneer de Dwerg 5 schatkist-kaarten heeft verzameld als hij Zagore moet bevechten, kan hij meteen 5 punten aftrekken van de Kracht en het Uithoudingsvermogen van Zagore.

Je mag slechts zes schatkist-kaarten bij je houden. Maar je mag twee extra schatkist-kaarten bij je houden als je een muirdier vindt of koopt.

## HET GEVECHT

Een gevecht kan zich afspelen tussen twee Helden, of tussen een Held en een monster. Helden mogen elkaar alleen bevechten als ze op aangrenzende vakjes staan. Een monster mag bevochten worden als hij zich in dezelfde kamer bevindt.

Een gevecht vindt altijd plaats nadat een Held verplaatst is.

## Held tegen monster

Het gevecht begint wanneer een Held een kamer betreedt en de gevechtsprocedure start door de Dwerg- of de Tovenaar-toets in te drukken (zie EEN KAMER BETREDEN). Zagore brult dan: "Wie waagt het mij uit te dagen?" of "Wie daagt mij uit?" Als jouw Held de uitdager is druk je zijn toets in en Zagore roept je naam en vervloekt je. Je hoort het monster naderen en Zagore deelt je mee wat de Kracht en het Uithoudingsvermogen van het monster zijn. Noteer het aantal punten Uithoudingsvermogen op het monster-vak van je Heldenblad. Noteer ook voor jezelf het juiste aantal punten. Telkens wanneer je het monster verwondt, verplaatst je het kaartje, totdat je het nulpunt hebt bereikt. Dan heb je het monster verslagen.

Om elkaar te verwonden moeten de Held en het monster om de beurt proberen elkaars Kracht te evenaren of te overtreffen. Wanneer een van beiden hierin slaagt, verliest de ander één punt Uithoudingsvermogen. Als Zagore je heeft meegedeeld wat de Kracht en het Uithoudingsvermogen van het monster zijn, roept hij de eerste aanvalsworp van het monster. Jij, de Held, moet nu de gevechtsdobbelsteen gooien tegen het monster. Zagore roept dan de volgende aanvalsworp van het monster. Monsters vallen altijd als eerste aan. De strijd gaat verder totdat de Held of het monster verslagen is, of tot de Held zich terugtrekt.

Als je Held een Huurling heeft, mag je aan het begin van de strijd zeggen dat de Huurling in plaats van je Held gaat vechten. Als de Huurling punten Uithoudingsvermogen verliest, dan blijven deze verloren. Wanneer de Huurling wordt verslagen voordat het gevecht is afgelopen, mag de Held de strijd voortzetten of zich terugtrekken.

Je kunt je ook tijdens het gevecht terugtrekken, bijvoorbeeld omdat je Held teveel Uithoudingsvermogen verliest. Je moet de kamer dan verlaten en één van je schatkist-kaarten naast de drakengrot leggen. Als je geen schatkist-kaarten hebt, moet je een stuk wapenrusting inleveren. Haal het van je Heldenblad en leg het bij de ongebruikte uitrusting.

Als het Uithoudingsvermogen van de Held of het monster bij nul punten belandt, drukt de speler op de Dwerg- of de Tovenaar-toets (afhankelijk van het niveau) die hij aan het begin van het gevecht ingedrukt heeft om het eind van de strijd aan te kondigen. Er weerklinkt een bloedstollende kreet terwijl de verslagen strijder wordt weggedragen.

Wanneer een Held een monster in een kamer heeft verslagen, mag hij alle schatkist-kaarten pakken die horen bij een kamer op dat niveau.

## Held tegen Held

Als jouw beurt eindigt op een vakje dat grenst aan een vakje met een andere Held, mag je hem aanvallen, als je tenminste geen monster hoeft te bevechten. Meestal vallen spelers elkaar aan om een schatkist of wapenrusting te veroveren. Als je een andere speler wilt aanvallen, meld je wie je aanvalt en je begint het gevecht. Probeer de Kracht van je tegenstander te evenaren of te overtreffen. De verdediger mag vervolgens beslissen of hij zich wil overgeven of wil verdedigen. Als hij zich overgeeft, is het gevecht meteen voorbij en de verliezer moet de winnaar een schatkist-kaart of een stuk uitrusting of al zijn goud geven - *naar keuze van de winnaar*. Als hij zich verdedigt, volgt hij bovenstaande aanvalsprocedure. Beide Helden gooien om de beurt de dobbelsteen totdat het Uithoudingsvermogen van één van de Helden op nul komt of één van de twee zich overgeeft. Als een Held een andere speler verslaat, krijgt de winnaar alle schatkist-kaarten of al het goud van de verliezer. De winnende Held mag ook van plaats verwisselen met de verliezer, zonder dat dit als een vakje telt. Zoals al eerder vermeld, moet een verslagen Held een beurt overslaan en terugkeren naar één van de vier startvakjes op niveau 1.

## TOVERKRACHT

Aan het begin van het spel hebben de spelers 1 bezweringskaart. Dit aantal mag verhoogd worden tot 2 na het vinden of kopen van een Toverring.

Je mag per beurt maar één bezwering uitspreken. Dit mag voor óf na het lopen. De enige uitzondering hierop is wanneer er toverkracht wordt gebruikt waardoor spelers meer dan één bezwering per beurt mogen uitspreken (b.v. Reis door de Tijd).

De meeste bezweringen kun je alleen gebruiken als je aan de beurt bent, behalve enkele defensieve bezweringen, zoals Onzichtbaarheid en Magisch Schild die je mag gebruiken wanneer je ze nodig hebt.

Je hoeft geen bezweringskaart te gebruiken als je dat niet wilt. Je mag ze ook gewoon houden of aan het eind van je beurt één van je kaarten ruilen voor een nieuwe van de stapel.

Je mag geen bezweringen uitspreken wanneer je Held in de Crypte van Zagore is, en bezweringen mogen ook niet gebruikt worden voor andere Helden die in de Crypte zijn. De Crypte mag niet met behulp van een bezwering betreden worden.

Alle bezweringskaarten mogen slechts éénmaal gebruikt worden en moeten dan worden weggelegd. Als je een kaart weglegt, moet je altijd een nieuwe kaart van de stapel pakken.

## DE STEM VAN ZAGORE

Af en toe kiest Zagore tijdens het spel een Held die hij straft of beloont. Hij brult dan de naam van die Held en het lot dat voor hem gekozen is. Zagore kiest een speler die zich heel moedig heeft betoond in gevechten en beloont hem, of hij kiest een speler die nog maar weinig kamers heeft betreden en straft hem. Als Zagore een bevel geeft, moet het spel onderbroken worden totdat de genoemde Held de opdracht van Zagore heeft uitgevoerd. Zagore onderbreekt nooit een gevecht.

Kisten die je verliest door een bevel van Zagore worden in de Drakengrot gezet. Let op: Als Zagore je opdraagt een monster te bevechten als de strijd al beslist is, dan druk je op de Barbaar-toets om de opdracht op te heffen of om het gevecht te beëindigen.

## DE CRYPTTE VAN ZAGORE

Als een Held het derde niveau bereikt heeft, betreedt hij de Cryptte om Zagore uit te dagen en te verslaan. Op niveau 3 mag je geen bezweringen, Toverpijlen, Toverringen of Elfenlaarzen gebruiken. Geneeskrachtige Dranken zijn wel toegestaan.

## DE DRAKENGROT

Om de Cryptte te bereiken moet een Held eerst door de Drakengrot waar hij de Vuurdraak moet bestrijden, als die nog niet verslagen is. Voor het gevecht met de Draak druk je de Tovenaar-toets in en je wacht op de gevechtsprocedure. Wanneer Zagore Kracht en Uithoudingsvermogen meedeelt, tel je 2 punten bij de Kracht van de Draak en 1 punt bij zijn Uithoudingsvermogen op. Nu weet je hoeveel je met de dobbelsteen moet gooien om de Draak te verslaan. Als een Held de grot verlaat zonder dat de Vuurdraak verslagen is en hij keert later terug, dan moet je opnieuw de Tovenaar-toets indrukken om te horen hoeveel Kracht en Uithoudingsvermogen de Draak nog over heeft.

## ZAGORE

Wanneer je Held uiteindelijk de Schedelhal bereikt, verschijnt Zagore om je te bevechten. Kracht en Uithoudingsvermogen van Zagore zijn beide 12 punten. Jij toont nu de schatkisten die je hebt verzameld en Zagore's Kracht en Uithoudingsvermogen worden aangepast door er 1 punt af te trekken voor elke kist die jij bezit.

Wanneer dat is gebeurd, moet Zagore je bevechten. Druk de Barbaar-toets in en Zagore brult: "Wie waagt het mij uit te dagen?" of "Wie daagt mij uit?" Druk de toets van jouw Held in om het gevecht te starten. Zagore valt aan door een aanvalsworp te roepen die even hoog of hoger moet zijn dan de Kracht van jouw Held, of door een bezwering uit te spreken. Als Zagore een bezwering uitspreekt, noemt hij de naam van de bezwering, bijvoorbeeld "Bliksemschicht!" en vervolgens het resultaat van de bezwering: "Je verliest 1 punt Uithoudingsvermogen". Nadat Zagore heeft aangevallen, kan jouw Held op de bekende wijze aanvallen. Zagore kiest dan weer een aanval en deze procedure herhaalt zich totdat de Held of Zagore verslagen is. Helden kunnen zich niet terugtrekken uit het gevecht met Zagore.

Als Zagore wint, krijgt hij alle verloren punten Kracht en Uithoudingsvermogen direct weer terug. De verslagen Held keert terug naar de start en al zijn schatkist-kaarten worden naast de Drakengrot gelegd.

## DE WINNAAR

De eerste speler die Zagore verslaat in het gevecht wint het spel.