

# Quest for the DragonLords

## The Crystal of power

### The 5 to 6 Player Expansion

Auteur: Robert Johannessen

Uitgegeven door DragonLords Inc. , 2002

Een uitbreiding voor 5 tot 6 spelers van het spannende Quest for the DragonLords

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

---

## The Crystal of Power

De "Crystal of Power" is het brandpunt van het universum dat het ontstaan van de tijd voorstelt. In het begin der tijden streden de goden met behulp van hun halfgoden, de DragonLords, om de controle van dit "Crystal". Toen de DragonLords onderling in conflict kwamen was de vrijgekomen kracht zo groot dat de "Crystal of Power" versplinterde. Splinters van de "Crystal" werden tot in de uithoeken van onze wereld geslingerd en ik vermoed zelfs dat ze voorbij de grenzen van de tijd vlogen.

De volgende periode was een tijd van duisternis en onder ons heerste chaos door het teloor gaan van deze "Crystal".

Jij bent de enigste en laatste hoop van onze mensen. Ik geef jou een grote en zware last, een scherf van de "Crystal of Power". Gebruik het en beheers het verstandig. Bescherm ons volk , verzamel de scherven en herstel de kracht van de "Crystal of Power"

### Speelmateriaal

De "Crystal of Power" de uitbreiding voor 5 tot 6 spelers omvat :

a	speelstuk	Details
1 set	Amazone eenheden	de figuren, schepen, DragonLords behoren daar ook toe
1 set	Necromancer eenheden	
2	DragonLords	
4	Schepen	
6	Zeilen	
2	Referentiekaarten	
12	Zoektochtkaarten	

24	Perkamentrolkaarten	
9	Scherven	de scherven zijn de gekleurde glazen stenen
1	kartonnen vel met geldstukken	
1	blad met onderdelen	
1 set	pinnetjes	De pinnetjes worden gebruikt om op je referentietabel aan te geven welke spreuken je tovenaar(s) bezit(ten)

## De spelregels voor de uitbreiding.

Er zijn twee nieuwe volkeren die wanhopig op zoek zijn naar de scherven. De Amazones zijn vrouwelijke krijgers, ervaren in de gevechtkunst en die de mogelijkheid hebben om hun tegenstanders te betoveren. De Necromancers zijn de meest gevreesde, wegens hun kennis om de doden te doen herrijzen. Mogen de goden je beschermen bij je zoektocht naar de DragonLords!

Met uitzondering van de hierna volgende informatie wordt er met deze uitbreidingsset volgens dezelfde spelregels als bij "Quest for the DragonLords" gespeeld.

De bijkomende regels houden in:

### Om het spel te starten

Nu volgt een lijst van stappen die men moet volgen om het spel op te bouwen. Het enige verschil tussen de "Crystal of Power" en het basisspel is dat iedere speler met minder eenheden start bij een spel van 5 of 6 spelers en dat iedere speler met 3 perkamentrolkaarten begint. Indien men beslist om met de uitgebreide spelregels te spelen dan start iedere speler met een willekeurig genomen scherp en een held.

*noot : we raden aan om "Crystal of Power" eerst te spelen zonder de uitgebreide spelregels. De mogelijkheden van de nieuwe eenheden zijn iets groter dan de eenheden uit het basisspel. Ervaren spelers kunnen de Necromancers en de Amazones kiezen om hun volledige mogelijkheden te benutten. De uitgebreide regels houden het gebruik van helden en de scherven van de "Crystal of Power" in. Voor de veteranen van "Quest of the DragonLords" zullen deze mogelijkheden een spannende aanvulling vormen bij het basisspel.*

Neem de referentiekaart die jou type eenheid voorstelt.

Neem 25 eenheden als je met 5 tot 6 spelers speelt

Elke speler start met 25 goud

Iedere speler neemt een koning, een tovenaar en een blanco goudschijfje ( held - bij het spelen met de uitgebreide regels)

Elke speler neemt een zilveren houweel en toorts schijfje.

Iedereen neemt een willekeurige scherp ( bij het spelen met de uitgebreide spelregels)

Neem en plaats op het schip een overeenkomstig gekleurd zeil dat aangeeft door welk type van eenheid het wordt gecontroleerd.

Plaats een pinnetje in tovermacht 1 en 2 in de tovermachtdoos op jou referentiekaart

Schud en verdeel drie perkamentrolkaarten aan iedere speler

Elke speler gooit de kristallen dobbelsteen beginnend met de oudste speler. De eerste speler die geel gooit (gezegend) is de verkorene en mag het eerst beginnen.

### **Het plaatsen van de eenheden.**

Het plaatsen van de eenheden is hetzelfde als in het basisspel. Er zijn 6 koninkrijken die kunnen geclaimd worden. Bij een 2, 3 of 6 spelers krijgt iedereen een gelijk aantal koninkrijken om te beginnen. Bij een spelletje met 4 of 5 spelers zou de eerste en eventueel de tweede speler de mogelijkheid hebben om meer koninkrijken te bezitten dan de overige spelers. Om dit voordeel te neutraliseren gaat men, nadat alle spelers een koninkrijk hebben geclaimd, vijf van de niet gebruikte eenheden in een willekeurig niet opgeëist koninkrijk plaatsen.

Bijvoorbeeld bij een spel met 5 spelers wanneer niemand de Orc's gebruikt plaatst men 5 Orc's in het zesde koninkrijk.

Beslis je om te spelen met de uitgebreide spelregels, dan plaats je de held onder een eenheid net zoals je dit doet met je tovenaars, koning en blanco gouden schijfjes. Plaats je scherf eveneens op een gebied. In het begin van het spel is het wel verstandig om je scherf in je koninkrijk te plaatsen. Onthou dat elke eenheid de scherf kan bezitten maar enkel de toverspreuk gebruiker mag gebruik maken van zijn kracht.

## **De nieuwe eenheden**

### **Amazones**

De koningin gebruikt niet zoals de koningen in het basisspel de "Genezende" of de "Hoop" spreuk. Ze heeft wel de "Bevel" en de "Extase" spreuk.

De tovenaars van de Amazones begint met een "Genezende" spreuk en een "Verstenende blik" spreuk.

Ook de volgende spreuken zijn te gebruiken door de tovenaars van de Amazones : "genezende", "Verstenende blik", "teleport", "Bevel", "Verleiding" en "extase" spreuk

### **De betovering door Amazones.**

Het zijn enkel de Amazones die deze vorm van aanval mogen gebruiken. Het verloop van een gevecht met een betovering verloopt hetzelfde als een normaal gevecht met uitzondering dat de vijandelijke eenheden geen tegenaanval mogen uitvoeren en elke getroffen eenheid gevangen wordt genomen.

Om gebruik te kunnen maken van een aanval met betovering door de eenheden van de Amazones moet aan de volgende voorwaarden voldaan worden :

**1. De vijandelijke eenheid (eenheden ) moet(en) in het gebied van het koninkrijk van de Amazones staan. Met andere woorden gebieden die dezelfde gekleurde grenzen bezitten als het grondgebied dat door de speler met de Amazones bezet of onder controle is.**

**2. Om de aanval met betovering uit te voeren bij de start van de (Amazone-)spelers beurt moeten de aanvallende eenheden van de Amazones grenzen aan de vijandelijke eenheden. Je mag geen eenheden in een door de vijand bezet gebied plaatsen door middel van een verplaatsing op zee of door een**

**gedwongen mars om vervolgens aan te vallen met een betovering.**

**3. De aanvallende eenheden mogen niet betrokken zijn in om het even welk gevecht voorafgaand op de betovering. Elke eenheid van de Amazones mag enkel een aanval met betovering gedurende één gevechtsronde en slechts eenmaal per beurt uitvoeren.**

Wanneer de aanval succesvol is en alle vijandelijke eenheden zijn betoverd dan bezitten de eenheden van de Amazones de controle over het gebied. Deze eenheden mogen in deze beurt niet opnieuw een betoverende aanval uitvoeren maar ze kunnen wel een ander aangrenzend, door de vijand gecontroleerd, gebied aanvallen volgens de volgorde van elk gevecht. In elk geval **MOET** er een Amazone eenheid elke gevangen eenheid bewaken.

Indien een vijandelijke eenheid na de betoverende aanval in het vijandelijk gecontroleerde gebied overblijft dan moeten de Amazones met hun gevangenen zich terugtrekken naar een bevriend gebied. Deze Amazone eenheden mogen niet verder aanvallen ook niet volgens de reguliere volgorde van vechten. Zoals bij een normaal gevecht mogen Amazone eenheden nooit een gebied leeg achterlaten om een aanval met betovering uit te voeren. De Amazone eenheden mogen in een vijandelijk gecontroleerd gebied binnentrekken vanuit meer dan één bevriend gebied op voorwaarde dat aan de drie hierboven genoemde voorwaarden wordt voldaan.

Indien een gebied gecontroleerd door Amazones en gevangenen aangevallen wordt door een derde speler, dan zullen de gevangenen vechten alsof het eenheden van de Amazones waren. De gevangenen verdedigen door gebruik te maken van een aanvalskracht van 3 en een verdedigingskracht van 6 van de Amazones.

Indien de speler van de Amazones de gevangenen gedurende een ronde kan vasthouden dan worden deze gevangenen door eenheden van Amazones vervangen gedurende de fase "aanschaf eenheden" in de volgende ronde van de Amazone speler.

### **De betoverende aanval met betrekking tot de vijandelijke spreuken**

De betovering heeft geen effect op vijandelijke eenheden die een spreuk bezitten in hetzelfde gebied. Indien een eenheid van de Amazones in een vijandelijk gecontroleerd gebied binnenstapt met het doel een betoverende aanval uit te voeren en de verdedigende speler verklaart dat er in het betreffende gebied een gebruiker van spreuken aanwezig is dan verloopt het gevecht als een normaal gevecht waarbij de verdediger een tegenaanval kan lanceren. Elke eenheid die getroffen wordt door de Amazones wordt verwijderd en wordt dus niet gevangen genomen.

### **Het redden van gevangenen**

Het aantal gevangenen mag niet hoger zijn dan het aantal Amazone eenheden in hetzelfde gebied. Indien dit op om het even welk tijdstip wel het geval zou zijn dan vlucht de gevangene. Ze vluchten naar een bevriend, bezet door hetzelfde type eenheid, aangrenzend gebied. Is dit niet het geval dan worden ze uit het spel genomen.

Gevangen en betoverde eenheden vechten niet tegen hun eigen type eenheden. Zo is het mogelijk voor een speler om zijn gevangenen te bevrijden door middel van een gevecht. Een speler kan enkel eigen eenheden die gevangen zijn redden en niet de eenheden van een andere speler. Wanneer de eenheden van de Amazones en de gevangen aanvallen of aangevallen worden door dezelfde type eenheid als de gevangenen dan zullen de gevangenen niet deelnemen aan de strijd en kunnen ze niet verwijderd worden als slachtoffer gedurende het gevecht. Als op het einde van een gevecht het aantal gevangenen groter is dan het aantal eenheden Amazones dan zullen zoveel gevangenen gedurende de fase "verwijder de slachtoffers" hun eigen leger vervoegen totdat de Amazone eenheid dezelfde getalsterkte heeft als de gevangenen.

Indien alle Amazone eenheden verwijderd worden gedurende de fase "verwijder de slachtoffers" dan gaan alle overblijvende gevangenen naar het zegevierende leger. Zijn de Amazones de winnaar van het gevecht dan vluchten alle overtollige gevangenen naar een bevriend gebied met hetzelfde type eenheid. Is dit niet mogelijk dan worden ze uit het spel genomen.

### **Necromancers.**

De koning der Necromancers heeft een "Bevel" spreuk en de "Necromantic" spreuk in plaats van de "Hoop" en de "Genezing" spreuk. De tovenaars van de Necromancers start met een " gif" spreuk en een "bloeddorst" spreuk. Nu volgen de spreuken die ter beschikking staan van de tovenaars van de Necromancers : ""vergif", " bloeddorst", "Teleport", "Dood" en "Necromantic" - spreuk

### **De Necromancer gesel aanval.**

De Necromancers hebben de mogelijkheid om de doden in een gevecht te doen herrijzen. Indien de speler van de Necromancers gedurende stap 5 of 6 van de gevechtsfase een 6 dobbelt, dan mag hij of zij een verloren eenheid doen herrijzen of opnieuw verwerven en dit gedurende de fase "verwijder slachtoffers" in de gevechtsfase. De Necromancer mag enkel een eenheid per ronde of gevecht doen herrijzen, zelfs als hij meer dan eens een 6 dobbelt. De Necromancer mag de gesel aanval niet gebruiken tegen monsters wanneer hij tijdens de zoektochtfase hiermee in een gevecht wordt verwickeld. Anderzijds mag een Necromancer expeditiegroep deze gesel aanval wel gebruiken tegen een andere expeditiegroep. De Necromancer mag de gesel aanval niet gebruiken om zijn expeditiegroep met meer dan 6 eenheden uit te breiden.

## **Herziene gevechtsfase.**

Wegens de toegenomen aantal perkamentrolkaarten die je gedurende het spelen met de uitbreiding kan gebruiken, was het noodzakelijk om twee nieuwe stappen in de gevechtsfase te introduceren.

Een gevechtsronde bestaat uit zeven stappen

- stap 1 : verplaats aanvallende eenheden in een vijandelijk gebied
- stap 2 : bepaal de (T.A.S.) de totale aanval sterkte
- stap 3 : projectielaanval door de verdediger (verwijder spreuk slachtoffers)
- stap 4 : projectielaanval door de aanvaller (verwijder spreuk slachtoffers)
- stap 5 : aanvaller dobbelt
- stap 6 : verdediger dobbelt
- stap 7 : verwijder de slachtoffers

Tijdens de spelers zijn gevechtsfase, mag de speler de gevechtstappen net zoveel keer gebruiken om gebieden te veroveren als de aanvaller wenst. Er is geen beperking in de hoeveelheid gebieden welke een speler mag veroveren in een enkele beurt.

Eens de aanvallende speler zijn eenheden in een vijandelijk gecontroleerd gebied plaatst, herhaalt hij stap 2 tot 7 (omvat een gevechtsronde) totdat er slechts een eenheid overblijft in het gebied. Net zoals bij de basisregels mag enkel de aanvaller zich terugtrekken naar een aangrenzend bevriend gebied na de fase "slachtoffers verwijderen".

Stap 1 "verplaats aanvallende eenheden in een vijandelijk gebied" is niet toegelaten gedurende een zeegevecht of zoektocht gevecht, dus wanneer een schip gedurende de verplaatsing op zee wordt verplaatst of een expeditiegroep tijdens de zoektochtfase in de Wasteland terecht komt ten gevolge een worp met een D6.

### **Projectielaanval.**

Met de herziene gevechtstappen hebben we door het invoeren van twee nieuwe stappen het gevecht realistischer gemaakt. De projectielaanval moet beschouwd worden als een eerste aanval. De enige vorm van een projectielaanval in het basisspel en de uitbreiding zijn spreuken of perkamentrolkaarten gebruikt door een toverspreuk gebruiker zoals de "vuurbal " spreuk of een speciale mogelijkheid van een monster zoals een drakenvuur dat eveneens kan gebruikt worden gedurende een projectielaanval in de gevechtstappen

Elke spreuk door een monster of een toverspreuk gebruiker mag slechts eenmaal per ronde of gevecht worden gebruikt. Eenheden die getroffen worden door de "vuurbal", "drakenvuur", "lichtgevende bol" en de "dood" spreuk gedurende de projectielaanval mogen geen tegenaanval uitvoeren maar worden onmiddellijk verwijderd. Alhoewel, eenheden die getroffen worden door spreuken als de "Poison", "Cone of cold", "Petrified Gaze" spreuk mogen geen tegenaanval uitvoeren maar kunnen wel genezen worden tijdens de fase "verwijder slachtoffers" in de gevechtstappen indien je beschikt over datgene wat toelaat om te genezen in dezelfde Wasteland, gebied of zeeblokkade zoals een tovenaar met een " genezende " spreuk.

### **Gevecht met perkamentrolkaarten.**

Het kan gebeuren dat beide spelers die betrokken zijn in een gevecht op hetzelfde ogenblik gebruik willen maken van perkamentrolkaarten Een verdedigende gebruiker van spreuken mag gebruik maken van perkamentrolkaarten wanneer hij gedurende een andere speler zijn beurt onder vuur komt te liggen. Indien beide spelers die betrokken zijn in een gevecht een gebruiker van spreuken in hun leger hebben die gebruik wil maken van een perkamentrolkaart dan speelt men om beurt een kaart uit beginnend met de verdediger. Dit is de speler wiens gebied, Wasteland of zeeblokkade wordt aangevallen.

Elke speler mag zoveel perkamentrolkaarten gebruiken totdat de voorraad op is maar elke speler mag er enkel een gebruiken om de toegebrachte schade per ronde of gevecht te bepalen, op dit moment rolt iedere speler de dobbelsteen voor elke overblijvende eenheid en verwijdert hij de slachtoffers. Na de fase "verwijder

slachtoffers" is de gevechtsfase voorbij , de gebruikers van spreuken mogen opnieuw een perkamentrolkaart nemen beginnend met de verdediger.

Een speler mag passen in plaats van het nemen van een perkamentrolkaart, maar als beide spelers passen dan gaat men verder naar stap 5 in de gevechtsfase waar de aanvallende speler de dobbelsteen moet gooien voor elke eenheid in het gevecht.

### **Perkamentrolkaarten: toegebrachte schade.**

Er zijn verschillende types perkamentrolkaarten. Sommige worden gebruikt om bevriende eenheden te beschermen of te beïnvloeden. Andere kaarten worden gebruikt om aan te vallen of om vijandelijke eenheden te beïnvloeden. Deze tweede groep kaarten worden "toegebrachte schade" kaarten genoemd. Deze kaarten moeten als een projectielaanval worden beschouwd. Deze kaarten kunnen herkend worden aan de gekleurde tekst in de naam van de spreuk. Voorbeeld de titel van de spreuk "Beserk" is een rode tekst.

De perkamentrolkaarten "toegebrachte schade" bestaan uit volgende spreuken : Summon (aarde, wind, vuur, water) Elemental, Tempest, Infernal, Beserk, Change Allegiance, Dead Seeker - spreuk. Al deze spreuken moeten gespeeld worden in de projectielaanval stap in de gevechtsfase met uitzondering van de Summon Elemental spreuken die op om het even welk ogenblik in de beurt van de aanvallende speler mogen ingezet worden.

(Tip : je kan het aantal eenheden in een vijandelijk bezet gebied verminderen door gebruik te maken van een Summon Elemental spreuk vooraleer je met je eenheden in dit gebied binnentrekt.)

### **"Bescherm" perkamentrolkaarten.**

Dit zijn de "Dispel" magische spreuk, de "Reflect" spreuk en de "Invincible shield" spreuk.

Wanneer een spreukgebruiker een perkamentrolkaart "toegebrachte schade" inzet dan kan de verdedigende spreukgebruiker de "Dispel" magische spreuk, de "Reflect" spreuk van de "bescherm" perkamentrolkaarten gebruiken om de andere invloed te neutraliseren of terug te kaatsen. De spreuk "invincible shield" keert de invloed van de vijandelijke uitgespeelde perkamentrolkaart niet af.

Indien de speler geen "bescherm" perkamentrolkaart bezit dan wordt het resultaat van de "toegebrachte schade" eerst afgehandeld vooraleer er een andere perkamentrolkaart kan gebruikt worden. Het kan dus gebeuren dat hierdoor de spreukgebruiker verwijderd dient te worden waardoor er geen perkamentrolkaarten meer kunnen ingezet worden door de betreffende speler in het gebied, de Wastelands of zeeblokkade. De spreukgebruiker dient in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade aanwezig te zijn om perkamentrolkaarten te kunnen inzetten. Wanneer een spreukgebruiker een "toegebrachte schade" overleeft dan mag hij op zijn beurt een perkamentrolkaart uitspelen die hij bezit dus ook een "toegebrachte schade" kaart.

## **Nieuwe perkamentrolkaarten.**

### **"Teleport" spreuk**

Deze spreuk laat een spreukgebruiker toe om zich samen met 10 eenheden, naar gelijk welk gebied, te verplaatsen. In tegenstelling tot de "Teleport" spreuk die

gebruikt wordt door tovenaars en DragonLords (welke slechts mag gebruikt worden gedurende de verplaatsing op zee en de verplaatsingsfase in een spelers beurt) de "teleport" perkamentrolkaart mag op gelijk welk ogenblik gebruikt worden in een spelers beurt. Deze spreuk mag tevens gebruikt worden om zich terug te trekken samen met max. 10 eenheden (inclusief een koning) naar een bevriend gebied gedurende de beurt van een andere speler, wanneer de spreukgebruiker onder vuur ligt in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade. Indien de spreuk wordt gebruikt in de stap "projectielaanval" dit is voor de beurt van de aanvallende speler dan lijdt de spreukgebruiker samen met 10 eenheden geen verliezen wanneer de spreuk wordt gebruikt om zich te verplaatsen naar een ander gebied, Wasteland of zeeblokkade.

### **"Invincible Shield" spreuk**

Deze spreuk kan gebruikt worden om alle eenheden te beschermen in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade gedurende een gevechtsronde. De spreukgebruiker onder vuur mag enkel deze spreuk gebruiken in de beurt van een andere speler. De eenheden die beschermd worden door het schild mogen wel een tegenaanval uitvoeren zoals bij een normaal gevecht. De spreuk beschermt de eenheden niet tegen de effecten van perkamentrol kaarten.

### **"Dispel Magic" spreuk**

Deze spreuk mag gebruikt worden om de effecten van een perkamentrol kaart, welke in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade werd ingezet, te vernietigen. Deze spreuk mag tevens gebruikt worden tegen een "Elemental" zelfs als deze in een ander gebied werd uitgesproken.

(Tip : wanneer je een tovenaars bezit in een expeditiegroep die onder vuur ligt door een Elemental dan kan je deze perkamentrol gebruiken om de Elemental te vernietigen!)

### **"Wrath" spreuk**

Deze spreuk telt 2 bij de T.A.S.. van alle bevriende eenheden in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade gedurende een gevechtsronde.

### **"Death Seeker" spreuk**

Deze spreuk laat een verdedigende spreukgebruiker toe om een vijandelijke eenheid in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade te vernietigen. Je mag deze spreuk gebruiken tegen een vijandelijke tovenaars, DragonLord maar niet tegen een vijandelijke koning. De spreukgebruiker beslist welke vijandelijke eenheid verwijderd dient te worden. Een spreukgebruiker onder vuur mag deze spreuk enkel gebruiken gedurende de beurt van een andere speler.

### **"Change Allegiance" spreuk**

Deze spreuk laat de spreukgebruiker toe om tot zes eenheden in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade gevangen te nemen. Gooi een D6, de worp beslist hoeveel vijandelijke eenheden onmiddellijk jou leger vervoegen, en vervang de gevangen eenheden door bevriende eenheden.

## **Nieuwe spreuken**

### **"Command" spreuk**

Deze spreuk telt 1 bij de T.A.S.. van alle bevriende eenheden op dezelfde plaats, hetzelfde gebied, of zeeblokkade. Beschermt bevriende eenheden tegen de



effecten van de "Rapture" spreuk of de betoverende aanval

### **"Bloodlust" spreuk**

Telt 1 bij de T.A.S.. van alle bevriende eenheden op dezelfde plaats, gebied of zeeblokkade. Het verschil met de "Command" spreuk is dat een eenheid die de "Bloodlust" spreuk gebruikt bevriende eenheden zal aanvallen indien er geen vijandelijke eenheden meer overblijven. Als bijvoorbeeld een Necromancer leger de "Bloodlust" spreuk gebruikt en 5 treffers plaatst tegen een Elfen leger dat uit 4 eenheden bestaat dan verwijderd men de 4 eenheden van het Elfen leger maar ook 1 eenheid van de Necromancer leger. Men moet dus goed overlegd deze spreuk gebruiken.

(Tip : de speler met de Necromancers moet voorzichtig zijn en deze spreuk niet gebruiken tegen kleine legers met de kans op het vernietigen van de eigen eenheden!)

### **"Alluring" spreuk**

Deze spreuk vermindert de T.A.S.. van alle vijandelijke eenheden met 1 gedurende een gevechtsronde op dezelfde plaats, gebied of zeeblokkade. Deze spreuk heeft geen enkel effect op Orc's en Necromancers.

(noot : de bovenstaande spreuken worden samen met de "Hope" en de "Panic" spreuk uit het basisspel gedurende stap 2 "bepaal de T.A.S.." in de gevechtsfase gebruikt.

### **"Rapture" spreuk**

Deze spreuk laat een spreukgebruiker toe om een vijandelijke eenheid te betoveren of toe te voegen. Deze eenheid keert onmiddellijk naar zijn eigen eenheden om de spreukgebruiker van de Amazones te verdedigen. Vervang de betreffende eenheid door een Amazone eenheid. Deze spreuk heeft geen enkele invloed op vijandelijke eenheden met een koning of spreukgebruiker die de "Command" of de "Hope" spreuk bezitten en die in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade staan.

### **"Petrifying Gaze" spreuk**

Deze spreuk laat een spreukgebruiker toe om een vijandelijke eenheid in steen te veranderen. Deze vijandelijke eenheid is onmiddellijk geïmmobiliseerd en kan geen tegenaanval uitvoeren. Men kan een "Heal" spreuk gebruiken tijdens de fase verwijderd de slachtoffers in een gevecht om deze eenheid opnieuw tot leven te brengen.

### **"Death" spreuk**

Deze spreuk laat een spreukgebruiker toe om een vijandelijke eenheid in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade te verwijderen. Deze eenheid wordt onmiddellijk verwijderd en kan geen tegenaanval uitvoeren. De verdedigende speler bepaalt welke eenheid er verwijderd wordt. De "Death" spreuk is het krachtigst in de Wastelands omdat het kan gebruikt worden tegen alle monsters, draken inbegrepen. Men kan de "Death" spreuk neutraliseren door middel van de "Ring of Hope" schat of de "Hope" spreuk

### **"Poison" spreuk**

Deze spreuk vergiftigt een vijandelijke eenheid. Deze eenheid kan geen tegenaanval uitvoeren. Bezit de vergiftigde eenheid een spreukgebruiker met een "Heal" spreuk in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade dan kan het nog

steeds geen tegenaanval uitvoeren maar de eenheid kan genezen gedurende stap 7 "verwijder de slachtoffers" fase in een gevecht. Kan de eenheid niet genezen worden dan verdwijnt ze uit het spel.

(noot : de bovenstaande spreuken samen met de "Lightning Bolt" en de "Fireball" spreuken van het basisspel moeten gebruikt worden in stap 3 : "projectielaanval van de verdediger" of stap 4 : "projectielaanval van de aanvaller" in een gevechtsronde.

### **"Necromantic" spreuk**

Deze spreuk laat een spreukgebruiker toe om een vijandelijke eenheid, die verwijderd werd gedurende de stap "verwijder de slachtoffers" in een gevechtsronde, op te eisen. Deze eenheid kan onmiddellijk deelnemen aan het gevecht. De "Holy Grail" spreuk neutraliseert de effecten van de "Necromantic" spreuk. Deze spreuk kan gebruikt worden om spreukgebruikers te reïncarneren. De Necromancers draaien de kennis van de spreukgebruikers om. Als de Necromancers een koning of koningin reïncarneren dan worden ze aanzien als een tovenaar met een "Poison" en een "Command" spreuk. Als de tovenaar de spreuken 1 en 2 had (bijvoorbeeld de "Heal" en "Fireball" spreuken) dan gebruikt hij nu de "Poison" en de "Bloodlust" spreuken.

(Noot : de "Necromantic" spreuk samen met de "Heal" spreuk moeten gedurende stap 7 "verwijder slachtoffers" in een gevechtsronde uitgespeeld worden.)

## **De mogelijkheden van de nieuwe monsters.**

Nu volgt een meer gedetailleerde beschrijving van de monsters die je tijdens je zoektocht kunt tegenkomen:

### **Ice Worm**

Een ijsworm heeft een expeditiegroep bevroren in een gletsjer. Het gebruikt de "Cone of cold" spreuk om een vijandelijke eenheid tot ijs te vormen. De vijandelijke eenheid is bevroren en kan geen tegenaanval uitvoeren. Een tovenaar kan de eenheid ontdooien door gebruik te maken van een "Fireball" spreuk gedurende de fase "verwijder de eenheden" in een gevechtsronde. De eenheid wordt verwijderd als ze niet kan gered worden. Een "Fireball" spreuk of "Ring of fire" schat verdubbelen de schade aan een ijsworm.

### **Red Dragon**

Een rode draak bewaakt de top van de vulkaan. Het gebruikt geen "Dragon fire" tegen een expeditiegroep om hem af te schrikken om een van jou schatten in je bezit te vernietigen. Het heeft een 6 (5) aanvalsgetal, wat eenvoudig betekent dat het tweemaal mag aanvallen. De speler die dobbelt voor de draak moet minder gooien of gelijk aan 6 met een dobbelsteen en minder of gelijk aan 5 met de tweede dobbelsteen gebruik makend van de verdedigingsterkte van de eenheid (heden) welke hij aanvalt. Alle eenheden in het basisspel en de uitbreiding hebben nog steeds een verdedigingsterkte van 6 wat een D 6 voorstelt.

### **Hell Hound**

Deze hellehond wordt ingezet tegen magic. Heb je een tovenaar in je expeditiegroep dan mag deze geen spreuken of perkamentrolkaarten gebruiken tijdens een gevecht met deze hond uit de hel.

### **Medusas**

Ze zijn gehuisvest in de vergeten stad. Ze veranderen expeditiegroepen in steen met een "Petrified Gaze" spreuk. Eenheden die in steen zijn veranderd kunnen door middel van een toverdrank of een "Heal" spreuk genezen worden.

## **Uitgebreide spelregels.**

(Noot : elk van deze spelregels kan afzonderlijk of gezamenlijk toegevoegd worden zoals de spelers het zelf wensen)

### **De scherven van het kristal.**

Bij het begin van het spel neemt elke speler om beurt een scherf en plaatst deze in een gebied. Men kan ook scherven bekomen tijdens de zoektochtfase. Er zijn negen verschillende types scherven. Elke scherf heeft zijn eigen kracht. De kracht van elke scherf heeft het zelfde effect in een gevecht als de volgende spreuken

Groen	Petrifying Gaze spreuk
Rood	Fireball spreuk
Doorzichtig	Teleport spreuk
Licht groen	Heal spreuk
Blauw	Lightning Bolt spreuk
Oranje	Poison spreuk
Licht blauw	Cone of gold spreuk
Paars	Death spreuk
Geel	Command spreuk

### **Gebruik van de scherven in een gevecht.**

De scherven hebben enkel invloed op vijandelijke of bevriende eenheden in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade waar de spreukgebruiker, die ze bezit, zich bevindt. Een scherf mag in het bezit zijn van om het even welke eenheid maar het is enkel de spreukgebruiker die de kracht van de scherf kan gebruiken. Men kan de scherf van de ene naar de andere eenheid overdragen. Indien een leger de scherf tijdens een gevecht verliest dan gaat deze naar de overwinnaar. Indien een spreukgebruiker de scherf gebruikt tijdens een gevecht dan wordt ze gebruikt in dezelfde fase van een gevechtsronde als waar de corresponderende spreuk mag gebruikt worden (zie nieuwe spreuken)

### **Gevecht met meerdere scherven.**

Indien beide spelers die betrokken zijn in een gevecht een zelfde aantal scherven bezitten in hetzelfde gebied, Wasteland of zeeblokkade dan worden de effecten van de scherven geneutraliseerd. Indien een speler meer scherven bezit dan zijn opponent dan heeft hij/zij de mogelijkheid het verschil te gebruiken. Met andere woorden wanneer een verdedigende speler van een gebied drie scherven heeft (alsook een spreukgebruiker om deze scherven te gebruiken) en aangevallen wordt door een speler met 1 scherf in het aanvallende leger geleid door een spreukgebruiker dan kan de verdedigende speler uit zijn drie scherven er twee kiezen die hij wil inzetten gedurende dit gevecht.

### **"Draag je scherf over" - het ultimatum.**

Op gelijk welk ogenblik tijdens de beurt van een speler kan men beslissen om een

ultimatum te stellen aan de andere speler om zijn scherf (ven) over te dragen of anders de gevolgen te dragen. Wanneer de verdedigende speler een scherf overdraagt dan mag de aanvallende speler geen aanval meer plaatsen tegen de eenheden van de verdedigende speler en dit voor de duur van zijn beurt. Een aanvallende speler mag meer dan een ultimatum stellen per beurt.

Een verdedigende speler mag ook een scherf aanbieden om genade te vragen, zelfs nadat de aanvallende speler eenheden in het gebied van de verdediger heeft verplaatst. De twee spelers dienen overeen te komen wie van beide het betreffende gebied zal verlaten vooraleer de aanvallende speler de scherf in ontvangst neemt. Onder geen enkele voorwaarde kunnen beide spelers hetzelfde gebied bezetten. Indien de aanvallende speler de scherf aanvaardt dan mag hij naar een aangrenzend bevriend gebied of teleporteren naar een bevriend gebied gedurende de transport fase in zijn beurt. Indien de aanvallende speler zich niet kan terugtrekken of dit weigert dan moet de verdedigende speler zich terug trekken naar een aangrenzend bevriend gebied. Indien deze voorwaarden niet vervuld kunnen worden dan is het ruilen van een scherf voor genade niet mogelijk en gaat het gevecht gewoon verder.

Indien de verdedigende speler een ultimatum weigert en het gevecht start dan mag hij geen scherf aanbieden vooraleer de fase "verwijder slachtoffers" in een gevecht werd uitgevoerd.

## **Helden**

Helden zijn eenheden die in een gevecht uitblinken. Indien een eenheid er in slaagt om een belangrijke status te verwerven dan kan het zijn troepen aanzetten om krachtiger uit de hoek te komen. Indien je het spel met deze optie wil spelen dan neem je in het begin van het spel een held schijfje (goud) samen met de koning, de tovenaars en een blanco goud schijfje. Een gouden schijfje met een lauwerkrans symboliseert de graad van een held. Er is geen beperking op het aantal helden een speler kan verwerven door moed.

### **Om een held te creëren.**

Een speler krijgt een held wanneer een leger, vloot of expeditiegroep een overwinning behaalt. Een overwinning is wanneer een leger of vloot met succes een gebied of zeeblokkade, dat verdedigd wordt door een vijandelijke troep dat minstens uit 5 eenheden bestaat, veroverd. of succesvol een aanval van een vijandelijke groep dat uit minstens 5 eenheden bestaat kan afslaan. Een expeditiegroep dat succesvol een monster verslaat dat een verdedigingssterkte van 10 of meer heeft wordt eveneens beschouwd als een overwinning.

Plaats gewoon een gouden schijfje met een lauwerkrans onder een overlevende eenheid van het overwinnende leger, vloot of expeditiegroep om aan te geven dat het om een graad 1 held gaat. Een held krijgt een bijkomende graad bij elke overwinning. Dit is wanneer een held (graad 1) een overwinning opeist en opschuift naar held graad 2. Een gouden schijf dat een zilveren lauwerkrans voorstelt vertegenwoordigt een held graad 2 en een goud schijf met een gouden lauwerkrans stelt een held graad 3 voor.

### **Hoe helden effect hebben op een gevecht.**

Een held graad 1 telt 1 bij de T.A.S.. van de betreffende eenheid. Als een Barbaar (4 aanval) een held krijgt dan heeft deze eenheid een aanvalskracht van 5. Een

held graad 2 telt 2 bij de T.A.S.. van deze eenheid en een held graad 3 telt er 3 bij.

Een held graad 3 met een gouden lauwerkrans (+3 aanval) verhoogt tevens de T.A.S.. van ALLE eenheden in dezelfde Wasteland, gebied of zeeblokkade met 1

Wanneer men een dobbelsteen gooit voor een held in een gevecht dan moet de speler aangeven dat hij dobbelt voor de held. Bijvoorbeeld, indien een Orc leger bestaande uit 6 Orc's (aanval 3) en een held met graad 2 (aanval 3 + 2) in een gevecht verwickeld zijn, dan zal de Orc speler zes dobbelstenen gooien in de hoop gelijk of minder dan 3 te werpen en met de zevende dobbelsteen gelijk of minder dan 5.

## **Einde van het spel.**

Er zijn drie verschillende overwinningsmogelijkheden met de uitbreiding "The Crystal of Power"

Kort spel : de eerste speler die vier scherven of drie koninkrijken bekomt wint het spel

Lang spel : de eerste speler die alle negen scherven of zes koninkrijken bezit wint het spel

Bloeddorstig spel : de laatste koning of koningin die overblijft wint het spel.

## **Vrije spelregels**

Om een meer traditionele vorm van een strategisch spel te spelen kan men de shock factor in "Quest for the DragonLords" drastisch verminderen door de kracht van de spreukgebruikers te beperken door middel van volgende vrij te gebruiken spelregels. Deze regels verhogen de tijdsduur om een spel volledig uit te spelen maar met deze veranderingen kan je beter je tegenstanders zetten voorspellen door de vermindering van de onvoorziene bedreigingen.

### **1 Vermindering van de kracht van de DragonLord .**

Verminder het aantal eenheden welke een DragonLord kan teleporteren tot 5 eenheden. De DragonLord mag niet langer gebruik maken van een aanval met DragonLord vuur tegen vijandelijke zeeblokkades. De DragonLord mag niet rechtstreeks teleporteren naar een koninkrijk.

### **2. Eén spreuk per gevechtsronde.**

Een spreukgebruiker mag enkel een spreuk per gevechtsronde gebruiken.

### **3. Verminder de effecten van een perkamentrolkaart.**

Verwijder elke perkamentrolkaart uit de stapel die volgens de gastheer te sterk is zoals de "Summon Elemental" perkamentrolkaarten of de "Death Seeker" spreuk.

### **4. Het verwijderen van een speler.**

Wanneer een speler zijn koning of koningin verliest dan mag hij of zij nog verder spelen. Indien een speler zijn koninkrijk verliest en hierdoor geen inkomen meer ontvangt dan ontvangt hij drie eenheden en plaatst deze op een bevriend gebied op om het even welke plaats op het speelbord en dit gedurende de fase "plaats versterkingen" in zijn beurt. Elk goud bekomen tijdens de zoektochtfase mag eveneens geruild worden tegen eenheden gedurende de fase "plaats versterkingen".

## Strategie en hints.

Indien een speler er in slaagt om een gans continent of een volledige zijde van het speelbord te veroveren dan maakt het leven extreem gemakkelijk om te verdedigen en het laat de speler tevens toe om de beide Wastelands te bereiken. Deze situatie laat de speler toe om twee expeditiegroepen te hebben en hierdoor zijn kansen te verdubbelen om een DragonLord te bekomen.

Het koninkrijk is niet steeds de beste plaats voor een koning om het spel te beginnen.

Probeer je perkamentrolkaarten te bewaren om een valstrik te spannen tegen plunderende DragonLords.

De Elfen en de Amazones zijn krachten die je best niet bestookt in hun eigen koninkrijk. Laat hen met rust tenzij je van plan bent om tot daar door te gaan.

De Necromancers sterven wanneer het gevecht bij hen gevoerd wordt maar opgepast je betaalt duur wanneer je de koning van de Necromancers toelaat om in het offensief te gaan.

De Barbaren moeten uit de havens varen om de eilandgebieden te veroveren met een schip vol bloeddorstige heidenen, klaar om hen, die zo dwaas zijn de zeeën te verkennen, te vernietigen.

Wanneer de goden iemands zoektocht naar de DragonLord heeft vervuld, wordt het tijd om de krachten te bundelen daar het einde van het spel in zicht is. Het is tijd om de banier van de koning op te richten en je klaar te maken voor de aanval van jezelf of van de tegenstander!

## FAQ

### **Waar plaats ik de houweel en de toorts?**

Elke speler start het spel met een houweel en een toorts welke in zijn koninkrijk worden ondergebracht. Gedurende de zoektochtfase geeft de speler aan welke eenheden, aangrenzend aan de Wastelands, op zoektocht gaan. Plaats gewoon de toorts en het houweel bij deze eenheden, dobbel de D6 en verplaats je overeenkomend met de worp het aantal plaatsen in de Wasteland. De stad telt als één, indien je via een brug of via een schip gelegen in een haven van een stad binnentrekt en de Dragon Lair (drakenhol) telt als één wanneer je het via een pas binnentrekt.

### **Kan ik voorwerpen kopen in de stad vooraleer ik op zoektocht ga?**

Nee, je moet de D6 gooien en evenveel plaatsen vooruitgaan. Gooi je een 1 dan kan je een voorwerp aankopen in de stad. Een expeditiegroep start niet in een stad, je gaat door de stad als je meer dan 1 gooit.

### **Wie bezit een schip dat voor anker ligt in een haven van een stad?**

Niemand bezit het schip als er geen eenheden aan boord zijn. Je kan eenheden laten ontschepen in de haven maar je laat het liefst een eenheid op het schip om het in veiligheid te brengen. Dit kan gebeuren tijdens de zeeverplaatsing. De troepen die ontscheept zijn gooien een D6 gedurende de zoektochtfase en verplaatsen zich het overeenkomstig aantal vakken in de Wasteland.

### **Wat gebeurt er met achtergelaten/verloren items, worden ze verwijderd?**

Ja, indien bijvoorbeeld een monster een expeditiegroep verslaat tijdens een zoektocht dan worden alle voorwerpen in hun bezit eveneens verwijderd.

### **Moet een expeditiegroep het volledige aantal ogen van de dobbelsteenworp gebruiken om zich te verplaatsen?**

Ja, indien de speler bijvoorbeeld een zes dobbelt, dan moet de expeditiegroep zes velden vooruit in de Wasteland. Uitzondering, indien de dobbelsteen die de verplaatsing bepaalt toelaat dat een speler zijn expeditiegroep over een vijandelijke expeditiegroep heen plaatst, dan kan de expeditiegroep stoppen om een strijd te leveren met de vijandelijke expeditiegroep.

### **Wanneer ik op een "speel een zoektochtkaart" plaats kom die bezet is door vijandelijke eenheden, kan ik dan op zoektocht gaan door een zoektochtkaart te spelen of moet ik eerder het gevecht aangaan met de vijandelijke expeditiegroep?**

Nee, je moet vechten met de vijandelijke expeditiegroep.

### **Kan ik op zoektocht gaan nadat ik de vijandelijke expeditiegroep heb verslagen?**

Nee, de zoektochtfase is voorbij en dit tot je volgende beurt.

### **Wanneer kan ik de "Teleport" spreuk gebruiken?**

De spreukgebruiker kan slechts de "Teleport" spreuk gebruiken gedurende de verplaatsing op zee of de verplaatsingsfase of tijdens de aanvalsbeurt van de speler. Indien echter de spreukgebruiker onder vuur komt te liggen gedurende een andere speler zijn beurt dan mag hij de "Teleport" spreuk gebruiken om zich naar een bevriend gebied, zeeblokkade of Wasteland (bezet door een bevriend expeditiegroep) te begeven gedurende de fase "verwijder slachtoffers" van de gevechtsronde. De terugtrekkende spreukgebruiker kan geen tegenaanval uitvoeren of andere eenheden teleporteren.

### **Moet ik het goud op het speelbord plaatsen indien ik slechts één koninkrijk bezit?**

Nee, er wordt verondersteld dat je goud in het gebied van het koninkrijk aanwezig is. Je moet echter wel het goud op je gebied van je koninkrijk plaatsen als je er meer dan een bezit.

### **Kan een tovenaar teleporteren naar gebieden in de Wasteland?**

Ja, men mag teleporteren naar een bezet bevriend gebied. De tovenaar kan zichzelf en 5 eenheden van een Wasteland gebied naar een bevriend gebied of zeeblokkade teleporteren gedurende de verplaatsingsfase.

### **Wat gebeurt er met de speler zijn eenheden wanneer de koning uitgeschakeld wordt?**

Al de eenheden zijn overwonnen of neutraal. De eenheden blijven op het speelbord maar mogen zich niet verplaatsen of aanvallen. De overwonnen eenheden dienen te worden veroverd om controle over gebieden, zeegebieden of Wasteland te bekomen zoals bij een gevechtsronde. Indien alle speler het eens zijn dan kan je gebruik maken van de bijkomende spelregels "Het verwijderen van een speler".

### **Kan een eenheid meer dan een schip verplaatsen?**

Nee, er moet een eenheid per schip aanwezig zijn om het tijdens de zeeverplaatsingsfase te verzetten. Er is echter geen beperking op het aantal schepen dat een enkel eenheid mag bewaken wanneer ze voor anker liggen.

**Moet elke speler al zijn zeven fasen in de aktiefase voltooien vooraleer de volgende speler zijn beurt kan starten of moeten alle spelers fase 1 voltooien vooraleer er overgegaan wordt naar fase 2?**

Een speler moet alle zeven fasen in de aktiefase voltooien vooraleer de volgende speler aan beurt is. Om wat meer vaart tijdens twee beurten in het spel te brengen kan de volgende speler zijn beurt voorbereiden door zijn goud reeds te spenderen voor hij aan beurt is.

**Kan ik een schat verplaatsen of verplichten zich te verplaatsen door "gedwongen mars" van de ene eenheid naar een andere?**

Nee, je mag geen gouden schijfjes of schatten van de ene eenheid naar een andere eenheid verplaatsen. Je kan een schat bekomen in de Wastelands, je kan het geven aan een eenheid in de expeditiegroep of onder een eenheid plaatsen in je koninkrijk. De schat is nu toegewezen aan deze eenheid en kan gedwongen worden zich naar voor te verplaatsen tijdens een gevechtsfase of getransfereerd worden naar een aangrenzend bevriend gebied gedurende de verplaatsingsfase. Indien een speler in staat was om een goudschijfje van de ene eenheid naar een andere eenheid te verplaatsen dan zou een speler een koning buiten schot kunnen plaatsen.

**Kan een draak vernietigd worden door een "Fireball" spreuk?**

Nee "de vuurbal" spreuk heeft geen effect op een draak.

**Wanneer kan ik teleportereren van een teleportgebied?**

Indien je een spreukgebruiker hebt in een teleportgebied, dan mag je jou leger door de teleport naar een ander teleportgebied gedurende de gevechtsfase of de verplaatsingsfase verplaatsen. Denk alsof de teleportgebieden door een poort of tunnel met elkaar verbonden zijn. Je mag de teleportgebieden niet verwarren met het gebruik van de teleportspreuk.

**Welk effect heeft de "Hope" spreuk op eenheden die "Beserk" (razend) zijn geworden?**

Wanneer eenheden "razend" zijn geworden worden alle versterkingen door spreuken of door schatten die bij hun T.A.S.. worden toegevoegd, genegeerd. De betreffende speler gooit een D6 voor elke eenheid in hetzelfde gebied, zeeblokkade of Wasteland. Wanneer de worp gelijk of minder is dan de aanvalskracht van de eenheid dan wordt deze eenheid verwijderd uit het spel. Een spreukgebruiker met een "Heal" spreuk of een koning in hetzelfde gebied, zeeblokkade of Wasteland neutraliseren de effecten van de "razernij" spreuk van de perkamentrolkaart .

