

Spelregels - Vertaald door Ariane - www.forumfederatie.be



Tempus Draconis

PAOLO VALLERGA & VALERIO PORPORATO

INHOUD

Onderdelen	3	Kasten	7	De kamers van Millenarocca	10
Het spel Opzetten	3	Evolutiepunten berekenen	8	Banket zaal	10
Spelfases	4	Speciale kamers	8	Begraafplaats	10
Fase 1: Gevangenen bevrijden	4	Banket zaal	8	Bibliotheek	10
Verplaatsingen	4	Bibliotheek	8	Bron	10
Bepaalde gevallen	4	Laboratorium	8	Gevangenis	10
Acties	4	Troonzaal	8	Kelder	10
Fase 2: Een Amulet vervolledigen	5	Wapenkamer	8	Laboratorium	10
De tabel der Elementen	5	Trappen	8	Troonzaal	10
Fase 3: Het Monster verslaan	5	Helden en hun Klassen	9	Tuin 10	
Fase 4: Uit Millenarocca ontsnappen	6	Alchemist	9	Wapenkamer	10
Verplaatsingen	6	Amazone	9	Kaarten uitleg	11
Bepaalde gevallen	6	Dief	9	Legende	11
Vechten	6	Dwerg	9	RIPkaarten	11
Het Monster valt de Held aan	6	Elf	9	Kamer kaarten	11
De Held valt Het Monster aan	6	Evocator	9	Niveau 1 Bezwinging	11
Bepaalde gevallen	7	Golem	9	Niveau 2 Bezwinging	11
Runen en spreuken	7	Krijger	9	Niveau 3 Bezwinging	12
1 ^{ste} Niveau Bezwinging:	7	Magiër	9	Monsterkaarten	12
2 ^{de} Niveau Bezwinging:	7	Mummy	9		
3 ^{de} Niveau Bezwinging:	7	Skelet	9		
		Spook	9		

TEMPUS DRACONIS

Terwijl men, in het derde jaar van Biggossa's regentschap, wachtte tot de jongen Brandigugan, eerste opvolger in de lijn van Gugan de Verlichte, oud genoeg werd om de troon op te volgen, rees de duisternis uit de dieptes der aarde omhoog, waardoor de funderingen van Millenarocca het bijna begaven. Een ongekende slechtheid kwam uit de duistere dieptes naar boven en verschillende helden, die eens vrijelijk over Queestland zwierven, zijn nooit meer teruggekeerd. Avonturieren durven de bergen niet meer over te steken, nabij het sombere fort; het Kwade heeft het gebied rond de Mapaura bergen ingepalmd.

"De Moltaneefse passen zijn niet veilig, zelfs gevaarlijk. De duistere hordes van monsters, die zich ooit in de verste uithoeken verborgen, zwerven daar nu vrij rond en maken het voor onsterfelijken zeer gevaarlijk om er na zonsondergang rond te hangen."

De Regent is bang geworden door deze situatie en is naar de Acropolis gegaan om zich te verschuilen. Brandigugan heeft hij naar een geheime plaats gestuurd waar niemand hem kan vinden. Daarna heeft hij een expeditie georganiseerd van acht van zijn beste en trouwste vrienden; Gladblood, de jager, Gallhorse, de magiër, zijn onafscheidelijke vriend Barbascia van de nobele Dwerger families, Afelandra, de tovenares, de moedige ridder Ugo van Fiervanga, Orbus, koning van de Manducanti, Adamanta, de heks en haar meester en ingewijde Mastro Psippsit zijn naar Millenarocca vertrokken om de plaat, die over het land is getrokken, een halt toe te roepen, maar ze zijn nooit weer gekeerd.

Alleen de koerier Ouzel is teruggekomen met een verschrikkelijke boodschap: "Het Monster is ongelooflijk sterk en heeft ons gevangen door zijn wil op ons neer te leggen. Help!"

De toekomst is onzeker en de wijzen zien geen licht achter de duisternis die over het land is getrokken. Biggossa hoopt erop dat hij andere avonturiers kan vinden die Queestland van het Kwade kunnen bevrijden. Zij die er in slagen om Millenarocca binnen te gaan, de gevangenen te bevrijden, het Kwade te verslaan en terug te ontsnappen, zullen de eeuwige dankbaarheid van de Koning krijgen. Hun namen zullen met gouden letters in het Koninklijke Boek geschreven worden, naast die van Gugan, de Verlichte. Maar dat is een opdracht voor echte helden

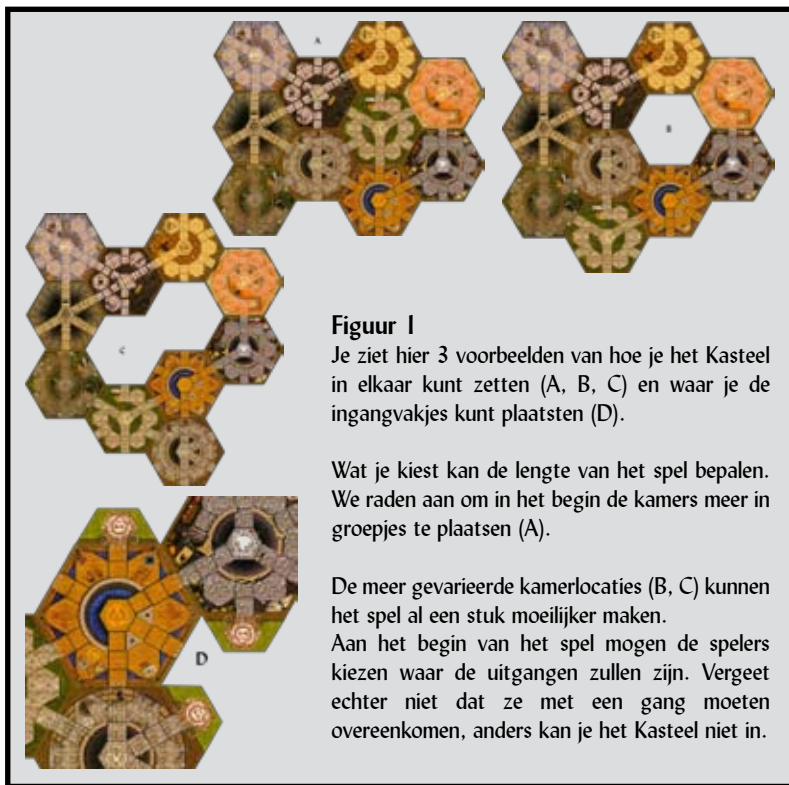
ONDERDELEN

10 Zeshoekige kamers van Millenarocca
8 Ingangvakjes
1 12-kantige dobbelsteen
33 Bezweringskaarten
12 Monsterkaarten
53 Kamerkaarten
32 RIPkaarten (één of meerdere RIPpunten)
5 Monsterpionnen
12 Heldenpionnen

HET SPEL OPZETTEN

- Leg de zeshoekige kamers zo op tafel, dat elke kamer kan worden bereikt (figuur 1). Het maakt niet uit hoe je het kasteel indeelt.
- Leg de uitgangen aan de kamers, zoals je dat zelf verkiest. Zorg ervoor dat je 1 uitgang per speler hebt, met het minimum van 4 uitgangen. Bij 2 spelers heeft het kasteel dus 4 uitgangen, bij 7 spelers, 7 uitgangen.

- Schudt de Monsterkaarten en leg ze naast het bord.
- Verdeel de Bezweringskaarten over 3 stapels, naar gelang hun niveau. Schudt elke stapel.
- Tussen de Kamerkaarten vind je ook kaarten met een deel van een Amulet op, in 4 kleuren: Blauw (water), Wit (wind), Rood (vuur) en Geel (aarde). Haal ze uit de stapel, schudt ze en leg ze in een aparte stapel open neer op tafel.
- Schudt de overige Kamerkaarten.
- Monsters beginnen het spel in het midden van de Bibliotheek.
- Kies er een Held uit en vul dit op je formulier in. Zet je pion op een Ingangvakje. Het formulier vind je achteraan in deze handleiding en kun je gemakkelijk zelf afprinten.
- Er wordt een startspeler aangeduid en vervolgens wijzerszin door gespeeld.



SPELFASES

Er zijn 4 fases in dit spel:

- De gevangenen bevrijden
- Je Amulet vervolledigen
- Het Monster verslaan
- Uit Millenarocca ontsnappen

In elke fase moet een speler in zijn beurt:

- Zijn pion en het Monster verplaatsen (dobbelstenen, eerst het Monster verplaatsen dan zijn eigen pion).
- Acties uitvoeren (kaart trekken, spreuk uitvoeren enz.) in een zelfgekozen volgorde.

FASE 1: GEVANGENEN BEVRIJDEN

De Helden moeten alle 8 gevangenen in het Kasteel bevrijden. De gevangenen kunnen ze vinden via de Kamerkaarten. Het symbool van de bovenste Kamerkaart van de stapel geeft aan naar welke kamer ze moeten gaan om die kaart te kunnen nemen. Als een Held in het midden van de aangegeven kamer staat, mag hij de Kamerkaart nemen. Daarna moet er naar de volgende kamer worden gegaan om de 2^{de} Kamerkaart te kunnen bemachtigen enz. (zie figuur 2) In de Kamerstapel vind je wapens, magische voorwerpen en natuurlijk de gevangenen.

VERPLAATSINGEN

De speler gooit met de dobbelsteen.

Dit resultaat geeft de richting weer waarin het Monster zich beweegt. Het Monster teleporteert vanuit de kamer waarin hij zich bevindt, naar het midden van de kamer die met de dobbelsteen wordt aangegeven door de nummers aan de zijkanten van de kamer.

Ditzelfde resultaat wordt ook door de Helden gebruikt. Zij moeten echter de vakjes van de kamers gebruiken om zich te verplaatsen (zie figuur 2).

BEPAAALDE GEVALLEN

- Als een Held in het midden van een kamer staat en hij dobbelt, is het mogelijk dat het Monster zich naar zijn vakje moet verplaatsen. In dit geval zal er een gevecht plaatsvinden, volgens de gegeven gevechtsregels. Het gevecht heeft voorrang en de beurt van de Held is hiermee voorbij.
- Als een Held in het midden van een kamer staat en hij dobbelt, is het mogelijk dat het Monster zich naar zijn vakje moet verplaatsen waar zich een andere onvoorbereide Held bevindt. Ook in dit geval zal er een gevecht plaatsvinden, volgens de gegeven gevechtsregels. De Held die aan de beurt is onderbreekt zijn beurt om eerst het gevecht te laten doorgaan, daarna mag hij verder spelen.

- Als er geen kamers zijn in de richting waar de dobbelsteen dat bepaalt, zal het Monster gewoon blijven staan.
- Als er een Ingang ligt in de richting waar de dobbelsteen dat bepaalt, wordt het Monster enorm kwaad en verzegelt die ingang. De ingang wordt uit het spel gehaald en in de doos gedaan. Elke Held die toevallig op dat vakje staat, sterft.

ACTIES

Tijdens zijn beurt mag een Held één van de volgende Acties uitvoeren:

- Een Kamerkaart trekken (als hij in de juiste kamer in het midden ervan staat).
- Voorwerpen, Runen en Amuletdelen uitwisselen met een aangrenzende Held, bezweringen uitgesloten.
- Runen in Bezweringen veranderen.
- Bezweringen gebruiken.

Er is geen limiet op het aantal bezweringen of ondernemingen een Held kan uitvoeren tijdens zijn beurt.

Als je door het Monster wordt aangevallen tijdens de beurt van een andere speler, kan je alleen 1^{ste} graad bezweringen uitvoeren, om je te verdedigen. Je kunt dan geen Runen in Bezweringen veranderen (zie Runen en Bezweringen).

FASE 2: EEN AMULET VERVOLLEDIGEN

De Helden die het Monster willen aanvallen, moeten minstens 4 verschillende delen van het Amulet bezitten, van elk element 1. Tijdens de eerste fase moeten de gevangenen worden bevrijd en elke gevangene zal ze een Amulet geven.

Telkens er een gevangene wordt bevrijd, wordt het bovenste Amuletdeel genomen, de spelers mogen niet kiezen. De speler die de laatste gevangene heeft bevrijd, bepaald welk element het Monster heeft, door met de dobbelsteen te gooien. De Elemententabel geeft dan het element van het Monster weer. Deze speler mag dan ook eenzelfde Amuletdeel nemen.

Elk deel van het Monsterelement dat een speler heeft geeft hem een voordeel van +1 in een gevecht tegen het Monster. Nadat de speler die de laatste gevangene heeft bevrijd zijn Amuletdeel heeft genomen, worden de Amuletdelen in de Kamerstapel geschud. Herschudt ook de Monsterstapel.

De tabel der Elementen

Dobbel om erachter te komen welk Element het Monster heeft

1-2-3	Lucht	+1 voor elk Lucht Amuletdeel
4-5-6	Water	+1 voor elk Water Amuletdeel
7-8-9	Aarde	+1 voor elk Aarde Amuletdeel
10-11-12	Vuur	+1 voor elk Vuur Amuletdeel



Figuur 2
Voorbeeld: De eerste Kamerkaart heeft het symbool van de Banketzaal. De eerste Held die het midden van deze kamer bereikt, mag deze Kamerkaart nemen.

De speler dobbelt een 9. Het Monster (M) wordt via gang 9 naar het midden van de volgende kamer geteleporteerd, dus van de Bibliotheek naar de Tuin. De speler mag zijn pion nu 9 vakjes (of minder) verzetten. Hij gaat naar de Banketzaal en neemt de Kamerkaart bovenop de stapel.

Als deze kaart een gevangene moest zijn, dan mag hij de bovenste kaart van de Amuletstapel nemen. Indien dit de laatste gevangene zou zijn geweest, dan moest de speler nog eens dobbelen om het Element van het Monster te bepalen en daarmee ook zijn Amuletdeel.



Aan elke kant van een kamer vind je nummers van 1 tot 12. Deze nummers geven de richting weer waarheen het Monster zich begeeft. In de 4^{de} fase geeft het ook weer welke kamer in stort.



Voorbeeld: De Held (A) bevindt zich momenteel in de Tuin. Hij dobbelt. Dit gegooide aantal geeft de Kamer weer die zojuist is ingestort. Draai de Kamer aan de kant van het gedobbelde nummer om, zodat de achterzijde te zien is. Helden die zich in zo'n kamer bevinden, sterven, tenzij hij de juiste bezweringen of speciale krachten heeft.

FASE 3: HET MONSTER VERSLAAN

Dit is de Fase waarin de Helden achter het Monster aan gaan en het een serieus pak slaag geven.

De Levenspunten (LP) zijn aangegeven in de Monstertabel. Het is goed mogelijk dat je het Monster niet in je eerste poging kunt verslaan.

De Held die het Monster verslaat, wordt uit Millenarocca geteleporteerd. Hij is dus veilig ontsnapt en laat de andere spelers in het Kasteel achter.

Monstertabel	LP	RIP
Babasama de Vampier	8	1
Gnurr Rosbeest	10	1
Petrus	12	2
Skuorn	14	2
Arguille de Draak	16	3

LP= Monsters Levenspunten, RIP= Aantal RIPpunten het Monster afdoet als hij op het vakje van een Held komt.



FASE 4: DIT MILLENARocca ONTSNAPPEN

Van het moment dat het Monster dood is, begint Millenarocca te schudden en te beven. De ene na de andere kamer stort in elkaar. De Helden moeten ervoor zorgen dat ze zo snel mogelijk uit het Kasteel ontsnappen.

VERPLAATSINGEN

De speler gooit met de dobbelsteen.

Dit resultaat geeft de Kamer weer dit instort. Dobbelt een speler een 9, dan stort de Kamer aan de "9" kant van de huidige Kamer in. Indien er zich Helden bevinden in de ingestorte kamer, zullen zij sterven.

Heitzelfde resultaat wordt ook door de Helden gebruikt. Zij moeten echter de vakjes van de kamers gebruiken om zich te verplaatsen (zie figuur 2).

BEPAAALDE GEVALLEN

- Als een Held in het midden van een kamer staat en hij dobbelt, is het mogelijk dat er geen aangrenzende Kamer

beschikbaar is om in te storten, of dat ze al ingestort is. De speler mag zich dan gewoon naar de dichtstbijzijnde uitgang begeven.

- Als een Held in het midden van een kamer staat en hij dobbelt, is het mogelijk dat zich daar een uitgang bevindt. De uitgang stort ineens, het wordt van het spel verwijderd en de Held moet een andere uitgang proberen te vinden.
- Als een Held de Trappen gebruikt die in sommige kamers te vinden zijn, ontwijkt hij instortingen en hoeft hij niet met de dobbelsteen te gooien.
- Als een Held zich geïsoleerd in een Kamer bevindt met een "Deur Openen" Apparaat, kan hij dat één keer proberen. Als de Held dan meer dan één Kamer opent, mag hij het leggen waar hij wilt.

VECHTEN

Er zijn 2 soorten gevecht: ofwel valt het Monster jou aan, of jij valt het Monster aan.

HET MONSTER VALT DE HELD AAN

Als het Monster door verplaatsing op het vakje van een Held terecht komt, dan valt het de Held aan.

De Held kan dit gevecht alleen uit de weg gaan als hij de juiste Bezwinging gebruikt. Doet hij dit niet, zal hij het Monster onder ogen moeten zien.

Als een Monster een Held aanvalt, kan die zich niet verdedigen en volgt dat de volgende 3 stappen:

- Hij krijgt X RIPpunten - Zie Monstertabel
- Neemt de bovenste kaart van de Monsterstapel en ziet de gevolgen onder ogen, tenzij hij een goede tegen Bezwinging of Magisch voorwerp heeft.
- Wordt hij naar een Ingang geteleporteerd van zijn keuze.

Indien er geen Ingangvakjes meer aanwezig zijn, omdat het Monster ze al allemaal geëlimineerd heeft, sterft de Held. Een Held is natuurlijk het veiligst als hij met een Bezwinging of een voorwerp een Ingang kan creëren.

DE HELD VALT HET MONSTER AAN

Van het moment dat alle gevangenen bevrijd zijn, en een Held 4 of meer Amuletdelen bezit, mag hij achter het Monster aan gaan.

Als de Held het Monster in het midden van een Kamer bereikt, begint het gevecht.

Eerst trekt de speler bovenste kaart van de Monsterstapel, voert de gevolgen onder uit en gaat dan als volgt in de tegenaanval:

Figuur 3
Van het moment dat een Held op een vakje van het Monster terecht komt, zal het Monster zich verdedigen door een Monsterkaart uit te spelen. Hier is het Monster Babasamba (SLP) met het Water Element en hij verdedigt zich met een "RIP 3". De Held heeft dus al meteen 3 RIPpunten te verwerken. Babasamba is blijkbaar gevoelig voor Vuur, omdat hij het Water Element heeft.



De Held heeft een Aks, 2 Runen en 4 Amuletdelen, waarvan er 2 Vuur Elementen zijn. De hele bonus van de Held zou dus het volgende zijn:

- +2 voor zijn Vuur Amuletdelen
- +2 voor zijn Runen
- +3 voor zijn Aks
- 3 voor zijn RIP
- +4 bonuspunten

De actieve speler dobbelt voor zichzelf, een andere speler dobbelt voor het Monster. De Held dobbelt een 8 en Babasamba dobbelt een 5. De Held mag er zijn bonuspunten bij tellen.

- 8 gedobbel
- +4 bonuspunten
- 12 Gevechtspunten
- 5 Babasamba gedobbel
- 7 Levenspunten die bij Babasamba af gaan

Babasamba Levenspunten na de strijd zijn dus:

- 8 Levenspunten
- 7 Schade van het Gevecht
- 1 Levenspunten die Babasamba over heeft

Omdat Babasamba het gevecht verloren heeft, wordt hij op een vrij middenvakje van een Kamer naar de keuze van de Held verplaatst. De beloning voor wie het Monster afslacht, is het feit dat de Held onmiddellijk uit het Kasteel wordt getransporteerd en dus veilig is. De overige Helden moeten het instortende Millenarocca proberen te ontvluchten.

- Hij gooit met de dobbelsteen.
- Telt het resultaat van de worp bij elk nummer in de rode cirkel van de kaarten, die hij bezit, bij elkaar op.
- Elk Amuletdeel dat niet correspondeert met het element van het Monster geeft nog eens +1.
- Elk RIPpunt telt voor -1. Dit is de aanvalskracht van de Held.
- Een andere speler zal dan voor het Monster dobbelen. Dit getal wordt van het totaal van de Held afgetrokken. Het resultaat zal RIPpunten aan de Held toe voegen, of LP van het Monster aftrekken.

Als de Levenspunten van het Monster op zijn na dit gevecht, heeft de Held het Monster verslaan en wordt meteen uit het Kasteel getransporteerd. Voor de andere spelers begint dan Fase 4.

Als het Monster slechts verwond is, moet het opnieuw aangevallen worden. Houdt op het speciale Monsterformulier (achter in deze handleiding) bij hoeveel LP het Monster al verloren heeft in dit gevecht.

De winnaar van dit gevecht mag het Monster (indien het nog niet dood is) in een Kamer naar keuze zetten, op het middenvakje dat niet bezet mag zijn met een andere Held. Als een Held meer RIPpunten verzameld dan zijn Kasteel aankomt, dan sterft hij. Hij kan zichzelf dan nog wel met Bezwingen en drankjes redden.

BEPAAIJDE GEVALLLEN

- Als het Monster bij zijn verdediging een Monsterkaart speelt die 2 Amulet delen vernietigt, kan de Held het Monster niet meer aanvallen als hij geen 4 Amulet delen meer heeft. De Held wordt naar een Ingangtegel verplaatst.
- Het Monster kan niet worden aangevallen als niet alle gevangenen bevrijd zijn.
- Het Monster kan alleen worden aangevallen door Helden die minstens 4 Amulet delen hebben. Helden die meer dan 4 Amulet delen hebben, kunnen hun 4-delige Amulet samenstellen zoals ze dat zelf wensen.
- Als een Held de Bezwinging heeft waarmee hij 2 keer kan aanvallen, valt hij het Monster maar 1 keer aan.

RUNEN EN SPREDKEN



De Runen zijn zeer bruikbare wapens in dit spel, omdat ze dubbele krachten geven. Ze leren je ten eerste de spreuk en geven je daar bovenop ook nog eens +1 bij een aanval op het Monster.

Tijdens het spel kun je de Runen uitwisselen in een Bezwinging:

- 1 Runekaart = 1 Niveau 1 Bezwinging
- 2 Runekaarten = 1 Niveau 2 Bezwinging
- 3 Runekaarten = 1 Niveau 3 Bezwinging

Door de Runekaarten op de aflegstapel te leggen, mag je een kaart trekken van het corresponderende Niveau van De Bezwingingstapels. Je kunt dit op elk moment tijdens het spel doen.

Het is dus niet dwangmatig dat je Runen in Bezwingingen omzet en het kan dus zelfs iets heel positiefs zijn.

Het is heel belangrijk in dit spel om de Runen verstandig en effectief te gebruiken, het zou wel eens je enige overlevingskansen kunnen zijn.

Als een Held een Bezwinging heeft gespeeld, legt hij die op de bijbehorende aflegstapel.

Bezwingingen zijn in 3 Niveaus verdeeld:

1^{ste} Niveau Bezwinging:

Deze Bezwingingen zijn nuttig in kritieke situaties. Leg er een Ingang bij, blokkeer het Monster, genees je RIPpunten enz.



2^{de} Niveau Bezwinging:

Deze Bezwingingen zijn erg nuttig om voorwerpen van andere Helden te stelen en om te overleven.



3^{de} Niveau Bezwinging:

Deze Bezwingingen zijn krachtige wapens en verdedigingen in het Gevecht tegen het Monster.



KASTEN

In Queestland bestaan er meerdere Kasten die al hun Helden hebben. De laagste Kasten, Arme Duivels, waarin elke Held belandt die dit spel voor het eerst speelt, proberen dit spel met wat geluk te spelen, ze hebben immers niets te verliezen.

Om in de Kasten vooruit te komen, moet je naar het kasteel Millenarocca, het Monster verslaan en er weer levend uitkomen. Je bent niet verplicht het Monster te doden, zorg er gewoon maar voor dat je er al levend uit komt. Het Monster doden geeft natuurlijk wel een extra voordeel.

Kasten worden bijgehouden met Evolutie Punten (EP). Deze punten kunnen in een volgende spel door dezelfde Held weer gebruikt worden. Evolutiepunten worden aan het einde van het spel verrekend en op het Heldenformulier bijgehouden. Hieronder vind je een lijstje waardoor je EP kunt verdienen.

Het Monster van Millenarocca wordt bepaald door het hoogste Kastenniveau van de spelers. Als er bijvoorbeeld 3 Arme Duivels en een Edelman het spel spelen, dan wordt het

Skuorn. De Arme Duivels zullen het dan wel moeilijk krijgen. De spelers kunnen ervoor kiezen zelf een Held te maken of om een andere Held, met meer ervaring, te kiezen.

Spelers die uit Millenerocca zijn gevlucht, gaan er dus op vooruit. De spelen het spel telkens opnieuw om in hogere Kasten te komen. Dit doen ze tot ze eindelijk voor Arguille de Draak komen te staan.

Evolutiepunten berekenen

- 3 EP - Een Monster doden (de laatste klap geven)
- 1 EP - Voor elke Rune en Amuletdeel
- 1 EP - Voor elke bevrijde gevangene
- ? EP - Bepaalde voorwerpen geven EP. Het aantal staat op de kaart aangegeven

Kaste	EP	RIP	Monster
Arme Duivel	0-10	8	Babasama de Vampier
Volkspersoon	11-20	9	Gnurr Rosbeest
Heer/Dame	21-30	10	Petrus
Edelman/vrouw	31-40	11	Skuorn
Prins/Prinses	41-50	12	Arguille de Draak

EP: Het aantal Evolutiepunten een Held nodig heeft om tot die Klasse te behoren.

RIP: Het aantal RIPpunten (soort levenspunten) een Held kan verspelen voordat hij dood gaat.

Monster: Het Monster dat men moet bevechten als men bij een bepaalde Klasse hoort.

SPECIALE KAMERS

In sommige Kamers van het kasteel Millenarocca bevinden zich vakjes dit door D12 worden aangegeven. Deze vakjes activeren een speciale gebeurtenis als je met de dobbelsteen gooit. Helden mogen deze vakjes zo vaak gebruiken als ze willen.

Hij gaat op het vakje staan en gooit dan met de dobbelsteen. Naargelang de uitslag en de kamer zal er zich dan een bepaalde gebeurtenis voordoen.

1 dobbelen zorgt er altijd voor dat de Held 3 RIPpunten verliest.

Hoe kunnen deze kamers nu zinvol zijn? Is het de moeite waard om het risico te lopen?

De Kamers die een D12 vakje hebben zijn Banketzaal, Bibliotheek, Laboratorium, Troonzaal en Wapenkamer

Banket zaal

Hier kun je proberen om vernietigde uitgangen terug te openen.

10 = 1 Uitgang terugplaatsen

11 = 2 Uitgangen terugplaatsen

12 = 3 Uitgangen terugplaatsen

De Dief kan zijn speciale eigenschappen hier gebruiken.

Bibliotheek

Hier kun je boeken lezen en Bezweringskaarten leren.

10 = 1ste Niveau Bezweringskaart nemen

11 = 2de Niveau Bezweringskaart nemen

12 = 3de Niveau Bezweringskaart nemen

De Magiër kan zijn speciale eigenschappen hier gebruiken.

Laboratorium

Je kunt hier proberen om genezingsdrankjes te drinken.

10 = -1 RIPpunt

11 = -2 RIPpunten

12 = -3 RIPpunten

De Alchemist kan zijn speciale eigenschappen hier gebruiken.

Troonzaal

Hier kan je het machinisme activeren dat de kamers doet draaien.

10 = 1 Kamer naar keuze roteren

11 = 2 Kamers naar keuze roteren

12 = 3 Kamers naar keuze roteren

De Dwerg kan zijn speciale eigenschappen hier gebruiken.

Wapenkamer

Hier kan een je de teleportatie activeren.

10, 11 of 12 = Teleporteer je Held naar het middenvakje van een Kamer naar keuze.

De Evocator kan zijn speciale eigenschappen hier gebruiken.

De Begraafplaats, de Bron, de Gevangenis, de Kelder en de Tuin hebben geen D12 vakje. Er gebeurt daar dus niets speciaals.

Trappen

Er is nog een speciaal vakje; de trap.

Als een Held op een trap komt te staan, dan stopt daar zijn beurt. In zijn volgende beurt mag hij dan naar een Trapvakje van een andere Kamer gaan van zijn keuze. In de beurt daarna begint zijn verplaatsing dan op de Trap. Maw, je moet in een hele beurt niet dobbelen en komt toch in een andere kamer terecht. Dit kan heel handig zijn in de strijd tegen het Monster.



HELDEN EN HUN KLASSEN

Als een speler een Held aanmaakt, kan hij kiezen tot welke Klasse deze Held zal behoren. De Klassen worden hieronder beschreven.

Als een groep spelers een spel gaan beginnen, mag er niet meer dan 1 Held van een bepaalde Klasse aanwezig zijn. Er kunnen dus bijvoorbeeld nooit 2 Elven in het spel mee doen, zelfs niet als ze verschillende Kasten hebben.

Als er 2 Helden van dezelfde Klasse het bij verschillende spelen hebben overleefd, dan mag er slechts één van hen in het spel mee doen. De andere speler zal dan een andere Held moeten uitkiezen.



Alchemist

Drankjes hebben geen geheimen voor deze Klasse.

Als deze Held het speciale vakje in de Laboratorium gebruikt:

8-9 = -1 RIPpunt

10-11 = -2 RIPpunten

12 = -3 RIPpunten



Amazone

Helmen en Schilden hebben bij deze nobele vechtmeesteressen +1 extra aanvalspunt.



Dief

Bekwaamheid in het openen van sloten is een waardevolle eigenschap.

Als deze Held het speciale vakje in de Banketzaal gebruikt:

8-9 = 1 Uitgang terugplaatsen

10-11 = 2 Uitgangen terugplaatsen

12 = 3 Uitgangen terugplaatsen



Dwerg

De kunst om mechanische voorwerpen te creëren is typisch voor deze Klasse.

Als deze Held het speciale vakje in de Troonzaal gebruikt:

8-9 = 1 Kamer naar keuze roteren

10-11 = 2 Kamers naar keuze roteren

12 = 3 Kamers naar keuze roteren



Elf

Indien de Elf in Fase 4 zou doodgaan omdat er een Kamer instort waarin hij zich bevindt, kan hij deze herstellen. Hij kan het ook verhinderen als andere Helden een Ingang doen instorten. De andere Held moet dan opnieuw dobbelen, de 2^{de} worp is definitief.



Evocator

Zij die geesten kunnen oproepen hebben waarschijnlijk nog meerdere voordelen.

Als deze Held het speciale vakje in de Wapenkamer gebruikt:

8 tot 12 = Teleporteer je Held naar het middenvakje van een Kamer naar keuze.



Golem

Dit aardse wezen verdubbelt de waarde van Runen als hij het tegen het Monster op neemt. Runen zijn dan +2 waard, ipv +1.



Krijger

De Aksen die deze nobele vechtmeesters vinden zullen in het Kasteel een voordeel van +4 geven, ipv +3.



Magiër

Deze Klasse bezit zeer veel kennis van Runen en spraken.

Als deze Held het speciale vakje in de Bibliotheek gebruikt:

8-9 = 1^{ste} Niveau Bezweringskaart nemen

10-11 = 2^{de} Niveau Bezweringskaart nemen

12 = 3^{de} Niveau Bezweringskaart nemen



Mummy

Deze Klasse kan de Runen die ze bezitten in Ingangen veranderen. De Rune wordt daarna afgelegd.



Skelet

Deze Klasse staat erom bekend dat ze al duizenden jaren over de aarde dwalen.

Voor elke Rune ze bezitten, mogen ze zich 1 vakje verder verplaatsen.



Spook

Een Spook kan een Rune gebruiken om zichzelf naar het middenvakje van een Kamer naar keuze te teleporteren. Hij kan deze kracht altijd gebruiken, ook al is het Monster hem aan het aanvallen. In dit geval kan het Spook zich alleen naar een Ingang naar keuze teleporteren. De Rune wordt daarna afgelegd.

KAARTEN DITLEG

LEGENDE



EP
Evolutiepunten door de kaart verkregen.
Rode cirkel
Aanvalswaarde tegen het Monster.
Blauwe cirkel
Verplaatsingswaarde



RIPKAARTEN

Deze kaarten vertegenwoordigen 1 of meer RIPpunten.

KAMER KAARTEN



Achterkant
Kamerkaarten



Gevangene



Pantser



Schild



Handschoenen



Aks



Helm



Genezingsdrankje
Neem 2, 3 of 4
RIPpunten weg.



Runemantel
Elke Monsterkaart
heeft geen effect
op de Held.



Runesokken
Doe +6 bij je
verplaatsing. Afleggen
na gebruik.



Bloedschat
Trek -1 van je
verplaatsing af.
Je kunt het niet
achterlaten,
tenzij je de juiste
Bezwinging hebt.



Runekaarten

Je krijgt +1 Gevechtspunt tegen het Monster.
• 1 Runekaart = 1 Niveau 1 Bezwinging
• 2 Runekaarten = 1 Niveau 2 Bezwinging
• 3 Runekaarten = 1 Niveau 3 Bezwinging

NIVEAU 1 BEZWERING



Achterkant



Roteer een Kamer
naar jou keuze.



Wissel je pion om
met die van een
andere speler.



Voeg er een
Ingang toe.



Verwijder al
je verkregen
RIPpunten.



Teleporteer jezelf naar
het middenvakje van
een Kamer.



Blokkeer het Monster,
hij kan zich niet
verplaatsen.

NIVEAU 2 BEZWERING



Achterkant



Steel de
Handschoenen
van een andere
speler.



Steel het Pantser
van een andere
speler.



Steel de Helm
van een andere
speler.



Steel het Schild
van een andere
speler.



Steel een
Amuletdeel
van een andere
speler.



Steel de
Mantel van
een andere
speler.



Steel de
Aks van
een andere
speler.

KAARTEN DITLEG

NIVEAU 2



Neem de bovenste kaart(en) van de Kamerstapel.



Verplaats de Bloedschat van één Held naar een andere.

NIVEAU 3 BEZWERING



Achterkant



Je krijgt +4 Gevechtspunten tegen het Monster.



Het Monster verliest 1, 2 of 3 Levenspunten.



Dubbele Aanval! Val het Monster nogmaals aan.



De Monsterkaart heeft geen effect op de Held.

MONSTERKAARTEN



Achterkant



Monsterkaart Verwijder een Ingang.



Verlies 1 Amuletdeel.



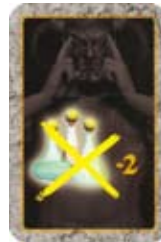
Verlies de Aks.



Verlies de Bezwering naar je keuze.



Verlies 2 Runen.



Verlies 2 Drankjes.



Verlies het Schild.



Alle Helden krijgen 2 RIPpunten.



Krijg 2 of 3 RIPpunten.

DE KAMERS VAN MILLENAROTCA



Banket zaal

Deze kamer geeft zijn geheim niet prijs.
Of kun je de vrijheid al ruiken?
Ben je toevallig oh, zo wijs?
Om het juiste voorwerp te gebruiken?



Kelder

Treuzel niet te lang tussen deze tonnen en kratten.
Je vindt hier immers de beste wijn.
Probeer jezelf ook niet te bezatten,
Dat zou uiteindelijk fataal kunnen zijn.



Begraafplaats

Prachtige mausolea van oude koningen.
Je hoort de doden hier hun leed verwoorden.
Het zijn de beenderen hun woningen.
De beste raad, vlucht naar betere oorden.



Laboratorium

De ongezondste kruidenwijnen staan hier.
Allemaal in kleurrijke flessen.
Wil je iets minder proeven van dit plezier?
Trek hieruit dan je lessen!



Bibliotheek

Hopelijk ben je van spreuken niet bang.
Je moet kunnen lezen voor je gaat bezweren.
Uitspraak is van groots belang,
Als je jezelf niet wilt bezeren.



Troonzaal

Achter de muren heb je het eindelijk gevonden.
Het geheim dat de kamers in dit kasteel doet roteren.
Het zal je echter niet verwonderen.
Het is heel erg moeilijk om dit machinisme te activeren.



Bron

Er zijn er al genoeg in deze diepte verdwenen.
Als je niet ver genoeg springt, is dit erg balen!
Doe dit ook niet met wankelende benen.
Kijk recht voor je uit, als je de overkant wilt behalen.



Tuin

Jullie hebben een uitweg gevonden!
Een uitweg, tussen de struiken en de hagen.
Misschien zal het jullie verwonderen,
Dat jullie nog steeds kunnen versagen.



Gevangenis

Kreten en gillen is al wat je kunt horen.
De dood staat hier heel nabij.
Je zult de beulen toch moeten storen.
Help ze toch, dan zijn ze eindelijk vrij!



Wapenkamer

Dit is de kunst van het bewegen.
Je kunt het proberen, beste man!
Wees nu niet zo verlegen,
Laat me eens zien wat je kan!