



De magische strijd tussen twee of meer tovenaars

Een boeiend en toch snel te leren Fantasy Tabletop-spel, dat ook uitstekend met drie of meer spelers te spelen is.

Elke speler in het spel is een tovenaars. Met behulp van toverspreuken worden wezens opgeroepen waarmee de tovenaars probeert het energieveld van zijn tegenstander af te breken en hem zo te verslaan. Uiteraard zal de tegenstander met zijn eigen wezens proberen het aantal vijanden te verminderen tot nul.



Om het spel te spelen heb je nodig

Een 20-zijdige dobbelsteen, een rolmaat, scenery, figuurtjes, duel-bladen, potlood en gum, wrijffletters of tipp-ex en een speeltafel van minstens 80 bij 100 cm (hoe groter de tafel, hoe langer het spel duurt en hoe spannender het wordt)

Vorbereiding

Elk model krijgt een nummer, dat zo wordt aangebracht dat het tevens de achterkant van het wezen aangeeft (belangrijk voor het vaststellen van het gezichtsveld). Dan wordt de scenery naar keuze op het speelveld neergezet. Geef de tovenaars een naam en vul deze in op het duel-blad. De kracht van zijn energieveld is al ingevuld en staat op de aanvangsstand 20. De tovenaars is nu klaar om aan de rand van het speelveld te verschijnen, zo ver mogelijk verwijderd van de vijandelijke tovenaars. Het spel kan beginnen.

Het spel begint

Met een dobbelsteen wordt vastgesteld in welke

volgorde de spelers aan de beurt zijn. Wie het laagste gooit, mag beginnen, vervolgens is degene aan de beurt met de op een na laagste worp en zo verder. Speel je het spel met twee spelers, blijft deze volgorde het hele spel behouden. Met drie of meer spelers is de startspeler telkens diegene die in de vorige beurt nummer twee was.

Bij het begin van een nieuwe ronde vul je het rondenummer in bij je tovenaars. Op het duel-blad staat de '1' van de eerste ronde er al.

Een ronde bestaat uit twee delen. In het eerste deel zijn de wezens aan de beurt, in het tweede deel de tovenaars zelf. In de eerste ronde zijn er natuurlijk nog geen wezens opgeroepen, dus zijn meteen de tovenaars aan de beurt.

Tovenaars hebben twee acties: ze mogen maximaal 15 cm bewegen en magie-punten in toverspreuken omzetten. De volgorde van deze acties mag zelf gekozen worden. Een tovenaars krijgt elke ronde 100 magiepunten. Tijdens zijn tover-actie mag hij alle magiepunten opmaken, maar dit is niet verplicht. Een tovenaars mag maximaal 150 punten meenemen naar de volgende ronde. Het puntenaantal dat telkens overblijft, wordt elke ronde op het duel-blad ingevuld bij 'magiepunten'.

Er zijn vier toverspreuken.

Spreuken

1. **Aanvalsmagie**, beschadigt het energieveld van de vijandelijke tovenaars. Een reikwijdte van 20 cm en een schade van tien punten aan het energieveld kost 90 magiepunten (MP)
2. **Verdedigingsmagie**, versterkt het eigen energieveld met tien punten (tot een maximum van 50) en kost 90 MP.
3. **Herstelmagie**, geneest 1 wond op een afstand van maximaal 50 cm en kost 15 MP.
4. **Wezensmagie**, die wezens volgens het overzicht oproept. In de volgende ronde mogen de opgeroepen wezens meedoen. Ze ontstaan minimaal 10 tot maximaal 20 cm van de tovenaars af, dus niet meteen in een gevecht van man tot man. Een tovenaars mag zoveel wezens oproepen als er modellen zijn. Vernietigde wezens mogen dus opnieuw worden opgeroepen. Elk nieuw wezen wordt op het duel-blad op een nieuwe regel ingevuld met het nummer en de beurt waarin hij verschenen is.

De kosten voor wezens zijn:

- **3 wezens**, elk met een klein wapen dat 4 punten schade doet (zoals een mes, vuistbijl of een vergelijkbaar, geïmproviseerd wapen): **90 MP**
- **2 wezens**, elk met een normaal wapen dat 6 punten schade doet (zoals een zwaard, bijl of vergelijkbaar wapen): **80 MP**
- **1 wezen** met een schietwapen dat 4 punten schade doet (zoals een boog, een kruisboog of vergelijkbaar wapen): **70 MP**
- **1 groot mobiel wapen**, dat 9 punten schade doet: **160 MP**. (Wezens die het bedienen moeten vervolgens afzonderlijk worden opgeroepen)

Als alle tovenaars hun acties hebben benut, begint de volgende ronde. Rondenummer bij de tovenaar invullen en daar gaan we.

Op het duel-blad zijn de data van de rassen al ingevuld. Behendigheid = BH, bescherming = BS, beweging = BW. Als bepaalde rassen eigen kenmerken hebben, kunnen deze worden ingevuld onder 'Bijzonderheden'

Alle modellen hebben twee acties, die naar keuze kunnen worden gebruikt voor lopen of vechten. Elke speler mag om de beurt telkens tenminste 1 en ten hoogste 4 modellen acties laten uitvoeren (elke keer moeten twee acties worden gebruikt). Dan is de volgende speler aan de beurt. Dit herhaalt zich totdat alle modellen van elke speler aan de beurt zijn geweest.

Als een model gebruikt is, moet op het duel-blad het rondenummer er achter worden ingevuld. Zo blijft duidelijk of een wezen al ingezet werd.

Als alle wezens hun acties gebruikt hebben, volgt het tweede deel van de ronde. In de vastgestelde volgorde zetten alle spelers de twee acties van de tovenaar in.

Acties van de wezens of de tovenaar mogen vervallen

Aanval

Om met een vijandelijk wezen een man-tot-man-gevecht aan te gaan, moet het eigen wezen in basis-contact worden gebracht. Als het eigen wezen in één actie in basis-contact kan worden gebracht, mogen beide partijen meteen de handwapens gebruiken, zowel de eigen als die van de tegenstander.

Bij het schieten zegt de speler eerst op welk wezen (of welke tovenaar) hij wil schieten. Pas dan wordt er gemeten of de vijand wel binnen bereik van het wapen is. Als de afstand te groot is dan mist het schot en vervalt de actie. Schietwapens mogen niet in het man-tot-man-gevecht worden gebruikt.

Het energieveld van de vijandelijke tovenaar kan eenvoudig worden aangevallen en verzwakt door er tegen op te lopen (door basis-contact te maken met de tovenaar). Telkens als de kracht van het energieveld verandert, wordt de nieuwe waarde ingevuld op het duel-blad.

Slagkracht (SK) van wezens en wapens

Wezens of wapen	SK	Reikwijdte schietwapens
lopen tegen het energieveld	3	
mes of vuistbijl	4	
bijl of zwaard	6	
boog of kruisboog	4	30 cm
grote mobiele wapens	9	50 cm

Om een model of de tovenaar met een wapen te treffen, moet gegooid worden op Behendigheid. De bijzonderheden per ras zorgen er vaak voor dat de Behendigheid wordt aangepast.

- Is de worp kleiner of gelijk dat de Behendigheid, is het raak.
- Van de slagkracht (SK) wordt de bescherming (BS) van de tegenstander afgetrokken.
- De uitkomst is het aantal wonden die de tegenstander oploopt.

Als alle wonden op het duelblad zijn weggestreept, is het wezen verslagen. Het wordt van het speelveld verwijderd en van het duel-blad verwijderd of uitgegumd

Gegevens van de verschillende rassen en zware wapens

Ras	Aard	Behendigheid	Bescherming	Wonden	Beweging in cm	SK	Bijzonderheden
Orken	S	15	1	5	6	4-6-4	Bij schieten slechts behendigheid 13
Goblins	N	13	1	5	8	4-6-4	Behendigheid van tegenstander -1
Amazones	G	14	1	5	7	4-6-4	
Zware mobile wapens	N	14	4	8	1 per bemanningslid	9	3 bemanningsleden nodig voor het gevecht, die hun acties voor de bediening inzetten, man-tot-man-gevecht 0, 50 cm reikwijdte. Het totaal van alle acties van de bemanning wordt omgezet in 2 Acties van het wapen. Behendigheid tegenstander +2. Schiet over eigen modellen heen.

SK = Slagkracht (klein wapen – handwapen – schietwapen)

Verdere regels

Alleen wezens met neutrale aard mogen samen met wezens met andere geaardheid voor dezelfde tovenaars vechten.

Alleen doelen die door het aanvallende wezen gezien worden (gezichtsveld van 180°) mogen aangevallen worden. Dat geldt ook voor de alwetende tovenaars, die echter alleen de tovenaars van de tegenstander met zijn aanvalsmagie mag aanvallen.

Een draai is deel van de beweging, niet van het gevecht.

Een tovenaars kan vanwege zijn krachtveld een gebouw of bos niet betreden.

De basis is het uitgangspunt voor het bepalen van afstand en zichtbaarheid

Als een model achter een ander model staat, in een gebouw of in een bos (met tenminste een halve basis), is zij maar beperkt zichtbaar en kan niet meteen worden aangevallen. Zij kan de tegenstander echter ook niet rechtstreeks aanvallen.

Bij het bepalen van de zichtbaarheid wordt het midden van de basis als meetpunt genomen. Bij het schieten wordt er gemeten van basisrand tot basisrand.

Een model kan tussen twee tegenstanders doorlopen, mits er tenminste een basisbreedte (3 cm) ruimte is. Deze voorwaarde geldt niet voor eigen modellen: je kunt er altijd tussendoor.

Een wezen kan naar elke plek worden getoverd waar ruimte is voor de basis, dus ook in of op gebouwen (mits er steeds maar maximaal 20 cm tussen tovenaars en wezen zit, ook diagonaal). Als er geen trap op deze locatie is, kan het wezen er niet meer weg. Wel is het mogelijk om een actie te gebruiken om omlaag te springen (ten hoogste 5 cm).

Verdere informatie - De wezens in het kort

De opgeroepen wezens hebben elk hun eigen sterke en zwakke punten.

Zo zijn Dwergen de ervvijanden van Chaos en vechten zij tegen hen met extra grote inzet.

Orken zijn sterk maar ongedisciplineerd. Zij rennen dan ook niet zo snel.

Goblins zijn klein en snel, maar zijn niet erg sterk.

Ondoden sterven maar moeilijk, maar zijn gevoelig voor vuur.

Sauroiden zijn moeilijk te raken met schietwapens, maar beschikken er zelf helemaal niet over

Elven zijn goede schutters

Chaos is sterk, maar in gevecht tegen GOED niet zó sterk.

Pygmeeën zijn bijna niet te raken, maar tevens zwak.

Mensen zijn gemiddeld in hun eigenschappen.

Ogers, Reuzen en Trollen slaan bijzonder hard.

Draken spuwen vuur.

Zware Wapens hebben een enorme vuurkracht, maar kunnen zich in man-tot-man-gevechten niet verdedigen. Voor de bediening zijn drie bemanningsleden nodig, die elk afzonderlijk opgeroepen moeten worden. De reikwijdte is 50 cm.

Tovenaar

Ronde

1

Energieveld

20

Magiepunten

Goblin
Bijzonderheden

BH 13 BS 1 BW 8
neutral

Behendigheid van tegenstander -1

No Ronde Wonden

No Ronde Wonden

No Ronde Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

Orken
Bijzonderheden

BH 15 BS 1 BW 6
slecht

Bij schieten slechts behendigheid 13

No Ronde Wonden

No Ronde Wonden

No Ronde Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

Amazones
Bijzonderheden

BH 14 BS 1 BW 7
goed

No Ronde Wonden

No Ronde Wonden

No Ronde Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

No Round Wonden

Zware m. wapens
BH 14 BS 4 BW x

neutral

Bijzonderheden

3 bemanningsleden nodig voor het gevecht, die hun acties voor de bediening inzetten, man-tot-man-gevecht 0, 50 cm reikwijdte. Het totaal van alle acties van de bemanning wordt omgezet in 2 Acties van het

No

Ronde

Wonden

No

Ronde

Wonden

No

Ronde

Wonden

