

## **HeroQuest**

HeroQuest is een avontuurlijk spel dat zich afspeelt in een land dat overheerst wordt door de duistere machten van Chaos.  
Mentor, de mysterieuze oude magiër, heeft 3 dappere avonturiers laten komen.  
Zij moeten de Helden worden die het land kunnen redden.  
( in het originele spel zijn dit 4 Helden)

### **Het begin van het spel:**

Iedere held neemt:

- een heldenpion, - een heldenkaart, - een blaadje voor persoonlijke gegevens.

De Slechte neemt:

- het scherm, - het Boek der Opdrachten, - de speelkaarten,  
- de kist met alle monsters, stenen en meubels.

De Slechte zet het scherm op en legt het speelbord zo,  
dat hij het woord HeroQuest op het speelbord kan lezen.

Hij legt de kaarten in stapeltjes neer: magische schatten, monsterkaarten, uitrustingskaarten,  
magische bezweringskaarten en schatkaarten.

De schatkaarten moeten geschud worden en met de goede kant naar beneden,  
binnen handbereik van de Slechte liggen.

De monsterkaarten liggen met de goede kant naar boven achter het scherm.

Het Boek der Opdrachten geeft exact aan waar de diverse monsters, obstakels,  
vallen e.d. moeten worden geplaatst.

De Slechte leest nu eerst de opdracht(en) voor en zet de eerste kamer of gang op het bord.  
Hierna beginnen de Helden te spelen.

De Held of Huurling die in de eerste beurt niet op het spelbord kan komen is dood  
en mag het verdere spel niet meer mee doen.

### **de Heldenkaart**

De Helden vullen met behulp van de Heldenkaart hun blaadje met persoonlijke gegevens in:

#### **Naam :**

Vul hier je eigen naam in.

#### **Held:**

In deze ruimte vul je in welke held jij speelt.

Dus Tovenaar of Barbaar of Dwerg of Krijgshoofdman of Elf.

#### **Lichaam:**

Vul in hoeveel punten lichaamskracht jouw Held heeft.

Gedurende het spel kan je lichaamspunten krijgen of verliezen.

Dat hou je bij op je blaadje met persoonlijke gegevens.

Als het aantal punten op een gegeven moment nul wordt, kan je Held dood zijn.

Verloren lichaamspunten kun je terug krijgen door magie (betovering en magische drankjes).

Door magie kun je nooit meer punten krijgen dan je er oorspronkelijk had,

magie herstelt alleen verloren lichaamspunten.

**A:** Zet hierachter het totaal aantal aanvalspunten van je Held,  
volgens je Heldenkaart en eventuele wapenkaartjes.

**V:** Zet hierachter het totaal aantal verdedigingspunten van je Held,

volgens je Heldenkaart en eventuele wapenkaartjes.

**I:** Zet hierachter hoeveel intelligentiepunten jouw Held heeft.

Gedurende het spel kan je intelligentiepunten krijgen of verliezen.

Als het aantal intelligentiepunten op een gegeven moment nul wordt, is jouw Held dood.

De intelligentiepunten worden nog belangrijker in toekomstige uitbreidingen van het spel HeroQuest.

### **Vervulde opdrachten:**

Houdt hier bij hoeveel opdrachten je hebt vervuld.

### **Schatten:**

Houdt hier bij welke schatten je bezit.

Onderaan je blaadje is nog een lege ruimte waarin jouw extra krachten komen te staan als je Super Hero of Mega Hero bent geworden.

### **Algemene Spelregels**

- Iedereen speelt voor zichzelf (aanval, verdedigen, lopen, e.d.) tenzij iemand die avond niet aanwezig is.

Dan wordt één van de andere spelers d.m.v. loting gekozen om ook voor die Held te spelen.

Diegene welke dan met deze Held speelt, moet voor aanvang van het spel zeggen of deze Held voor of na zijn eigen Held speelt.

- Altijd direct hardop zeggen hoeveel ogen (bij lopen), schedels (bij aanvallen) of schilden (bij verdedigen) je hebt gegooid, anders is de worp ongeldig.

- Loopeddubbelstenen altijd in 1 worp gooien.

Het aantal gebruikte dobbelstenen geeft direct aan hoe hard je loopt.

- Men mag alleen contact hebben met een andere Held als deze binnen je gezichtsveld staat.

Zoekt men toch contact met een andere Held buiten je gezichtsveld, dan kost je dit 1 lichaampunt

Geeft de andere held buiten jou gezichtsveld antwoord, dan kost het hem ook 1 lichaampunt.

- In gangen kun je maximaal 5 vakjes vooruit kijken.

Als men al door een gang heeft gelopen, blijven de vakjes waar men overheen is gelopen zichtbaar.

( het gezichtsveld kan hierdoor maximaal de gehele gang worden.)

- In kamers kun je maximaal de gehele kamer zien.

- Je gezichtsveld wordt korter als er een figuur of een obstakel voor staat.

*Uitzondering hierop zijn:*

a) de tafel, hier kun je wel overheen kijken, maar je kunt geen vallen zien die achter de tafel liggen.

b) een trap, je staat dan hoger en kijkt over alles heen.

\* vanaf een trap kun je niet aanvallen of bezweren op een figuur welke normaal niet zichtbaar is als je op dezelfde hoogte zou staan.

- Als je tijdens het zoeken naar vallen een val ontdekt, kun je op dat moment niet verder kijken dan dit vakje.

Hierna kun je gewoon over de val (bv. speerval of put) heen kijken.

- Als je een trap oploopt, kun je niet verder kijken als drie treden.

( dus op de derde tree van boven kun je pas weer verder kijken )

## **Lopen**

Er zijn twee soorten vakjes op het speelbord: kamers en gangen.  
De kamers worden begrensd door muren (de witte lijnen).  
De gangen zijn lichtgrijs en een of twee vakjes breed.  
Een kamer wordt op het bord geplaatst zodra men een deur opent,  
mits het uitzicht niet door muren wordt belemmerd.

De heldenkaarten geven aan hoeveel dobbelstenen er gegooid moeten worden  
om te bepalen hoeveel vakjes je mag lopen.  
Je hoeft niet het totale aantal vakjes van de dobbelstenen te lopen.

De monsterkaarten geven aan hoeveel vakjes het betreffende monster maximaal mag lopen.  
De huurlingkaarten geven aan hoeveel vakjes de betreffende huurling maximaal mag lopen.

### **Monsters en helden mogen:**

- niet diagonaal lopen.
- niet twee keer hetzelfde vakje lopen.
- niet stoppen op een bezet vakje.

Monsters en helden mogen wel over een bezet vakje lopen,  
maar alleen als degene die erop staat, toestemming geeft te passeren,  
anders moet je een andere weg nemen of stoppen.

Er mag dus maar één figuur op een vakje staan.

Als een held een andere held niet laat passeren,  
is deze verplicht om deze held aan te vallen. (1x)

- niet verder lopen als je een tegenstander op een aangrenzend vakje tegen komt,  
of als je in het bereik van een vijandige boogschutter komt.
- niet zijdelings weg lopen als zij in een gevecht gewikkeld zijn.  
(alleen achterwaarts) behalve wanneer er een deur tussen staat,  
dan mag men wel zijdelings weg lopen.
- niet het figuurtje los laten tijdens het lopen, want dan moet je op dat punt stoppen.
- niet verder lopen als je in een val loopt.
- niet over een obstakel lopen.

Na het lopen mag een held of een monster aanvallen,  
als hij dan tenminste nog niets gedaan heeft en niet in een val is getrapt.

### **Langzaam lopen:**

Dit is lopen met één dobbelsteen om bijvoorbeeld langs een kloof  
of in het donker voorzichtig te kunnen lopen, of de helft van  
het aantal gegooiden ogen (naar beneden afronden) met een Elfen-dobbelsteen.  
De helden moeten zelf inzien wanneer er langzaam moet worden gelopen.  
Bij huurlingen e.d., zie elfen-dobbelsteen.  
Loopt men op deze plaatsen te snel (2 dobbelstenen), dan verliest men een levenspunt.

### **Dwars door steen lopen:**

Hiervoor geldt hetzelfde als bij gewoon lopen,  
maar komt men een ander obstakel tegen wat niet van steen is,  
moet je het vakje hiervoor stoppen.  
Kom je op een hoogte verschil moet je ook stoppen en verlies je een lichaamspunt.

## **De strijd**

Iedere strijd bestaat uit twee fasen: de aanval en de verdediging.

### **Aanvallen:**

- Je mag een figuur aanvallen als je op een van de vier aangegeven vakjes staat: naast, voor of achter de figuur.
- Je mag niet diagonaal aanvallen (tenzij je hiervoor een speciaal wapen bezit).
- Altijd voor de aanval zeggen wie je aanvalt en met welke wapens, anders is de aanval ongeldig, dus een aanval van 0.

Als je aanvalt, gooi je het aantal speciale gevechtdobbelstenen (met schilden en schedels) dat op de helden- of monsterkaart staat aangegeven bij Aanval.

Voor iedere schedel die je gooit, verliest de tegenstander een lichaampunt, tenzij hij zichzelf met succes verdedigt.

Als je helemaal geen schedels gooit, is je aanval voorbij en hoeft je tegenstander zich niet te verdedigen.

### **Verdedigen:**

- Iedere individuele aanval mag verdedigd worden.
- Altijd voor de verdediging zeggen met welke wapens je verdedigd, anders is de verdediging ongeldig, dus een verdediging van 0.
- Als je je moet verdedigen tegen een aanval, gooi je het aantal speciale gevechtdobbelstenen dat op de helden- of monsterkaart staat aangegeven bij verdediging.

De helden moeten proberen witte schilden te gooien en de monsters hebben ronde zwarte schilden nodig.

Elk gegooid schild - van het goede soort - maakt een schedel van de aanvaller ongeldig.

Als het resultaat van de verdediging bepaald is, moet de speler die werd aangevallen op zijn blaadje noteren hoeveel lichaampunten hij overhoudt

(trek een lichaampunt af voor elke schedel die niet ongeldig is gemaakt door een schild).

De aanvaller mag nu lopen, als hij dat tenminste nog niet gedaan heeft.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

- Als de lichaampunten van een speler op nul uitkomen, is de held dood.

Dode monsters worden meteen van het speelbord verwijderd.

Wordt een Held gedood, dan gelden speciale regels. \* Zie Stervende Held \*

## **Bezweringskaarten**

Verdeel de magische bezweringskaarten in stapeltjes.

Iedere stapel hoort bij een bepaald soort magische energie.

Aan het begin van ieder spel krijgt de Tovenaar drie stapeltjes en de Elf één stapeltje.

Eerst kiest de Tovenaar één stapeltje, dan de Elf één stapeltje en dan de Tovenaar twee stapeltjes.

Het gebruik van de magische bezweringskaarten:

Een bezwering uitspreken is een handeling.

Je mag een bezwering uitspreken voordat je loopt of erna.

Je mag niet een stukje lopen, dan een bezwering uitspreken en dan weer verder lopen.

De magische bezweringskaarten kunnen gebruikt worden voor monsters of helden, maar alleen als degene die de bezwering uitspreekt ze kan zien.

(ook diagonaal)

Als een Held een magische bezweringskaart gebruikt voor een figuur

die niet zichtbaar is, is de bezwering ongeldig.

Na gebruik (ook als dit ongeldig was), wordt de magische bezwerings-kaart in de kist teruggelegd en mag tijdens dit spel niet meer gebruikt worden.

Bezweringskaarten waar dan ook op het speelbord mogen door de Helden pas worden gebruikt als diegene die de bezwering uitspreekt weet waar de aan te vallen figuur zich bevindt. Dus nadat zij hem hebben gezien of nadat hij is aangevallen door dit figuur (met een bezwering). De Slechte kan zijn bezweringskaarten altijd inzetten, hij weet altijd wat er in zijn domein gebeurt.

Als men een spreuk of schat wil gebruiken tegen de slechte (zonder dat hij hiervan iets mag weten) moet je aangeven dat je een kaartje gebruikt door het kaartje omgekeerd op het speelbord te leggen, en je moet één van de andere spelers op de hoogte brengen van je plan.

### **Elk gewenst moment**

Spreuken en schatkaarten waarop staat " elk gewenst moment" mogen ten aller tijden worden gebruikt behalve:

- Als men aangevallen wordt.
- Als de slechte aan het lopen is om aan te vallen.
- Als men schatkaarten trekt, waarbij van tevoren aangegeven wordt dat je alle kaarten tegelijk trekt.

Dus wel als de slechte een ander aanvalt of direct nadat je aangevallen bent. ( dit dan direct tijdens je verdediging zeggen, want hierna loopt de slechte weer.)

### **Stervende Held**

Als een Held tijdens een gevecht sterft, moet hij een gevechts dobbelsteen gooien. Gooit hij nu een eigen schild, dan wordt hij gevangen genomen door de aanvaller. Gooit hij geen schild, dan sterft hij en is hij alles kwijt. (ook zijn Super of Mega Hero)

Bij gevangennamen is de Held alle schatten en zijn goud kwijt en moet hij 1 wapen en 1 toverspreuk inleveren. ( beide blind gekozen ) De Held komt nu op 1 levenspunt te staan en mag nog maar met 1 looppobbelsteen gooien. ( 2 dobbelstenen gebruiken = dood ) De gevangen Held wordt tijdens de beurt van de Slechte verzet. ( door de Slechte ) De Held is weer vrij als er minimaal 1 vakje tussen een monster en de Held ontstaat. (als de beurt van de Slechte voorbij is )

Als een Held voor een tweede maal in één spel sterft, is hij direct dood.

Als een Held sterft door een val, is hij direct dood.

Als een Held al zijn intelligentie punten kwijt is, dan is hij direct dood.

### **Uitrusting**

Je kunt telkens voor het begin van een spel uitrusting kopen. Hierbij moet je wel opletten dat je niet meer uitrusting koopt dan je kunt dragen. Als vuistregel geldt: 1 stuks uitrusting op de rug [bv. een boog]  
1 stuks uitrusting achter de riem  
1 stuks uitrusting in elke hand  
1 stuks uitrusting op het hoofd [bv. een helm]

1 stuks uitrusting aantrekken [bv. harnas]

Je moet wel rekening houden met het gebruik van de diverse uitrusting stukken, als je bv. een wapen met twee handen vast moet houden kun je op dat moment geen twee uitrustingstukken vast houden.

Ook kun je niets wisselen als je riem en beiden handen al vol hebt.

Een uitrustingstuk dat je laat vallen ben je kwijt.

Ook kun je niet alle wapens tegelijk gebruiken. ( zie hoofdstuk DE STRIJD)

Afstands wapens mogen niet diagonaal worden gebruikt, en ook niet op een aangrenzend vakje. (tenzij aangegeven op het kaartje)

## **Onderzoeken**

De spelers mogen altijd onderzoeken in plaats van aanvallen of bezweren.

Onderzoeken mag voordat je loopt of erna.

Helden mogen geen onderzoek doen als ze naast een monster staan of

als er een monster zichtbaar is in dezelfde kamer of gang.

Monsters onderzoeken nooit.

In een beurt kan je alle zichtbare vakjes onderzoeken of een bepaald onderdeel in een kamer of gang.

De spelers moeten de Slechte vertellen wat zij zoeken.

Ze kunnen zoeken naar geheime deuren of naar vallen of naar schatten.

Als er iets te vinden is, moet de Slechte dat nu onthullen.

Als je zoekt naar schatten vind je dus geen geheime deuren en vallen, en omgekeerd geldt hetzelfde.

Als je een bepaald onderdeel onder zoekt op schatten en er bevindt zich een val in dit onderdeel, dan "loopt" deze held dus in die val.

Geheime-deuren worden alleen op het speelbord geplaatst als een speler ze door onderzoek vindt.

Het maakt niet uit aan welke kant van de muur het onderzoek gedaan wordt.

(tenzij speciaal aangegeven)

Valkuil-stenen worden alleen geplaatst na onderzoek door een held of als een figuur er per ongeluk 'intrapt'.

Als je op zoek bent naar vallen kun je geen "magische"-vallen vinden.

Speervallen worden onschadelijk op het moment dat ze gevonden zijn; er zijn dus geen speerval-stenen.

Valkuilen en instortingen worden op het speelbord geplaatst als ze gevonden worden.

Valkuilen kunnen later onschadelijk worden gemaakt en verwijderd door de Dwerg of een ander figuur met de uitrustingskaart "Gereedschapskist":

Geheime deuren blijven, als ze eenmaal gevonden zijn, open voor de rest van het spel.

## **Schatten**

Zie hoofdstuk onderzoeken voor het zoeken naar schatten.

Als je onderweg goud vindt hoeft je dit niet pers, op te rapen, maar mag je het ook door vertellen aan de andere Helden.

Zodat zij hier naar toe kunnen om het op te rapen. ( mits een monster je niet voor is )

Als je in het bezit bent van meer dan 200 goudstukken, moet je het meerdere laten vallen.

(=kwijt)

Er gaan dus maximaal 200 goudstukken in je zakken.

Schatten afgeven is een handeling.

### **Dwalend monster**

Sommige schatkaarten hebben niets met een schat te maken!  
In plaats daarvan staat er een angstaanjagend monster op.  
Als je deze kaart trekt, pakt de slechte een dwalend monster kaart  
waarop staat welk monster hiervoor gebruikt moet worden en hoe sterk hij is.  
Dit monster wordt dan op een vrij vakje naast de held welke de kaart trok geplaatst.  
Als er geen vakje vrij is naast de held die de kaart getrokken heeft ( of als er vallen liggen),  
mag de Slechte het dwalend monster op een ander vrij vakje zetten zo dicht mogelijk bij deze held.  
Het dwalend monster mag direct verplaatsen en aanvallen.  
Hierna wordt het dwalend monster een gewoon monster van de Slechte,  
en mag dus verplaatsen en aanvallen tijdens de beurt van de Slechte.

### **Deuren e.d. openen**

Helden en monsters kunnen kamers alleen binnenkomen of verlaten door open deuren e.d. .

Je opent een deur door op het vakje ervoor te gaan staan.  
Je hoeft de deur niet te openen als je dat niet wilt.  
Een deur openen telt niet als een handeling maar valt onder het lopen.  
Wanneer je een deur geopend hebt, mag je alleen door de deur verder lopen  
mits de hele worp nog niet gebruikt is.

Als een deur geopend wordt, zet de Slechte meteen alle dingen welke zichtbaar zijn voor de speler die de deur opent op het speelbord .  
(behalve de Vallen en geheime deuren)  
Als hij eenmaal open is, blijft de deur het verdere spel geopend.  
De Slechte haalt dan de gesloten deur weg en vervangt hem door een geopende deur.

### **Vallen**

Als je in een val loopt is je beurt voorbij.

### **Valkuil**

Een speler die in een valkuil of put valt, verliest automatisch één lichaampunt.  
Bij zijn volgende beurt mag hij gewoon weer verder gaan.  
De valkuil blijft als opstakel op het speelbord.  
Je kunt proberen over een put heen te springen;  
Dan moet je genoeg gegooid hebben om er over heen te gaan  
en bovendien mag het vakje aan de andere kant niet bezet zijn.  
Als een held of monster wil springen, moet hij een gevechts dobbelsteen gooien.  
Bij een schedel valt hij in de put en verliest één lichaampunt.  
Bij een schild mag hij over de put springen en verder gaan. (tel de put als een gewoon vakje)  
Als je in een valkuil, put of kloof staat kun je niet aanvallen.  
Wel kun je aangevallen worden waarop je met de helft van je verdediging kunt verdedigen.  
( naar beneden afronden )

### **Val met instortingsgevaar**

Een speler die over een vakje met gevaar voor instorting loopt,  
veroorzaakt een instorting en verliest automatisch een lichaampunt.  
Tevens wordt hij dan een vakje terug geplaatst.  
Het rotsblok valt op het vakje dat op de plattegrond is aangegeven en blokkeert de doorgang.

### **Speerval**

Een speler die in een speerval loopt, werpt een gevechtsdobbelsteen en verliest één lichaampunt

als hij geen eigen schild gooit.

Een speerval geldt alleen voor de eerste speler die op dat vakje komt.

### **Magische-Vallen:**

#### **Explosie-val**

Wanneer een held een kamer betreedt waarin een explosie-val ligt, plaats de slechte een explosie-symbool op het aangegeven vakje.

Dit blijft liggen tot het begin van de volgende beurt van de slechte.

Dan explodeert het en valt iedere figuur in de kamer met drie dobbelstenen aan.

( je kunt hierop niet verdedigen)

Het kruitvat kan alleen onschadelijk gemaakt worden met een stormbezwering.

#### **Orkaan-val**

Deze val kan alleen in een gang gezet worden.

Als een held het trigger vakje passeert, wervelt er een orkaan door de gang

vanaf waar het orkaan symbool staat, in de richting van het trigger vakje tot het eind van de gang.

Alle figuren in deze gang worden achteruit geblazen totdat zij een muur raken of een val activeren.

Iedereen die wordt weggeblazen verliest automatisch een lichaampunt.

#### **Teleport-val**

Een speler die verplaatst en eindigt op een vakje met het symbool , wordt onmiddellijk geteleporteerd naar het vakje met het symbool.

Terechtkomen op het vakje met symbool heeft geen effect.

Als een held eenmaal is oergeflitst, is hij gedesoriënteerd en is zijn beurt voorbij.

#### **magische monster-val**

Een speler die het vakje passeert met het symbool voor deze val, wordt in de rug aangevallen door het aangegeven monster.

#### **magische spreuken-val**

Het schilderij van de slechte is een magische spreuken-val.

Als je op dit schilderij gaat staan spreekt de slechte een spreuk uit of er komt een spreuk te voorschijn welke een held met magische krachten kan gebruiken.

### **Huurlingen**

Als een Held eenmaal Super Hero is geworden en de verhalen over zijn daden in het hele land de ronde doen in taveernes, herbergen en bij het kampvuur, dan krijgt hij behoefte aan wat metgezellen die hem bij nog grotere heldendaden van dienst kunnen zijn.

Zulke mannen zijn in de steden en dorpen van het hele land te vinden.

Kerels die bereid zijn een Held te volgen en voor hem door het vuur te gaan zolang hij ze maar soldij betaalt.

Er zijn vier soorten Huurlingen: Boogschutter, Zwaardvechter, Verkenners en Hellebardiers.

Iedere soort heeft zijn eigen sterke en zwakke punten en elk z'n eigen prijs.

### **De Boogschutter**

De Boogschutter heeft een klein aantal aanval-dobbelstenen, maar hij kan op afstand aanvallen. Hierdoor kan hij op monsters schieten die achter verborgen vallen wachten of te ver weg zijn voor een direct gevecht. Hij kan geen vragen stellen of deuren openen.

### **De Zwaardvechter**

De Zwaardvechter is een uitstekende aanvaller van sterkere wezens zoals Gedrocht, Mummies of Krijgers van Chaos. Hij is door zijn zware harnas en zwaard echter traag en kan dus nooit snel met de anderen ontsnappen, hoewel zijn hoge verdedigingscapaciteiten hem zeer nuttig maken bij massale aanvallen. Hij kan geen vragen stellen of deuren openen.

### **De Verkenner**

Met het lage aantal aanval-dobbelstenen van de Verkenner is de kans dat hij echt schade toebrengt aan monsters slechts klein, maar hij verplaatst zich snel en kan vallen zoeken en deuren openen. Verder kan hij geen vragen stellen.

### **De Hellebaardier**

De Hellebaardier is even sterk in de aanval als in de verdediging. Dit en zijn relatief snelle verplaatsingsmogelijkheden maken hem een veelzijdige metgezel voor een avontuur. Hij kan geen vragen stellen of deuren openen.

### **Huurlingen in dienst nemen**

Iedere Held mag voor het begin van de opdrachten maximaal vier metgezellen inhuren. Hij kan zijn volgelingen kiezen uit de verschillende soorten Huurlingen. Een Held neemt een Huurling in dienst door de eerste soldij die vermeld staat op de Huurling-kaart te betalen. De betreffende Huurling is nu een trouw strijder voor de Held totdat hij gedood wordt en zolang de Held hem aan het einde van iedere opdracht 10 goudstukken soldij betaalt. Als hij niet voor zijn diensten betaald wordt, neemt hij de benen en keert alleen terug bij betaling van de hele eerste soldij. Voor elke Huurling die een Held in dienst neemt, pakt de speler een Huurling-figuur met het wapen dat staat aangegeven op de betreffende Huurlingkaart. Hij pakt bovendien een Huurling-kaart voor elke soort die hij inhuurt. Hierop staan de gegevens van elk type Huurling. Indien de Held van een speler wordt gedood, kan deze speler besluiten om de opdracht door te spelen met de overlevende Huurlingen van de Held. Wel moet één van de andere Helden op het eind van de opdracht 10 goudstukken soldij betalen. Deze Held bezit dan tijdens het volgende spel deze Huurling(en).

### **De rol van Huurlingen in het spel**

Wanneer een speler eenmaal Huurlingen in dienst heeft genomen, kan hij hen op zijn volgende tocht meenemen.

Iedere speler begint aan een opdracht door :

- Als hij aan de beurt is, verplaatst iedere speler zijn Held en vervolgens al z'n Huurlingen, of andersom..
- Elke Huurling mag op dezelfde manier verplaatst worden of vechten als de Helden, maar met het op de Huurling-kaart aangegeven aantal vakjes.

- Als ze verdedigen tellen Huurlingen de witte schilden.
- Huurlingen kunnen over valkuilen springen zoals Hero's.
- Huurlingen mogen niet zoeken naar schatten en geen uitrustings - of schatkaarten gebruiken.
- Alleen Verkenners mogen zoeken naar vallen en proberen deze onschadelijk te maken.
- Geld dat eenmaal aan Huurlingen is uitgegeven, kan niet worden teruggekregen, ook niet nadat de Huurling gesneuveld is.

### **Werpafstand**

Werpafstand geeft het aantal vakjes aan waarover deze Held en/of zijn huurlingen maximaal mag werpen of schieten.

Let op, om te kunnen werpen of schieten moet er minimaal één vakje afstand tussen de werper/schutter en de vijand vrij zijn.

### **Toverkracht**

Toverkracht wordt aangegeven d.m.v. twee getallen.

Het eerste getal geeft het aantal verschillende soorten spreuken aan waarover je kunt beschikken.

Het tweede getal geeft het maximum aantal spreuken aan dat je per soort in bezit mag hebben.  
voorbeeld: 23 wil zeggen 2 stapeltjes (b.v. aarde en vuur) met elk 3 kaartjes.

### **Kracht**

Kracht geeft het gewicht aan wat deze Held maximaal kan tillen (in grund dit is 0,7268 kg).  
Tevens geeft dit getal het maximum aantal goudstukken aan wat deze Held mee kan nemen.

### **Super Hero**

Telkens als een Held een opdracht vervuld heeft, noteer je de naam van die opdracht

in het vakje "vervulde opdrachten" op je blaadje.

Wanneer een Held vier opdrachten heeft vervuld, roept de dankbare koning jou uit tot Super Hero.

Je krijgt dan 200 extra goudstukken, één extra intelligentiepunt, één extra levenspunt, één extra aanval, één extra verdediging.

### **Mega Hero**

Telkens als een Held een opdracht vervuld heeft, noteer je de naam van die opdracht

in het vakje "vervulde opdrachten" op je blaadje.

Wanneer een Held acht opdrachten heeft vervuld, roept de dankbare koning jou uit tot Mega Hero.

Je krijgt dan 200 extra goudstukken, twee extra intelligentiepunten, twee extra levenspunten, twee extra aanval, twee extra verdediging. (je Super Hero vervalt)