

DUNGEONS & BATTLEFIELDS

STRATEGY FANTASY BATTLE GAME



GIDSBLAD

MAGIEDUEL	
Spreuk met doelwit	Spreuk zonder doelwit
Angst \leq % moed	
Indien t.o.v. vijand met magie of afstandswapen snelheid \leq $1D_{12}$	Standaard IQ-proef voor spreuk \leq magieniveau (D_{12})
Indien tegen magier doorbreken magisch aura vijand : \geq IQ-score van deze laatste met D_{12}	
Gelukt = +1 bij IQ-test voor spreuk	
Standaard IQ-proef voor spreuk \leq magieniveau (D_{12})	

MAGIEDUELBLUNDER TABEL

Lichte blunder	Spreuk mislukt zonder gevolgen, je verliest geen Magiepunten
Zware blunder	Spreuk mislukt en je verliest de gebruikte Magiepunten. Tevens veroorzaakt de blunder negatieve magieontladingen : Magier : $1D_4$ IQ-schade Alle aangrenzende fig. $1D_4-2$ IQ-schade.

Magieniveau	Lichte blunder	Zware blunder
1 - 3	4-7	8-12
4	5-8	9-12
5	6-9	10-12
6	7-10	11-12
7	8-10	11-12
8	9-10	11-12
9	10-11	12
10	11	12
11	12	12

ONTZWERINGEN

Enkel indien binnen de 12" en zichtbaar voor vijandige tovenaars. Slagen in magieniveauoproef en investering van evenveel MP als spreuk. Dient te gebeuren onmiddellijk na de gelukte spreuk, maar voor dat er moet geworpen worden voor eventuele gevolgen van de betreffende spreuk.

KLIMMENTABEL

Lichte vorm (heuvel) : loopscore -1 " (bij dalen $+1$ ")	
Rotspartijen - niet loodrecht : loopscore $-1D_4$	
Rotspartijen & wanden - stijl tot loodrecht : Gooien op $SN+1$ (5 " per beurt)	
Mislukt = angstproef zonder modifiers	
Angst	-1 op basis SN -score volgende poging
Paniek	-2 op basis SN -score volgende poging
Doodsangst	Men valt van de helling/wand Valschade : $1D_6$ zonder AC, per 10"

HINDERNISSENTABEL

Tafel/trap : figuren die hoger staan krijgen $+1$ WK/S. Heggen/muurtjes e.d. : wie achter een hindernis staat krijgt $+1$ AC, de aanvaller krijgt -1 WK/BAL. Voor close-combat kan dit natuurlijk gelden voor beide, de bonus is er voor de verdediger, het nadeel voor de aanvaller.

CHARGEREN

Te voet : kan pas vanaf 3" tussenafstand.
Aanvaller krijgt $+1$ WK/Snelheid.
Ruiters : kan pas vanaf 5" tussenafstand.
Aanvaller krijgt $+2$ WK/Snelheid, en indien er niet-dodelijke schade is : knock-back (2") + knock-to-the-ground. Wie met speer chargeert moet voluit gaan, niet op 1" blijven.

CHARGEREN TE PAARD

Door de snelheid en kracht van het rijdier hebben ruiters volgende bonussen tijdens het chargeren : de chargerende ruiter krijgt $+2$ WK (niet BAL) alsook $+2$ SN (gewone chargeerbonus vervalt) knock-back & knock-to-ground : naast de knock-back die plaats vindt als er niet dodelijke schade is, volgt er hier nu ook knock-to-ground. Hierdoor valt de figuur op de grond en dit 2" ver. Figuren die op de grond liggen krijgen ; -2 WK/S/BAL/KR/AC. Er volgt logischer wijze geen tegenaanval voor wie op de grond ligt. Rechtstaan (in je eerst volgende beurt) is geen handeling, maar kost je wel 2" voor het lopen in die beurt.

MUUR VAN SCHILDEN

Enkel als reactie op een pijlsalvo, en indien ze elk max 1" van elkaar verwijderd zijn. Minimum 5 figuren hiervoor nodig met schilden. Vormen een enkele (5 fig) of dubbele rij (vanaf meer dan 5 fig). Ieder lid krijgt $+1$ AC bij een enkele rij en $+2$ AC bij een dubbele rij.

GEVECHTSSTAPPEN	
Close combat	Afstandsgevecht
Razernij : $\text{ID}_4 = \text{IQ}$ of heroïsme : $\text{ID}_{12} = \text{IQ}$ Indien OK geen angst	heroïsme : $\text{ID}_{12} = \text{IQ}$ Indien OK geen angst
Angst \lesssim % moed Snelheid \lesssim ID_{12}	Angst \lesssim % moed Snelheid \lesssim ID_{12} indien t.o.v. vijand met een afstandswapen
WK \geq ID_{12}	Ballistiek \lesssim ID_{12}
Schade-dst + Kracht	Schade-dst + Kracht van het wapen
AC-controle : schade - AC = eff. schade Indien enkel gewond : knock-back 1". Indien niet mogelijk + Krachtschade	AC-controle : schade - AC = eff. schade

RAZERNIJ
$\text{ID}_4 = \text{IQ}$ -score. Effect : -1 WK & +1 SN + dubbele krachtschade & 2 aanvallen. Geldig tot einde van de beurt.

HEROÏSME
$\text{ID}_{12} = \text{IQ}$ -score. Effect : +2 WK/BAL, +2 aanvallen. Enkel geldig voor betr.aanval

DETAILS BOOGSCHieten
Over een figuur schieten of in de lucht = -2 BAL, doch +10" afstand extra
Minimumafstand voor te schieten = 2" van vijand Vanaf 11" ver krijgt men -1 BAL., vanaf 16" -2 BAL., en zo telkens -1 BAL. per 5" verder.
En boog is steeds sneller dan magie, als die zelf aanvalt. Eerst lopen en dan schieten zorgt voor een minder goed mikken : schutter krijgt -1 BAL. Als je echter na het schieten loopt blijft de BAL-score op maximum.
Ruiters die schieten krijgen ook -1 BAL. als ze eerst bewegen of schieten tijdens het rijden, doch krijgen wel +1 Snelheid.
Bereik bogen :
Goblinboog 12" Gewone boog 20"
Kruisboog 15" Elfenboog 25"

FLANKING
Per extra aangrenzende metgezel t.o.v. Vijand +1 WK/SN. Telt ook voor verdediger. Fig. Mogen niet grenzen aan een andere vijand.

INSLUITBEWEGING
WK-worp lukt zolang geen blunder geworpen, tevens krijgen de figuren die deelnemen aan de insluit- beweging +1 SN. Een insluiting is pas volledig als de belaagde figuur geen kant meer op kan.

PIJLENSALVO
Dit kan enkel vanaf dat er minstens 4 boogschutters aan elkaar grenzen en niet hebben bewogen.
De groep gooit op angst en krijgt +20%, ze gooien op de hoogste moedscore van de groep.
Gooi voor de groep op de hoogste snelheidscore, maar enkel als de vijand een afstandswapen bezit.
Indien ze niet eerst zijn, maar deze vijand zelf eerst aanvallen. Als hierdoor het minimum wegvalt die nodig is om een salvo uit te voeren, vervallen de voordelen hiervan (zie verder).
Iedere figuur kiest vooraf een doelwit en gooit dan op BAL. Iedere deelnemer krijgt +1 BAL.
Als iemand zijn doelwit reeds dood is voor hij z'n schot afhandeld, raakt dit niets.
Verdedigers krijgen -1 AC per extra 4 figuren die deel uitmaken van het salvoschot.
Voorbeeld : 8 fig geven dus -2 AC, en dit met een max van -4 AC in het totaal.

BLUNDER
Close-combat : bij worp van 1 (of 2 of nog hoger indien vermeld). Effect : aanval vervalt en men dient te gooien op de blundertabel voor bijkomend effect.
Afstandsgevecht : bij worp van 12 (of 11 of lager indien vermeld).
Effect : aanval vervalt en men dient te gooien op de blundertabel voor bijkomend effect.

BLUNDERTABEL	
1 - 4	Verwond jezelf met ID_4 + Kracht met AC-controle.
5 - 8	Wapen zit vast. \lesssim Kracht = wapen terug los (volgende beurt) Effect : -1 AC, en -1/2 WK/BAL
9 - 12	Wapen is weggeslingerd, gooi met ID_6 voor afstand en ID_{10} voor richting :
	1-3 = voor 4-6 = achter 7-8 = links 9-10 = rechts
	Raken muur/wand = wapen stuk Raken figuur = ID_4 + kracht schade met AC-controle. Effect : -1 AC, en -1/2 WK/BAL

KRITIEKE TREFFER
Close-combat : bij worp van 12 (of 11 of nog lager indien vermeld). Effect : geen AC-controle, alle DAM gaat door.
Afstandsgevecht : bij worp van 1 (of 2 of hoger) Effect : geen AC-controle, alle DAM gaat door.

PAREREN
Voor snelheidsworp van de aanvaller aankondigen ! Gooien op WK-tabel, maar op vergelijkende SN-scores, lukt dit dan mag je ID_4 bij je AC voegen. Als dit mislukt dan is de aanvaller eerst, er volgt dus geen snelheidsworp meer. hierna krijgt je eventueel een tegenaanval.

ANGSTPROEF-TABEL	
Graad van mislukking	Gevolg
1 tot 20 %	Angst
21 tot 30 %	Paniek
31% en meer	Doodsangst

ANGSTGEVOLGEN	
Angst	Mag niet als eerste aanvallen, en je krijgt -2 op WK/BAL. Geldig tot begin volgende beurt. Indien de tegenstander ook niet kan aanvallen, is er geen aanval !
Paniek	Eigen aanval vervalt, men moet wegvluchten van de vijand. Tevens krijgt men -4 op WK/BAL. Geldig tot begin volgende beurt.
Doodsangst	Men is verlamd van angst en kan niets meer doen. Er is -2 op AC. Bij een aanval t.o.v. u lukt deze steeds, zolang geen blunder wordt geworpen. Geldig tot wanneer de figuur waarvoor u angst hebt uit het zicht of dood is.

FIGUREN MET SPEREN
Mogen aanvallen vanaf 1" (of meer indien vermeld) en er is geen tegenaanval van een fig. zonder speer. Wie een fig. met een speer zelf aanvalt, dient vanaf 1" (of meer) reeds de snelheidsproef doen, faalt men hierin dan valt de fig. met speer eerst aan.

UITWIJKEN
Gooi op de vergelijkende WK-tabel, maar vergelijk nu de SN-scores. Mislukt dit dan mag de belager 1 gratis aanval uitvoeren, en dit zonder tegenaanval. Meerdere belagers = meerdere gratis aanvallen. Overleeft men deze, dan mag men op 1/2 score nog lopen.

PUNTENWAARDE
Standard bearers : +5 PNT
Bogen & speren (elk apart) slechts tot 1/3 v/d punten

WAPENKUNDETABEL VOOR CLOSE COMBAT HIT ROLLS & ONTWIJKEN												
Eigen WK/SN	Tegenstander's WK/SN											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10
3	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10
4	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10
5	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10
6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10
7	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10
8	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
9	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
11	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
12	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7