



Karak IMPERIUM

KARAK 2: IMPERIUM

SPIELREGELN



Der Kampf um das Schicksal der Menschheit scheint kein Ende zu nehmen. Im ganzen Land liefern sich die Heerscharen von Gut und Böse schwere Schlachten, aber es besteht Hoffnung, dass das Gute siegen wird. Doch die Mächte des Bösen halten noch einen hinterhältigen Trick bereit: Eine riesige Erdspalte öffnet sich, und daraus ergießt sich eine weitere große Armee des Dunklen Generals. Die Helden eilen trotz ihrer Zwietracht herbei, um diesem unerwarteten Vorstoß aus der Tiefe zu begegnen. Sie erhöhen ihre Siegesaussichten, wenn sie einen Anführer wählen, der den Thron des Herrschers von Karak besteigen und die Kräfte des Guten bündeln kann. Möge es derjenige sein, der sich im Kampf gegen die Monsterarmee am meisten auszeichnet!

KARAK 2: IMPERIUM ist eine Erweiterung für das Abenteuer-Brettspiel Karak 2. Diese Erweiterung enthält 5 neue Helden, 8 neue Landschaftsfelder, 4 neue Monsterarmeen und Gegenstandsplättchen, neue Regeln für den Kampf Spieler gegen Spieler und einen neuen Spielmodus, in dem die Spieler den Thron des Herrschers von Karak besteigen können.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Originalspiels bleibt auch in dieser Erweiterung unverändert, d. h. es gewinnt immer noch der Spieler, der im Lauf des Spiels die meisten Seelensteine der Dunklen Armee sammelt.

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

- 1** Mischt die neuen Landschaftsfelder in die entsprechenden Landschaftsfeld-Decks.
- 2** Legt die neuen Monsterarmee-Plättchen zu den anderen in den Beutel.
- 3** Haltet neben dem Beutel mit den Monsterarmee-Plättchen auch den Würfel des Herrn der Zeit, den Würfel für die Imperiale Garde und das Plättchen mit der Krone des Imperators bereit.
- 4** Wenn ihr Helden auswählt, fügt die Heldenkarten aus der Imperium-Erweiterung zu den Karten aus dem Grundspiel hinzu.

SPIELMATERIAL:

- 1 5 Helden-Standfiguren und 5 Plastikständer
- 2 8 Landschaftsfelder
- 4 Landschaftsfelder der ersten Stufe (2x Goblinhöhle, 1x Steinfresser-Minen, 2 x Erdspalte),
4 Landschaftsfelder der zweiten Stufe (2x Erdspalte, 1x Wald/Fels, 1x Bauernhof/Fels)
- 3 5 Heldenkarten
- 4 5 Stadt-Felder (1 für jeden Helden)
- 5 5 größere Würfel (1 für jeden Helden)
- 6 1 Plättchen Krone des Imperators
- 7 Spielregeln in Englisch, Französisch und Deutsch
- 8 1 kleinerer Würfel Imperiale Garde
- 9 1 kleinerer Würfel Herr der Zeit
- 10 4 Monsterarmee-Plättchen (1x Herr der Zeit, 3x Geister)



NEUE LANDSCHAFTSFELDER

Die Imperium-Erweiterung enthält 3 neue Arten von Landschaftsfeldern. Achtung! Wenn ihr eine der neuen Landschaftsfelder betretet (Goblinhöhle, Steinfresser-Minen, Erdspalten), zieht ihr keine Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel!

Goblinhöhle und Steinfresser-Minen

Wenn ein Held dieses Landschaftsfeld betritt, muss er gegen eine Bande von Goblins bzw. eine Gruppe von Steinfressern kämpfen, die dieses Feld bewohnen.

Nachdem der Spieler die Goblins besiegt hat, nimmt er sich 1 Nahrung und 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Die Goblinbande hat Stärke 1, und wenn der Spieler sie besiegt, kann er auf Ruhmgrad "1" aufsteigen, genau wie beim Kampf gegen eine Monsterarmee der Stärke 1. Nachdem der Spieler die Steinfresser besiegt hat, nimmt er sich 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat. Die Gruppe der Steinfresser hat Stärke 2, und wenn der Spieler sie besiegt, kann er auf Ruhmgrad "2" aufsteigen, genau wie beim Kampf gegen eine Monsterarmee der Stärke 2. Nach dem Kampf mit den Goblins oder den Steinfressern endet der Zug des Spielers automatisch, genau wie bei einem normalen Kampf. Wenn

der Held nicht siegreich ist, muss er auf das Feld zurückkehren, von dem er gekommen ist.

Wenn der Held die auf dem Feld anwesenden Feinde besiegt und auf diesem Landschaftsfeld stehenbleibt, können andere Helden dieses Landschaftsfeld durchqueren. Sobald sich jedoch kein Held mehr auf diesem Feld befindet, taucht eine neue Bande von Feinden aus ihrem Versteck auf und besetzt das Feld erneut. Der nächste Held, der das Feld nun betritt, muss diese dann erneut bekämpfen. Beim Kampf gegen die Goblinbande und die Steinfresser können die Helden ihre Fähigkeiten einsetzen (zum Beispiel gewinnt der Kundschafter automatisch in einem Kampf gegen die Goblinbande).

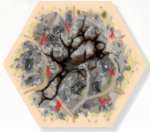
Hinweis: Auf diesem Feld könnt ihr die Aktion Rohstoffe Sammeln nicht ausführen. Ein Spieler erhält nur dann Rohstoffe, wenn er die auf dem Feld anwesenden Feinde besiegt.

Hinweis: Spieler können auf diesen Landschaftsfeldern keine Städte bauen.



BEISPIEL: Lord Xanros betritt ein Landschaftsfeld mit einer Goblinshöhle 1. Er gewinnt den Kampf und erhält 1 Nahrung und 1 Holz 2. Dann betritt Kirima das Feld 3. Sie kämpft nicht, weil Xanros bereits auf dem Feld ist. In der folgenden Runde verlassen beide Helden das Feld 4, und Elspeth betritt es 5. Da das Feld wieder leer ist, muss sie erneut gegen die Goblins kämpfen.

Erdspalte



Dieses Landschaftsfeld stellt die Erdspalte dar, aus der ein Teil der Streitkräfte des Dunklen Generals aufgetaucht ist und sich seinen Weg an die Oberfläche gebahnt hat, um die Menschheit zu vernichten. Alle Helden müssen sofort herbeieilen und mit aller Kraft kämpfen, um diesen Angriff abzuwehren und die Spalte zu schließen. Wenn dieses Landschaftsfeld aufgedeckt wird, werden sofort alle Helden im Spiel dorthin bewegt. Jeder Held muss dort kämpfen und seinen Heldenwürfel und eine beliebige Anzahl der Einheitenwürfel seiner Armee einsetzen. Der Held mit der höchsten Angriffsstärke in diesem Kampf gewinnt die Krone und wird zum Imperator erklärt (siehe zugehöriger Text). Gibt es mehrere Helden mit der höchsten Angriffsstärke, würfeln alle am Gleichstand beteiligten Spieler erneut. Diesmal würfeln sie jedoch nur mit ihrem Heldenwürfel und addieren das Ergebnis des vorherigen Armeewurfs dazu. Sie würfeln so oft wie nötig, bis der Sieger feststeht. Die Spezialfähigkeiten der Helden können wie bei einer Monsterarmee eingesetzt werden.

Hinweis: Dieser Kampf löst nicht die Effekte Pest und Elend aus!

Achtung! In diesem Kampf können Einheiten fallen, genauso wie in Kämpfen gegen Monsterarmeen oder in Kämpfen Spieler gegen Spieler. Auch Helden können hier verwundet werden (nur als Ergebnis des ersten Wurfs).

NEUE MONSTERARMEE UND GEGENSTÄNDE

Geister



Echos aus längst vergangenen Zeiten. Sie gehörten einst zu einem Volk, das sich dem Dunklen General widersetzte. Zur Strafe wurden sie alle niedergemetzelt

– bis auf einen, einen Zauberer, bekannt als der Herr der Zeit. Die Geister sind das Ergebnis seiner nur teilweise erfolgreichen Bemühungen, seinesgleichen vor dem Vergessen zu bewahren – weder lebendig noch tot, weder materiell noch immateriell, sind sie einfach nur verunsichert und sehr wütend.

Segen



Wie die anderen Zaubersprüche muss auch Segen nach der Ausführung abgeworfen werden. Du kannst Segen jederzeit während deines Zuges verwenden und dir sofort einen beliebigen Einheitenwürfel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen (falls dein Ruhmgrad dies erlaubt). Zusätzlich gilt: Wenn du den Zauberspruch unmittelbar nach einem Kampf sprichst, kannst du die Wirkung aller deiner gewürfelten Totenkopfsymbole aufheben und so alle Verwundungen des Helden und den Tod von Einheiten in diesem Kampf verhindern. Auch wenn du den Gegenstand auf diese Weise verwendest, erhältst du einen Einheitenwürfel, wenn dein Ruhmgrad dies erlaubt.

Hinweis: Segen schützt nicht vor der obligatorischen zusätzlichen Verwundung in einem Kampf mit dem Dunklen General.

Hinweis: Wenn du im Kampf die beiden Totenkopfsymbole auf dem Heldenwürfel würfelst und Segen verwendest, verliert der Held kein Leben, aber du musst dennoch die Regeln für Pest und Elend anwenden.

Herr der Zeit



Die alten Legenden erzählen von einem Zauberer, der so mächtig gewesen sein soll, dass er selbst die Zeit kontrollieren konnte. Und von der großen Schlacht zwischen ihm und dem Dunklen General, welche zur Zerstörung der Nation des Zauberers führte und ihn selbst in die Arme des Bösen trieb. Er ist ein fürchterlicher Feind, doch wenn es gelingt, ihn aus den Fängen des Dunklen Generals zu befreien, könnte er zu einem wertvollen Verbündeten werden. Seine Gewogenheit ist jedoch vergänglich.

Der Kristall des Herrn der Zeit



Nachdem der Herr der Zeit besiegt und der Kristall zerbrochen wurde, der ihn in den Dienst der Dunkelheit zwingt, schließt sich der Herr der Zeit der Armee des Helden an, sodass der Spieler einen speziellen Würfel für den Herrn der Zeit erhält. Dieser Würfel wird nicht auf das Ruhmgrad-Limit des Helden angerechnet. Der Herr-der-Zeit-Würfel zeigt 2 besondere Symbole.



Zeitschleife: Wenn ein Spieler dieses Symbol im Kampf auf dem Würfel des Herrn der Zeit würfelt, darf er eine beliebige Anzahl von Würfeln (Helden und Einheiten) in seiner Armee nehmen und sie erneut würfeln.



Verrat: Wenn ein Spieler dieses Symbol im Kampf auf dem Würfel des Herrn der Zeit würfelt, muss er sofort den Herr-der-Zeit-Würfel an einen anderen Spieler seiner Wahl abgeben.

DER IMPERATOR

Wenn die Helden zum ersten Mal in den Kampf ziehen, um die Erdspalte zu schließen, wird der Spieler mit der höchsten Stärke in diesem Kampf zum Imperator. Dieser Spieler erhält das Plättchen mit der Krone des Imperators, den Würfel für die Imperiale Garde und nimmt sich 1 Rohstoff jeder Sorte aus dem allgemeinen Vorrat. Die anderen Spieler werden gleichzeitig zu Vasallen. Für den Imperator und seine Vasallen gelten ab jetzt leicht abweichende Regeln, wenn sie die Aktionen Bauen (einschließlich Stadt Bauen) und Einheiten Rekrutieren ausführen. Wer am Ende des Spiels die Krone des Imperators trägt, erhält zusätzlich 2 Siegpunkte auf sein Punktekonto.

Regeländerungen: Aktion Bauen

Der Imperator achtet auf den Wohlstand seines gesamten Reiches. Wenn er also ein Gebäude in seiner Stadt baut, baut er dasselbe Gebäude auch ohne Kosten in der Stadt eines anderen Spielers seiner Wahl. Er darf dabei nur einen solchen Spieler auswählen, der selbst bereits die Stadt gebaut hat. Gleichzeitig muss er einen Spieler wählen, der das betreffende Gebäude noch nicht gebaut hat. Wenn kein solcher Spieler vorhanden ist, wird dieser Effekt nicht ausgeführt. Außerdem muss ein Vasall jedes Mal, wenn er eine Bauen-Aktion ausführt, einen Rohstoff seiner Wahl aus dem eigenen Vorrat als Steuern an den Imperator zahlen. Sollte er in einer einzigen Bauen-Aktion mehrere Gebäude auf einmal bauen, zahlt er trotzdem nur einen Rohstoff als Steuer.

Hinweis: Auch für den Bau der Stadt selbst müssen Steuern gezahlt werden!

Achtung! Wenn der Held kein Geld hat, um die Steuern zu bezahlen, kann er weder die Aktion Bauen noch Stadt Bauen ausführen!



BEISPIEL 1: Argentus ist Imperator und baut in seiner Stadt einen Schießplatz. Er muss also gleichzeitig auch einen Schießplatz für einen anderen Spieler bauen. Taia hat bereits einen Schießplatz und Lord Xanros hat noch keine Stadt gebaut, also bleiben Horan und Darius. Argentus wählt Darius aus und baut in dessen Stadt ohne Kosten einen Schießplatz.



BEISPIEL 2: In der nächsten Aktion beschließt Horan, mit der Aktion Bauen ein Militärlager und einen Magierturm zu bauen. Dafür muss er zusätzlich zu den Kosten für den Bau der Gebäude einen weiteren Rohstoff an Argentus zahlen, der ja die Krone des Imperators trägt. Er zahlt also insgesamt 4 Nahrung, 3 Stein und 1 Holz in den allgemeinen Vorrat und zusätzlich einen weiteren Rohstoff (er wählt Holz) als Steuern an den Imperator..

Regeländerungen: Aktion Einheiten Rekrutieren

Der Imperator führt die Kriegshandlungen im Kampf gegen den Dunklen General an und sorgt dafür, dass die Armeen seiner Vasallen stark genug sind. Wenn er die Aktion Einheiten Rekrutieren ausführt, teilt er außerdem einem anderen Spieler seiner Wahl eine Einheit aus dem allgemeinen Vorrat ohne Kosten zu. Dabei darf er nur eine Einheit desselben Typs gewähren, die er selbst durch seine Aktion Einheiten Rekrutieren erhalten hat. Der Imperator muss dabei die Einschränkungen durch den Ruhmgrad des Helden beachten und einen Helden wählen, der aufgrund seines Ruhmes eine weitere Einheit zu seiner Armee hinzufügen darf. Ist kein solcher Held vorhanden, wird dieser Effekt nicht ausgeführt.


Hinweis: Der Imperator darf nicht alle verbleibenden Einheiten aus dem Vorrat nehmen, wenn dies bedeuten würde, dass dann keine Einheiten mehr übrig sind, die er einem anderen Spieler geben könnte.


Außerdem muss ein Vasall jedes Mal, wenn er eine Aktion Einheiten Rekrutieren ausführt, einen Rohstoff seiner Wahl aus seinem eigenen Vorrat als Steuern an den Imperator zahlen, genau wie dies bei der Aktion Bauen der Fall ist. Sollte er mehrere Einheiten gleichzeitig in einer einzigen Aktion rekrutieren, zahlt er trotzdem nur einen Rohstoff als Steuer.



BEISPIEL: Argentus, der momentan Imperator ist, führt eine Aktion Einheiten Rekrutieren aus. Er rekrutiert zwei Ritter und einen Bogenschützen – den letzten aus dem allgemeinen Vorrat. Dann muss er einen Ritter aus dem allgemeinen Vorrat an einen anderen Spieler abgeben. Da Bogenschützen ja nicht mehr verfügbar sind und er keine Magier rekrutiert hat, kann er diese auch nicht abgeben. Sowohl Taia auch Darius haben bereits die maximale Anzahl an Würfeln in ihrer Armee, was durch ihren Ruhmgrad festgelegt ist. Argentus hat also die Wahl zwischen Horan und Lord Xanros und entscheidet sich aus taktischen Gründen dafür, den Ritterwürfel Lord Xanros zu geben.

Würfel der Imperialen Garde

 Der Imperator fügt seiner Armee einen Würfel der Imperialen Garde hinzu. Der Würfel der Imperialen Garde zählt nicht zum durch den Ruhmgrad festgelegten Limit an Würfeln in der Armee des Helden. Der Würfel für die Imperiale Garde zeigt ein besonderes Symbol.

 *Schild:* Wenn ein Schildsymbol auf dem Würfel für die Imperiale Garde gewürfelt wird, kann ein Spieler eines der Totenkopfsymbole ignorieren, die auf einem der anderen Würfel gewürfelt wurden. Auf diese Weise kann er das Leben seines Helden oder eine seiner Einheiten retten.



BEISPIEL: Taia bewegt sich auf das Feld mit dem momentanen Imperator – Argentus 1 und greift diesen an. Sie hat 2 Einheiten Ritter und 2 Einheiten Bogenschützen zur Verfügung. In ihrem Vorrat befinden sich ein Schwert und ein Feuerball-Zauber. Sie beschließt, mit allen Würfeln zu würfeln. Sie würfelt zwei Totenköpfe auf dem Heldenwürfel, einen Totenkopf auf einem Ritterwürfel und je ein Schwert auf den übrigen Würfeln. 2 Sie führt sofort die Effekte von Pest und Elend aus, verliert zwei Leben 3 und wirft den Ritterwürfel ab, der den Totenkopf zeigt 4. Dann fügt sie die Stärke für das Schwert hinzu. Sie beschließt, keinen Zauber zu verwenden, da sie diesen nicht abwerfen möchte. Ihre gesamte Angriffsstärke beträgt also 4. Dann würfelt

NACH DER KRONE GREIFEN

Sobald im Laufe des Spiels eine weitere Erdspalte auftritt, ziehen die Helden erneut dorthin und der Kampf um deren Schließung entscheidet über den zukünftigen Imperator. Nach jedem dieser Kämpfe wird entschieden, wer Imperator geworden ist, und dieser Spieler erhält immer alle damit verbundenen Vorteile, d. h. das Kronenplättchen, den Würfel der Imperialen Garde und einen Rohstoff jeder Art (falls vorhanden). Jeder Spieler kann den Imperator jederzeit während seines Zuges zum Kampf um die Krone herausfordern. Um den Imperator anzugreifen, muss sich sein Held auf demselben Landschaftsfeld befinden, auf dem auch der Imperator steht. Der Kampf beendet den Zug eines Spielers, genau wie der Kampf gegen eine Monsterarmee. Allerdings kehrt der besiegte Angreifer nicht auf das Landschaftsfeld zurück, von dem er gekommen ist, sondern bleibt mit dem anderen Helden auf dem aktuellen Landschaftsfeld stehen. Der Angriff auf den Imperator läuft ähnlich ab wie der Kampf mit einer Monsterarmee. Der angreifende Held würfelt zuerst. Er muss den Heldenwürfel und eine beliebige Anzahl von Einheitenwürfeln (wahlweise auch keinen) verwenden. Nachdem er gewürfelt hat, fügt er die Stärke seiner Waffen hinzu und kann auch die Stärke seiner Zaubersprüche hinzufügen. Dann würfelt der Verteidiger mit seinen Würfeln. Er muss, genau wie der Angreifer, den Heldenwürfel und eine beliebige Anzahl von Einheitenwürfeln (wahlweise auch keine) verwenden. Er addiert die Stärke seiner

Argentus. Er hat auch ein Schwert und einen Feuerball-Zauber in seinem Vorrat. Er hat somit zwei Magierwürfel und einen Ritterwürfel in seiner Armee. Er weiß, dass er mindestens drei Schwerter würfeln muss, und beschließt, einen Magierwürfel zurückzuhalten. Er würfelt also einen Heldenwürfel, einen Magierwürfel und einen Ritterwürfel sowie den Würfel für die Imperiale Garde 5. Aber er hat Pech – er nur 1 Schwert auf dem Ritterwürfel. Sein Helden- und Magierwürfel zeigen beide einen Totenkopf und der Würfel für die Imperiale Garde zeigt ein Schildsymbol, das Argentus verwendet, um zu verhindern, dass er den Magierwürfel abwerfen muss 6. Aber selbst wenn Argentus seine Fähigkeit Magische Neigung einsetzt, kann er nicht gewinnen (Taia als Angreiferin würde das Unentschieden gewinnen). Taia gewinnt also den Kampf, nimmt Argentus das Plättchen mit der Krone des Imperators ab sowie den Würfel für die Imperiale Garde, 7 und sie erhält außerdem 1 Rohstoff jeder Art aus dem allgemeinen Vorrat 8. Damit endet Taias Zug und beide Helden bleiben auf dem Landschaftsfeld stehen, auf dem der Kampf stattgefunden hat.

Waffen und entscheidet, ob er Angriffszauber einsetzen will. Im Kampf zwischen Helden werden die Effekte von Pest und Elend nach den normalen Regeln sofort nach dem Wurf angewendet – sowohl nach dem des Angreifers als auch nach dem des Verteidigers.

Hinweis: Wenn die Stärke von Angreifer und Verteidiger gleich ist, gewinnt der Angreifer!

Hinweis: Die Helden setzen ihre Fähigkeiten so ein, als ob sie sich in einem Kampf gegen eine Monsterarmee befänden (der gegnerische Held wird jedoch nicht als Monsterarmee betrachtet). So kann der Krieger die Fähigkeiten Kriegsstrategie und Plündern, der Hexenmeister die Fähigkeiten Nekromantie und Seelensammler, die Kriegerprinzessin die Fähigkeit Kampfgeschick, der Zauberer die Fähigkeit Magische Kunst, der Barbar die Fähigkeiten Berserker und Panzerhaut und der Samurai die Fähigkeit Strategische Positionen nutzen.

NEUE HELDEN

ADERYN – DIE DIEBIN

Ein Schatten huschte durch den Wald, kaum wahrnehmbar, aber dennoch tödlich. Es war ADERYN auf ihrem Panther, die sich anschickte, eine Gruppe feindlicher Truppen aus dem Hinterhalt anzugreifen. Als sie aus den Tiefen von Schloss Karak zurückkehrte, schloss sie sich zunächst ihrer alten Plündererbande an und erwog, sich in der Abgeschiedenheit zu verstecken bis die anderen Helden das Böse überwunden hatten. Doch obwohl sie nicht immer ehrenhaft handelt, schlägt dennoch ein Heldenherz in ihrer Brust, und so machte sie sich nach ein paar Tagen in der Abgeschiedenheit doch auf, um dem Guten zum Sieg zu verhelfen. Und wer weiß, vielleicht entdeckt sie dabei sogar ein paar Reichtümer ...

REITTIER: PANTHER



Rebellen:

Die Diebin trifft am helllichten Tag auf ihre Räuberbande, ihre treue Begleitung auf dem Weg zum Sieg. Die Diebin kann auf allen Landschaftsfeldern, auf denen sich ein Wald befindet, Ritter bekommen, indem sie 2 Nahrung bezahlt und einen Ritterwürfel nimmt. Sie muss, um diese Sonderaktion ausführen zu können, weder eine Stadt noch ein Militärlager gebaut haben. Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Diese Aktion wird nicht als Einheiten-Rekrutieren-Aktion betrachtet, was andere Auswirkungen angeht.



Schleichen:

Ihr Panther-Reittier erlaubt es der Diebin, sich durch feindliche Linien zu bewegen, ohne gegen sie kämpfen zu müssen. Dadurch kann sie Landschaftsfelder durchqueren und sich so frei über alle Landschaftsfelder hinwegbewegen, sogar über solche mit Monsterarmeen, ohne diese bekämpfen zu müssen. Die einzige Ausnahme hierbei ist die Armee des Dunklen Generals – einen Kampf gegen diese kann sie so nicht vermeiden. Wenn die Diebin ein Landschaftsfeld mit einer Monsterarmee betritt, endet ihr Zug nicht, aber ein Kampf gegen diese Monsterarmee beendet ihren Zug.

ARGENTUS – DER MAGIER

Nach seiner Rückkehr aus den Katakomben von Karak machte sich ARGENTUS auf den langen Weg zurück zu seinem Zaubererorden. Er glaubte, dass das Zeugnis seiner Leiden in den dunklen Gängen und die Beweise für die Existenz des Bösen im Untergrund des Schlosses seinen Orden davon überzeugen würde, wie wichtig ein sofortiges Handeln gegen die neue Gefahr sei. Der Orden lebt jedoch weit von den Nöten des einfachen Volkes entfernt, und beschloss, vorerst abzuwarten und sich nicht in den Konflikt einzumischen. ARGENTUS weiß, dass die Lage viel bedrohlicher ist, als sich der Rat eingestehen will, und dass er in den Kampf ziehen muss, auch wenn es ihn sein Leben kosten wird.

REITTIER: WEISSER LÖWE



Magische Neigung:

Argentus hat seine offensiven magischen Fähigkeiten weiter verbessert. Im Kampf kann er den Effekt des Feuerball-Zaubers nutzen, ohne ein Zauberplättchen abzuwerfen. Außerdem kann er den Feuerball-Zauber im Kampf abwerfen und erhält dafür +2 auf seinen Angriffswurf (statt +1). Er darf nur einen Zauberspruch auf diese Weise in seinem Zug verwenden.



König der Wildnis:

Der Löwe kann mit seinem Gebrüll eine Monsterarmee bis Stärke 3 (an jeder beliebigen Stelle des Spielplans) in Angst und Schrecken versetzen und diese dadurch auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld verjagen. Allerdings kann er sie nur auf ein leeres Landschaftsfeld versetzen, auf dem eine Stadt gebaut werden könnte. Diese Fähigkeit

kann jederzeit außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden, aber nur einmal pro Zug. Dies gilt nicht als Aktion.

VALDUK – DER BARBAR

VALDUK hatte das harte Kräftenessen in den Katakomben von Karak genossen. In seiner Sieges euphorie kümmerte er sich wenig um den Krieg, der draußen tobte. Doch ein sorgloses und zufriedenes Leben kann nicht ewig währen, wenn der Feind vor den Toren steht. So kam es, dass VALDUK vom Angriff überrascht wurde. Er erwachte in den Überresten einer verwüsteten Taverne, inmitten von Asche und Staub. Erst jetzt wurde ihm wieder bewusst, was seine Lebensaufgabe war. Also zähmte er das größte Wollnashorn, das er in den nahen Steppen finden konnte, und kehrte zu seinen Ursprüngen zurück – auf das Schlachtfeld, wo die Erde unter dem Marsch der feindlichen Stiefel erzittert und wo die Waffen klirren.



REITTIER: WOLLNASHORN



Berserker:

Wird der Barbar im Kampf verwundet, verfällt er in eine Kampftrance und wird zum Berserker. Wenn der Barbar das Symbol mit den beiden Totenköpfen auf seinem Heldenwürfel würfelt, erhöht sich seine Stärke in diesem Kampf um +2.



Panzerhaut:

Ein Nashorn kann sich einem tödlichen Hieb in den Weg stellen und so das Leben einer Einheit retten, die ansonsten im Kampf fallen würde. Der Spieler darf dem Barbaren 1 Leben nehmen, anstatt den Einheitenwürfel abzuwerfen. Mit dieser Fähigkeit kann er so viele Einheiten vor dem Tod bewahren, wie der Held an Leben hat. Der Barbar kann also durch die Rettung seiner Einheiten bewusstlos werden.

KIRIMA – DIE BESTIENJÄGERIN

Nachdem sie den Drachen besiegt hatte, versetzte sich KIRIMA in die Traumwelt, wo sie erneut den Geist ihrer Schwester in Gestalt eines Traumwals traf. Die Schwestern schwelgten in Erinnerungen an ihre gemeinsamen Erlebnisse in der Vergangenheit, an ihr Leben auf den



nördlichen Ebenen und an die Zeiten, wo sie gemeinsam stark waren. Doch selbst in die Traumwelt sickerten mit der Zeit die Anzeichen eines drohenden Unheils, vor dem sie sich nicht mehr verstecken konnten. So mussten die Schwestern aus ihrem schönen Traum erwachen, um das Böse endgültig zu verbannen. Gemeinsam können sie jedoch das Unmögliche wagen, und der Feind sollte sich vor ihrem Zorn hüten.

REITTIER: TRAUMWAL



Sprung in den Kampf:

Kirima ist kampferprobt, und zwar nicht nur auf den unwirtlichen Eisebenen, sondern auch durch ihre Strapazen im Untergrund von Karak. Immer wenn sie eine Monsterarmee angreift, die sich bereits auf dem Spielplan befindet (also die nicht neu aufgedeckt wurde), erhält sie in diesem Kampf +1 Stärke.



Traumhelfer:

Die Reinkarnation von Kirimas Schwester als Traumwal erlaubt es ihr, sich zu einem beliebigen verwundeten Helden auf dem Spielplan zu bewegen. Diese Bewegung gilt als Zug und sie kann danach eine beliebige Aktion auf dem Ziel-Landschaftsfeld ausführen. Als Teil dieser Bewegung heilt sie gleichzeitig eines ihrer Leben und eines des Helden, zu dem sie sich hinbewegt hat. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Zug genutzt werden.

SAIGO – DER SAMURAI

In einem friedlichen Dorf am anderen Ende der Welt erschien eines Tages ein Dämon, der das pure Böse verkörperte. Er verwüstete Häuser, vertrieb die Dorfbewohner und deren Vieh und vernichtete die Ernten. Glücklicherweise kehrte ein junger Samurai namens SAIGO rechtzeitig von der Jagd zurück, lockte den Dämon zunächst in eine Falle und schoss dann mehrere tödliche Pfeile ab. So konnte der Dämon zurück in die Schattenwelt getrieben werden. Angesichts der Zerstörung, die er angerichtet hatte, wurde SAIGO jedoch klar, dass er sich auf eine Reise begeben musste, um den Ort zu finden, von dem der Dämon stammte. Seine Suche führte ihn zur Burg von Karak. So fand er endlich den Platz, an dem er seinem Feind erneut gegenüber treten und ihn für immer von seinem bösen Treiben abhalten konnte.



REITTIER: ANTILOPE



Erfahrener Reisender:

Der Samurai ist ein geschickter Bogenschütze und ein hervorragender Meister, der selbst Bogenschützeneinheiten ausbilden kann. Unmittelbar nach dem Bau seiner Stadt baut der Samurai auch einen kostenlosen Schießplatz (als Teil derselben Aktion).



Strategische Positionen:

Der Samurai darf einmal pro Kampf eine beliebige Anzahl von Bogenschützenwürfeln neu würfeln. Allerdings muss er das Ergebnis des zweiten Wurfs dann anwenden.

REGEL-ZUSAMMENFASSUNG

Neue Landschaftsfelder

Goblinhöhle: Wenn sich kein anderer Held auf diesem Landschaftsfeld befindet, musst du sofort nach dem Betreten gegen die Goblins kämpfen. Sie haben Stärke 1, und wenn du gewinnst, erhältst du 1 Nahrung und 1 Holz. Befindet sich ein anderer Held auf diesem Landschaftsfeld, wird es zu einem Durchgangsfeld ohne besondere Effekte.

Steinfresser-Minen: Wenn sich kein anderer Held auf diesem Landschaftsfeld befindet, musst du sofort nach dem Betreten gegen die Steinfresser kämpfen. Sie haben Stärke 2, und wenn du gewinnst, erhältst du 1 Stein. Befindet sich ein anderer Held auf diesem Landschaftsfeld, wird es zu einem Durchgangsfeld ohne besondere Effekte.

Erdspalte: Wird eine Erdspalte aufgedeckt, bewegen sich alle Helden dorthin und würfeln ihre Armeewürfel (Helden- und eine beliebige Zahl von Einheitenwürfeln), um einen Sieger zu ermitteln (derjenige, der die meisten Schwerter gewürfelt hat). Verwundungen von Helden und der Tod von Einheiten werden nach den normalen Regeln abgehandelt. Der Sieger wird zum Imperator erklärt.

DER IMPERATOR

Der Spieler, der der Imperator ist, darf den Würfel für die Imperiale Garde verwenden; dieser wird nicht auf das durch seinen Ruhmgrad festgelegte Limit angerechnet. Außerdem erhält er jedes Mal 1 Rohstoff seiner Wahl, wenn einer der anderen Spieler (Vasallen) eine Aktion Stadt Bauen, Bauen oder Einheiten Rekrutieren ausführt. Gleichzeitig baut der Imperator jedes Mal, wenn er eine Aktion Bauen ausführt, ohne Kosten das gleiche Gebäude in

der Stadt eines anderen Spielers seiner Wahl, und jedes Mal, wenn der Imperator eine Aktion Einheiten Rekrutieren ausführt, gewährt er einem Spieler seiner Wahl kostenlos einen Einheitenwürfel des gleichen Typs, den er erhalten hat, um seine Armee zu verstärken. In dem Moment, in dem ein Spieler Imperator wird, erhält er 1 Rohstoff jeder Art. Ein Spieler kann Imperator werden, indem er entweder den aktiven Imperator im Kampf besiegt oder einen Kampf gewinnt, nachdem er eine Erdspalte aufgedeckt hat. Ein Held kann den Imperator angreifen, um nach dessen Krone zu greifen. In diesem Fall würfelt zuerst der Angreifer, dann der Imperator. Die Spieler müssen ihren Heldenwürfel und dürfen eine beliebige Anzahl ihrer Einheitenwürfel verwenden. Sie können ihre Gegenstände und Fähigkeiten einsetzen. Der Held mit der größeren Kampfkraft ist der Sieger; bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

HELDEN-FÄHIGKEITEN

ADERYN – DIE DIEBIN: Einmal pro Zug kann sie durch eine Aktion und die Zahlung von 2 Nahrung 1 Einheit Ritter auf Landschaftsfeldern mit einem Wald rekrutieren. Sie muss nicht gegen Monsterarmeen kämpfen und kann deren Felder einfach durchqueren.

ARGENTUS – DER MAGIER: Er muss den Feuerball-Zauber nicht abwerfen, nachdem er ihn angewendet hat, oder er kann ihn einmal pro Kampf abwerfen, um +2 auf seinen Angriff zu erhalten. Einmal pro Spielzug darf er eine Monsterarmee auf dem Spielplan auf ein geeignetes leeres Feld seiner Wahl bewegen.

VALDUK – DER BARBAR: Wenn er das Symbol mit den beiden Totenköpfen auf seinem Helden-Würfel würfelt, erhält er +2 auf Angriff. Er kann Leben abgeben anstatt Einheitenwürfel im Kampf abzuwerfen.

KIRIMA – DIE BESTIENJÄGERIN: Wenn sie eine Monsterarmee angreift, die nicht neu entdeckt wurde, erhält sie +1 auf den Angriff. Sie kann sich einmal pro Zug zu einem anderen Helden teleportieren und dabei jeweils ein Leben für diesen und für sich selbst heilen.

SAIGO – DER SAMURAI: Wenn er eine Stadt baut, baut er automatisch und ohne Kosten einen Schießplatz. Er kann einmal pro Kampf eine beliebige Anzahl von Bogenschützenwürfeln neu würfeln.