



Karak IMPERIUM

KARAK 2. IMPERIUM

ZASADY GRY



Walka o los ludzkości wydaje się nie mieć końca. Jak okiem sięgnąć armie dobra i zła bez ustanku ścierają się w zaciekłych walkach. Na szczęście nadzieja, że dobro zwycięży, nadal nie umarła. Jednak siły mroku mają w zanadru kolejne brudne zagranie. Przy akompaniamencie grzmotów ziemia rozstępuje się, a z głębi ogromnej szczeliny wypęzają nowe, niezliczone oddziały armii Mrocznego Generała. Bohaterowie i bohaterki, nie zważając na ogromne zmęczenie dotychczasowymi potyczkami, ruszają do walki, by odeprzeć ten niespodziewany atak przypuszczony z głębi ziemi. Aby mieć jakiegokolwiek szanse na zwycięstwo, muszą wybrać spośród siebie przywódcę, który zasiądzie na tronie władcy krainy Karak i zjednoczy pod swym sztandarem wszystkie siły dobra. Będzie to ten z nich, kto najbardziej zasłuży się w walce z armiami potworów!

KARAK 2. IMPERIUM to rozszerzenie do przygodowej gry planszowej Karak 2. Znajduje się w nim 5 nowych bohaterów, 8 nowych płytek krajobrazu, 4 nowe żetony armii potworów/przedmiotów, zasady walki między graczami oraz nowy tryb gry, w którym gracze mogą zasiadać na tronie władcy krainy Karak.

CEL GRY

Cel gry pozostaje bez zmian – zwycięzcą będzie gracz, który w trakcie rozgrywki zgromadzi Kamienie Dusz o najwyższej wartości.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- 1** Nowe płytki krajobrazu należy wymieszać z płytkami odpowiednich poziomów.
- 2** Nowe żetony armii potworów należy wrzucić do woreczka z pozostałymi żetonami armii potworów i wymieszać.
- 3** Obok woreczka z żetonami armii potworów należy umieścić także kość Pana Czasu, kość gwardii Imperatora oraz żeton korony Imperatora.
- 4** Karty bohaterów z dodatku *Imperium* należy dodać do kart z gry podstawowej – gracze losują/wybierają teraz bohaterów z większej puli.

ZAWARTOŚĆ

- 1** 5 tekturowych pionków bohaterów oraz 5 plastikowych podstawek
- 2** 8 płytek krajobrazu
4 płytki poziomu I (1 × Jaskinia Goblinów, 1 × Kopalnia Skałożerców, 2 × Szczelina),
4 płytki poziomu II (2 × Szczelina, 1 × las + skały, 1 × folwark + skały)
- 3** 5 kart bohaterów
- 4** 5 żetonów miast, po 1 dla każdego bohatera
- 5** 5 dużych kości, po 1 dla każdego bohatera
- 6** 1 żeton korony Imperatora
- 7** 1 mała kość gwardii Imperatora
- 8** 1 mała kość Pana Czasu
- 9** 4 żetony armii potworów (1 × Pan Czasu, 3 × duchy)



NOWE PŁYTKI KRAJOBRAZU

Dodatek *Imperium* wprowadza do gry 3 nowe rodzaje płytek krajobrazu. Uwaga! Kiedy bohater wejdzie na jedną z nowych płytek krajobrazu (Jaskinię Goblinów, Kopalnię Skałożerców lub Szczelinę) z woreczka nie losuje się żadnych żetonów armii potworów!

Jaskinia Goblinów oraz Kopalnia Skałożerców



Kiedy bohater wejdzie na tę płytkę, musi walczyć z mieszkającą tam hordą goblinów lub grupą skałożerców. Po pokonaniu goblinów otrzymuje 1 znacznik żywności oraz 1 znacznik drewna (zabiera je z podajnika). Horda goblinów ma siłę 1, więc za pokonanie jej gracz może przesunąć swój sztandar na poziom chwały równy 1, tak jak w przypadku pokonania armii potworów o sile 1. Po pokonaniu skałożerców otrzymuje 1 znacznik kamienia (zabiera go z podajnika). Grupa skałożerców ma siłę 2, więc za pokonanie jej gracz może przesunąć swój sztandar na poziom chwały równy 2, tak jak w przypadku pokonania armii potworów o sile 2. Po walce z goblinami lub skałożercami tura gracza się kończy, tak jak w przypadku normalnej walki. Jeśli bohaterowi nie uda się pokonać potworów z tej płytki, jego pionek należy przestawić

z powrotem na płytkę, z której przyszedł. Jeśli bohater pokona mieszkańców płytki i zostanie na danej płytce krajobrazu, inni gracze mogą przechodzić przez nią, jakby nie było na niej żadnych potworów. Jeśli jednak na płytce Jaskini Goblinów bądź Kopalni Skałożerców nie będzie żadnych bohaterów, z ukrycia wyjdzie nowa banda potworów i opanuje ten teren. Kolejny bohater, który wejdzie na tę płytkę, musi się na niej zatrzymać, aby walczyć z jej mieszkańcami. Podczas starcia z hordą goblinów lub grupą skałożerców bohaterowie mogą normalnie używać swoich umiejętności (np. Darius – Zwiadowca automatycznie wygrywa walkę z hordą goblinów).

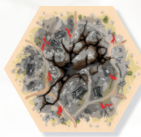
Uwaga! Na tej płytce krajobrazu nie można wykonywać akcji Gromadzenia zasobów. Gracz może zdobyć zasoby tylko wtedy, gdy pokona potwory zamieszkujące daną płytkę.

Uwaga! Na tych płytkach krajobrazu gracze nie mogą budować miast.



PRZYKŁAD: LORD XANROS wchodzi na płytkę z Jaskinią Goblinów 1. Wygrywa walkę z potworami i zdobywa po 1 znaczniku drewna oraz żywności 2. Następnie KIRIMA też wchodzi na tę płytkę 3. Jednak nie walczy z goblinami, ponieważ dopóki znajduje się tam jakikolwiek bohater, z jaskini nie wychodzą żadne nowe potwory. W kolejnej rundzie dwoje bohaterów opuszcza płytkę krajobrazu 4, a potem wchodzi na nią ELSPETH 5. Płytką była pusta, dlatego Księżniczka musi walczyć z goblinami.

Szczelina



Ta płytką krajobrazu przedstawia Szczelinę, przez którą na powierzchnię dostała się część armii Mrocznego Generała.

Wszyscy bohaterowie muszą się niezwłocznie na nią udać, aby zawalczyć z nadciągającymi wojskami, odeprzeć atak i zapieczętować Szczelinę. Po odkryciu takiej płytki krajobrazu należy na nią przestawić pionki wszystkich bohaterów biorących udział w grze. Następnie każdy bohater musi stoczyć walkę, wykorzystując w tym celu swoją kość bohatera oraz dowolne kości swojej armii. Bohater, który uzyska w tym starciu największą całkowitą siłę ataku, zdobywa koronę i zostaje Imperatorem (patrz dalej). Jeśli kilku bohaterów remisuje w najwyższej całkowitej sile ataku, wszyscy remisujący ponawiają rzut. Jednak tym razem rzucają tylko swoimi kośćmi bohaterów i wynik rzutu dodają do swojego poprzedniego rezultatu. Takie rzuty należy ponawiać dopóty, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca. W trakcie tych rzutów gracze mogą normalnie korzystać ze zdolności swoich bohaterów.

Uwaga! Ta walka nie aktywuje efektów Zarazy i Niedoli!

Uwaga! W trakcie tej walki oddziały normalnie mogą ginąć (tak jak podczas starć z potworami lub walki między graczami). Podczas takiej walki bohaterowie tracą punkty wytrzymałości.

NOWE ŻETONY ARMII POTWORÓW ORAZ PRZEDMIOTY

Duchy



To echa zamierzonych czasów. Onegdaj należały do narodu, który śmiał się sprzeciwić Mrocznemu Generałowi. W ramach kary wycięto go w pień – uśmiercono

wszystkich za wyjątkiem czarodzieja znanego jako Pan Czasu. Duchy są emanacją jego świątyni udatych starożytności, aby sprowadzić swych pobratymców z krainy zapomnienia – nie są ani żywe, ani martwe. Nie są ani materialne, ani eteryczne. Po prostu są zagubione i wściekłe.

Łłogosławieństwo



Łłogosławieństwo, podobnie jak inne zaklęcia, należy po użyciu usunąć z gry. Gracz może rzucić zaklęcie

Łłogosławieństwa w każdym momencie swojej tury, aby natychmiast wziąć z podajnika dowolną kość oddziału (pod warunkiem że jego poziom chwały mu na to pozwala). Ponadto, jeśli gracz rzuci zaklęcie zaraz po walce, może anulować efekt wszystkich symboli czaszki, które wyrzucił na swoich kościach – zapobiegając w ten sposób otrzymaniu ran przez jego bohatera bądź śmierci jego oddziałów w wyniku walki. Nawet jeśli gracz użyje przedmiotu w ten sposób, zdobywa kość oddziału, jeżeli jego poziom chwały na to pozwala.

Uwaga! Łłogosławieństwo nie chroni przed obojętną utratą 1 dodatkowego punktu wytrzymałości podczas walki z Mrocznym Generałem.

Uwaga! Jeśli w trakcie walki gracz wyrzuci na kości bohatera z symbole czaszek i użyje zaklęcia Łłogosławieństwa, bohater nie traci punktów wytrzymałości, ale nadal musi zastosować zasady związane z Zarazą i Niedolą.

Pan Czasu



Pradawne legendy opowiadają o czarodzieju tak potężnym, że był w stanie kontrolować czas.

Mówią także o wielkiej bitwie stoczonej przez niego z Mrocznym Generałem, w której wyniku cały naród, jak i sam czarodziej wpadli w jego szpony. Pan Czasu to przerażający przeciwnik, ale jeśli uda się uwolnić go z okowów Mrocznego Generała, może się stać potężnym sprzymierzeńcem w walce ze złem. Jednak jego wierność pozostawia czasami wiele do życzenia.

Kryształ Pana Czasu



Po pokonaniu Pana Czasu i strzaskaniu kryształu, który zmuszał go do służenia armii ciemności, Pan Czasu dołącza do armii bohatera – gracz zyskuje kość Pana Czasu. Kość Pana Czasu nie wlicza się do

limitu oddziałów wynikającego z poziomu chwały bohatera. Na tej kości znajdują się 2 nowe symbole.



Pętla czasu: Jeśli w trakcie walki gracz wyrzuci ten symbol na kości Pana Czasu, wówczas może wziąć dowolną liczbę swoich kości (zarówno bohatera, jak i oddziałów) i ponownie nimi rzucić.



Zdrada: Jeśli w trakcie walki gracz wyrzuci ten symbol na kości Pana Czasu, wówczas musi natychmiast przekazać kość Pana Czasu innemu, wybranemu przez siebie graczowi.

IMPERATOR

Za pierwszym razem, kiedy bohaterowie spotkają się na płycie Szczeliny i odbędą tam walkę w celu jej zabezpieczenia, gracz, który uzyska w trakcie starcia najwyższą całkowitą siłę ataku, zostaje Imperatorem. Aby to pokazać, bierze żeton korony Imperatora, kość gwardii Imperatora oraz pobiera z podajnika po 1 znaczniku zasobu każdego rodzaju. Od teraz pozostali gracze stają się jego wasalami. Od tej chwili Imperatora oraz wasali zaczynają obowiązywać trochę inne zasady, jeśli chodzi o akcje Budowy (w tym Budowę miasta) oraz Szkolenia oddziałów. Ponadto gracz, który na koniec gry będzie posiadał koronę Imperatora, dodaje do swojego wyniku 2 punkty.

Zmiany zasad: Akcja Budowa

Imperator troszczy się o dobrobyt całego imperium, dlatego kiedy w swoim mieście wznosi jakiś budynek, stawia go także (za darmo) w mieście innego, wybranego przez siebie gracza. Oczywiście, może wybrać tylko gracza, który już wybudował miasto, i dodatkowo musi to być gracz, który w swoim mieście nie ma jeszcze danego budynku. Jeśli żaden z graczy nie spełnia tych warunków, nic się nie dzieje. Kiedy wasal wykonuje akcję Budowy, musi zapłacić podatek i oddać Imperatorowi 1 wybrany przez siebie zasób ze swojej puli. Nawet jeśli gracz w jednej akcji wybuduje kilka budynków, w ramach podatku musi oddać tylko 1 znacznik zasobów.

Uwaga! Za zbudowanie miasta także należy zapłacić podatek!

Uwaga! Jeśli bohater nie ma zasobów niezbędnych do zapłacenia podatku, to nie może wykonać akcji Budowy!



PRZYKŁAD 1: ARGENTUS jest Imperatorem. W swojej turze wykonuje akcję Budowy, aby w swoim mieście zbudować tor łuczniczy. TAIA już ma tor łuczniczy w swoim mieście, a LORD XANROS nie zbudował jeszcze miasta, dlatego ARGENTUS może wybierać pomiędzy HORANEM a DARIUSEM. Wybiera DARIUSA, który za darmo buduje w swoim mieście tor łuczniczy.



PRZYKŁAD 2: W swojej turze HORANEM decyduje się, w ramach akcji Budowy, zbudować w swoim mieście obóz wojskowy oraz wieżę czarnoksięznika. Poza kosztem budowy musi zapłacić ARGENTUSOWI (Imperatorowi) podatek. Tak więc odkłada do podajnika łącznie 4 znaczniki żywności, 3 znaczniki kamienia oraz 1 drewna, a dodatkowo 1 znacznik (wybiera drewno) oddaje Imperatorowi.

Zmiany zasad: Akcja Szkolenie oddziałów

Imperator kieruje kampanią wojenną mającą na celu pokonanie Mrocznego Generała i robi co w jego mocy, aby upewnić się, że armie wasali są możliwie najsilniejsze. Dlatego, kiedy wykonuje akcję Szkolenia oddziałów, bierze za darmo z podajnika kość oddziału i przekazuje ją wybranemu przez siebie graczowi. Ta dodatkowa kość musi być tego samego rodzaju co kości oddziałów, które właśnie wyszkolił. Oczywiście obowiązuje przy tym limit związany z poziomem chwały bohatera, dlatego Imperator musi wybrać gracza, który w swojej armii ma miejsce na dodatkowy oddział. Jeśli żaden z graczy nie spełnia tego warunku, nic się nie dzieje.

Uwaga! Imperator nie może w ramach akcji Szkolenia oddziałów zabrać wszystkich oddziałów z podajnika, jeśli w ten sposób nie byłby w stanie przekazać żadnego oddziału jednemu z wasali.

Kiedy wasal wykonuje akcję Szkolenia oddziałów, musi zapłacić podatek i oddać Imperatorowi 1 wybrany przez siebie zasób ze swojej puli, dokładnie tak jak w przypadku akcji Budowa. Nawet jeśli gracz w ramach jednej akcji wyszkoli kilka oddziałów, jako podatek musi oddać tylko 1 znacznik zasobów.



PRZYKŁAD: ARGENTUS jest Imperatorem. W swojej turze wykonuje akcję Szkolenia oddziałów. Szkoli 2 oddziały rycerzy oraz 1 oddział łuczniczków. W związku z tym, że nie szkolił magów, a w podajniku nie ma już żadnych kości łuczniczków, musi przekazać jednemu z wasali 1 oddział rycerzy. TAIA i DARIUS mają już w swoich armiach maksymalną liczbę kości (zgodnie z ich poziomem chwały). Dlatego ARGENTUS musi wybrać pomiędzy HORANEM a LORDEM XANROSEM. Z powodów taktycznych decyduje się tym razem wspomóc XANROSA i to właśnie jemu za darmo przekazuje 1 kość rycerzy.

Kość gwardii Imperatora



Imperator dodaje do swojej armii kość Imperatora. Nie wlicza się ona do jego limitu kości oddziałów wynikającego z poziomu chwały. Na kości gwardii Imperatora znajduje się 1 nowy symbol.



Tarcza: Jeśli na kości Imperatora wypadnie symbol tarczy, gracz może zignorować 1 z symboli czaszki wyrzucony na innych kościach. W ten sposób może ocalić 1 punkt wytrzymałości bohatera albo ochronić przed śmiercią 1 ze swoich oddziałów.

PRZEJĘCIE KORONY

Ileokroć w grze pojawi się nowa Szczelina, tyleokroć wszyscy bohaterowie przenoszą się na nią, aby stoczyć tam walkę, która pozwoli wyłonić nowego Imperatora. Po każdej takiej walce sprawdza się, kto zostaje Imperatorem – gracz ten otrzymuje wszystkie związane z tym korzyści: żeton korony, kość gwardii Imperatora oraz po 1 znaczniku każdego rodzaju z podajnika (jeśli są one dostępne). Każdy gracz, w dowolnym momencie swojej tury, może wyzwąć Imperatora na pojedynek, aby zawałczył o jego koronę. Aby móc zaatakować Imperatora, gracz musi znajdować się na płytce krajobrazu, na której ten się znajduje. Taka walka normalnie kończy turę gracza, podobnie jak walka z armią potworów. Jednak w tym wypadku, jeśli atakujący przegra starcie, nie musi wracać na płytkę, z której przyszedł – pozostaje na płytce, na której doszło do walki. Walka z Imperatorem odbywa się na podobnej zasadzie jak walka z armią potworów. Atakujący jako pierwszy rzuca kośćmi. Musi użyć kości bohatera oraz może wykorzystać dowolną liczbę swoich kości oddziałów. Po rzucie do swojego wyniku dodaje siłę swoich broni oraz może użyć zaklęć. Następnie kośćmi rzuca broniący się Imperator. Podobnie jak atakujący, musi użyć kości bohatera oraz może wykorzystać dowolną liczbę swoich kości oddziałów. Potem do wyniku swojego rzutu dodaje siłę swoich broni oraz może użyć zaklęć. Podczas walki między bohaterami efekty Zarazy i Niedoli są rozpatrywane zgodnie z normalnymi zasadami, natychmiast po wykonaniu rzutu – zarówno przez atakującego, jak i przez broniącego się.



PRZYKŁAD: TAIA przesuwa się na płytkę z Imperatorem ARGENTUSEM 1 i postanawia go zaatakować. W swojej armii ma 2 oddziały rycerzy oraz 2 oddziały łuczniczków. Poza tym w swoim wyposażeniu ma 1 miecz oraz 1 zaklęcie Ognistego pocisku. Decyduje się rzucić wszystkimi swoimi kośćmi. Na jej kości bohatera wypadły 2 czaszki, na jednej kości rycerzy wypadła 1 czaszka, a na pozostałych kościach po 1 symbolu miecza. 2 Natychmiast rozpatruje efekt Zarazy i Niedoli, traci 2 punkty wytrzymałości 3 i odrzuca kość rycerzy, na której wypadł symbol czaszki. 4 Następnie do wyniku swojego rzutu dodaje siłę 1 miecza. Decyduje się nie rzucać zaklęcia, ponieważ nie chce go stracić. Całkowita siła ataku TAI wynosi 4.

Teraz przychodzi czas na ARGENTUSA. Czarodziej także ma w swoim wyposażeniu 1 miecz oraz 1 zaklęcie Ognistego pocisku. W swojej armii ma zaś 2 oddziały magów oraz 1 oddział rycerzy. Wie, że musi wyrzucić co najmniej 3 miecze, aby wygrać starcie. Dlatego rzuca kością bohatera, 1 kością magów oraz 1 kością rycerzy 5. Ma jednak pecha – na swojej kości rycerzy wyrzuca tylko 1 symbol miecza. Na kości bohatera oraz na kości magów wypadają po 1 symbolu czaszki. Na kości Imperatora wypadają symbol tarczy, który bohater wykorzystuje, aby ocalić kość magów przed odrzuceniem 6. Nawet jeśli użyje swojej umiejętności i Magiczny duplikat, nie będzie w stanie wygrać tej walki (ponieważ w przypadku remisu wygrywa atakujący). Tak więc TAIA wygrywa walkę, zabiera od ARGENTUSOWI koronę Imperatora, 7 a następnie otrzymuje z podajnika po 1 znaczniku zasobu każdego rodzaju 8. Tura TAI się kończy i oboje bohaterowie pozostają na płytce krajobrazu, na której doszło do ich walki.

Uwaga! Jeśli siła atakującego i obrońcy jest taka sama, wygrywa atakujący!

Uwaga! Bohaterowie mogą korzystać ze swoich umiejętności w taki sam sposób jak podczas walki z armią potworów, chociaż przeciwnik nie jest uznawany za armię potworów. Tak więc mogą zostać użyte następujące umiejętności: **Strategia walki oraz Płądrowanie HORANA; Nekromancja oraz Kolekcjoner dusz LORDA XANROSA; Finezja ELSPETH; Magiczny duplikat ARGENTUSA; Szał bojowy oraz Twardy łeb VALDUKA; Strategiczna pozycja SAIGO.**

NOWI BOHATEROWIE

Aderyn - Złodziejka

Przez las mknie ledwie widoczny cień. Niewidoczny, ale na pewno śmiercionośny. To ADERYN na swojej panterze szykuje się, aby złapać w zasadzkę oddział wrogów. Początkowo po opuszczeniu ruin zamku Karak ponownie połączyła siły ze swoją starą zgrają rzezimieszków i przez chwilę rozważała, czy nie zaszyć się w jakiejś kryjówce na uboczu do czasu, aż inni bohaterowie rozprawią się ze złem. Jednak, choć nie zawsze działa w zgodzie z prawem, w jej piersi bije serce prawdziwej bohaterki. Dlatego po zaledwie kilku dniach ukrywania się postanowiła ruszyć na pomoc siłom dobra. Kto wie, może przy okazji przypadkiem natknie się na jakieś bogactwa, które będą wymagały opieki?

Wierzchowiec: Pantera



Rebelianci:

Złodziejka nie ma najmniejszego problemu ze sprzysięganiem się z rebeliantami. To właśnie oni pomogą jej na drodze do zwycięstwa. Na wszystkich płytkach krajobrazu z lasem Złodziejka może pozyskiwać do swojej armii oddziały rycerzy. Kiedy znajduje się na takiej płytce, w ramach 1 akcji może zapłacić 2 znaczniki żywności, aby w zamian otrzymać 1 kość rycerzy. Nie musi mieć wybudowanego miasta ani obozu wojskowego, aby wykonać tę akcję specjalną. Z tej akcji może skorzystać tylko raz na turę. Na potrzeby innych efektów akcja ta nie jest uznawana za akcję Szkolenia oddziałów.



Skradanie się:

Pantera umożliwia ADERYN przemierzanie terenów zajętych

przez oddziały wroga bez potrzeby walczenia z nimi. Dzięki temu Złodziejka może swobodnie przechodzić przez płytki krajobrazu, na których znajdują się armie potworów, nie musząc z nimi walczyć. Jedynym wyjątkiem jest armia Mrocznego Generała – w ten sposób nie można uniknąć walki z jego wojskiem. Na podobnej zasadzie wejście na płytkę krajobrazu z armią potworów nie kończy tury Złodziejki (ale walka już tak).

Argentus - Czarodziej

Po wyjściu z katakumb zamku Karak ARGENTUS udał się w długą podróż powrotną do swojego zakonu czarodziej. Głęboko wierzył, że świadectwo cierpienia, którego doznał w labiryncie mrocznych korytarzy, i zebrane przez niego dowody na istnienie zła w podziemiach zamku przekonają zakon do niezwłocznego podjęcia działań przeciwko nowemu niebezpieczeństwu. Niestety, Rada Czarodziej odcięła się od problemów zwykłych ludzi i zdecydowała, że zaczeka i na razie nie zaangażuje się w konflikt. ARGENTUS jednak wie, że sytuacja jest o wiele poważniejsza, niż wydaje się Radzie, dlatego musi stanąć do walki, nawet jeśli miałby przypłacić to własnym życiem.



Wierzchowiec: Biały Lew



Magiczny duplikat:

Czarodziej wyćwiczył umiejętności magii ofensywnej. W trakcie walki może skorzystać z posiadanego zaklęcia Ognistego pocisku bez potrzeby odrzucania go. Dodatkowo, jeśli mimo to zdecyduje się odrzucić wykorzystywane w trakcie walki zaklęcie Ognistego pocisku, do swojego rzutu doda +2 siły (zamiast +1). W ten sposób może jednak użyć tylko 1 zaklęcie na turę.



Król dziczy:

Lew może wykorzystać swój ryk do wywołania popłochu w 1 armii potworów (znajdującej się w dowolnym miejscu na planszy) o sile nie większej niż 3, aby przesunąć ją na dowolną inną płytkę krajobrazu na planszy. Jednak armię można przenieść tylko na płytkę, która jest pusta i można na niej wybudować miasto. Umiejętność ta może być wykorzystana w dowolnym momencie poza walką, ale jest to możliwe tylko raz na turę. Jej użycie nie jest akcją.

Valduk - Barbarzyńca

Surowy test siły, jakim było zejście do katakumb pod zamkiem Karak, początkowo był dla VALDUKA wielkim świętem. Przepelniony radością ze zwycięstwa nad smokiem nie przejmował się wojną, która szalała na powierzchni. Jednak beztroška nie może trwać wiecznie, kiedy nieprzyjaciel stoi u bram. VALDUK tak właśnie dał się zaskoczyć. Pewnego dnia obudził się w zgłiszczach spalonej karczmy, gdy dookoła wróg szerzył śmierć i zniszczenie. Dopiero wtedy Barbarzyńca uświadomił sobie, jaka jest jego życiowa misja. Poskromił i osiodłał największego włochatego nosorożca, którego udało mu się spotkać na pobliskich równinach, i szybko wyruszył w drogę powrotną. Wiedział, że jego miejsce jest na polu bitwy, gdzie ziemia drży pod stopami maszerujących oddziałów wroga, a wokół niesie się donośny szczech oręża.



Wierzchowiec: Włochaty Nosorożec



Szał bojowy:

Jeśli w trakcie walki Barbarzyńca zostanie zraniony, wpada w szal bojowy. Jeżeli na swojej kości bohatera wyrzuci 2 symbole czaszek, w trakcie tej walki dodaje +2 do siły swojego ataku.



Twardy łeb:

Nosorożec może przyjąć na siebie śmiertelne uderzenie, aby w ten sposób uratować oddział, który w przeciwnym wypadku zginąłby w walce. Gracz może odjąć Barbarzyńcy 1 punkt wytrzymałości, zamiast tracić 1 kość oddziału. Dzięki tej umiejętności może przed śmiercią uratować tyle oddziałów, ile bohater ma punktów wytrzymałości. Valduk może stracić przytomność, ratując w ten sposób swoje oddziały.

Kirima - Łowczyni Bestii

Po pokonaniu smoka wiadomość KIRIMY znów przekroczyła granicę między rzeczywistością a krainą snów. Ponownie dane jej było spotkać ducha siostry, która tym razem powitała ją pod postacią Sennego Wieloryba. Siostry długo wspominały doświadczenia z przeszłości, życie na północnych równinach oraz czasy, kiedy



po prostu było im dobrze. Jednak nawet do krainy snów zaczęły docierać oznaki nadciągającej zagłady i nigdzie nie można było się przed nimi ukryć. Niestety siostry musiały przebudzić się ze swego przyjemnego snu, aby odegnać zło raz na zawsze. We dwójkę mogą osiągnąć to, co wydaje się niemożliwe, a wrogowie powinni drżeć przed ich gniewem.

Wierzchowiec: Senny Wieloryb



Wir walki:

Kirima jest łowczynią zahartowaną przez niegościnne lodowe równiny oraz niebezpieczeństwa, którym musiała stawić czoła w podziemiach zamku Karak. Ilekroć Kirima atakuje armię potworów, która już wcześniej znajdowała się na planszy (nie została właśnie wylosowana z woreczka), tylekroć do swojej całkowitej siły ataku dodaje +1.



Pomocnik ze snów:

Odrodzenie się siostry Kirimy w ciele Sennego Wieloryba pozwala Łowczyni przenieść się do dowolnego rannego bohatera na planszy. Takie przeniesienie nadal liczy się jako ruch, a po nim Kirima może wykonać dowolną akcję dostępną na płycie krajobrazu, na którą się poruszyła. W ramach tego ruchu może wyleczyć 1 własny punkt wytrzymałości oraz 1 punkt wytrzymałości bohatera, do którego się przeniosła. Z tej umiejętności można skorzystać tylko raz na turę.

Saigo - Samuraj

Pewnego dnia w spokojnej wiosce znajdującej się po przeciwnej stronie świata pojawił się demon zrodzony z czystego zła. Siłą spustoszenia w domostwach, przepędzał wieśniaków, zabijał trzodę i niszczył uprawy. Na szczęście młody samuraj imieniem SAIGO wrócił w tym czasie z polowania, zwałb demona w pułapkę i wypuścił w jego kierunku kilka śmiertelnych strzał, odsyłając go z powrotem do krainy cienia. Patrząc na zniszczenia poczynione przez demona, Samuraj szybko uświadomił sobie, że musi wyruszyć w podróż w poszukiwaniu miejsca, z którego wywodził się zły duch. Tak stanął u wrót zamku Karak. To właśnie tam znalazł miejsce, w którym mógł stawić czoła swojemu wrogowi i raz na zawsze powstrzymać go przed czynieniem zła.

Wierzchowiec: Yakul





Doświadczony wędrowiec:

Samuraj jest doskonałym łuczniczem oraz wspaniałym nauczycielem.

Dzięki temu sam może szkolić oddziały łuczników. Natychmiast po wybudowaniu swojego miasta za darmo wznosi w nim tor łuczniczy (w ramach tej samej akcji Budowy).



Strategiczna pozycja:

Raz na walkę Samuraj może ponowić rzut dowolną liczbą kości łuczników.

Musi jednak zastosować wyniki drugiego rzutu.

SKRÓT ZASAD

Nowe płytki krajobrazu

Jaskinia Goblinów: Po wejściu na tę płytkę krajobrazu bohater musi walczyć z goblinami, jeśli nie ma tam innego bohatera. Siła goblinów wynosi 1. Jeśli bohater je pokona, otrzymuje 1 znacznik żywności oraz 1 znacznik drewna. Jeżeli na tej płytce znajduje się inny bohater, gracz może przejść przez nią bez żadnych specjalnych efektów.

Kopalnia Skałozerców: Po wejściu na tę płytkę krajobrazu bohater musi walczyć ze skałozercami, jeśli nie ma tam innego bohatera. Siła skałozerców wynosi 2. Jeśli bohater ich pokona, otrzymuje 1 znacznik kamienia. Jeżeli na tej płytce znajduje się inny bohater, gracz może przejść przez nią bez żadnych specjalnych efektów.

Szczelina: Kiedy zostanie odkryta, wszyscy bohaterowie natychmiast przenoszą się na nią i rzucają swoimi kośćmi armii (kości bohaterów oraz dowolną liczbą kości oddziałów), aby wyłonić zwycięzcę (tego, kto uzyska najwyższą całkowitą siłę). W trakcie tej walki bohaterowie normalnie otrzymują rany, a oddziały mogą ponieść śmierć. Zwycięzca tego starcia zostaje Imperatorem.

IMPERATOR

Gracz, który jest Imperatorem, może używać kości gwardii Imperatora, która nie wlicza się do limitu wynikającego z jego poziomu chwały. Ponadto otrzymuje 1 znacznik zasobu, ilekroć inny gracz (zwany wasalem) wykona akcję Budowy miasta, Budowy lub Szkolenia oddziałów (płacący gracz wybiera zasób, który przekaże Imperatorowi). Zawsze, gdy Imperator wykonuje akcję Budowy, za

darmo buduje taki sam budynek w mieście innego, wybranego przez siebie gracza. Ilekroć Imperator wykonuje akcję Szkolenia oddziałów, za darmo zapewnia 1 kość tego samego rodzaju innemu, wybranemu przez siebie graczowi, który dodaje ją do swojej armii. W momencie kiedy gracz zostaje Imperatorem, otrzymuje po 1 znacznik zasobu każdego rodzaju. Gracz może zostać Imperatorem, pokonując obecnego Imperatora w walce albo wygrywając starcie, do którego dochodzi po odkryciu Szczeliny. Inny bohater może zaatakować Imperatora, aby przejąć koronę. W takim wypadku atakujący pierwszy rzuca swoimi kośćmi, a następnie robi to Imperator. Gracze muszą w trakcie walki użyć swojej kości bohatera oraz mogą użyć swoich dowolnych kości oddziałów. Mogą używać dowolnych ze swoich przedmiotów i umiejętności. Bohater o większej sile wygrywa walkę. W przypadku remisu wygrywa atakujący.

UMIĘJĘTNOŚCI BOHATERÓW

ADERYN – Złodziejka: Raz na turę, poświęcając na to 1 akcję i płacąc 2 znaczniki żywności, może wyszkolić 1 oddział rycerzy, jeśli znajduje się na płytce krajobrazu z lasem. Nie musi walczyć z armiami potworów i może swobodnie przechodzić przez płytki, na których te się znajdują.

ARGENTUS – Czarodziej: Po użyciu zaklęcia Ognistego pocisku nie musi go odrzucać, chyba że chce zyskać do tego ataku +2 siły. Raz na turę może poruszyć 1 armię potworów na planszy, przenosząc ją na dozwolone, dowolnie wybrane przez siebie miejsce.

VALDUK – Barbarzyńca: Jeśli na swojej kości bohatera wyrzuci 2 czaszki, zyskuje +2 siły do ataku. W trakcie walki może stracić 1 punkt wytrzymałości, zamiast tracić 1 kość oddziału.

KIRIMA – Łowczyni Bestii: Kiedy atakuje armię potworów, która nie została właśnie odkryta, zyskuje +1 siły. Raz na turę może teleportować się na płytkę krajobrazu z innym bohaterem, następnie wyleczyć 1 własny punkt wytrzymałości oraz 1 punkt wytrzymałości bohatera, do którego się poruszyła.

SAIGO – Samuraj: Kiedy buduje miasto, automatycznie wznosi w nim tor łuczniczy. Raz na walkę może ponowić rzut dowolną liczbą kości łuczników.