



Karak

IMPERIUM

PRAVIDLÁ HRY



KARAK 2: IMPERIUM

Boj o osud ľudstva akoby nemal konca. Armády dobra i zla po celej zemi zvädzajú náročné bitky, ale vo vzduchu visí nádej, že dobro zvíťazí. Sily zla však majú v zálohe ďalší špinavý trik. V zemi sa otvára obrovská trhlina a z nej sa valí ďalšia početná armáda Temného generála. Hrdinovia sa bez ohľadu na vzájomné spory ponáhľajú na pomoc zabrániť tomuto nečakanému úderu z hlbín zeme. Ak nechcú hrdinovia stratiť nádej na víťazstvo, musia vybrať vodcu, ktorý zasadne na trón vládcu Karaku a zjednotí sily dobra. Nech sa ním stane ten, kto sa v boji s armádou netvorov vyznamená najviac!

KARAK 2: IMPERIUM je rozšírenie dobrodružnej stolovej hry Karak 2. Toto rozšírenie prináša 5 nových hrdinov, 8 nových dielikov krajiny, 4 nové žetóny netvorov a predmetov, nové pravidlá na boj medzi hráčmi a nový herný režim, v ktorom môžu hráči zasahnúť na trón vládcu Karaku.

CIEL HRY

Cieľ pôvodnej hry toto rozšírenie nemení, víťazom hry sa teda stále stáva hráč, ktorý v jej priebehu nazbiera najviac kameňov duše temnej armády.

ZMENY V PRÍPRAVE HRY

- 1** Nové dieliky krajiny zamiešajte do príslušných balíčkov dielikov krajiny.
- 2** Nové žetóny armád netvorov pridajte k ostatným do vrečka na žetóny.
- 3** Blízko vrečka na žetóny armád netvorov umiestnite tiež kocku Pána času, kocku Imperátorovej gardy a žetón Imperátorovej koruny.
- 4** Pri výbere hrdinov primiešajte karty hrdinov z rozšírenia Impérium ku kartám zo základnej hry.

HERNÝ MATERIÁL

- 1 5 kartónových figúrok hrdinov a 5 stojanov
- 2 8 dielikov krajiny
4 dieliky krajiny prvého stupňa (1 × Jaskyňa goblinov, 1 × Bane kameňožrútov, 2 × trhlina), 4 dieliky krajiny druhého stupňa (2 × trhlina, 1 × les/skala, 1 × farma/skala)
- 3 5 kariet hrdinov
- 4 5 žetónov mesta, po jednom pre každého hrdinu
- 5 5 väčších hracích kociek, po jednej pre každého hrdinu
- 6 1 žetón Imperátorovej koruny
- 7 Pravidlá hry v českom, slovenskom a poľskom jazyku
- 8 1 hracia kocka Imperátorovej gardy
- 9 1 hracia kocka Pána času
- 10 4 žetóny armád netvorov (1 × Pán času, 3 × Duchovia)



NOVÉ DIELIKY KRAJINY

Rozšírenie Impérium pridáva 3 nové druhy dielikov krajiny. Pozor! Pri vstupe na akýkoľvek z nových dielikov krajiny (Jaskyňa goblinov, Bane kameňožrútov, trhlina) neťahajte z vrečka žiaden žetón armády netvorov.

Jaskyňa goblinov a Bane kameňožrútov



Pri vstupe na tento dielik krajiny musí hrdina bojovať s tlupou goblinov, respektíve skupinou kameňožrútov, ktorá tento dielik obýva. Po porazení goblinov si hráč zo spoločnej zásoby surovín vezme 1 žetón jedla a 1 žetón dreva. Tlupa goblinov má silu 1 a jej porazením môže hráč postúpiť na úroveň slávy 1, rovnako ako v prípade boja s armádou netvorov so silou 1. Po porazení kameňožrútov si hráč zo spoločnej zásoby vezme 1 žetón kameňa. Kameňožrúti majú silu 2 a ich porazením môže hráč postúpiť na úroveň slávy 2, rovnako ako v prípade boja s armádou netvorov so silou 2.

Po bitke s goblinmi či kameňožrútmí hráčov ťah automaticky končí, rovnako ako v prípade bežnej bitky. Ak hrdina nezvítazí, musí sa vrátiť na dielik, odkiaľ na daný dielik prišiel. Ak hrdina nepriateľa porazí a zostane na tomto dieliku krajiny stáť, ostatní hrdinovia môžu cez tento dielik prechádzať. Len čo sa však na tomto poli nenachádza žiaden hrdina, z jaskyne opäť vylezie nová skupina nepriateľov a začne tento dielik znovu obývať. Budúci hrdina, ktorý na tento dielik vstúpi, ich tak musí znovu poraziť. Počas boja s tlupou goblinov či kameňožrútov môžu hrdinovia využívať svoje vlastnosti (napríklad Prieskumník tak proti tlupe goblinov víťazí automaticky).

Pozor: Na tomto dieliku krajiny nie je možné vykonať akciu získania surovín. Hráč suroviny získava len vo chvíli, keď porazí nepriateľov, ktorí ho obývajú.

Pozor: Na tých dielikoch krajiny hráči nemôžu stavať mestá.



PRÍKLAD: Lord Xanros vstúpi na dielik jaskynných goblinov 1. V boji zvíťazí a získa 1 žetón jedla a dreva 2. Následne na dielik vstúpi Kirima 3. Nebojuje, pretože sa na dieliku už nachádza Xanros. V nasledujúcom ťahu obaja hrdinovia odídu 4 a potom na dielik vstúpi Elspeth 5. Keďže je dielik opäť prázdny, musí s goblinmi znovu bojovať.

Trhlna



Tento dielik krajiny reprezentuje trhlinu, z ktorej sa vynorila časť armády Temného generála. Tá sa driape na povrch, aby vyhubila ľudstvo. Všetci hrdinovia sa musia okamžite ponáhľať na pomoc a bojovať zo všetkých síl, aby tento útok odrazili a trhlinu uzavreli. Po objavení tohto dielika krajiny naň okamžite presuňte všetkých hrdinov v hre. Každý hrdina v tomto okamihu musí bojovať a v boji využiť svoju kocku hrdinu a ľubovoľný počet svojich kociek oddielu. Hrdina s najvyššou silou útoku v tomto súboji získava korunu a stáva sa Imperátorom (pozrite si ďalšie uvedené pokyny). V prípade, že došlo k remíze a hrdinov s najväčšou silou útoku je viac, hádžu víťazní hráči znovu. Tentokrát však už len kockou svojho hrdinu a k nej pripočítajú výsledok predchádzajúceho hodu armády. Hádžu dotedy, kým sa nerozhodne o víťazovi. Je možné uplatňovať špeciálne schopnosti hrdinov, akoby išlo o bitku s armádou netvorov.

Pozor: V tomto boji sa nevyhodnocujú pravidlá Bieda a mor.

Pozor: Oddiely môžu v tomto boji zomrieť, rovnako ako v boji s armádami netvorov alebo v boji medzi hráčmi. Rovnako tak môžu hrdinovia utrpieť zranenie (len ako výsledok prvého hodu kockou).

NOVÉ ŽETÓNY NETVOROV A PREDMETOV

Duchovia



Ozveny dôb dávno minulých. Kedysi patrili k národu, ktorý sa vzoprel Temnému generálovi. Za trest boli všetci pobití

– až na jedného, čarodejníka známeho ako Pán času. Duchovia sú výsledkom len čiastočne úspešnej snahy Pána času priviesť svojich druhov späť zo zabudnutia – ani živí, ani mŕtvi, ani hmotní, ani nehmotní. Len zmätení a rozzúrení.

Požehnanie



Rovnako ako ostatné kúzla, i požehnanie je na jedno použitie a po použití ho musíte odhodiť. Kúzlo požehnania môžete zoslať kedykoľvek počas svojho ťahu a okamžite si vďaka tomu vziať jednu ľubovoľnú kocku oddielu (ak vám to dovoľuje vaša úroveň slávy). Navyše však platí, že ak kúzlo odhodíte okamžite po bitke, môžete vyrušiť efekt všetkých lebiek, ktoré vám padli, a zabrániť tak všetkej strate životov i smrti oddielov v danej bitke. I v tomto použití získate kocku oddielu, ak vám to dovoľuje vaša úroveň slávy.

Poznámka: Požehnanie nechráni pred automatickým zranením v bitke s Temným generálom.

Pozor: Ak vám na kocke hrdinu v boji padne symbol dvoch lebiek, hrdina o životy neprichádza, ale je nutné vyhodnotiť pravidlá pre Biedu a mor.

Pán času



Dávne legendy rozprávajú o čarodejníkovi takom mocnom, že ovládol i samotný čas. A o veľkej bitke medzi ním a Temným generálom, v dôsledku ktorej došlo k vyhľadaniu čarodejníkovho národa a on sám padol do temnot zla. Je to desivý nepriateľ, ale keby sa ho podarilo z osídľí Temného generála oslobodiť, mohol by sa naopak stať cenným spojencem. Jeho náklonnosť je však vrtkavá.

Kryštál Pána času



Po porazení Pána času a rozbití kryštálu, ktorý ho zväzuje do služieb temna, sa Pán času pridá do hrdinovej armády, hráč teda získa kocku Pána času. Kocka Pána času sa nepočíta do limitu daného výškou hrdinovej slávy. Kocka Pána času obsahuje 2 nové symboly.



Časová slučka: ak hráčovi v boji padne na kocke Pána času tento symbol, môže vziať ľubovoľný počet kociek (hrdinu i oddielov) vo svojej armáde a hodiť nimi znovu.



Zrada: ak hráčovi v boji padne na kocke Pána času tento symbol, musí okamžite odovzdať kocku Pána času ľubovoľnému spoluhráčovi.

IMPERÁTOR

Len čo sa prvýkrát hrdinovia stretnú v boji pri uzatváraní trhlíny, hráč s najvyššou silou v tomto boji sa stáva Imperátorom. Imperátor získava žetón Imperátorovej koruny, kocku Imperátorovej gardy a zo spoločnej zásoby surovín si vezme 1 žetón surovín z každého druhu. Z ostatných hráčov sa v tento moment stávajú vazali. Pre Imperátora a vazalov od tejto chvíle platia mierne odlišné pravidlá vo vykonávaní akcií Stavba budov a Nábor armády. Držiteľ Imperátorovej koruny na konci hry si navyše pripočítava 2 víťazné body.

Úprava akcií Stavba

Imperátor sa stará o rast celej svojej ríše, a preto keď postaví vo svojom meste budovu, postaví rovnakú budovu zdarma tiež v meste ľubovoľného iného hráča. Vybrať smie len hráča, ktorý má už postavené samotné mesto. Zároveň si musí vybrať hráča, ktorý danú budovu ešte nemá postavenú. Ak nie je žiaden taký hráč v hre, tento efekt sa neuplatní. Zároveň platí, že vždy keď akciu Stavba budov vykonáva vazal, musí odovzdať jednu ľubovoľnú surovinu z vlastnej zásoby Imperátorovi ako daň. I v prípade, že v rámci jednej akcie Stavba budov stavia viac budov naraz, platí ako daň len jednu surovinu.

Pozor: Daň je nutné platiť i za stavbu mesta.

Pozor: Ak hrdina nemá na zaplatenie dane, nemôže akciu Stavba budov či Stavba mesta vykonať.



PRÍKLAD 1: Argentus je Imperátorom a stavia vo svojom meste budovu Strelnice. Zároveň teda musí postaviť Strelnicu i u iného hráča. Taia už Strelnicu má a Lord Xanros zatiaľ nemá postavené mesto, na výber sú teda len Horan a Darius. Argentus si vyberie Daria a zdarma v jeho meste postaví Strelnicu.



PRÍKLAD 2: V ďalšej akcii sa rozhodne bojovník využiť akciu Stavba budov a postaví Vojenský tábor a Čarodejnú vežu. Nad rámec ceny za stavbu budov tak musí zaplatiť ešte jednu surovinu Čarodejníkovi držiacemu Imperátorovu korunu. Spolu teda zaplatí 4 žetóny jedla, 3 žetóny kameňa a 1 žetón dreva do spoločnej zásoby a navyše ešte jednu surovinu (vyberie si drevo) Imperátorovi ako daň.

Úprava akcie Nábor armády

Imperátor stojí v čele vojsk bojujúcich proti Temnému generálovi a stará sa o to, aby i armády jeho vazalov boli dostatočne silné. Ak vykoná akciu Nábor armády, zároveň pridelí zdarma ľubovoľnému hráčovi jeden oddiel zo spoločnej zásoby. Môže pri tom prideliť len oddiel rovnakého typu, ktorý sám získal v rámci tejto akcie Nábor armády. Imperátor musí rešpektovať obmedzenie dané výškou hrdinovej slávy a musí si vybrať hrdinu, ktorý vzhľadom na svoju slávu môže pridať ďalší oddiel do svojej armády. Ak žiaden taký hrdina nie je v hre, tento efekt sa neuplatní.

Pozor: Imperátor nesmie vykupiť zo spoločnej zásoby všetky zostávajúce jednotky, ak by to znamenalo, že už nezostane oddiel, ktorý by mohol prideliť ďalšiemu hráčovi.

Zároveň platí, že vždy keď akciu Nábor armády vykonáva vazal, musí odovzdať jednu ľubovoľnú surovinu z vlastnej zásoby Imperátorovi ako daň, rovnako ako pri akcii Stavba budov. I v prípade, že v rámci jednej akcie Nábor armády získa viac oddielov naraz, platí ako daň len jednu surovinu.



PRÍKLAD: Argentus, ktorý je v danej chvíli Imperátorom, vykonáva akciu **Nábor armády**. Vycvičí dvoch rytierov a jedného lukostrelca – posledného, ktorý je v spoločnej zásobe. Inému hráčovi teda musí zo spoločnej zásoby prideliť rytiera – lukostrelci už nie sú k dispozícii a mágov necvičil, takže ich nemôže ani prideliť. Taia i Darius už majú vo svojej armáde maximálny počet kociek daný úrovňou ich slávy. Argentus si teda môže vybrať medzi Horanom a Lordom Xanrosom a z taktických dôvodov sa rozhodne kocku rytiera prideliť Lordovi Xanrosovi.

Zmena Imperátora

Len čo sa v priebehu hry objaví ďalšia trhlina, hrdinovia sa k nej opäť so svojimi armádami presunú a v boji o jej uzatvorenie sa rozhodne o budúcom Imperátorovi. Po každom tomto boji sa vždy vyhodnotí, kto sa stal Imperátorom, a tento hráč vždy získa všetky výhody z toho plynnúce, teda korunu, kocku Imperátorovej gardy a 1 surovinu z každého typu. Ktorýkoľvek hráč môže v priebehu svojho ťahu kedykoľvek vyzvať Imperátora na boj o korunu. Ak chce naňho zaútočiť, musí byť jeho hrdina na rovnakom dieliku krajiny, na ktorom stojí Imperátor. Bojom končí hráčov ťah, rovnako ako v prípade boja s armádou netvorov. Porazený útočník sa však nevracia na pôvodný dielik krajiny, ale zostane na dieliku krajiny s druhým hrdinom. Útok na Imperátora prebieha podobným spôsobom ako bitka s netvormi. Hrdina, ktorý útočí, hodí kockami ako prvý. Musí použiť kocku hrdinu a spolu s ňou ľubovoľný počet kociek oddielov (vrátane žiadnej). Po hode kockami si pripočíta silu svojich zbraní a môže tiež pridať silu svojich kúzel. Po vyhodnotení sily útoku hádže kockami obranca. Ten, rovnako ako útočník, musí použiť kocku hrdinu a spolu s ňou ľubovoľný počet kociek oddielov (vrátane žiadnej). Pridá silu svojich zbraní a rozhodne sa, či chce využiť útočné kúzla. V boji medzi hrdinami sa vyhodnocuje Bieda a mor podľa bežných pravidiel, a to okamžite po hode – ako po útoku, tak po obrane.

Kocka Imperátorovej gardy



Imperátor si do svojej armády pridá kocku Imperátorovej gardy. Kocka Imperátorovej gardy sa nepočíta do limitu daného výškou hrdinovej slávy. Kocka Imperátorovej gardy obsahuje jeden nový symbol.



Štít: ak na kocke Imperátorovej gardy padne symbol štítu, hráč môže ignorovať jeden zo symbolov lebiek, ktoré padli na jednej z ostatných kociek. Môže tak zachrániť život hrdinovi alebo jednému zo svojich oddielov.



PRÍKLAD: Taia sa presunie na pole so súčasným Imperátorom – Argentom **1** – a napadne ho. K dispozícii má 2 oddiely rytierov a 2 oddiely lukostrelcov. V inventári potom meč a jedno kúzlo ohnivej gule. Rozhodne sa hodiť všetkými kockami. Na kocke hrdinu jej padnú dve lebky, na jednej kocke rytierov jej padne tiež lebka a na zvyšných kockách po jednom meči. **2** Okamžite vyhodnotí pravidlá pre Biedu a mor, odpočíta si dva

životy **3** a odhodí kocku rytierov, na ktorej padla lebka **4**. Následne pripočíta silu za meč. Kúzlo odhadzovať nechce, rozhodne sa ho teda nepoužiť. Celková sila útoku je teda štyri. Potom hádže Argentus. V inventári má tiež meč a kúzlo ohnivej gule. V armáde potom má dve kocky mágov a jednu kocku rytierov. Vie, že potrebuje hodiť aspoň tri meče, a rozhodne sa ušetriť jednu kocku mágov. Hodí teda kockou hrdinu, jednou kockou mágov, jednou kockou rytierov a kockou Imperátorovej gardy **5**. Má ale smolu, padne mu len jeden meč na kocke rytierov. Kocka hrdinu i kocka mágov ukazuje lebku a kocka Imperátorovej gardy ukazuje štít, pomocou ktorého Argentus vyruší lebku na kocke mágov **6**. Ani pomocou schopnosti Magická afinita by však Argentus nemohol zvíťaziť (pri remíze by zvíťazila Taia ako útočník). Víťazom je teda Taia, ktorá si tak od Argenta vezme žetón Imperátorovej koruny, kocku Imperátorovej gardy **7** a navyše zo spoločnej zásoby získa po 1 žetón surovín z každého druhu **8**. Táin ťah končí a obaja hrdinovia zostávajú na dieliku krajiny, kde sa bitka odohrala.

Poznámka: Ak je sila útoku a obrany rovnaká, vyhráva útočník.

Poznámka: Hrdinovia používajú svoje schopnosti, akoby šlo o bitku s armádou netvorov (nepriateľský hrdina sa však za armádu netvorov nepovažuje). Je možné teda použiť bojovníkove schopnosti *Vojnová stratégia* a *Drancovanie*, černokňažníkove schopnosti *Nekromancia* a *Zberač duší*, schopnosť bojovníčky *Bojová finta*, kúzelníkovu *Magickú afinitu*, barbarov *Bersek* a *Tuhý korieňok* a samurajovu *Strategickú pozíciu*.

HRDINOVIA

Aderyn – lupička

Lesom sa mihol tieň, takmer neviditeľný, avšak smrteľne nebezpečný. To sa ADERYN na svojom panterovi pripravovala na útok zo zálohy na oddiel nepriateľských jednotiek. Po návrate z hlbín hradu Karak sa najprv znovu spojila so svojou starou lupičskou bandou a uvažovala, že sa ukryje do ústrania a počká, kým zlo nepremôžu ostatní hrdinovia. Ale i keď nekoná vždy práve poctivo, v hrudi jej bije srdce hrdinu, a tak sa po pár dňoch v ústraní vydala na pomoc dobru. A ktovie, možno sa pri tom dostane i k nejakému bohatstvu.



Tvor, na ktorom jazdí: Panter



Rebeli:

Lupička sa na dennom svetle stretla so svojou lúpežníckou bandou, ktorá jej pomáha na ceste k víťazstvu. Lupička môže získavať rytierov na všetkých dielikoch krajiny obsahujúcich les, a to tak, že zaplatí 2 jedlá a vezme si jednu kocku rytierov. Na vykonanie tejto špeciálnej akcie nepotrebuje mať postavené mesto ani budovu Vojenský tábor. Túto akciu je možné využiť len raz za ťah. Z hľadiska pravidiel nejde o akciu Nábor armády.



Zakrádanie:

Panter, na ktorom lupička jazdí, jej umožňuje pohyb cez rady nepriateľov bez toho, aby s nimi musela bojovať.

Lupička teda môže voľne chodiť po dielikoch krajiny obsahujúcich armády netvorov bez toho, aby s nimi musela bojovať. Jedinou výnimkou je armáda Temného generála – boju s ňou sa takto vyhnúť nedá. Zároveň platí, že vstupom na dielik krajiny s armádou netvorov ťah lupičky nekončí, prípadným bojom s ňou však naďalej áno.

Argentus – kúzelník

Argentus sa po návrate z katakomb Karaku vypravil na dlhú cestu späť k svojmu rádu kúzelníkov. Domnieval sa, že svedectvo o utrpení prežitom v temných chodbách a dôkazy o existencii zla v podzemí hradu rád presvedčia o tom, že je nutné okamžite konať a vypraviť sa na pomoc v boji proti novému nebezpečenstvu. Rádu kúzelníkov sú však problémy prostého ľudu vzdialené a rozhodol sa, že bude lepšie vyčkávať a zatiaľ sa do konfliktu nezapájať. Argentus však vie, že situácia je omnoho vážnejšia, než si rád pripúšťa, a že sa musí vydať do boja, i keby ho to malo stáť život.



Tvor, na ktorom jazdí: Biely lev



Magická afinita:

Kúzelník ešte vylepšil svoje schopnosti útočnej mágie. V boji môže použiť efekt kúzla Ohnivá guľa bez toho, aby odhodil žetón kúzla. Navyše môže kúzlo Ohnivá guľa v boji spotrebovať, a tak si pripočítať k svojmu útoku +2. Takto využité kúzlo však musí potom odhodiť z inventára. Vo svojom ťahu takto môže použiť len jedno kúzlo.



Kráľ divočiny:

Lev vie svojím revom vystrašiť armádu netvorov až do sily 3 (kdekoľvek na hernom pláne), a tým ju premiestniť na iný dielik krajiny herného plánu. Môže ju však presunúť len na dieliky krajiny, ktoré nie sú obsadené a na ktorých by bolo možné postaviť mesto. Túto schopnosť je možné použiť kedykoľvek mimo bitky, avšak len raz za ťah. Nepovažuje sa za akciu.

Valduk – barbar

Drsnú skúšku sily v katakombách Karaku Valduk najprv náležite oslávil. Vo víťaznej eufórii mu pramálo záležalo na tom, že vonku zúri vojnová vrava. Bezstarostnosť a spokojný život však nemôžu trvať večne v dobách, keď nepriateľ búši na brány. Tak sa stalo, že sa Valduk ocitol zaskočený útokom nepriateľov. Prebral sa v ruinách zničenej krčmy uprostred popola a skazy. Až teraz si opäť uvedomil, aké je jeho životné poslanie. Skrotil teda v neďalekých pláňach toho najväčšieho srstnatého nosorožca, akého našiel, a vydal sa späť tam, kam patrí, teda do boja, kde duní zem pod nohami šíkov nepriateľov a kde znie rinčanie zbraní.

Tvor, na ktorom jazdí: Srstnatý nosorožec



Berserk:

Ak je barbar v boji zranený, dostane sa do bojového tranzu nazývaného berserk. Keď barbarovi na kocke hrdinu padne symbol dvoch lebiiek, pripočíta si k útoku +2.



Tuhý korieňok:

Nosorožec sa vie postaviť do cesty smrteľnej rane, a tým zachrániť život oddielu, ktorý by inak v boji zomrel. Hráč môže namiesto smrti oddielu armády odpočítať 1 život barbarovi. Touto schopnosťou môže zachrániť pred smrťou až toľko oddielov, koľko má jeho hrdina životov. Môže teda pri záchrane svojich oddielov upadnúť do bezvedomia.

Kirima – lovkýňa šeliem

Po porážke draka sa jej vedomie presunulo do snovej reality, kde sa opäť stretla s duchom svojej sestry, ktorý ju privítal vo forme snovej veľryby. Sestry dlho spomínali na spoločné zážitky z minulosti, na život na severských pláňach a chvíle, keď im bolo spoločne najlepšie. I do ríše snov však časom začali prenikať známky nastávajúceho zániku, pred ktorým nie je kam sa schovať.



Sestry sa tak museli prebudiť z príjemného sna, aby zahnali zlo raz a navždy. Spoločne však dokážu i nemožné a nepriateľ sa bude musieť mať na pozore pred ich hnevom.

Tvor, na ktorom jazdí: Snová veľryba



Skok do boja:

Kirima je v boji zocelená nielen z nehostinných ľadových plání, ale tiež skúškami, ktoré prinieslo dobrodružstvo v podzemí Karaku. Vždy keď útočí na armádu netvorov, ktorá už ležala na hernom pláne (tzn. nie je novoodhalená), pripočíta si +1 k útoku.



Snový pomocník:

Reinkarnácia Kiriminej sestry, prierazná veľryba, jej umožňuje presun ku ktorémukoľvek zranenému hrdinovi na hernom pláne. Tento presun sa počíta ako pohyb a po ňom môže vykonať na cieľovom dieliky krajiny akúkoľvek akciu. V rámci tohto presunu zároveň sebe a hrdinovi, ku ktorému sa presunula, vylieči jeden život. Túto schopnosť je možné využiť len raz za ťah.

Saigo – samuraj

V mierumilovnej dedinke, takmer na druhej strane sveta sa jedného dňa objavil démon, z ktorého priam sršalo zlo. Spustošil domy, rozohnal dedičanov aj dobytok a zničil všetku úrodu. Našťastie sa včas vrátil z lovu mladý samuraj Saigo, ktorý najskôr v boji démona nalákal do pasce a potom doňho strelil niekoľko smrtiaciach šípov, ktorými sa mu podarilo zahnať ho späť do sveta tieňov. Pri pohľade na skazu, ktorú démon spôsobil, mu však bolo jasné, že sa musí vydať na cestu a nájsť miesto, odkiaľ démon vzišiel. Pátranie ho priviedlo až k hradu Karak. Konečne tak našiel miesto, kde sa môže znovu postaviť zoči-voči svojmu nepriateľovi a navždy mu zabrániť v páchaní zla.

Tvor, na ktorom jazdí: Antilopa





Skúsenosti z ciest:

Samuraj je skúsený lukostrelca a skvelý učiteľ. Dokáže tak sám vycvičiť oddiel lukostrelcov. Okamžite po postavení svojho mesta hráč samuraja postaví zdarma i budovu Strelnice (v rámci rovnakej akcie).



Strategické pozície:

Antilopa samurajovi a jeho armáde v každom boji umožňuje zaujať ideálne strelecké pozície, ktoré jeho oddielom lukostrelcov umožnia vyslať dve salvy šípov namiesto jednej. Samuraj môže raz počas bitky hádzať znovu ľubovoľným počtom kociek lukostrelcov. Pri kockách, ktorými hádzal znovu, však musí platiť výsledok druhého hodu.

ZHRNUTIE PRAVIDIEL

Nové dieliky krajiny

Jaskyňa goblinov: ak sa na tomto dieliku krajiny nenachádza žiadny iný hrdina, je nutné po vstupe naň bojovať s goblinmi. Ich sila je 1, pri víťazstve hráč získa 1 žetón jedla a 1 žetón dreva. Ak sa tu nachádza iný hrdina, ide o priechodné pole bez zvláštnych efektov.

Bane kameňožrútov: ak sa na tomto dieliku krajiny nenachádza žiadny iný hrdina, je nutné po vstupe naň bojovať s kameňožrútmí. Ich sila je 2, pri víťazstve hráč získa 1 žetón kameňa. Ak sa tu nachádza iný hrdina, ide o priechodné pole bez zvláštnych efektov.

Trhlina: pri odhalení trhliny sa na ňu presunú všetci hrdinovia a hodom kockami svojich armád (hrdinu a ľubovoľného počtu kociek oddielov) sa určí víťaz (ten, komu padlo najviac mečov). Zranenie a smrť oddielov sa vyhodnocuje podľa bežných pravidiel. Víťaz sa stane Imperátorom.

Imperátor

Hráč, ktorý je Imperátorom, smie využívať kocku Imperátorevej gardy, ktorá sa nepočíta do limitu daného výškou jeho slávy. Okrem toho tiež získa od daného hráča 1 surovinu podľa hráčovej voľby, vždy keď niekto z ostatných hráčov (tzv. vazalov) vykoná akciu Stavba

mesta, Stavba budov alebo Nábor armády. Zároveň platí, že vždy keď vykoná akciu Stavba budov, postaví zdarma rovnakú budovu v meste iného ním vybraného hráča, a vždy keď vykoná akciu Nábor armády, prideliť zdarma jednu kocku oddielu rovnakého typu, ktorý získal, jednému vybranému hráčovi, ktorý ju môže pridať do svojej armády. Vo chvíli, keď sa hráč stane Imperátorom, získa zo spoločnej zásoby 1 žetón surovín z každého druhu. Imperátorom sa môže hráč stať buď tak, že porazí súčasného Imperátora v boji, alebo tak, že zvíťazí v boji po odhalení trhliny. Pri útoku na Imperátora hádže najskôr útočník, potom Imperátor. Hráči hádžu kockou svojho hrdinu a ľubovoľným počtom kociek svojich oddielov. Smú využívať svoje predmety a schopnosti. Víťazí ten, kto má väčšiu bojovú silu, v prípade remízy víťazí útočník.

Schopnosti hrdinov

ADERYN – lupička: môže raz za ťah ako akciu za 2 jedlá vycvičiť jeden oddiel rytierov na dieliku krajiny s lesom. Nemusí bojovať s armádami netvorov a môže prechádzať cez ich pole.

ARGENTUS – kúzelník: nemusí po použití odhadzovať kúzlo Ohnivá guľa alebo ho – raz za boj – odhodiť môže a pridá si tak +2 k útoku. Raz za ťah môže presunúť jednu armádu netvorov kdekoľvek na hernom pláne na ktorékoľvek voľné pole.

VALDUK – barbar: ak mu padne symbol dvoch lebiiek na kocke hrdinu, získa +2 k útoku. Môže si uberať životy namiesto odhadzovania kociek oddielov.

KIRIMA – lovkynia šeliem: pri útoku na armádu netvorov, ktorá nie je novoobjavená, získa +1 k útoku. Môže sa raz za ťah teleportovať k inému hrdinovi a vyliečiť jemu i sebe po jednom živote.

SAIGO – samuraj: pri stavbe mesta automaticky zdarma postaví i Strelnicu. Smie raz za boj opakovať hod ľubovoľným počtom kociek lukostrelcov.