

Karak

Regent

— INSTRUKCJA —



KARAK: REGENT

SKĄD NAGLE W PODZIEMIACH KARAKU POJAWIŁY SIĘ CHODZĄCE KOŚCIOTRUPY i przeraźliwy smok? Odpowiedź skrywa się w zakurzonych zwojach opisujących czasy panowania okrutnego władcy, żądnego nieograniczonej władzy i bogactwa. Za jego rządów cierpiał cały kraj, więc nic dziwnego, że pojawiło się wielu śmiazków chcących go zatrzymać. Wyruszyli w podróż w kierunku zamczyska Karak i na zawsze słuch po nich zaginęł. Udało im się jednak spełnić swoje zadanie, ponieważ władca Karaku zniknął. Nikt jednak nie wie, co dokładnie się wydarzyło. Chodzą słuchy, że dzięki użyciu przez niego ciemnej magii, ukrył się na granicy życia i śmierci, gdzie czeka na powrót do świata żywych...

KARAK: REGENT to rozszerzenie zawierające 4 nowych bohaterów, 2 nowe potwory, 2 nowe przedmioty, 2 nowe rodzaje pomieszczeń i alternatywny tryb gry nazwany: *Władca Karaku*. Aby zagrać w KARAK: REGENT wystarczy zmieszać elementy znajdujące się w rozszerzeniu z odpowiednimi elementami z gry podstawowej.

ELEMENTY GRY

- 1 4 pionki bohaterów wraz z podstawkami
- 2 18 płytek podziemi (6 aren, 4 przekłete komnaty, 8 pomieszczeń)
- 3 4 karty bohaterów
- 4 1 pionek władcy Karaku wraz z podstawką
- 5 1 karta władcy Karaku
- 6 8 żetonów z potworami (6 nietoperzy, 2 lodowych szkieletorów)

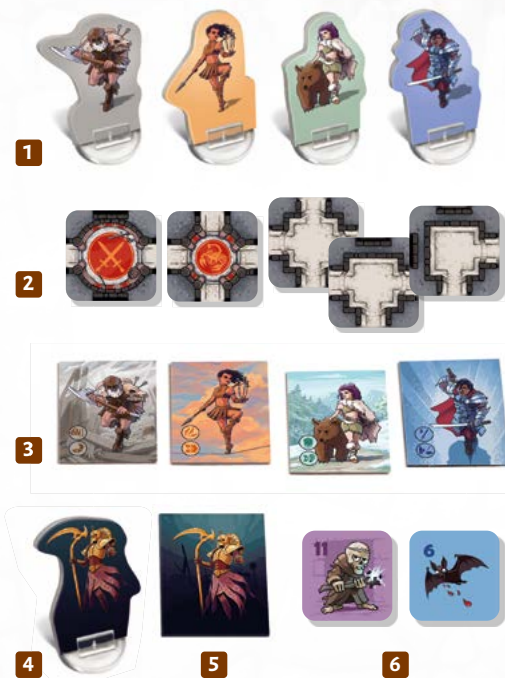
KOMNATY WŁADCY KARAKU

KARAK: REGENT oferuje dwa nowe pomieszczenia nazwane „komnatami władcy Karaku“. W jednej z nich znajduje się *arena walki* a w drugiej *przekłeta komnata*.



Arena walki

W momencie pierwszego wejścia na teren *areny walki*, dany gracz musi zdecydować, którego z pozostałych graczy wyzwie na pojedynek.



Następnie przesuwają pionek tego gracza na pole, na którym stoi pionek jego bohatera i rozpoczynają pojedynek, który przebiega podobnie, jak walka z potworami, z tą różnicą, że wartością, którą należy pokonać jest *łączna siła ataku* drugiego bohatera.

Jako pierwszy o swojej strategii decyduje gracz, który wszedł na teren areny walki i wybiera, czy rzuci zaklęcie, które posiada i/lub wykorzysta

zdolności swojego bohatera. Następnie o swojej strategii decyduje gracz, którego bohater został wezwany na arenę.

Zwycięzca pojedynku może zabrać od pokonanego gracza *skarb* lub inny wybrany przez siebie przedmiot lub *zaklęcie*. Pokonany gracz traci jednocześnie 1 życie. Jeżeli pojedynek zakończył się remisem, to nikt niczego nie zyskuje ani nie traci. Po zakończeniu pojedynku pionki obu graczy pozostają na polu areny walki.

Arena walki aktywuje się jedynie w momencie pierwszego wejścia. Po zakończeniu pierwszego pojedynku arena przestaje być aktywna i służy jedynie jako zwykły korytarz.

Uwaga! Podczas pojedynku na arenie walki można wykorzystywać wszystkie zdolności bojowe bohaterów! Wojownik może rzucać drugi raz, jeśli pierwszy rzut się nie powiódł. Złodziejka wygrywa w przypadku remisu. Wyróżniona ma w pojedynku dodatkowe +1, jeżeli weszła na pole areny walki w pierwszym kroku lub została wyzwana na arenę przez kogoś innego itp. Przeklęty bohater nie może korzystać ze swoich zdolności.



Przekłeta komnata

Każdy gracz w momencie wejścia na pole *przekłetej komnaty* musi rzucić kostką. Jeżeli wynik rzutu kostką będzie wynosił od 1 do 3, to wówczas na jego bohatera zostanie rzucona *klątwa Karaku*, wtedy gracz zabiera ze sobą *żeton klątwy* i wykonuje pozostałe kroki w ramach swojego ruchu. Jeżeli na kostce wypadnie od 4 do 6, to uniknie klątwy. Jeżeli bohater, na którego wcześniej została rzucona klątwa wejdzie na to pole, to nie musi rzucać kostką a działanie jego klątwy utrzymuje się nadal. Przekłeta komnata pozostaje aktywna przez resztę gry i działa na każdego gracza, który na nią natrafi.

Uwaga! Jeżeli bohater musi wrócić na pole *przekłetej komnaty* z powodu przegranej walki na sąsiednim polu, to musi ponownie rzucać kostką.



NOWY EKWIPUNEK



Kolec ciemności

Kolec ciemności można zdobyć pokonując ogromnego nietoperza.

Kolec ciemności rani pozostałych graczy. Przed użyciem tego zaklęcia posiadacz kolca ciemności wybiera jednego z pozostałych bohaterów i odejmuje mu jedno życie. Użyty kolec ciemności zostaje zwrócony i wyłączony z dalszej gry. Jego użycie nie wymaga żadnych punktów ruchu, jednak to zaklęcie można rzucić tylko w trakcie swojej tury. W jednym ruchu można rzucić kilka kolców ciemności i w dodatku na tego samego bohatera.

Uwaga! Jeżeli HORAN straci z powodu kolca ciemności ostatnie życie, to jego zdolność do reinkarnacji podlega regularnym zasadom gry. Podobnie jak zaklęcia portalu uzdrowienia i magicznego pocisku, zaklęcie kolca ciemności jest usuwane z gry po użyciu, nawet jeśli był używany przez czarodzieja.



Mrożąca pięść

Mrożąca pięść można zdobyć pokonując lodowego szkieletora.

Zastosowanie lodowej pięści w walce dodaje +2 do łącznej siły ataku bohatera. Podobnie jak w przypadku innych zaklęć, mrozącą pięść należy po użyciu zwrócić i wyłączyć z dalszej gry. Mrozącą pięść można użyć nawet po rzuceniu kostką, a w czasie jednej walki można ją łączyć z innymi zaklęciami lub użyć więcej niż jedną naraz.

Uwaga! Czarodziej może używać mrożącej pięści wielokrotnie, tak samo jak *magicznego pocisku* z podstawowej gry.

NOWI BOHATEROWIE

Valduk – barbarzyńca



Berserk:

Rany wprowadzają barbarzyńcę w trans, który powoduje, że jego uderzenia mają większą siłę. Jeżeli barbarzyńca posiada 3 lub 4 życia, to do jego łącznej siły ataku należy dodać +1.

Jeżeli barbarzyńca posiada 1 lub 2 życia, to należy dodać +2. W trakcie leczenia barbarzyńca może wybrać ilość żyć, które chce wyleczyć i w ten sposób wpłynąć na swój bonus otrzymany w ramach zdolności berserk.



Wytrwałość:

Barbarzyńca może walczyć nawet przez wiele godzin. Jeżeli barbarzyńca pokona potwora i nie zabierze ekwipunku zyskanego w walce, to może kontynuować rozpoczęty ruch.

Lud północy przez całe lata powstrzymywał ambicje władców Karaku. Nawet jeśli nigdy nie zostali pokonani, to VALDUK i jego naród stracili na próżno wiele żywotów, a wiele wiosk zostało splądrowanych. Z silnego niegdyś grodu pozostały już tylko ruiny, dlatego VALDUK wyruszył w stronę wrogich krain, aby odzyskać dawno skradzione skarby swojego ludu.

Baron Markul – waleczny mag



Mistrz miecza:

Waleczny mag jest specjalistą w walce mieczem. W jego rękach miecz ma siłę 3.



Błyskawiczny atak:

Waleczny mag może teleportować się na dowolne pole, na którym znajduje się potwór i walczyć z tym potworem poświęcając na to wszystkie 4 punkty swojego ruchu. Jeżeli przegra, to może wybrać kierunek, w którym się wycofa, pod warunkiem, że pole, na które się wycofuje, zostało już wcześniej odkryte.



BARON MARKUL jest członkiem zakonu walecznych magów, którzy kiedyś sprzeciwili się okrutnym rządóm władcy Karaku. Pomimo poświęcenia wielu swoich kompanów nie zdołali wtedy odnieść zwycięstwa. Nieprzejednany władca ugrzązł w sferze astralnej i nadal istnieje zagrożenie, że powróci i odzyska swoją dawną władzę. Rozpoczętą dawno temu wojnę należy doprowadzić do końca!

Hannah – akrobatka



Noże do rzucania:

Akrobatka jest mistrzynią w rzucaniu nożami.

Posiadane noże (o sile 1) może umieszczać na swoim arkuszu wyposażenie nawet w przegródkach przeznaczonych na zaklęcia. Akrobatka może użyć wszystkich noży ze swojego ekwipunku.

Każdy nóż ma moc 1. Z płytki na której się zatrzyma może zabrać przedmiot, wyleczyć się lub przystąpić do walki z potworem. Noże w odróżnieniu od zaklęć nie trzeba oddawać po ich użyciu.



Sprint:

Akrobatka jest znakomitą sprinterką. Gracz na początku swojego ruchu może poinformować, że zamiast normalnego ruchu akrobatka będzie wykonywała sprint. W ten sposób może pokonać odległość 8 pól, nie może jednak wkraczać na nieodkryte obszary.

Uwaga: Jeżeli na akrobatkę zostanie rzucona kłątwa, nie odrzuca ona noży umieszczonych w przegródkach na zaklęcia. Nie może ich jednak używać oraz nie może dokładać nowych w miejsca na zaklęcia.

Młoda akrobatka HANNAH przybyła z karawaną wędrownych artystów z dalekich równin południa. Całkowicie ją oczarowała wizja prawdziwej przygody i bezgranicznego bogactwa, skrywającego się w czeluściach Karaku. Czy sądzono jest jej zdobycie błyszczących skarbów, tak jak przepowiedziała jej wróżka z karawany, czy młodzieńcza nieostrożność doprowadzi ją do zguby?



Lady Lorraine – pogranicznik



Atak niedźwiedzia:

Przy obronie granic towarzyszy jej wierny kompan. Jeżeli w trakcie walki rzuci kostką 1, to ta jedynka będzie liczyła się jako 6.



Nastuch:

Dzięki przebywaniu w dżicy podczas pilnowania granic, doskonale wyćwiczyła swoje instynkty. Jeżeli gracz ogłosi, że się wsłuchuje, to może poświęcając jeden punkt ruchu zbadać sąsiednie komnaty i wylosować żeton potwora z woreczka, bez konieczności walki z nim. Potwór pozostaje w komnacie. Gracz może wejść



na nowo odkrytą płytkę za cenę jednego punktu ruchu lub może pójść w innym kierunku. W jednej turze może nasłuchiwać wielokrotnie.

Uwaga! Jeżeli w trakcie nasłuchu odkryje płytkę areny walki i nie wejdzie na nią, to musi obrócić płytkę na drugą stronę, aby było wiadomo, że komnata nie została jeszcze aktywowana.

LADY LORRAINE była zawsze bardziej związana z dzikimi mieszkańcami lasu niż z ludźmi. Dawno przestała ufać ludziom i stopniowo przestała się także interesować ich problemami. Kiedy jednak ludzka nieodpowiedzialność umożliwiła siłom ciemności dotarcie do nienaruszonych zakątków dziewiczej przyrody, nie mogła już dalej wytrwać bezczynnie. Razem ze swoim wiernym niedźwiedziem towarzyszem LORRAINE zdecydowała się wyruszyć w stronę grodu Karak i naprawić to, co zniszczyli ludzie.

WARIANT GRY – WŁADCA KARAKU

WŁADCA KARAKU był władcą absolutnym, któremu udało się zjednoczyć kraj podzielony niegdyś przez wewnętrzne konflikty o własność ziemi. Jego wysiłki pochłonęły wiele ofiar, a podjęty trud na koniec prawie się opłacił. Pozostało rozwiązanie tylko jednego problemu – upływu czasu. Władca Karaku nie miał zamiaru przekazywać władzy żadnemu następcy. Nigdy, przenigdy. Chciał natomiast zapewnić sobie życie wieczne i wieczną władzę. Gdyby nie natrętni czarnoksiężnicy, to może by mu się udało. Podczas toczonych bojów został uwięziony między życiem a śmiercią. Od tego momentu szuka sposobu, jak wrócić na tron, na którym w międzyczasie zasiadł jakiś ohydny jaszczur.

Władca Karaku – to alternatywny scenariusz wnoszący do gry więcej napięcia i jednocześnie utrzymujący przez dłuższy czas wyrównany poziom graczy. Granie z użyciem scenariusza „Władca Karaku” jest zalecane graczom mającym doświadczenie w graniu na poziomie podstawowym, w szczególności posiadającym dobre rozeznanie w zdolnościach poszczególnych bohaterów.

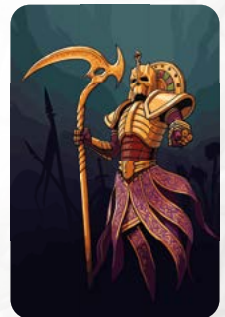
Rola władcy Karaku przypadnie w trakcie gry graczowi posiadającemu najsłabszego bohatera. Władca Karaku wchodzi do gry w momencie odkrycia 5 komnat władcy Karaku (komnaty władcy Karaku składają się z areny walki i przeklętej komnaty). W tym momencie gracze wyłaniają najsłabszego bohatera. Tym bohaterem staje się:

1. Bohater o najmniejszej liczbie skarbów.

2. W przypadku takiego samego wyniku, staje się nim bohater o niższej łącznej sile rażenia broni.

3. Jeżeli wyniki będą nadal takie same, to staje się nim bohater o niższej ilości pozostałych przedmiotów.

4. Jeżeli wyniki będą nadal takie same, to staje się nim bohater, który kostką wyrzuci mniejszą cyfrę.



PRZYKŁAD 1

A: Czarodziej jest jedynym graczem nieposiadającym w inwentarzu żadnego skarbu. Duch Karaku opętuje czarodzieja bez względu na to, jaki ekwipunek jeszcze posiada.



PRZYKŁAD 2

A: Złodziejka i barbarzyńca nie posiadają żadnego skarbu. Wszyscy pozostali gracze mają przynajmniej jeden skarb lub więcej. Złodziejka ma dwa noże, barbarzyńca ma jedynie miecz, siła rażenia ich broni jest zatem taka sama. Złodziejka ma klucz, barbarzyńca magiczny pocisk, oboje posiadają zatem taką samą ilość pozostałych przedmiotów.

B: Obaj gracze rzucają jedną kostką. Złodziejka rzuciła 2, tak samo barbarzyńca. Rzut należy powtórzyć. Za drugim razem złodziejka rzuciła 5 a barbarzyńca 1. Duch władcy Karaku opętuje zatem barbarzyńcę.



Gracz, którego bohatera opętał *duch władcy Karaku* wymienia pionek i kartę swojego bohatera na pionek i kartę władcy Karaku. Następnie:

- Rany jego bohatera zostają wyleczone do poziomu maksymalnego i zdjęte są z niego ewentualne kłątwy.
- Jego bohater traci swoje pierwotne zdolności (odstępstwem od tej reguły jest sytuacja, w której udział w grze bierze tylko dwóch graczy. Wówczas te zdolności pozostają).
- Jego bohater uzyskuje zdolności wszystkich bohaterów pozostających w grze w danym momencie – władca Karaku w ciągu swojego długiego życia pozyskał wiele zdolności i wiedzy.

Władcę Karaku obowiązują te same zasady, co pozostałych bohaterów. Tak samo jak inni może w jednym ruchu przejść maksymalnie 4 pola,

odkrywa pomieszczenia, walczy z potworami, zbiera i używa przedmioty, można rzucić na niego kłątwe. Celem władcy Karaku jest nabicie jak największej ilości skarbów. Gra nadal kończy się pokonaniem smoka.

Uwaga: Jeżeli piątą odkrytą komnatą jest arena walki, najpierw należy wykorzystać zdolności posiadane przez władcę Karaku, a następnie podjąć pojedynek na arenie walki.



PRZYKŁAD

W grze uczestniczy 4 graczy, którzy wylosowali wycrocznie, złodziejkę, wojownika i barbarzyńcę.

A: Barbarzyńca nie miał szczęścia w grze i w momencie odkrycia piątej komnaty władcy Karaku nie posiadał żadnego skarbu ani broni, tym samym zostaje opętany przez *ducha Karaku*. W trakcie swojego ruchu odkrywa komnatę. Ponieważ w grze bierze udział wroczenia, to może z woreczka wylosować dwa żetony i wybrać ten, który mu bardziej odpowiada.

B: Władca Karaku posiada również zdolności złodziejki, może więc zdecydować się na przejście obok potwora i dalsze odkrywanie planszy. Kolejnym odkrytym polem jest również komnata. Ponownie losuje z woreczka dwa żetony. Na jednym z nich jest postać SZKIELETORA KLUCZNIKA.

Kładzie go na polu komnaty i rozpoczyna walkę z SZKIELETOREM KLUCZNIKIEM. Rzucając kostkami toczy walkę z potworem. Na obu kostkach wyrzuca dwie jedynki. Ponieważ w grze uczestniczy wojownik, to przejął również jego zdolności.

D: Dłatego rzuca kostkami ponownie. Łączna liczba oczek rzuconych na obu kostkach wynosi 8. Bohater nie posiada żadnej broni lub zaklęć, które mógłby użyć w ataku. Ponieważ w grze bierze udział złodziejka i on teraz posiada jej zdolności, to wygrywa potyczkę nawet w przypadku remisu. Zatem pokonuje SZKIELETORA KLUCZNIKA i zabiera mu jego klucz. Tym samym kończy swój ruch.



Albi