

Karak

Regent





KDE SE VZALI V HLUBOKÉM PODZEMÍ KARAKU ožijí kostlivci a děsivý drak? Odpověď se ukrývá v zaprášených svitcích, zmiňujících krutého panovníka, bažícího po nekonečné moci a bohatství. Za jeho vlády trpěla celá země a není divu, že se našli hrdinové, kteří se jej pokusili zastavit. Vydali se do hradu Karak a už o nich nikdy nikdo neslyšel. Svůj úkol však splnili – pán Karaku zmizel. Co přesně se však stalo, nikdo doopravdy neví. Proslýchá se však, že díky temné magii, kterou použil, uvízl na hranici mezi životem a smrtí, kde čeká na svůj návrat do světa živých...

KARAK: REGENT je rozšíření, které přináší 4 nové hrdiny, 2 nové nestvůry, 2 nové předměty, 2 nové druhy místností a alternativní herní režim, který se nazývá *Pán Karaku*. Chcete-li hrát KARAK: REGENT, stačí přimíchat komponenty z rozšíření k odpovídajícím komponentám ze základní hry.

HERNÍ KOMPONENTY

- 1** 4 figurky hrdinů včetně stojánků
- 2** 18 destiček katakomb (6 arén, 4 prokleté komnaty, 8 místností)
- 3** 4 karty hrdinů
- 4** 1 figurka pána Karaku včetně stojánku
- 5** 1 karta pána Karaku
- 6** 8 žetonů nestvůr (6 netopýrů, 2 kostliví mágové)

KOMNATY PÁNA KARAKU

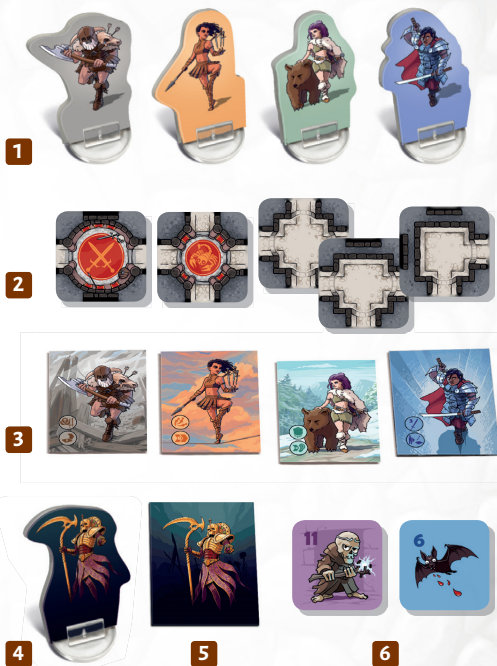
KARAK: REGENT přináší dvě nové místnosti, které souhrnně označujeme jako „komnaty pána Karaku“. Jedná se o *bojovou arénu* a *prokletou komnatu*.



Bojová aréna

Při prvním vstupu do *bojové arény* se daný hráč musí rozhodnout, kterého z ostatních hráčů vyzve k souboji. Figurku tohoto hráče poté přesune ke své figurce hrdiny.

Souboj mezi hrdiny probíhá podobně jako souboj s nestvůrou – až na skutečnost, že hodnotu,



kteou je třeba překonat, představuje *celková síla útoku* druhého hrdiny. Nejprve svůj hod vyhodnotí hráč, který do bojové arény vstoupil – v tuto chvíli se také musí rozhodnout, jestli využije některá ze svých kouzel a/nebo schopnost svého hrdiny. Poté vyhodnotí svůj hod hráč, jehož hrdina byl do arény přivolán.

Vítěz souboje si od poraženého hráče může vzít *poklad* či jakýkoliv jiný předmět nebo *kouzlo*. Porazený hráč zároveň ztrácí 1 život. Pokud došlo k remíze, nikdo nic nezískává, ani neztrácí. Po skončení souboje zůstanou figurky obou hráčů na políčku bojové arény.



Bojová aréna se aktivuje pouze při prvním vstupu. Poté, co v aréně proběhl souboj, se už neaktivuje a funguje jako obyčejná chodba.

Poznámka: Při souboji v bojové aréně lze využít všechny bojové vlastnosti hrdinů! Válečník tedy může házet podruhé, pokud mu nevyšel první hod. Lupička vyhrává v případě remízy. Vědma má v souboji **+1**, pokud vstoupila do bojové arény prvním krokem, nebo byla povolána do arény někým jiným apod. Prokletý hrdina své schopnosti používat nemůže.



Prokletá komnata

Každý hráč si při vstupu na pole *prokleté komnаты* musí hodit kostkou. Hodí-li na kostce 1–3, padlo na jeho hrdinu *prokletí Karaku* – vezme si *žeton prokletí* a poté může pokračovat ve zbývajících krocích. Hodí-li 4–6, *prokletí* se vyhne. Vstoupí-li na pole hrdina již *prokletý*, kostkou nehází a *prokletí* mu zůstává. *Prokletá komnata* zůstává aktivní po zbytek hry a účinkuje na kteréhokoliv hráče, který do ní vstoupí.

Poznámka: Pokud se hrdina musí vrátit na pole *prokleté komnаты* vinou prohraného souboje s nestvůrou na sousedním poli, musí si hráč znovu hodit kostkou.

NOVÉ VYBAVENÍ



Trn temnoty

Trn temnoty lze získat poražením obřího netopýra.

Trn temnoty zraňuje ostatní hráče. Vlastník *trnu temnoty* si při použití tohoto kouzla zvolí jednoho z ostatních hrdinů a ubere mu jeden život. Po použití *trn temnoty* odhodte a vyřadte ze hry. Použití nespotřebuje žádný krok pohybu a kouzlo lze použít pouze ve svém tahu. V jednom tahu můžete seslat více *trnů temnoty*, a to i na stejného hrdinu.

Poznámka: Pokud *HORAN* přijde kvůli *trnu temnoty* o poslední život, jeho schopnost reinkarnace se vyhodnotí podle běžných pravidel.



Mrazivá pěst

Mrazivou pěst lze získat poražením ledového mága.

Použití *mrazivé pěstě* v boji přidá **+2** k celkové síle útoku hrdiny. Podobně jako jiná kouzla je po použití nutné *mrazivou pěst* odhodit a vyřadit ze hry. *Mrazivou pěst* lze použít i po hodu kostkou a v rámci jednoho boje jich lze použít více či je kombinovat s jinými kouzly.

Poznámka: Kouzelník může používat *mrazivou pěst* opakovaně, stejně jako *magickou střelu* ze základní hry.

NOVÍ HRDINOVÉ

Valduk – barbar



Berserk:

Zranění přivádějí barbara do transu, ve kterém jsou jeho údery silnější. Má-li barbar právě 3 nebo 4 životy, přičtete k jeho celkové síle útoku **+1**. Má-li pouze 1 nebo 2 životy, přičtete **+2**. Při léčení si barbar může zvolit, kolik životů si chce vyléčit – a ovlivnit tak svůj bonus za schopnost *berserk*.



Neúnavnost:

Barbar vydrží bojovat celé hodiny. Pokud barbar porazí nestvůru a nevezme si vybavení, které bojem získal, může pokračovat ve zbývajících krocích svého pohybu.

Severský národ stál celá léta v cestě ambicím vládců Karaku. Ač nikdy nebyli pokořeni, stál VALDUKA a jeho lid odpor řadu zbytečně ztracených životů a vydrancovaných vesnic. Z kdysi mocného hradu jsou nyní jen ruiny, a tak se VALDUK vydává na území nepřítelů, aby zachránil dávno ukradené poklady svého rodu.

Baron Markul – bojový mág



Mistr meče:

Bojový mág je specialista na boj s mečem. Meč má v jeho ruce sílu 3.



Bleskový útok:

Bojový mág se může za cenu všech čtyř kroků svého pohybu teleportovat na kterékoliv pole, na kterém se nachází nestvůra, a s touto nestvůrou bojovat. Pokud by prohrál, může si vybrat, kterým směrem ustoupí. Ustoupit však smí jen na již objevená pole.

BARON MARKUL je členem řádu bojových mágů, kteří se kdysi vzepřeli krutovládě pána Karaku. Přes oběť mnoha svých druhů však tehdy nedokázali zcela zvítězit. Nesmířitelný vládce uvízl v astrální sféře a stále hrozí, že nabude své dřívější moci. Boj, započatý dávno v minulosti, je třeba dokončit!

Hannah – akrobatka



Vrhací dýky:

Akrobatka je mistryně ve vrhání dýk. Dýky (se silou 1) může na své desce inventáře umisťovat i do přihrádek určených pro kouzla. V boji se pak každé dýky které má na své desce inventáře, přidávají +1 k její celkové bojové síle. Dýky se na rozdíl od kouzel při použití neodhazují.



Sprint:

Akrobatka je skvělá sprinterka. Namísto běžného pohybu může hrát na začátku svého tahu ohlásit, že akrobatka bude sprintovat. V takovém případě může urazit vzdálenost až 8 polí – nesmí však vkročit do neobjevené oblasti.

Mladá akrobatka HANNAH přicestovala s karavanou potulných umělců až z dalekých jižních plání. Vidina skutečného dobrodružství a nezměrného bohatství,



ukrývajících se v hlubinách Karaku, ji zcela okouzila. Je jí souzeno získat blyštivé poklady, jak jí předpověděla věštkyně z karavany, nebo ji mladická nerozváženost žene vstříc nebezpečí?

Lady Lorraine – hraničářka



Medvědí útok:

Hraničářka má po boku věrného společníka. Pokud jí v boji padne na kostce 1, počítá se jako 6.



Naslouchání:

Hraničářka má pobýtem v divočině dokonale vycvičené instinkty. Pokud hráč prohlásí, že naslouchá, může za cenu jednoho kroku pohybu prozkoumat sousedící pole katakomb včetně losování žetonu nestvůry ze sáčku, nicméně na nové pole nevstupuje. Hráč může na nově objevenou destičku vstoupit za cenu dalšího kroku pohybu, nebo se může vydat jinam. Naslouchat může ve svém tahu opakovaně.

Poznámka: Pokud nasloucháním objeví bojovou arénu a následně do ní nevstoupí, otočte destičku katakomb lícem dolů, aby bylo zřejmé, že aréna dosud nebyla aktivována.

LADY LORRAINE měla vždy blíže ke zvířecím obyvatelům lesa než k jiným lidem. Dávno lidem přestala věřit a postupně se o ně i zajímat. Když však lidská nezodpovědnost umožnila temným silám rozšířit se do nedotčených koutů panenské přírody, nemohla již zůstat stranou. Spolu se svým věrným medvědí společníkem se LORRAINE rozhodla vypravit do hradu Karak a napravit, co lidé způsobili.



VARIANTA HRY – PÁN KARAKU

PÁN KARAKU byl svrchovaný vládce, kterému se podařilo sjednotit dříve roztržštěnou zemi, zmítající se v neustálých potyčkách o území. Jeho úsilí si vyžádalo řadu obětí, ale nakonec bylo takřka dokonáno. Zbývalo vyřešit poslední problém – čas. Pán Karaku neměl v plánu vládu předat nástupci. Nikdy.

Chtěl si zajistit nekonečný život a vládnout napořád. Nebýt otravných mágů, bylo by se to bývalo podařilo. Po boji však zůstal uvězněný mezi životem a smrtí. Od té doby hledá způsob, jak se vrátit na svůj trůn, který mezitím obsadil jakýsi obludný ještěř.

Pán Karaku je varianta, která do hry vnáší více náptě a zároveň udržuje hru déle vyrovnanou. Hraní varianty Pán Karaku doporučujeme hráčům, kteří již mají zkušenost se základní hrou – zejména se schopnostmi jednotlivých hrdinů.

Role pána Karaku se zhostí v průběhu partie hráč nejslabšího hrdiny. Pán Karaku do hry vstoupí ve chvíli, kdy je objeveno 5 komnat pána Karaku (komnaty pána Karaku představují bojové arény a prokleté komnaty). V tu chvíli identifikujte nejslabšího z hrdinů. Tím je:

1. Hrdina s nejmenším počtem pokladů.
2. V případě rovnosti hrdina s nižší celkovou silou zbraní.
3. V případě rovnosti hrdina s nižším počtem ostatních předmětů.
4. V případě rovnosti hrdina, kterému padne nižší číslo na kostce.



PŘÍKLAD 1

Kouzelník je jediný z hráčů, který nemá v inventáři žádný poklad. Duch pána Karaku tedy posedl kouzelníka, a to bez ohledu na to, jaké má další vybavení.



PŘÍKLAD 2

A: Lupička a barbar nemají ani jeden poklad. Všichni ostatní hráči mají alespoň jeden poklad nebo víc. Lupička má dvě dýky, barbar má pouze meč, síla jejich zbraní je tedy stejná. Lupička má klíč, barbar má magickou střelu, oba tedy mají stejný počet ostatních předmětů.

B: Oba hráči si hodí jednou kostkou. Lupičce padlo 2, stejně jako barbarovi. Hod se tedy opakuje. Při druhém hodu padlo lupičce číslo 5 a barbarovi číslo 1. Duch pána Karaku tedy posedne barbara.



Hráč, jehož hrdinu posedl duch pána Karaku, vymění figurku a kartu svého hrdiny za figurku a kartu pána Karaku. Dále pak:

- Jeho hrdina se vyléčí na maximum a je z něj sejmuto případné prokletí.
- Jeho hrdina ztratí své původní schopnosti (výjimka – při hře dvou hráčů si je ponechává).

— Jeho hrdina získá schopnosti všech ostatních hrdinů, kteří jsou aktuálně ve hře – pán Karaku za dlouhá léta svého života načerpal mnoho znalostí a dovedností.

Pro pána Karaku platí stejná pravidla jako pro ostatní hrdiny. Má tedy ve svém tahu 4 kroky pohybu, objevuje místnosti, bojuje s monstry, sbírá a používá předměty, je možné ho proklít. Cílem pána Karaku zůstává nasbírání největšího počtu pokladů. Hra nadále končí poražením draka.

PŘÍKLAD:

Hrají 4 hráči, kteří si vylosovali vědmu, lupičku, válečníka a barbara.

A: Barbarovi se ve hře nedařilo a při objevení páté komnaty pána Karaku neměl žádný poklad ani zbraň. Posedl ho tedy *duch pána Karaku*. Ve svém tahu objeví místnost. Protože je ve hře vědma a on má její schopnosti, může ze sáčku vytáhnout dva žetony a vybrat si ten, který mu lépe vyhovuje.

B: Pán Karaku má ale i schopnosti lupičky, rozhodne se tedy kolem nestvůry projít a objevovat dál. Další objevené políčko je také místnost. Opět si vytáhne ze sáčku dva žetony a tentokrát je jeden z nich **KOSTLIVEC S KLÍČEM**.

C: Položí ho na políčko katakomb a rozhodne se s kostlivcem bojovat. Hodí si kostkami pro *boj s nestvůrou*. Na kostkách mu padly dvě jedničky. Protože je ve hře také válečníkem, má i jeho schopnosti.

D: Hodí si tedy kostkami ještě podruhé. Na kostkách mu padl dohromady součet čísel 8 a *zbraně* ani *kouzla* do útoku nemá žádné. Protože je ale ve hře lupička a on má její schopnosti, vyhrává souboj i při remíze. **KOSTLIVCE S KLÍČEM** tedy porazil a vezme si od něj klíč. Tím jeho tah končí.



Autoři: Petr Mikša a Roman Hladík; ilustrace: Roman Hladík; DTP: Michal Pechl a Marek Píza; produkce: David Rozsívál.

Za testování děkujeme členům Albi klubu deskovkářů: Bečvochovo hráčské doupe, Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí doupe a řadě dalších testerů!



Albi