

Karak

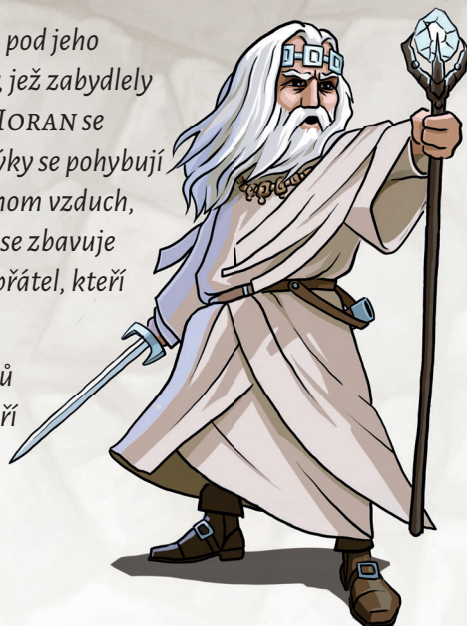
PRAVIDLA HRY

PETR MIKŠA &
ROMAN HLADÍK



TEMNÁ SILUETA HRADU KARAK se vzpíná nad vyprahlou pustinou. V hlubinách pod jeho rozpadajícími se zdmi se šestice hrdinů probíjí skrz nekonečné zástupy nestvůr, jež zabydly chodby labyrintu. Je dávno opuštěný, ale zdaleka ne pustý. Obrovitý válečník HORAN se rozhání svojí obouruční sekerou, hbitá ADERYN metá kotouly okolo nepřátel a její dýky se pohybují rychlostí křídel kolibříka. Bílý čaroděj ARGENTUS prochází zdmi, jako by tam byl jenom vzduch, a jeho věčný rival lord XANROS vyvolává temné blesky, zatímco šermíř VICTORIUS se zbavuje nepřátel elegantními piruetami. Vědma TAIA jako kdyby vždy stála mimo dosah nepřátel, kteří jí snad sami nabíhají do rány.

Najednou ruch boje utichne – nezůstal nikdo, kdo by se hrdinům postavil. Šestice reků kráčí klenutou chodbou a jejich kroky se ozvěnou vracení zpět. Ze šera chodby se vynoří povědomý tvar – truhlice jistě až po okraj naplněná poklady. Hrdinové se navzájem přeměřují pohledy – je jasné, že zlatáky může získat jen jeden. Jako jeden muž se vrhnou vpřed, zatímco se v temném ústí chodby zjeví obrovský okřídlený stín...



Karak je dobrodružná desková hra na hrdiny, kde hráči prozkoumávají tajuplné katakomby hradu Karak. V podzemním labyrintu objevují truhly napěchované poklady a zápolí s nestvůrami, které tyto cennosti stráží. S pomocí ukořistěných klíčů mohou truhly odemknout a poklady tak uzmout pro sebe. Díky vítězstvím v bojích získávají vybavení, čímž posilují svého hrdinu. Pověstmi opředěnému podzemí ale vládne mocný drak. Hra končí v okamžiku, kdy draka některý z hrdinů porazí, a vítězem hry se stane ten, kdo v jejím průběhu nasbíral nejvíce pokladů.

HERNÍ MATERIÁL

- 1** 79 destiček katakomb (včetně jedné startovní destičky se světlou zadní stranou)
 - 2** 6 figurek hrdinů a 5 stojánků
 - 3** 6 karet hrdinů
 - 4** 5 desek inventáře
 - 5** 30 žetonů životů
 - 6** 1 neprůhledný sáček na žetony nestvůr a pokladů
 - 7** 43 žetonů nestvůr (1 drak, 2 Padlí, 12 kostlivců–klíčnicků, 3 králové kostlivců, 5 kostlivců–šermířů, 8 obřích krys, 4 obří pavouci, 8 mumii)
 - 8** 10 žetonů zamčených truhel
 - 9** 2 hrací kostky
 - 10** 1 žeton prokletí
- pravidla hry
v českém, slovenském a polském jazyce
artbook



CÍL HRY

Vítězem hry se stává hráč, který v jejím průběhu nasbírá nejvíce pokladů. Partie přitom končí v momentě, kdy některý z hráčů porazí DRAKA a získá tak odměnou dračí poklad s rubínem. Potom si každý hráč spočítá hodnotu nasbírané kořisti. Poklady získané z truhel nebo poražením PADLÉHO mají hodnotu jednoho bodu. Poklad získaný poražením DRAKA má hodnotu jednoho a půl bodu. Hráč s nejvyšším počtem bodů z pokladů hru vyhrává.

A

B

C

D

PŘÍKLAD 1 – VÍTĚZNÝ BOJ:

Karel hraje za **VÁLEČNÍKA**.

A: Bojuje s *králem kostlivců*, který má sílu 10. Karel má na své *desce inventáře* jeden *meč* (2) a jedny *dýky* (1), spolu s jedním kouzlem *magická střela*. Karel na kostkách hodí 5, celkem má tedy $5 + 2 + 1 = 8$.

B: Karel se rozhodne použít speciální schopnost válečníka *dvojitý útok* a hodit oběma kostkami znovu. Padne mu 7, Karel tedy použije *kouzlo* (vrátí žeton do krabice) a jeho celková síla útoku je $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. To mu stačí k vítězství.

C: Otočí žeton *nestvůry* stranou se zbraní nahoru – je to *sekerá*.

D: Přidá si *sekeru* do inventáře a na destičce zanechá žeton *dýk*.

B

C

PŘÍKLAD 2 – PROHRANÝ BOJ:

B: Karlovi druhým hodem padla pouze hodnota 3. Jeho celková síla útoku je tedy $3 + 2 + 1 = 6$ a Karel svůj boj prohrál.

C: Musí posunout figurku svého hrdiny zpět na destičku, ze které přišel a otočit jeden *žeton života* stranou s lebkou nahoru. Žeton *krále kostlivců* zůstane ležet na destičce, kde jej Karel objevil.

B. Boj s nestvůrou

Při *boji s nestvůrou* hodte oběma kostkami. Čísla na obou kostkách se sečtou – součet udává *základní sílu útoku*. K součtu přičítejte *souhrnnou sílu vybavení* svého hrdiny. Kromě toho můžete po hodu využít i jedno či více kouzel *magická střela*. Za každou použitou magickou střelou si můžete přičíst $+1$ k síle útoku. Pokud některá z hrdinových schopností poskytuje bonus v boji, rovněž jej přičítejte. Výsledný součet tvoří *celkovou sílu útoku hrdiny*.

- Prohraný souboj.** Je-li celková síla útoku nižší než *síla nestvůry* (číselná hodnota uvedená na žetonu nestvůry), hrdina souboj prohrál. Otočte 1 *žeton života* na své *desce inventáře* lebkou nahoru a posuňte figurku hrdiny zpět na destičku, odkud jste ji na destičku s nestvůrou přesunuli. Žeton nestvůry zůstane na destičce katakomby, kde ji hrdina objevil.
- Remíza.** Pokud je celková hodnota síly útoku hrdiny rovna síle nestvůry, souboj dopadl nerozhodně a nikdo nebyl zraněn. Nestvůra zůstává na destičce katakomby, kde ji hrdina objevil. Figurku svého hrdiny posuňte zpět na destičku, odkud jste ji na destičku s nestvůrou přesunuli.
- Vítězný souboj.** Je-li celková hodnota síly útoku hrdiny vyšší než síla nestvůry, vyhráli jste a nestvůru porazili. Otočte žeton nestvůry na druhou

stranu, kde je zobrazeno vybavení, které jste získali a které si můžete následně umístit na příslušné políčko ve svém inventáři. Nemáte-li na *desce inventáře* na další vybavení místo, musíte vámi vybrané přebývající vybavení odložit na destičku, kde stojí vaše figurka. Ležící vybavení si pak může vzít kdokoli, kdo později na tuto destičku katakomby vstoupí.

C. Pohyb v již objevené oblasti

- I při pohybu v objevených oblastech platí limit čtyř kroků, tj. hrdina může navštívit maximálně čtyři destičky.
- Pokud se na destičce s místností nachází nestvůra, není možné přes tuto destičku projít, dokud není nestvůra poražena. Jakmile hrdina vstoupí na destičku s nestvůrou, začne s ní bojovat – jeho pohyb tedy končí.
- Chcete-li zvednout předmět ležící na zemi, odemknout truhlu a získat poklad nebo se vyléčit u fontány, musíte na dané destičce zastavit pohyb hrdiny a tím ukončit svůj tah.
- V místnostech se objevují nestvůry a poklady pouze v okamžiku přiložení destičky k hernímu plánu.

Konec tahu

Tah končí v těchto případech:

1. jakmile vyčerpáte všechny 4 kroky pohybu;
2. po boji s nestvůrou, úspěšném i neúspěšném;
3. po odemčení truhly s pokladem a jejím sebrání;
4. po zvednutí předmětu;
5. po vyléčení na destičce léčivé fontány.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hrdinů *porazí v souboji* DRAKA.

Tento hrdina získá *dračí poklad*, ale neznamená to, že se stává automaticky vítězem. Vítězem je totiž ten hráč, který má v okamžiku ukončení hry poklady o nejvyšší celkové hodnotě. Běžný poklad, získaný odemčením *truhly* nebo poražením PADLÉHO, má hodnotu 1 bodu. *Poklad s rubínem*, získaný poražením DRAKA, má pak hodnotu 1,5 bodu. Může se tedy stát, že hráč zvítězí, aniž by to byl právě jeho hrdina, kdo DRAKA porazil.

ŽIVOTY A LÉČENÍ

Kdykoli váš hrdina prohraje souboj s nestvůrou, otočte jeden ze svých *žetonů života* lebkou nahoru. Je-li to váš poslední žeton, který zbýval otočit, hrdina upadne do bezvědomí. V dalším kole místo celého svého tahu otočte jeden žeton život zpět srdcem nahoru, takže v následujícím kole můžete zase hrát. Dojde-li hrdina v průběhu hry na jednu z destiček s léčivou fontánou, můžete zde ukončit svůj tah a hrdinu úplně vyléčit – otočte všechny své žetony srdcem nahoru. Při léčení můžete též odhodit *žeton prokletí*.

Pozor: Pokud hrdina zaútočil na nestvůru z destičky s léčivou fontánou (včetně startovní destičky) a souboj prohraje, vrátí se zpět na svoji výchozí destičku, váš tah končí a můžete hrdinu úplně vyléčit.

VYBAVENÍ HRDINY

Kdykoli váš hrdina porazí v boji nestvůru, získáte jako kořist *vybavení*, které je vyobrazeno na zadní straně žetonu nestvůry. Ve hře existuje několik typů vybavení:

A. Zbraně

B. Kouzla

C. Klíč

Vybavení si ukládáte na desku inventáře. Na ní jsou vyznačena dvě *pole pro zbraně*, tři *pole pro kouzla* a jedno *pole pro klíč*. Kouzla nelze umísťovat do polí určených zbraním atd. V jednu chvíli tedy můžete mít maximálně dvě zbraně, trojici kouzel a jeden jediný klíč. Máte-li již například na své desce inventáře tři kouzla a získáte kouzlo čtvrté, musíte jedno ze svých kouzel zanechat na destičce, na níž právě stojí vaše figurka hrdiny. Na destičce můžete zanechat i vybavení, které jste právě získali.

A. Zbraně

Ve hře se vyskytují tři druhy zbraní: *dýky*, *meč* a *sekera*. Můžete je získat poražením některých nestvůr. Další možností, jak zbraň získat, je zvednutí zbraně, kterou odložil někdo z ostatních hráčů. Hodnoty na žetonech zbraní na desce inventáře se vždy přičítají v boji proti nestvůře k hodu kostkou. Například máte-li v inventáři dýku a meč, budete k hodu celkem přičítat $1 + 2 = 3$.



B. Kouzla

Kouzla se ve hře vyskytují dva druhy: *magická střela* a *portál uzdravení*. Jakmile získáte nějaké kouzlo, položte jej na svoji desku inventáře. Na rozdíl od zbraní, jejichž sílu si můžete přičíst ke každému útoku, jsou kouzla pouze na jedno použití. Po použití žeton kouzla vyřadte ze hry – vraťte jej do krabice.

Magická střela: *Magickou střelou* lze získat poražením MUMIE.



Rozhodnete-li se *magickou střelou* použít, přičtete k síle útoku navíc +1. Kouzlo je možné použít i až po hodu kostkou. Máte-li více magických střel, můžete jich v jednom útoku použít více.



Portál uzdravení: *Portál uzdravení* lze získat poražením OBŘÍHO PAVOUKA.

Použijete-li kouzlo *portál uzdravení*, přesuňte figurku libovolného hrdiny na libovolnou destičku s léčivou fontánou. Přemístěný se okamžitě úplně vyléčí a může se i *zbavit prokletí*. Portál uzdravení můžete použít kdykoli v průběhu svého tahu. V případě léčení s pomocí portálu uzdravení nemusí figurka na destičce léčivé fontány svůj pohyb ukončit.

Příklad: Na začátku svého tahu můžete použít portál uzdravení, přesunout se na libovolnou destičku s léčivou fontánou, úplně vyléčit svého hrdinu a zbavit jej prokletí a ještě provést své 4 kroky.

C. Klíč a poklad

Klíč lze získat poražením KOSTLIVCE-KLÍČNÍKA.

Klíč je možné použít na odemknutí truhly. Hrdina musí dojít na destičku katakomby, na níž leží *žeton truhly*, a za cenu ukončení svého tahu a zahození *žetonu klíče* si může žeton truhly vzít a odemčenou stranou nahoru položit na svoji desku inventáře. Při odemčení truhly se klíč *spotřebuje* a hráč jej musí vyřadit ze hry!



Pozor, podobně jako kouzla se ani spotřebovaný klíč nevrací zpět do sáčku, ale můžete jej uklidit rovnou do krabice.

PROKLETÍ KARAKU

Jakmile někdo porazí MUMII, padne na některého z hrdinů *prokletí Karaku*. Hráč, jehož hrdina MUMII porazil, vybere, na koho prokletí padne. Na desku inventáře vybraného hráče pak položí žeton prokletí.



Hráč, který má na své desce inventáře žeton prokletí, nemůže po dobu působení kletby používat schopnosti svého hrdiny. Například za *VÁLEČNÍKA* tedy můžete v boji házet kostkami pouze jednou a v případě bezvědomí nepřesouváte jeho figurku na destičku léčivé fontány, hráči *ŠERMÍŘE* může na kostkách padnout 1 a může bojovat pouze jednou, hráč *ČERNOKNĚŽNÍKA* nemůže přičíst +1 ke své síle útoku obětováním života, ani použít *záměnu* a tak dále.

Prokletí Karaku se může hrdina zbavit pouze tak, že ukončí svůj tah na jedné z destiček s léčivou fontánou – zároveň s úplným vyléčením ze sebe sejme i prokletí. V takovém případě dejte *žeton prokletí* stranou až do doby, kdy některý z hrdinů porazí další MUMII. Druhou možností, jak se prokletí zbavit, je ta, že některý z hráčů porazí další MUMII a přesune prokletí na jiného hráče dle vlastní volby (může i ponechat žeton prokletí u jeho současného držitele). Jen jeden hráč může mít v jednu chvíli žeton prokletí.

HRDINOVÉ

Argentus – čaroděj



Schopnosti:



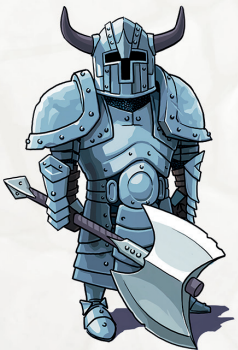
Magická afinita. Čaroděj umí lépe používat kouzelné svitky. Při boji s nestvůrami si přičtete *magické střely* k síle útoku jako obvykle, ale nemusíte žetony vyřadit ze hry. Můžete si je nadále ponechat. **Pozor:** Magická afinita se netýká kouzel *portál uzdravení*. Máte-li žeton *prokletí*, musíte ho po použití magické střely odhodit stejně jako ostatní hrdinové.



Astrální chůze. Čaroděj umí procházet zdí. Dokáže se tedy pohybovat mezi libovolnými horizontálně či vertikálně sousedními destičkami bez ohledu na to, jestli jsou propojeny chodbou. Tuto vlastnost lze používat pouze při pohybu po objevené oblasti.

Město světla – prastaré sídlo čarodějů. Kdysi zářivá metropole překypující divy a vědění se stala bojištěm dvou soupeřících frakcí. Zatímco první věří, že čarodějové by měli použít svoji moc, aby zachránili svět před přicházejícím kataklyzmatem, druzí zastávají názor, že je na čase, aby se čarodějové od problémů světa izolovali a nechali na lidech, ať si s nimi poradí sami. Bílý čaroděj ARGENTUS odhalil, že moc, která hrozí kataklyzma způsobit, leží v hlubinách pod hradem Karak. Najde v sobě dost síly, aby svým bratrům přinesl přesvědčivý důkaz o vážnosti nastávající hrozby? Nebo by na ně zapůsobila spíš zář početných pokladů karakého labyrintu?

Horan – válečník



Schopnosti:



Dvojitý útok. Válečník je zdatný v souboji s nestvůrami. Při hře za válečníka můžete při každém souboji s nestvůrou hodit oběma kostkami ještě jednou v případě, kdy vám výsledek prvního hodu nevyhovuje. V takovém případě se počítá výsledek druhého hodu.



Reinkarnace. Pokud válečník při boji s nestvůrou ztratí svůj poslední život, neupadá do bezvědomí jako ostatní hrdinové, ale přenesení se na libovolnou z destiček s léčivou fontánou a úplně se vyléčí.

LORD HORAN je obávaný válečník, jehož jméno se již dávno stalo legendou po celém známém světě. Je rozený vojevůdce a jeho vojskům a válečným strojům neodolá žádná pevnost ani hrad. Během svých tažení se však doslechl o místě, k jehož pokoření mu prý ani sebevětší armáda nepomůže. Karak – kdysi mocné sídlo ctnostných rytířů, nyní ruina opředená pověstmi o nestvůrách plížících se v labyrintu chodeb pod hradem. I slavného HORANA dohání stáří a on cítí možná poslední šanci vejít do dějin jako nejmocnější bojovník všech dob. Stačí zdánlivě málo – setnout děsivého DRAKA, který strážá nezměrná bohatství Karaku.

Lord Xanros – černokněžník



Schopnosti:



Obětování. Černokněžník může obětovat jeden život, aby si přidal +1 k síle útoku. Tuto vlastnost může, podobně jako kouzla, použít až po hodu kostkou. V jednom boji však může *obětování* použít pouze jednou. Obětování je možné použít, i když hrdinovi zbývá pouze jeden život, pak ale upadá do bezvědomí podle standardních pravidel.



Záměna. Černokněžník si může s kterýmkoliv z ostatních hrdinů vyměnit pozici na herním plánu. Na aktivaci schopnosti

spotřebuje černokněžník všechny 4 kroky pohybu a musí se tak pro záměnu rozhodnout na začátku svého tahu. Na destičce, na níž s pomocí záměny vstoupil, však může vykonat příslušnou akci (například vyléčit se, zvednout zbraň ležící na dané destičce nebo odemknout truhlu).

LORD XANROS desítky let studoval nejtemnější tajemství magických umění. Trpce touží po moci a nesmrtelnosti. V zaprášeném grimoáru objevil kusou zkazku o kdysi slavném hradu, kde sídlil mocný rytířský řád – onen hrad se nazýval Karak. XANROS ale odhalil i skutečnost, že pod Karakem se skrývají podzemní chodby, které se prý hemží děsivými nestvůrami a do nichž se lidé z okolí hradu nikdy neodvážili vstoupit. To ale XANROSE, mistra mezi černokněžníky, zastavit nemohlo. Věří, že moc ukrytá v hlubinách pod troskami Karaku mu dokáže propůjčit nesmrtelnost. LORD XANROS udělá cokoli, aby takovou moc získal – i kdyby to mělo znamenat utkat se s DRAKEM.

Aderyn – lupička



Schopnosti:



Útok ze zálohy. Lupička umí útočit ze stínu. Díky tomuto zákeřnému útoku vítězí v boji s nestvůrou i v případě remízy.



Plížení. Lupička se umí pohybovat ve stínu. Při vstupu na destičku s nestvůrou můžete rozhodnout, zda s touto nestvůrou chcete bojovat, nebo zda lupička zůstane ve stínu a bojovat nebude. Tímto způsobem může procházet přes nestvůry a objevit jich tak víc v jednom kole.

Než se ADERYN vyučila zavrženíhodnému řemeslu lupičskému, užívala si všechny výhody svého urozeného původu. Její otec, spravedlivý a moudrý vládce Ostrovní říše, ale padl v jedné z posledních bitev s barbarskými nájezdníky z Východu. ADERYN se díky oběti svého věrného strážce podařilo uprchnout z otcova hradu, záhy ale padla do zajetí lapků ukrývajících se v lesích. Vůdce lupičů se však nad zrzavou princeznou slitoval a odmítl ji vydat Východňanům. Místo toho ji naučil, jak v drsném světě přežít. S nově nabytými schopnostmi cítí ADERYN příležitost pomstít svého otce, pro svůj plán ale potřebuje kapku dračí krve a spoustu zlata. Jaká to náhoda, že oboje na ni čeká v temném podzemí hradu Karak.



Victorius – šermíř

Schopnosti:



Bojový výcvik. Šermíř je zkušený bojovník, jehož útoky jsou vždy vedeny přesně. Pokud vám na některé z kostek padne číslo 1, můžete vždy hod opakovat. Jinými slovy – na kostce vám nikdy nemůže padnout 1.



Nezastavitelný. Padla-li šermíři v souboji na kostce šestka, může dál pokračovat ve svém tahu, a to i v případě, že jste v souboji prohráli nebo byl jeho výsledek nerozhodný. Můžete tak bojovat znovu nebo pokračovat v pohybu (limit čtyř kroků však platí i v tomto případě).

VICTORIUS je elitním vojákem Středomořské říše, jemuž se ve zručnosti v zacházení s mečem nikdo v celém známém světě nevyrovná. I ten nejdovednější šermíř má však jednu slabinu – a tou je srdce. Jeho láska k mladé královně, již přísahal ochraňovat, je hluboká a spalující. Pro ni však není ničím víc než nejlepším mečem v její armádě. VICTORIA jeho láska dohnala k zoufalému činu, který má krásné panovnicki dokázat hloubku svých citů. Je rozhodnut přinést své lásce z hlubin pod hradem Karak pověstný dračí rubín – ať to stojí, co to stojí!



Taia – vědma

Schopnosti:



Předtucha. Vědma má dokonalý přehled o protivnících kolem sebe. Pokud její první pohybový krok v daném tahu zapříčiní boj, připočítá si +1 k síle útoku.



Tkadlec osudu. Vědma vidí různé možné budoucnosti, které mohou nastat, a umí je ovlivnit. Vždy, když objevíte novou místnost, vytáhněte si ze sáčku s žetony nestvůr a pokladů žetony dva. Jeden vybraný položte na destičku objevené místnosti jako obvykle, druhý vraťte do sáčku.

TAIA vyrostla ve stínu hradu Karak. Pozorovala následky otravy, která se z hradu pozvolna šířila domovem jejich předků – nemoci, otrávené studně a umírající úrodu. To vše kvůli DRAKOVÍ dlícímu v hlubinách pod Karakem. TAIA už od dětských krůčků zachycovala útržky budoucnosti. Nejprve jí výjevy mátlý a děsily, ale v průběhu času proměnila své prokletí ve výhodu. Nyní potřebuje jasnozřivost více než kdy dřív. Vydává se totiž do karackého labyrintu, aby ukončila utrpení svého lidu. A i bez svého daru dobře ví, že jinak čeká její národ opravdu temná budoucnost.

BESTIÁŘ

Padlý

Snad jste si nemysleli, že jste první stateční rekové, kteří kdy vkročili do chodeb pod Karakem, nebo snad ano? Už před vámi se sem vydalo mnoho chrabrých dobrodruhů – nikdo se nevrátil. Někteří dosáhli až na blyštivé karacké zlato, mnoho štěstí jim však nepřineslo. Ztratili rozum a záhy i život. Nyní jejich prokleté duše stráží právě ty poklady, jež se kdysi hrdinové pokusili uzmut.



Král kostlivců

Ani kdysi mocní vladaři nedobytného hradu Karak nedokázali vzdorovat volání prokletého zlata ukrytého v hlubinách labyrintu. Stejně jako všechny ostatní je však nástrahy podzemí udolaly a oni již nikdy znovu nespátrali světlo světa. Mocné válečné sekery, které oživené pozůstatky králů třímají, jsou však stejně smrtící jako za časů jejich vlády. KRÁLOVÉ KOSTLIVCŮ jsou mocní nepřátelé, jež není radno podceňovat!



Kostlivec-šermíř

Temné síly se probudily v nejtemnějších koutech labyrintu pod Karakem. Zlá magie oživila kostry kdysi pyšných rytířů, a ty nyní stojí v cestě každému, kdo se odváží do karackých chodeb. ŠERMÍŘI jsou schopní protivníci, kterým je těžké vzdorovat. Pokud je ale porazíte, odměnou vám budou jejich meče, jež nedokázal ztupit ani zub času.



Kostlivec-klíčník

KLÍČNÍCI jsou neozbrojení, ale rozhodně nebezbranní. Kostlivci jsou zarputilí nepřátelé, jejichž jedinou úlohou je navěky strážít prokleté poklady Karaku. Pokud se do křížku s nimi pustíte bez patřičné výzbroje, se zlou se potážete. Chtě nechtě je však musíte porazit, neboť klíče, které třímají, vám mohou odemknout truhly plné karackého zlata.



Mumie

Zaprášené rukopisy označují osoby, které se nyní kymácejí karackým labyrintem v podobě MUMIÍ, za původní stavitele tohoto nezměrného bludiště chodeb a místností. Jejich prastarý národ byl doslova posedlý bohatstvím. Zoufale se upínali k hledání nesmrtnosti, aby se se svými poklady nikdy nemuseli rozloučit. Ale temná magie, kterou použili, s sebou nesla velkou cenu. Nesmrtnost sice našli, ale ne v podobě, jakou si představovali. Nyní se jejich věčně prokleté schránky toulají chodbami jejich zapomenutého impéria, žárlivě stráží své bohatství a napadnou každého, kdo by jim jej chtěl uzmut. Dejte si pozor, aby jejich kletba nepadla i na vás!



Obří pavouk

Tyto osminohé bestie jsou i přes svoji enormní velikost tichými, a tedy smrtícími protivníky. Za svou nepřírozenou velikost vděčí působení magické síly uvolněné před dávnými staletími. Není tak divu, že v jejich pavučinách můžete často nalézt kouzelné svítky.



Krysa

V neútulných prostorách hradu Karak můžete narazit na přerostlé KRYSY, které se obvykle objevují v blízkosti ostatků statečných, ale nedostatečně vybavených dobrodruhů. Ti se, stejně jako vy, kdysi vydali na nebezpečnou cestu, avšak nedosáhli kýženého cíle. Krysy nejsou pro zkušeného bojovníka velkou překážkou, ale i tak dokáží nejdnoho hrdinu potrápít.



Drak

Někteří lidé tvrdí, že viděli jeho stín v oblacích vysoko nad hradem, ale nikdo nedokáže přesně popsat jeho děsivou podobu. Není ani jisté, zda je vůbec bytostí z tohoto světa. Legenda praví, že ti, kdo ho byt jenom zahlédli, oněměli hrůzou. Je on zdrojem vši té temné síly otravující krajinu okolo Karaku? To musíte zjistit vy!



SHRNUTÍ PRAVIDEL

Základní pravidla

Pohyb

- Ve svém tahu můžete hrdinou provést až čtyři kroky.
- Při objevení místnosti vytáhněte náhodně ze sáčku žeton nestvůry nebo pokladu a umístěte jej na destičku nově objevené místnosti.
- Boj, léčení, zvednutí předmětu nebo odemknutí truhly ukončuje váš tah.

Boj

- Abyste nestvůru porazili, musí být celková síla útoku vyšší než síla nestvůry. Celková síla útoku je dána součtem výsledku hodu kostkami, síly zbraní na vaší desce inventáře a případného bonusu za schopnost hrdiny.
- Po hodu kostkami lze navíc z inventáře odhodit libovolné množství magických střel a za každý takto odhozený žeton přičíst +1 k celkové síle útoku.
- Po ztrátě všech životů svého hrdiny jedno kolo nehrajete – místo tahu mu otočíte jeden žeton života srdcem nahoru.

Prokletí

- Porazíte-li MUMII, vyberte si protivníka, kterému předáte žeton prokletí. Držitel žetonu prokletí nesmí využívat schopnosti hrdiny, dokud se žetonu nezbaví.
- Žeton prokletí lze odložit v případě, že ukončíte pohyb své figurky na destičce s léčivou fontánou.
- V jednom okamžiku může mít žeton prokletí jen jeden hráč. Porazí-li někdo další MUMII, rozhodne o předání žetonu prokletí jinému hráči nebo jej ponechá stávajícímu držiteli.

Konec hry a určení vítěze

- Hra končí v okamžiku, kdy některý z hrdinů porazí DRAKA.
- Vítězem se stává ten, jenž nasbíral poklady o nejvyšší celkové hodnotě. Každý poklad získaný odemčením truhly nebo poražením PADLÉHO se počítá za jeden bod, dračí poklad s rubínem se počítá za jeden a půl bodu.

Schopnosti hrdinů

VÁLEČNÍK

- Můžete oběma kostkami házet znovu (jednou za boj).
- V případě ztráty posledního života přesuňte svého hrdinu na políčko s léčivou fontánou, kde se úplně vyléčí.

LUPIČKA

- Vyhráváte boj i v případě remízy.
- Nemusíte bojovat s nestvůrami a můžete svoji figurku přes nestvůrami obsazené destičky volně přesouvat.

ČARODĚJ

- Nemusíte po použití odhazovat žetony magických střel.
- Mezi sousedními destičkami můžete figurku přesouvat bez ohledu na to, zda je spojuje chodba, nebo ne.

ČERNOKNĚŽNÍK

- Můžete ke své síle útoku přičíst +1 za cenu jednoho života.
- Místo všech čtyř kroků pohybu si můžete vyměnit pozici s figurkou jiného hrdiny.

ŠERMÍŘ

- Můžete házet znovu pokaždé, když vám na kostce padne 1.
- Padne-li vám šestka, nemusíte svůj tah po boji ukončit.

VĚDMA

- Bojujete-li hned po svém prvním kroku v tahu, přičítáte si ke své síle útoku +1.
- Při objevení místnosti si můžete vybrat ze dvou vytažených žetonů nestvůr/pokladů.

Autoři: Petr Mikša (herní koncept a vývoj), Roman Hladík (grafika a ilustrace).

DTP: Jiří Trojánek, Marek Píza. **Zvláštní poděkování si zaslouží:** Adam a Ondřej Hladíkovi, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel a Izabela Mikšovi, Otakar a Mikuláš Hladíkovi, Péta a Kuba Kutilovi, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj

