



## DOKTOR SIDHAR – ALCHEMISTA

**Kůže z kamene:** Alchemista utrpí zranění pouze v případě, že je jeho síla útoku nižší než síla protivníka o 3 nebo více bodů.

**Příklad:** Alchemista bojuje proti mumií o síle 7 a síla jeho útoku musí být alespoň 8, aby ji porazil. Pokud je síla jeho útoku 6 nebo 5, prohrál, ale není zraněn. Teprve ve chvíli, kdy by měl jeho útok sílu 4 nebo méně, utrpí zranění.

**Transformace:** Alchemista může žeton, který si vylosoval, vrátit do sáčku a vytáhnout místo něj nový. Za použití této vlastnosti ale musí zaplatit jedním ze svých životů. Vlastnost lze použít i v případě, že by se tím Alchemista připravil o poslední život.

**Příklad:** Hráč Alchemisty, který právě objevil místnost, ze sáčku vytáhne DRAKA. Momentálně však nemá dostatečnou sílu, aby nad ním mohl zvítězit. Rozhodne se tedy DRAKA odložit. Ztratí jeden život a ze sáčku vytáhne další žeton. Ide o KRÁLE KOSTLIVCŮ se sekerou. Ani s ním se neodvážá bojovat, ztratí tedy další život a také tento žeton odloží stranou. Na třetí pokus vytáhne ze sáčku KRYSU. Soubor s ní je přesně tím, co by rád zkoušel, a tak její žeton položí do nově objevené místnosti. Následně vrátí žetony DRAKA a KRÁLE KOSTLIVCŮ zpět do sáčku a poté zahájí boj s KRYSOU.

SIDHAR SE NARODIL NA DÁLNÉM VÝCHODĚ a už od útlého věku miloval experimenty. Využíval svých vědomostí a napravných neduhů ostatních. V dospělosti se pověst o jeho umění natolik rozšířila, že si ho na své dvory zvali i mocní vládaři. Postupem času se stal jedním z nejzkusmějších léčitelů své doby. Čerpal z dávného alchymistického umění, sám však posunul hranice poznání lektvarů jako nikdo před ním. Právě díky nim je stále ve skvělé kondici a i ve svých 123 letech si udržuje nadlidskou sílu a odolnost. Má to jediný vedlejší účinek – děti se ho bojí. Do hradu Karak se vypravil v naději, že staré podzemí ukrývá neznámé substance, pro které najde využití ve svých pokusech. Ani zlaté poklady ale nehodlá přehlížet – nastřádání bohatství mu umožní takové experimenty, jakých se dosud nikdo neodvážil!

## DOKTOR SIDHAR – ALCHEMISTA

**Koža z kameň:** Alchemista utrpí zranenie len v prípade, že síla jeho útoku je nižšia než síla protivníka o 3 alebo viac bodov.

**Příklad:** Alchemista bojuje proti mumií o síle 7 a síla jeho útoku musí byť aspoň 8, aby ju porazil. Ak je síla jeho útoku 6 alebo 5 prehrá, ale nie je zranený. Až vo chvíli, keď by mal jeho útok sílu 4 alebo menej, utrpí zranenie.

**Transformácia:** Alchemista môže žetón, ktorý si vylosoval, vrátiť do vrečka a vytiahnuť si miesto neho nový. Za použitie tejto vlastnosti ale musí zaplatiť jedným zo svojich životov. Vlastnosť sa dá použiť i v prípade, že by sa tým Alchemista pripravil o posledný život.

**Příklad:** Hráč Alchemistu, ktorý práve objavil miestnosť, z vrečka vytiahne DRAKA. Momentálne však nemá dostatočnú silu, aby nad ním mohol zvíťaziť. Rozhodne sa teda DRAKA odložiť. Stratí jeden život a z vrečka vytiahne ďalší žetón. Ide o KRÁLA KOSTLIVCOV so sekerou. Ani s ním sa neodváža bojovať, stratí teda ďalší život a aj tento žetón odloží nabok. Na tretí pokus vytiahne z vrečka KRYSU. Súboj s ňou je presne to, čo by rád skúsil, a tak jej žetón položí do novo objavenej miestnosti. Následne vráti žetóny DRAKA a kráľa kostlivcov naspäť do vrečka a potom začne boj s KRYSOU.

SIDHAR SA NARODIL NA ĎALEKOM VÝCHODE a už od útlého veku miloval experimenty. Využíval svoje vedomosti a napravných neduhov ostatných. V dospelosti sa povest o jeho umení natoľko rozšířila, že si ho na svoj dvor pozývali i mocní vládaři. Postupom času sa stal jedným z najskúsenejších liečiteľov svojej doby. Čerpal z dávného alchymistického umenia, sám však posunul hranice poznania liečivých odvarov ako nikto pred ním. Práve vďaka nim je stále v skvelej kondícii a aj vo veku 123 rokov si udržiava nadľudskú silu a odolnosť. Má to jediný vedľajší účinnok – deti sa ho boja. Do hradu Karak sa vydal v nádeji, že staré podzemie ukrýva neznáme substancie, ktoré by mohol využiť pri svojich pokusoch. Ani zlaté poklady však nehodlá ignorovať – nazhromaždené bohatstvo mu umožní také experimenty, na aké sa doposiaľ nikto neodvážil!

## DOKTOR SIDHAR – DER ALCHEMIST

**Stählerne Haut:** Die Tränke des Alchemisten machen ihn robust. Wenn er einen Kampf verliert, verliert er kein Leben, außer er hat den Kampf um 3 oder mehr verloren.

**Beispiel:** Der Alchemist kämpft gegen eine Mumie mit Kraft 7. Er braucht eine 8 oder höher, um zu gewinnen. Wenn seine Gesamtkraft 6 oder 5 ist, verliert er, nimmt aber keinen Schaden. Der Alchemist erleidet im Kampf mit der Mumie nur dann Schaden, wenn seine Gesamtkraft 4 oder weniger beträgt.

**Verwandlung:** Nachdem er eine Spielmarke aus dem Beutel gezogen hat, kann der Alchemist sie beiseitelegen und stattdessen eine andere ziehen. Jede Verwendung dieser Fähigkeit kostet ihn 1 Leben. Sie kann mehrmals verwendet werden. Sobald der Alchemist die gezogene Marke nimmt, legt er die beiseitegelegten Marken zurück in den Beutel. (Wenn der Alchemist sein letztes Leben für diese Fähigkeit aufwendet, wird er bewusstlos – er legt die Marke ab, interagiert aber in diesem Zug nicht mit ihr).

**Beispiel:** Der Spieler des Alchemisten zieht einen DRACHEN für den Raum, den er gerade entdeckt hat. Er ist nicht stark genug, um den DRACHEN zu besiegen, also beschließt er, ihn beiseite zu legen. Er dreht 1 Spielmarke des Lebens um und zieht erneut. Diesmal bekommt er einen KNOCHENMÄNNER-KÖNIG, gegen den er auch

nicht kämpfen will. Er dreht eine weitere Lebensmarke um und zieht erneut. Diesmal ist es eine RATTE, die ihm mehr zusagt. Der Drache und der KNOCHENMÄNNER-KÖNIG werden in den Beutel zurückgelegt, und der Alchemist wird gegen die RATTE kämpfen.

IM FERNEN OSTEN GEBOREN, BEGANN SIDHAR schon sehr früh mit seinen wissenschaftlichen Experimenten. Als seine Erkenntnis wuchs, entdeckte er Wege, die Krankheiten anderer zu heilen, und erlangte schließlich einen solchen Ruf, dass dieser ihm Einladungen an die Höfe mächtiger Herrscher einbrachte. Er entwickelte sein Können weiter, indem er die uralten Geheimnisse der Alchemie studierte und so die Lehre von den Tränken soweit voranbrachte wie niemand zuvor. Jetzt, im Alter von 123 Jahren, trinkt er weiterhin seine eigenen Trünke und gewinnt so übermenschliche Kraft und Ausdauer völlig ohne Nebenwirkungen (außer, dass kleine Kinder Angst vor ihm haben). SIDHAR ist voller Hoffnung nach Schloss Karak gekommen, dort eine neue, geheime Zutat zu finden. Aber natürlich macht es ihn auch glücklich, märchenhaft reich zu werden und so Experimente zu finanzieren, von denen niemand sonst auch nur zu träumen wagt.

## DOCTOR SIDHAR – L'ALCHIMISTE

**Peau d'acier :** Les potions de l'alchimiste le rendent résistant. Quand il perd une bataille, il ne perd pas de PV à moins qu'il ait perdu la bataille à 3 ou plus.

**Exemple :** L'Alchimiste combat une momie avec une force de 7. Il a besoin d'un 8 ou mieux pour gagner. Si sa puissance totale est de 6 ou 5, il perd, mais ne prend aucun dommage. L'Alchimiste ne prendra des dégâts dans un combat avec la momie que si sa puissance totale est de 4 ou moins.

**Transformation :** Après avoir pioché un jeton du sac, l'Alchimiste peut le mettre de côté et en piocher un autre à la place. Chaque utilisation de cette compétence coûte 1 PV. Elle peut être utilisée plusieurs fois. Une fois que l'Alchimiste accepte le jeton tiré, retourne les jetons mis de côté dans le sac. (Si l'Alchimiste utilise son dernier PV avec cette compétence, il tombe inconscient – il place le jeton, mais n'interagit pas avec lui ce tour.)

**Exemple :** Le joueur de l'Alchimiste pioche un DRAGON pour la pièce qu'il vient de découvrir. Il n'est pas assez fort pour vaincre le DRAGON, il décide alors de le mettre de côté. Il retourne un jeton de 1 PV et pioche à nouveau. Cette fois, il obtient un ROI SQUELETTE, qu'il ne veut pas combattre non plus. Il retourne un autre jeton PV et pioche à nouveau. Cette fois, il obtient un RAT, ce qui est plus à son goût. Le DRAGON et le ROI SQUELETTE sont retournés dans le sac, et l'Alchimiste combat le RAT.

NÉ EN EXTRÊME-ORIENT, SIDHAR a commencé ses expériences scientifiques très tôt. Au fur et à mesure que ses connaissances grandissaient, il découvrit des moyens de guérir les maladies des autres, gagnant finalement une réputation qui lui valut des invitations aux cours de puissants dirigeants. Il a continué à faire progresser son métier en étudiant les anciens secrets de l'alchimie, alors même qu'il faisait avancer la science des potions comme personne ne l'avait jamais fait auparavant. Aujourd'hui âgé de 123 ans, il continue d'utiliser ses propres potions sur lui-même, maintenant la force et l'endurance surhumaines sans effets secondaires (mais les petits enfants ont peur de lui). SIDHAR est venu au Château de Karak dans l'espoir de trouver un nouvel ingrédient secret. Mais bien sûr, il serait aussi heureux de devenir fabuleusement riche afin qu'il puisse financer des expériences dont personne d'autre ne rêverait.

## DOCTOR SIDHAR – THE ALCHEMIST

**Skin of Steel:** The Alchemist's potions make him tough. When he loses a battle, he will not lose HP unless he lost the battle by 3 or more.

**Example:** The Alchemist fights a MUMMY with strength 7. He needs an 8 or better to win. If his total power is 6 or 5, he loses, but takes no damage. The Alchemist will take damage in a fight with the MUMMY only if his total power is 4 or less.

**Transformation:** After drawing a token from the bag, the Alchemist can set it aside and draw a different one instead. Each use of this skill costs 1 HP. It can be used multiple times. Once the Alchemist accepts the drawn token, return the set-aside tokens to the bag. (If the Alchemist uses his last HP on this skill, he falls unconscious – he places the token, but does not interact with it this turn.)

**Example:** The Alchemist's player draws a DRAGON for the room he just discovered. He's not strong enough to defeat the DRAGON, so he decides to set it aside. He flips over 1 HP token and draws again. This time he gets a SKELETON KING, which he doesn't want to fight either. He flips over another HP token and draws again. This time he gets a RAT, which is more to his liking. The DRAGON and the SKELETON KING are returned to the bag, and the Alchemist will fight the RAT.

BORN IN THE FAR EAST, SIDHAR began his scientific experiments at a very early age. As his knowledge grew, he discovered ways to heal others' maladies, eventually gaining a reputation that earned him invitations to the courts of powerful rulers. He continued to advance his craft by studying the ancient secrets of alchemy, even as he advanced the science of potions like no one ever had before. Now 123 years old, he continues to use his own potions on himself, maintaining superhuman strength and endurance with no side effects (except that small children are afraid of him). SIDHAR has come to Karak Castle in the hope of finding a new secret ingredient. But of course, he'd also be happy to become fabulously wealthy, so he could fund experiments that no one else would even dream of.

## DOKTOR SIDHAR – ALCHEMIK

**Stalowa skóra:** Mikstury Alchemika wspomagają jego odporność na obrażenia. Jeśli Alchemik przegra walkę o mniej niż 3 punkty, nie straci PW.

**Przykład:** Alchemik walczy z mumią o sile 7. Aby wygrać potrzebuje uzyskać wynik 8 lub więcej. Jeżeli więc uzyska 6 lub 5 punktów przegra, ale nie straci PW. Jeśli uzyska 4 lub mniej punktów przegra i straci PW.

**Transformacja:** Po wyciągnięciu żetonu z woreczka, Alchemik może odłożyć go na bok i wylosować inny. Każde użycie tej umiejętności wymaga stracenia 1 PW. Można używać jej wielokrotnie. Kiedy Alchemik zaakceptuje wylosowany żeton, pozostałe należy odłożyć ponownie do woreczka. Jeżeli w wyniku użycia tej umiejętności Alchemik straci przytomność, umieszcza żeton na planszy ale nie wykonuje już żadnej akcji.

**Przykład:** Alchemik odkrywa nowe pomieszczenie i wyciąga żeton SMOKA. Nie ma wystarczającej siły, aby go pokonać, wydaje więc 1 PW, odkłada smoka na bok i losuje ponownie. Wyciąga z woreczka KRÓLA SZKIELETÓW, z którym również nie

chce walczyć. Wydaje więc kolejny PW, odkłada króla na bok i losuje po raz trzeci. Tym razem wyciąga SZCZURA z którym chce walczyć, kontynuując więc swoją turę. SMOK i KRÓL SZKIELETÓW wracają do woreczka.

URODZONY NA DALEKIM WSCHODZIE SIDHAR rozpoczął swoje eksperymenty już w bardzo młodym wieku. Gdy jego wiedza rosła, odkrywał nowe sposoby leczenia chorób, zyskując rozgłos i reputację, która przyniosła mu zaproszenia na dwory potężnych władców. Kontynuował naukę, studiując starożytne tajemnice alchemii – wiedzy o eliksirach, którą posiadal jak nikt wcześniej. Teraz SIDHAR ma 123 lata i nadal używa na sobie własnych mikstur, zachowując nadludzką siłę i wytrzymałość bez skutków ubocznych (poza tym, że małe dzieci się go boją). SIDHAR przybył do zamku Karak w nadziei na znalezienie nowego tajnego składnika. Ale oczywiście byłby również szczęśliwy, gdyby stał się bijęcznie bogaty, aby móc finansować eksperymenty, o których nikt inny nawet nie śnił.

## DOCTOR SIDHAR – ALCHEMISTUL

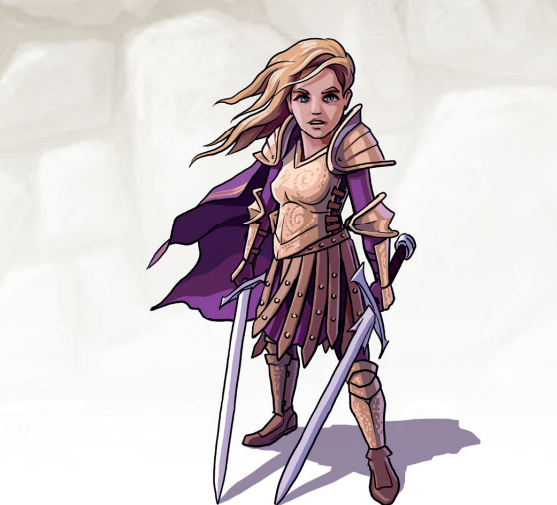
**Piele de oțel:** Alchimistul a devenit rezistent datorită poțiunilor sale. Când este invins în luptă, acesta nu va pierde un jeton viață decât dacă este o diferență mai mare de 3 puncte între puterea sa totală de atac și cea a adversarului.

**Exemplu:** Alchimistul se luptă cu o MUMIE cu puterea de atac 7. Pentru a câștiga, rezultatul aruncării cu zarurile trebuie să fie 8 sau mai mult. Dacă puterea sa totală de atac este 5 sau 6, acesta va pierde, dar nu va suferi daune. Dacă puterea totală de atac a Alchimistului este 4 sau mai mică, atunci el va pierde un jeton viață.

**Transformare:** După extragerea unui jeton din săculeț, Alchimistul îl poate pune deoparte (dacă nu este mulțumit de alegerea sa) și extrage un nou jeton. Fiecare utilizare a acestei abilități costă 1 jeton viață și poate fi folosită de mai multe ori. După ce acceptă jetonul extras, Alchimistul va returna în săculeț jetoanele puse deoparte. (Dacă va pierde ultimul jeton viață în timpul folosirii acestei abilități, Alchimistul va deveni inert – pleazăză jetonul pe noua plăcuță, dar nu va interacționa cu el în timpul acestei runde.)

**Exemplu:** Pentru plăcuța nou descoperită, Alchimistul extrage din săculeț DRAGONUL. Acesta nu este suficient de puternic pentru o luptă și decide să îl lase deoparte. Pierde un jeton viață și extrage din nou. De data aceasta, extrage un SCHELET DE REGE, dar nu dorește să se lupte nici cu el. Va pierde încă un jeton viață și va extrage din nou. Acum extrage un ȘOBOLAN URIAȘ, care îi este pe plac. DRAGONUL și SCHELETUL DE REGE se vor întoarce în săculeț, iar Alchimistul se va lupta cu ȘOBOLANUL URIAȘ.

NĂSCUT ÎN ORIENTUL ÎNDEPĂRTAT, SIDHAR și-a început experimentele științifice la o vârstă fragedă. Pe măsură ce îi creșteau cunoștințele, a descoperit noi moduri de a vindeca bolile semenilor săi, construindu-și o reputație care i-a adus invitații la curțile marilor domnitori. A continuat să-și dezvolte meșteșugul studiind secretele străvechi ale alchimiei, cu toate că a dezvoltat știința poțiunilor așa cum nimeni nu a mai făcut-o vreodată. Acum, la cei 123 de ani ai săi, continuă să folosească poțiunile sale pe el însuși, menținându-și o putere și o rezistență supraomenești, fără efecte secundare (exceptând doar frica pe care o inspiră copiilor mici). SIDHAR a ajuns la Castelul Karak cu speranța găsirii unui nou ingredient secret. Desigur, ar fi foarte fericit și să devină deosebit de bogat, pentru a putea finanța experimente la care nimeni nu ar visa.



## ELSPETH – BOJOVNICE

**Bojová finta:** Bojovnice je už od útlého věku trénovaná v umění boje se dvěma meči. Při každém souboji s nestvůrou může znovu hodit jednou z kostek v případě, kdy jí výsledek prvního hodů nevyhovuje. V takovém případě se počítá až výsledek opravného hodu.

**Repozice:** Bojovnice se může přesunout skrze destičku katakomby obsahující žeton nestvůry. Na aktivaci této schopnosti spotřebuje jeden pohybový krok a utratí jeden život. Po použití této schopnosti přesuňte figurku Bojovnice na destičku sousedící s destičkou obsahující nestvůru. Tuto vlastnost lze využít i při vstupu do neprobádané oblasti. Pokud Bojovnice do neprobádané oblasti takto vstoupí, postupujte podle standardních pravidel pro vstup do neprobádané oblasti.

ELSPETH JE JEDINOU DCEROU mocného vladaře Západní říše. Jeho vzdušné paláce však pro ni byly těsným vězením. Zatímco její tři bratři vyprávěli v hodovních síních o svých velkolepých dobrodružstvích, krásné princezně byl souzen jen zpěv a vyšívání. ELSPEETH se však s takovým údělem smířit nehodlala. S tajnou pomocí králova zbrojnístra se noc co noc cvičila v boji s mečem – nejdřív jedním, pak i dvěma zároveň. Byl to právě její učitel, který princezně pověděl o neklidu za velkým mořem, šířícím se z trosk hradu Karak. ELSPEETH zbrojmistrův příběh nadchl – zatoužila dokázat, že i žena je schopna uskutečnit slavný hrdinský čin stejně dobře, ne-li lépe než muži. V den osmnáctých narozenin se vyplížila z paláce, v přestrojení pronikla na palubu malé karavely a vyplula za dobrodružstvím.

## ELSPETH – BOJOVNÍČKA

**Bojová finta:** Bojovnička bola už od útlého veku trénovaná na boj s dvoma mečmi. Pri každom súboji s netvorom môže znovu hodiť jednu z kociek, ak jej výsledok prvého hodu nevyhovuje. V takom prípade sa počíta až výsledok opravného hodu.

**Repozícia:** Bojovnička sa môže presunúť cez doštičku katakomb, ktoré obsahuje jeden žetón netvora. Na aktiváciu tejto schopnosti spotrebuje jeden pohybový krok a stratí jeden život. Po použití tejto schopnosti presuňte figurku Bojovničky na políčko susediace s políckom, kde sa nachádza netvor. Túto vlastnosť môžete využiť aj pri vstupe do neprebádané oblasti. Ak Bojovnička do neprebádané oblasti takto vstúpi, postupujte podľa štandardných pravidiel na vstup do neprebádané oblasti.

ELSPETH JE JEDINOU DCÉROU mocného kráľa Západnej ríše. Jeho vzdušné paláce však boli pre ňu tesným väzením. Zatiaľ čo jej bratia rozprávali v hodovních sieňach o svojich veľkolepých dobrodružstvách, krásnej princeznej bolo sídnené venovať sa len spevu a vyšívaniu. Tvrdohlavá ELSPEETH sa však s takým údelom nehodlala zmieriť. S tajnou pomocou kráľovho zbrojmajstra sa noc čo noc cvičila v boji s mečom – najskôr s jedným, potom si s dvoma navzájom. Bol to práve jej učiteľ, kto jej prezradil o nepokoji za veľkým morom, šíriacim sa z trosiek hradu Karak. Zbrojmajstrov príbeh princeznu ELSPEETH nadchol – zatúžila dokázať, že aj žena je schopná slávnych hrdinských činov minimálne tak dobre, ak nie lepšie, ako muži. V deň svojich osmnástych narodenín sa vykrala z paláca, v prestrojení prenikla na palubu malej karavely a vyplávala za dobrodružtvom.

## ELSPETH – DIE KRIEGERPRINZESSIN

**Kampfkunst:** Die Kriegerprinzessin wurde von Kindesbeinen an im Doppel-Schwertkampf unterrichtet. In jedem Kampf kann ELSPEETH einen ihrer Würfel neu werfen, wenn ihr das Ergebnis nicht zusagt. Wenn sie das tut, muss sie den neu gewürfelten Wert verwenden.

**Taktische Neupositionierung:** Die Kriegerprinzessin kann sich durch eine Platte hindurchbewegen, auf der sich ein Monster befindet. Dies kostet sie einen Schritt und ein Leben. Danach wird die Kriegerprinzessin auf eine Platte bewegt, die an diejenige angrenzt, durch die sie sich gerade hindurchbewegt hat. Diese Fähigkeit kann auch verwendet werden, wenn sie ein unentdecktes Gebiet betritt; in diesem Fall gelten die Regeln für das Betreten des unentdeckten Gebiets.

ELSPETH IST DIE EINZIGE TOCHTER des mächtigen Herrschers der Westlichen Königreiche. Leider erwies sich dessen luftige Paläste für sie eher als Gefängnis. Während ihre Brüder Geschichten von ihren mutigen Abenteuern erzählten, wurde die schöne Prinzessin im Singen und Nähen unterwiesen. Doch dies sollte nicht das Schicksal der eigensinnigen ELSPEETH sein. Mit heimlicher Unterstützung des königlichen Waffenmeisters übte sie sich jede Nacht im Schwertkampf – zunächst mit einem, recht bald aber mit zwei Schwertern. Dieser Lehrer war es auch, der ELSPEETH von dem Bösen erzählte, welches jenseits des großen Meeres in der Burg Karak lauerte. Die Prinzessin war sofort fasziniert – und sehnte sich plötzlich nach ihrer eigenen Heldengeschichte, in der eine Frau denselben Sieg erringen kann wie die Männer; oder sogar einen noch viel größeren! Am Tag ihres 18. Geburtstages schlich sie sich aus dem Palast davon und segelte auf einem kleinen Schoner in ihr eigenes Abenteuer.

## ELSPETH – LA PRINCESSE GUERRIÈRE

**Finesse de bataille :** La Princesse Guerrière a été formée à la technique de la double manipulation d'épée depuis son enfance. Dans chaque combat elle peut relancer l'un de ses dés si le lancer n'est pas à son goût. Si c'est le cas, elle doit utiliser la valeur relancée.

**Repositionnement tactique :** La Princesse Guerrière peut traverser une tuile contenant un monstre pour le coût d'un mouvement et d'un PV. Ensuite, la Princesse Guerrière est déplacée sur une tuile adjacente à la tuile qu'elle a ainsi traversée. Cette compétence peut être utilisée même en entrant dans une zone inconnue; dans ce cas, utilisez les règles pour l'entrée dans une zone inconnue.

ELSPETH EST LA FILLE UNIQUE du puissant souverain des Royaumes de L'Ouest. Hélas, ses palais aérés étaient plutôt une prison étroite pour elle. Pendant que ses frères racontaient leurs aventures courageuses, la belle princesse apprenait à chanter et à coudra. Mais cela ne devait pas être la destinée pour la tenace ELSPEETH. Avec l'aide secrète du maître d'armes du roi, elle pratiquait le maniement de l'épée tous les soirs – d'abord avec une, puis bientôt avec deux épées. Ce fut son professeur qui raconta à la princesse le mal qui rôdait sur la Grande Mer et dans le Château de Karak. Elspeth a été charmée par l'histoire du maître d'armes – quand soudain, elle désira son propre récit héroïque où une femme docile peut atteindre la même victoire que les hommes; voire une victoire plus grande! Le jour de son 18e anniversaire, elle se faufila hors du palais et sur une petite goélette, elle navigua pour sa propre aventure.

## ELSPETH – WARRIOR PRINCESS

**Dual Wielding:** The Warrior Princess is skilled in the art of misdirection. In every combat she can reroll one of her die if the roll is not to her liking. If she does, she has to use the rerolled value.

**Tactical Reposition:** The Warrior Princess can charge past monsters. For a cost of 1 move and 1 HP, she can move through a tile with a monster and onto a tile adjacent to the monster. She can do this even when the adjacent tile is undiscovered (in which case, follow the usual rules for moving into an undiscovered zone).

ELSPETH IS THE ONLY DAUGHTER of the mighty ruler of the Western Kingdoms. Alas, its airy palaces were, for her, more like a prison. While her brothers were telling stories of their brave adventures, the beautiful princess was taught how to sing and sew. But this was not to be the destiny for stubborn ELSPEETH. With the secret help of the king's master-at-arms, she practiced her swordsmanship every night – at first with one, but soon with two swords. It was her very teacher who told the princess about the evil across the Great Sea, lurking in the castle Karak. Elspeth was charmed by the master-at-arms' tale. She longed for her own tale, a story in which a woman could achieve as much glory as a man. Or perhaps even more! On the day of her 18th birthday, she sneaked out of the palace and on a small schooner she sailed for her own adventure.

## ELSPETH – WOJOWNICZA KSIĘŻNICZKA

**Finezja:** Wojownicza Księżniczka od dziecka uczyła się techniki walki dwoma mieczami. W każdej walce może przerzucić jedną kość. Zawsze musi zaakceptować drugi wynik.

**Taktyczne przemieszczenie:** Wojownicza Księżniczka może przejść przez pomieszczenie z potworem nie zatrzymując się – za cenę 1 punktu ruchu i 1 PW – do pomieszczenia obok. Może skorzystać z tej umiejętności również w przypadku wchodzenia na nieodkryte pola. W tym przypadku skorzystaj ze standardowych zasad odkrywania pomieszczenia.

ELSPETH TO JEDYNA CÓRKA potężnego władcy Zachodnich Królestw. Niestety, przestrome sale palacu wydawały jej się zawsze więzieniem. Podczas gdy jej bracia opowiadali historie o swoich odważnych przygodach, piękna księżniczka uczyła się śpiewać i szyć. Ale przeznaczenie szykowało dla upartej ELSPETH inny los. Z pomocą członka Gwardii Królewskiej ELSPETH potajemnie uczyła się władać najpierw jednym, a wkrótce dwoma mieczami. To ów nauczyciel opowiedział księżniczce o złu, czającym się nad Wielkim Morzem, w zamku Karak. ELSPETH – oczarowana opowieścią zapagnęła zmienić swoje przeznaczenie. Zamiast potulną dziewczyną zapagnęła zostać bohaterką, taką samą jak jej bracia – a nawet lepszą! Dlatego w dniu swoich 18 urodzin wymknęła się z palacu i na małym szkunerze wypłynęła na poszukiwanie przygód.

## ELSPETH – PRINȚESA RĂZBOINICĂ

**Ambidextrie:** PrinȚesa Războinică este cuscută în arta inducerii în eroare. În fiecare luptă, ea poate arunca din nou cu unul dintre zaruri, dacă nu îi convine primul rezultat. Dacă va face acest lucru, va lua în considerare rezultatul celei de-a doua aruncări.

**Repoziționare tactică:** PrinȚesa Războinică poate trece pe lângă monștri. Costul este de 1 mutare și 1 jeton viață pentru a traversa o plăcuță pe care se află un monstru ca să ajungă pe cea adiacentă. Această abilitate poate fi folosită și pentru a ajunge pe o plăcuță nedescoperită încă (caz în care vor fi urmate regulile de joc obișnuite pentru deplasarea într-o zonă nedescoperită)

ELSPETH ESTE UNICA FIICĂ a marelui domnitor al Regatelor Vestice. Din păcate, palatele grandioase au fost mai mult o închiisoare pentru aceasta. În timp ce frații ei spuneau povești despre aventurile lor curajoase, frumoasă prinȚesă a fost învățată să cânte și să coasă. Dar nu va fi acesta destinul ambițioasei ELSPETH. Cu ajutorul pe care îl a oferit în secret maestrul armurier al regelui, ea și-a exersat în fiecare seară abilitățile de spadasiină – prima dată cu una, apoi cu două săbii. Însuși maestrul i-a spus prinȚesei despre răul de dincolo de Marea Vastă, care pândește în Castelul Karak. ELSPETH a fost fermecată de povestea maestrului și tânjea după propria sa poveste, una în care o femeie poate obține la fel de multă glorie ca un bărbat. Sau poate chiar mai multă! În ziua celei de-a 18-a aniversării, ea s-a furișat afară din palat și a navigat pe o mică goeletă spre propria ei aventură.



## KIRIMA – LOVKYŇĚ ŠELEM

**Ochránkyňe:** Lovkyňe šelem se může přemístit na pole, na kterém se nachází libovolný hrdina, jemuž chybí alespoň jeden život. Po přesunu tomtomu hrdinovi Lovkyňe šelem jeden život vyléčí. Přesun a vyléčení života spotřebuje jeden krok pohybu Lovkyňe šelem.

**Příklad:** Alchymista v minulém tahu bojoval proti králi kostlivců, soubor prohrál, a přišel tak o jeden život. Lovkyňe šelem se rozhodne použít schopnost „Ochránkyňe“, přesune se na pole, kde stojí Alchymista, a vyléčí mu jeden život. Poté pokračuje ve zbývajících krocích a může tak například vyrazit do boje s králem kostlivců a zvládnout to, s čím si Alchymista neporadil.

**Bojový skok:** Vždy, když bojuje s již objevenou nestvůrou (tzn. takovou, která nebyla tažena v tahu Lovkyňe šelem), přičítá Lovkyňe šelem +1 k síle svého útoku.

**Příklad:** Lovkyňe šelem chce bojovat s králem kostlivců, s nímž si neporadil Alchymista v předcházejícím příkladu. Síla krále kostlivců je 10. Výsledek hoďu kostkou činí 10, o remízu se však nejde. Nestvůra již totiž byla objevena, a Lovkyňe šelem tak přičítá ještě bonus +1 k síle svého útoku. Výsledná síla jejího útoku tak činí 11, což stačí na to, aby krále kostlivců porazila.

SESTRY KIRIMA A NUAVA PŘIŠLI O SVÉ RODIČE PŘIŠLI již v dětství. Společně se pak protloukaly nekonečnými ledovými pláněmi. Ta starší z nich, NUAVA, se vždy zodpovědně starala o mladší sestru a naučila ji, jak přežít v nehostinném prostředí. KIRIMA pomáhala při lovu a brzy se starší sestře v této disciplíně vyrovnala. Spolu byly silné a myslely si, že je nikdo nedokáže přemoci. Jednoho dne však narazily na nejobávanější severskou šelmu – nanooka. Boj byl neúspěšný, obě sestry při něm utrpěly řadu zranění, ale nakonec nestvůru pokorily. Cena za to však byla velká – ve stejnou chvíli, kdy nanook vydechl naposledy, zemřela i NUAVA. KIRIMA se poté zapřísahala, že zbaví svět všech krvavých šelem a nestvůr. Ty nejhorší přý číhají v dávném obydlí z kamene, jež leží v zemi, kde nikdy neviděli sníh a led.

## KIRIMA – LOVKYŇA ŠELIEM

**Ochránkyňa:** Lovkyňa šeliem sa môže premiestniť na pole, na ktorom sa nachádza libovoľný hrdina, ktorému chýba aspoň jeden život. Po presune tomtomu hrdinovi Lovkyňa šeliem jeden život „vylieči“. Přesun a vyliečení života spotrebuje jeden krok pohybu Lovkyne šeliem.

**Příklad:** Alchymista v minulom tahu bojoval proti kráľovi kostlivcov, súboj prehral a prišiel tak o jeden život. Lovkyňa šeliem sa rozhodne použiť schopnosť „Ochránkyňa“, presune sa na pole, kde stojí Alchymista, a vylieči mu jeden život. Potom pokračuje v zostávajúcich krokoch a môže tak napríklad vyraziť do boja proti kráľovi kostlivcov a zvládnuť to, s čím si Alchymista neporadil.

**Bojový skok:** Vždy, keď bojuje s už objaveným netvorom (tzn. takým, ktorý nebol vyťahnutý v tahu Lovkyňa šeliem), pripočíta si Lovkyňa šeliem +1 k sile svojho útoku.

**Příklad:** Lovkyňa šeliem chce bojovať s KRÁLOM KOSTLIVCOV, s ktorým si neporadil Alchymista v predchádzajúcom príklade. Síla KRÁLA KOSTLIVCOV je 10. Výsledok hoďu kockou je 10, o remízu však nejde. Netvor už bol objavený a Lovkyňa šeliem si tak pripočíta ešte bonus +1 k sile svojho útoku. Výsledná síla jej útoku je teda 11, čo stačí na to, aby KRÁLA KOSTLIVCOV porazila.

SESTRY KIRIMA A NUAVA PŘIŠLI O SVOJICH RODIČOV už v dětstve. Společně sa potom pretlkali nekonečnými ledovými pláněmi. Starší z nich, NUAVA, sa vždy zodpovědně starala o mladší sestru a naučila ju, ako přežiť v nehostinnom prostredí. KIRIMA pomáhala pri love a čoskoro sa sestře v tejto disciplíne vyrovnala. Spolu boli silné a mysleli si, že ich nikto nedokáže přemocť. Jedného dňa však narazili na najobávanejšiu severkú šelmu – nanooka. V neúspešnom boji obe sestry utrpeli veľa zranení, ale napokon netvora porazili. Cena za to však bola prívysoká – v tej istej chvíli, keď nanook vydýchol naposledy, zomrela i NUAVA. KIRIMA sa potom zaprisahala, že zbaví svet všetkých krvlavých šeliem a netvorov. Tie najhoršie vraj číhajú v dávnom obydlí z kameňa, čo leží v zemi, kde nikdy nevideli sneh a ľad.

## KIRIMA – DIE BESTIENJÄGERIN

**Beschützen:** Die Bestienjägerin kann andere Helden retten. In ihrem Zug kann sie sich auf ein beliebiges Feld mit einem anderen Helden bewegen, der nicht die volle Anzahl an Leben hat. Dieser Held heilt 1 Leben. (Ein ohnmächtiger Held, der auf diese Weise geheilt wird, kommt wieder zu Bewusstsein und verliert nicht seinen nächsten Zug).

**Beispiel:** Der Alchemist hat gerade 1 Leben im Kampf gegen einen KNOCHENMÄNNER-KÖNIG verloren. Die Bestienjägerin beschließt, ihre Beschützer-Fähigkeit einzusetzen. Sie bewegt sich auf die Platte mit dem Alchemisten und er erhält 1 Leben. Jetzt ist sie in der Nähe des unbesiegtten KNOCHENMÄNNER-KÖNIGS; also nutzt sie ihren nächsten Zug, um in den Raum zu gehen und zu beenden, was der Alchemist begonnen hat.

**Hinterhalt:** Wenn sie ein Monster angreift, das in einem früheren Zug aufgedeckt wurde, erhält die Bestienjägerin +1 auf ihre Kraft.

**Beispiel:** Im Kampf mit dem KNOCHENMÄNNER-KÖNIG aus dem vorherigen Beispiel würfelt die Bestienjägerin eine 10. Da der KNOCHENMÄNNER-KÖNIG bereits zu Beginn ihres Zuges da war, erhält sie +1. Noch vor dem Hinzurechnen der Waffen hat sie also eine 11, was genug ist, um einen KNOCHENMÄNNER-KÖNIG mit der Kraft 10 zu besiegen.

ALS WaisenKINDER wanderten KIRIMA und ihre ältere Schwester NUAVA durch die eisigen Ebenen. NUAVA kümmerte sich um KIRIMA und lehrte sie, in der lebensfeindlichen Umgebung zu überleben. KIRIMA lernte das Jagen schnell und war bald genauso geschickt wie ihre Schwester. Sie waren beide stark und glaubten, unbesiegtbar zu sein. Dann trafen sie auf Nanook, den mächtigen Eishären. Der Kampf war hart und erbittert und das Blut aller drei Kämpfer färbte den Schnee rot. Am Ende war Nanook besiegt, aber um den Preis von NUAVAs Leben. Nun ist KIRIMA allein und hält sich an ihren Schwur, die Welt von allen blutrünstigen Bestien und Monstern zu befreien. Sie hat gehört, dass die Schlimmsten von ihnen auf Schloss Karak hausen.

## KIRIMA – LA CHASSEUSE DE BÊTES

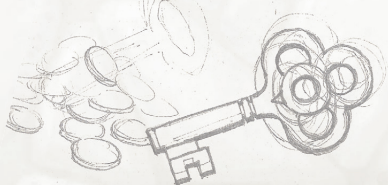
**Protection :** La Chasseuse de Bêtes peut sauver ses compagnons héros. Pour un mouvement, elle peut se déplacer sur n'importe quelle tuile avec un autre héros qui a moins que sa santé maximale. Ce héros guérit de 1 PV. (Un héros inconscient guéri de cette façon devient conscient et ne perd pas son prochain tour.)

**Exemple :** L'Alchimiste vient de perdre 1 PV en combattant un ROI SQUELETTE. La Chasseuse de Bêtes décide d'utiliser sa compétence Protection. Elle se déplacer sur la tuile de l'Alchimiste et il reçoit 1 PV. Maintenant, elle est près de ce ROI SQUELETTE vaincu, alors elle utilise alors son prochain déplacement pour se rendre dans cette pièce et finir ce que l'Alchimiste a commencé.

**Embuscade :** Lors de l'attaque d'un monstre qui a été révéilé à un tour précédent, La Chasseuse de Bêtes gagne un bonus de +1 à sa force.

**Exemple :** Dans le combat contre le ROI SQUELETTE dans l'exemple précédent, La Chasseuse de Bêtes obtient un 10. Parce que le ROI SQUELETTE était déjà là au début de son tour, elle obtient un bonus de +1. Même avant de compter les armes, elle obtient un 11, ce qui est suffisant pour vaincre un ROI SQUELETTE avec une force de 10.

ORPHELINES QUAND ELLES ÉTAIENT ENFANTS, KIRIMA ET SA SŒUR AÎNÉE NUAVA erraient dans les plaines glacées. NUAVA a pris soin de KIRIMA et lui a appris à survivre dans la terre inhospitalière. KIRIMA a appris à chasser et a bientôt égalé l'habileté de sa sœur. Les deux étaient fortes, et elles croyaient que rien ne pouvait jamais les vaincre. Puis elles ont rencontré Nanook, l'ours polaire gargantuesque. La bataille fut violente et féroce. Le sang des trois combattants entacha la neige. Finalement, Nanook a été vaincu, mais seulement au prix de la vie de NUAVA. Maintenant seule, KIRIMA a juré de débarrasser le monde de toutes les bêtes et monstres sanguinaires. Elle a entendu dire que le pire d'entre eux se cache dans le Château de Karak.



## KIRIMA – THE BEAST HUNTER

**Protector:** The Beast Hunter can rescue her fellow heroes. As a move, she can relocate herself to any tile with another hero who has less than full health. That hero heals 1 HP. (An unconscious hero healed in this way becomes conscious and does not lose their next turn.)

**Example:** The Alchemist has just lost 1 HP fighting a SKELETON KING. The Beast Hunter decides to use her Protector skill. She moves to the Alchemist's tile and he gains 1 HP. Now she's near the undefeated SKELETON KING; so she uses her next move to go into that room and finish what the Alchemist started.

**Ambush:** When attacking a monster that was revealed on an earlier turn, the Beast Hunter gains a bonus of +1 to her strength.

**Example:** In the fight with the SKELETON KING from the previous example, the Beast Hunter rolls a 10. Because the SKELETON KING was already there at the start of her turn, she gets a +1 bonus. Even before counting any weapons, she has an 11, which is enough to defeat a skeleton king with strength 10.

ORPHANED AS CHILDREN, KIRIMA AND HER OLDER SISTER NUAVA wandered the icy plains. NUAVA took care of KIRIMA and taught her how to survive in the inhospitable land. KIRIMA learned to hunt, and soon equalled her sister's skill. Both were strong, and they believed that nothing could ever defeat them. Then they met Nanook, the gargantuan polar bear. The battle was violent and fierce. Blood from all three combatants stained the snow. In the end, Nanook was defeated, but only at the cost of NUAVA's life. Now alone, KIRIMA has sworn to rid the world of all bloodthirsty beasts and monsters. She has heard that the worst of these lurk in Karak Castle.

## KIRIMA – ŁOWCZYNI BESTII

**Obrońca:** Łowczydni Bestii może ratować innych bohaterów. W ramach ruchu może przenieść się na dowolny kafelek z innym bohaterem, który ma mniej niż pełne zdrowie. Kirima leczy mu 1 PW. (Uzdrowiony w ten sposób nieprzytomny bohater odzyskuje przytomność i nie traci kolejnej tury).

**Przykład:** Alchemik właśnie stracił 1 PW w walce z KRÓLEM SZKIELETÓW. Łowczydni decyduje się użyć swojej umiejętności Obrońca. Porusza się na kafelek Alchemika, a on zyskuje 1 PZ. Teraz Łowczydni jest blisko niepokonanego KRÓLA SZKIELETÓW, więc wykorzystuje swój następny ruch by wejść do jego pomieszczenia i dokończyć to, zaczął Alchemik.

**Zasadzka:** Atakując potwora, który został ujawniony we wcześniejszej turze, Łowczydni zyskuje premię +1 do swojej siły.

**Przykład:** W walce z KRÓLEM SZKIELETÓW z poprzedniego przykładu Łowczydni Bestii wyrzuca 10. Ponieważ Król był tam już na początku jej tury, otrzymuje premię +1. Jeszcze przed policzeniem broni ma 11, co wystarczy, aby pokonać Króla o sile 10.

OSIEROCONE JAKO DZIECI KIRIMA I JEJ STARSZA SIOSTRA NUAVA wędrowały po lodowych równinach. NUAVA zaopiekowała się Kirimą i pokazała jej, jak przetrwać w niegościnnej krainie. KIRIMA nauczyła się polować i wkrótce dorównała umiejętności swojej siostry. Obie były bardzo silne i wierzyły, że nic ich nigdy nie pokona. Potem spotkały Nanooka, gigantycznego niedźwiedzia polarnego. Bitwa była gwałtowna i zacięta. W końcu Nanook został pokonany, ale niestety – kosztem życia NUAWY. KIRIMA przysięgła więc uwolnić świat od wszystkich bestii i potworów. Słyszała, że najgorsze z nich czają się w zamku Karak.

## KIRIMA – UCIGAȘA DE BESTII

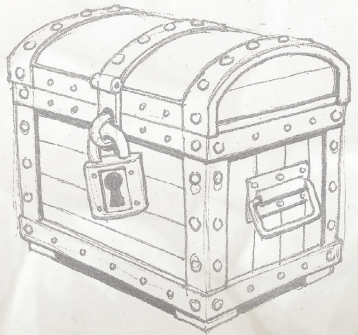
**Protectie:** Ucigașa de bestii poate salva ceilalți eroi. Folosind o mutare, ea se poate transfera direct pe o plăcuță pe care se află un alt erou, care are minim unul dintre jetoanele viață întors pe partea cu craniu. Acel erou se va vindeca (va întoarce pe partea cu inimă un singur jeton viață). De asemenea, un erou inert devine activ și nu își pierde următoarea rundă.

**Exemplu:** Alchimistul a pierdut un jeton viață în lupta cu un SCHELET DE REGE. Ucigașa de bestii decide să-și folosească abilitatea de Protecție – se transferă pe plăcuța pe care se află Alchimistul, iar acesta își recapătă jetonul viață pierdut. Acum, ea se află lângă SCHELETUL DE REGE care nu a fost învins. Își va folosi următoarea mutare pentru a intra în acea încăpere și pentru a termina ce a început Alchimistul.

**Ambuscadă:** Când atacă un monstru care a fost descoperit anterior, Ucigașa de bestii va adăuga +1 la puterea sa totală de atac.

**Exemplu:** În lupta cu SCHELETUL DE REGE din exemplul anterior, rezultatul aruncării cu zarurile este 10. Pentru că SCHELETUL se afla deja acolo la începutul rundeii sale, Ucigașa primește un bonus de +1 la puterea totală de atac. Chiar înainte de a adăuga armele la totalul puterii sale, ea are deja 11, ceea ce este suficient pentru a învinge SCHELETUL, care are puterea totală de atac 10.

RĂMASE ORFANE DE CÂND ERAU COPII, KIRIMA ȘI SORA SA MAI MARE, NUAVA, au ctreierat câmpiile înghețate. NUAVA a avut grijă de KIRIMA și a învățat-o să supraviețuiască pe pământurile vitrege. KIRIMA a învățat să vâneze și curând a egalat abilitățile surorii sale. Ambele erau puternice și credeau că nimic nu le poate învinge vreodată. Apoi l-au întâlnit pe Nanook, ursul polar uriaș. Lupta a fost violentă și feroce. Sângele celor trei a pătat zăpada. Într-un final, Nanook a fost învins, dar cu prețul vieții NUAVEI. Acum singură, KIRIMA a jurat să scape lumea de toate bestiile și monștrii înșețaiți de sânge. A auzit că cea mai rea dintre ele pândește în Castelul Karak.



## PRAVIDLA THE RULEBOOK



Autor: Petr Mikša  
Ilustrații: Roman Hladík  
DTP: Marek Píza  
Preklad do slovenčiny: Mgr. Jana Puškáčová  
Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk  
English translation: Jason Holt  
Deutsche Übersetzung: Textguru.eu (Corinna Spellerberg)  
Traducerea în limba română: Traduction française: Gus & Co  
Ideal Board Games (www.ibg.ro)

