

# Karak

## Regent





# KARAK: IL REGGENTE

## REGOLE DEL GIOCO

**D**A DOVE VENGONO GLI SCHELETRI RISORTI E IL TERRIFICANTE DRAGONE negli abissi profondi di Karak? La risposta si nasconde nei rotoli coperti di polvere che parlano di un sovrano crudele che bramava potere e ricchezza. Tutto il paese soffriva sotto il suo regno, perciò alcuni eroi tentarono di fermarlo. Si diressero verso il castello e nessuno li rivide mai più. Tuttavia, portarono a termine con successo la loro missione: il padrone di Karak sparì. Nessuno sa con certezza cosa sia accaduto. Si dice, però, che, grazie alla magia oscura da lui utilizzata, sia rimasto in bilico tra la vita e la morte e che stia ancora aspettando di risorgere tra i vivi...

KARAK: IL REGGENTE è un'espansione del gioco che consiste in 4 nuovi eroi, 2 nuovi mostri, 2 nuovi oggetti, 2 nuovi tipi di stanze e una modalità di gioco alternativa chiamata *Il padrone di Karak*. Per giocare a KARAK: IL REGGENTE, basta aggiungere i nuovi componenti al gioco di base.

### COMPONENTI DEL GIOCO

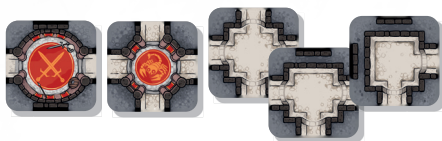
- 1** 4 figurine degli eroi con rispettivi piedistalli
- 2** 18 tavolette delle catacombe (6 arene, 4 camere maledette, 8 stanze)
- 3** 4 carte degli eroi
- 4** 1 figurina del Padrone di Karak con piedistallo
- 5** 1 carta del Padrone di Karak
- 6** 8 gettoni dei mostri (6 pipistrelli, 2 scheletri - maghi)

### LE CAMERE DEL PADRONE DI KARAK

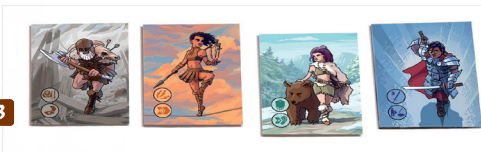
KARAK: IL REGGENTE espande il gioco con due nuove stanze che abbiamo chiamato "le camere del padrone di Karak". Si tratta di un'arena da combattimento e di una camera maledetta.



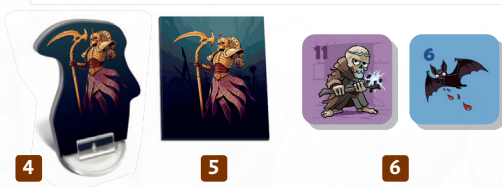
1



2



3



4

5

6

### L'arena da combattimento



Al primo ingresso nell'arena da combattimento, il giocatore dovrà scegliere un avversario da sfidare in duello. Poi sposterà la figurina dell'avversario vicino alla figurina del proprio eroe.

Il duello si svolge in modo analogo ai combattimenti contro i mostri, ma con la sola differenza che il valore che deve superare rappresenta



la forza complessiva di attacco dell'eroe avversario. Il primo a contare i punti ottenuti con il tiro sarà il giocatore che è entrato nell'arena da combattimento – in quel momento dovrà anche decidere se utilizzare qualcuno dei suoi incantesimi o le abilità dell'eroe. Poi, punti ottenuti dal tiro dovranno essere contati dall'avversario sfidato a duello nell'arena.

Il vincitore del duello potrà prendere dall'avversario sconfitto un *tesoro* o *qualsiasi* altro oggetto o incantesimo. Allo stesso tempo, il giocatore sconfitto perderà una vita. Se il duello dovesse finire in parità, nessuno otterrà nulla e perderà nulla. Terminato il combattimento, le figurine di entrambi i giocatori rimarranno sulla casella dell'arena da combattimento.

L'arena da combattimento si attiva soltanto al primo ingresso. Una volta terminato il combattimento, la casella rimarrà disattivata e funzionerà come un corridoio qualsiasi.

*Nota:* durante il duello nell'arena da combattimento, è possibile utilizzare tutte le abilità di combattimento degli eroi! Se non è contento del risultato del primo tiro, il Guerriero potrà tirare di nuovo i dadi. La Ladra vince il combattimento anche in caso di pareggio. L'Indovina somma 1 punto se è entrata nell'arena da combattimento con il primo passo oppure se è stata sfidata a duello da un avversario, ecc. Un eroe colpito da maledizione non può utilizzare le proprie abilità.

## La camera colpita da maledizione



Ogni giocatore arrivato sulla casella della *Camera maledetta* tirerà un dado. Se con il tiro del dado dovesse ottenere da 1 a 3, il suo eroe verrà colpito dalla maledizione di Karak – il giocatore prenderà il gettone della maledizione e potrà procedere nei passi successivi. Se dovesse ottenere da 4 a 6, eviterà la maledizione. Se sulla casella della Camera maledetta dovesse arrivare un eroe già colpito da maledizione, questi non lancerà il dado e si terrà la maledizione. La Camera maledetta rimane attiva

durante tutto il resto del gioco e ha effetto in qualsiasi giocatore che capita sulla sua casella.

*Nota:* se l'eroe dovesse tornare sulla casella della Camera maledetta a causa di un duello perso con un mostro sulla casella adiacente, il giocatore dovrà tirare di nuovo il dado.

## NUOVE DOTAZIONI



### La spina dell'oscurità

La *spina dell'oscurità* si ottiene in premio dopo aver sconfitto il pistrello gigante.

La spina dell'oscurità ferisce gli altri giocatori. Il possessore della spina dell'oscurità che intende usare questa magia sceglie uno degli altri eroi e gli toglie una vita. Una volta usata, la spina dell'oscurità va eliminata dal gioco. L'utilizzo della spina non prevede la perdita di un passo della mossa ed è possibile utilizzarla soltanto durante il proprio turno. In un turno puoi lanciare più spine dell'oscurità verso lo stesso eroe.

*Nota:* qualora HORAN perda l'ultima vita per effetto della spina dell'oscurità, la sua capacità di reincarnazione verrà valutata secondo le regole standard.



### Pugno agghiacciante

Il *pugno agghiacciante* si ottiene dopo aver sconfitto il Mago del ghiaccio.

L'utilizzo del pugno agghiacciante aggiunge due punti alla forza complessiva di attacco dell'eroe. Così come le altre magie, una volta usato, il pugno agghiacciante va eliminato dal gioco. L'utilizzo del pugno agghiacciante è possibile anche dopo il tiro del dado e nell'ambito di un combattimento è possibile utilizzare più di un pugno o combinarlo con altre magie.

*Nota:* il Mago può utilizzare il pugno agghiacciante più volte, così come i proiettili magici del gioco di base.



## NUOVI EROI

### Valduk – il Barbaro



#### Berserk:

Il Barbaro ferito entra in uno stato di trance e i suoi colpi diventano più forti. Se, in quel momento, il Barbaro dovesse avere 3 o 4 vite, la sua forza di attacco aumenterà di **un punto**.

Se invece dovesse avere soltanto 1 o 2 vite, la forza di attacco aumenterà di due punti. Durante la guarigione, il Barbaro può scegliere quante vite vuole guarire, influenzando così il proprio bonus per l'abilità di *berserk*.



#### Instancabilità:

Il Barbaro può combattere per ore intere. Se il Barbaro sconfigge un mostro e non prende la dotazione, potrà procedere ai passi successivi della propria mossa.

*Il popolo nordico bloccava da anni le ambizioni dei sovrani di Karak. Anche se VALDUK e il suo popolo non sono mai stati sconfitti, la resistenza è costata loro numerosissime vite perdute inutilmente e paesi depredati. Dell'ex fortezza imponente sono rimaste soltanto le rovine e VALDUK si avvia verso il territorio nemico per salvare i tesori del suo popolo rubati tanto tempo fa.*

### Barone Markul – il Mago guerriero



#### Maestro della spada:

Il Mago guerriero è specializzato nel combattimento con la spada. Nelle sue mani, la spada ha una **forza pari a 3**.



#### Attacco lampo:

Utilizzando tutti i 4 passi della sua mossa, il Mago guerriero può teletrasportarsi su una qualsiasi delle caselle occupate da un mostro e combattere contro di esso. In caso di sconfitta, può scegliere in quale direzione ritirarsi. Per ritirarsi, però, deve scegliere una delle caselle già scoperte.



*IL BARONE MARKUL è membro dell'Ordine dei maghi guerrieri che si sono ribellati contro la tirannia del Padrone di Karak. Quella volta, però, nonostante il sacrificio estremo di tantissimi membri dell'ordine, non riuscirono a trionfare. Il sovrano inconciliabile è rimasto bloccato nella sfera astrale e minaccia sempre di riacquisire il potere di un tempo. La lotta, iniziata in un lontano passato, deve terminare!*

### Hannah – l'Acrobata



#### Coltelli da lancio:

l'Acrobata è una maestra nel lancio dei coltelli.

Può collocare i suoi coltelli (con forza pari a 1) sulla propria tavola dell'inventario anche nelle caselle destinate agli incantesimi. Ad ogni coltello presente sulla sua tavola dell'inventario viene aggiunto **1 punto** alla sua forza d'attacco. A differenza degli incantesimi, i coltelli, una volta usati, non vanno eliminati dal gioco.



#### Sprint:

l'Acrobata è una sprinter velocissima. All'inizio della propria mossa, il giocatore, al posto del movimento normale, potrà annunciare che l'Acrobata farà uno sprint. In tal caso, potrà percorrere fino a otto caselle, a patto di non entrare in zone inesplorate.

*La giovane acrobata di nome HANNAH è arrivata con una carovana di artisti itineranti provenienti dalle pianure del lontanissimo Sud. La visione della vera avventura e della ricchezza immensa nascosta negli abissi di Karak l'ha completamente ammaliata. Il suo destino è conquistare tesori splendidi, come le era stato predetto dall'indovina della carovana, o correre tra i pericoli con la classica spiensieratezza giovanile?*

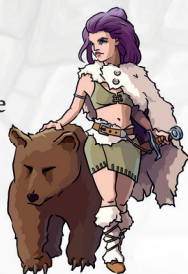
## Lady Lorraine – la Guardia di confine



### Attacco dell'orso:

la Guardia di confine ha al proprio fianco un compagno fedele.

Se, tirando il dado, **esce 1**, conta 6 punti.



### Ascolto:

Grazie alla vita selvaggia, la Guardia di confine possiede degli istinti perfettamente sviluppati. Se il giocatore dichiara che la Guardia sta ascoltando, avrà la possibilità di esplorare, al prezzo di un passo, le caselle adiacenti delle catacombe, compreso il sorteggio di un gettone dei mostri dal sacchetto; comunque non passerà sulla nuova casella. Il giocatore potrà salire sulla nuova tavoletta da lui scoperta al

prezzo di un altro passo oppure potrà dirigersi in una direzione diversa. L'ascolto può essere ripetuto più volte durante la sua mossa.

*Nota:* se, durante l'ascolto, dovesse scoprire un'arena da combattimento e poi non ci entra, capovolgere la tavoletta delle catacombe affinché risulti evidente che l'arena non è stata ancora attivata.

*LADY LORRAINE ha avuto sempre un rapporto migliore con gli animali della foresta che con gli esseri umani. Da tempo oramai non si fida più degli umani e pian piano ha smesso di interessarsi a loro. Però, quando l'irresponsabilità umana ha permesso alle forze oscure di farsi largo fino ad arrivare negli angoli della natura incontaminata, non è potuta più restare in disparte. Assieme al suo fedelissimo orso, LORRAINE parte per Karak per porre rimedio ai danni provocati dagli esseri umani.*

## VARIANTE DEL GIOCO – IL PADRONE DI KARAK

*IL PADRONE DI KARAK era un sovrano che è riuscito ad unire il paese distrutto e turbato da battaglie infinite per la conquista del territorio. I suoi sforzi hanno provocato moltissime vittime, ma alla fine l'obiettivo è stato quasi raggiunto. Restava da risolvere l'ultimo problema: il tempo. Il Padrone di Karak non aveva l'intenzione di passare il trono ad un successore. Mai.*

*Voleva assicurarsi una vita infinita e rimanere al potere per sempre. Se non fosse stato per quei maghi fastidiosi, ce l'avrebbe fatta. Dopo la battaglia, però, è rimasto intrappolato tra la vita e la morte. Da quel momento sta cercando il modo per riprendersi il trono, che nel frattempo è stato occupato da un rettile orrendo.*

Il Padrone di Karak è una variante che rende il gioco più eccitante, mantenendolo più a lungo in equilibrio. La variante Il Padrone di Karak è consigliata ai giocatori che conoscono già il gioco di base e hanno una certa padronanza delle virtù e delle abilità degli eroi.

Nel corso della partita, il ruolo del Padrone di Karak verrà assunto dal giocatore con l'eroe più debole. Il Padrone di Karak entra in gioco nel momento in cui vengono scoperte le cinque camere del Padrone di Karak (le camere del Padrone di Karak rappresentano le arene da combattimento e le camere maledette). In questo momento, dovrete identificare l'eroe più debole applicando i seguenti criteri:

1. L'eroe con il numero più basso di tesori.
2. In caso di parità, l'eroe con la forza d'attacco più bassa.
3. In caso di parità, l'eroe con il numero più basso di oggetti.
4. In caso di parità, l'eroe che con il tiro del dado ha ottenuto il numero più basso.



### ESEMPIO 1

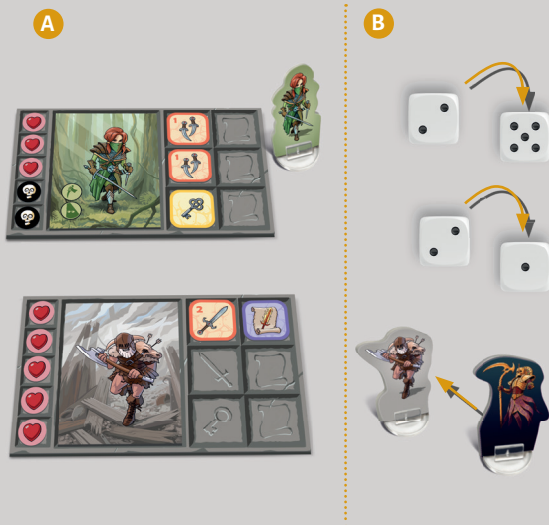
Il Mago è l'unico dei giocatori a non avere alcun tesoro nell'inventario. Lo spirito di Karak si è impossessato di lui nonostante tutte le altre dotazioni in suo possesso.



### ESEMPIO 2

**A:** La Ladra e il Barbaro non possiedono neanche un *tesoro*. Tutti gli altri giocatori hanno almeno uno o più tesori. La Ladra ha *due pugnali*, mentre il Barbaro ha soltanto *una spada*; quindi, la forza delle loro armi è uguale. La Ladra ha *una chiave*, mentre il Barbaro possiede un *proiettile magico*; entrambi, quindi, hanno lo stesso numero di altri oggetti.

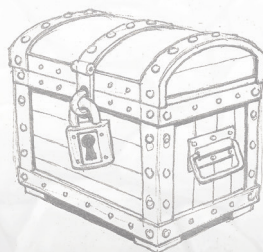
**B:** Entrambi i giocatori tirano un dado. La Ladra fa 2, così come il Barbaro. Il tiro deve essere ripetuto. Al secondo tiro, la Ladra fa 5, mentre il Barbaro soltanto 1. *Lo spirito del Padrone di Karak* si impossesserà quindi del Barbaro.



Il giocatore nel ruolo dell'eroe che è posseduto dallo spirito del Padrone di Karak dovrà scambiare la figurina e la carta del proprio eroe con quella del Padrone di Karak. Quindi:

- Il suo eroe guarirà completamente e si libererà dell'eventuale maledizione.
- Il suo eroe perderà tutte le abilità originarie (eccezione: se ci sono solo due giocatori, si terrà le dotazioni).
- Il suo eroe acquisirà le abilità di tutti gli altri eroi attualmente in gioco – nel corso della sua lunga vita, il Padrone di Karak ha acquisito molte esperienze e capacità.

Per il Padrone di Karak valgono le stesse regole degli altri eroi. Significa che ha a disposizione 4 passi di movimento, scopre le stanze, combatte contro i mostri, raccoglie e utilizza gli oggetti, può essere colpito dalla maledizione. L'obiettivo del Padrone di Karak è sempre quello di raccogliere il massimo numero di tesori. Il gioco termina sempre con la sconfitta del drago.





Albi