

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

# Karak

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Albi

 reflexshop



# A

KARAK-KASTÉLY SÖTÉT KÖRVONALAI a környező pusztaság fölé tornyosulnak. Az omladozó falak mögött hat hős küzd a szörnyek végeláthatatlan hadaival, amik a rég elfeledett, ám bizonyosan nem üres labirintusban élnek. HORAN, a hatalmas harcos, kétkezes csatabárdjával aprítja ellenfeleit, míg az ügyes ADERYN inkább körbetáncolja őket, és tőreivel oly gyorsan sújt le, ahogy a kolibri szárnyai vernek. ARGENTUS, a fehér varázsló, képes áthaladni a tömör falakon, mintha azok levegőből lennének, eközben vetélytársa, LORD XANROS, a boszorkánymester, sötét mágiával erősíti csapásait. VICTORIUS, a kardmester, elegáns piruettel szenderíti jobblétre a gonoszokat, TAIA, a látnok, pedig mindig tudja, hová lépjen, hogy ellenfelei ne árthassanak neki.

A harc hirtelen véget ér – senki sem maradt, aki kihívná a hőseinket. A hat kalandozó léptei hangosan visszhangoznak, miközben végighaladnak az árkádok alatt. Egy ismerős forma bontakozik ki a sötétségből – egy kincsesláda, mely bizonyára értékes dolgokkal lehet tele. A hősök hirtelen fegyvert rántanak, mert tudják, hogy csak az egyiküké lehet a sok-sok arany. Ám eközben egy hatalmas, szárnyas árny jelenik meg a folyosó távoli végében...

A Karak egy kalandokban bővelkedő szerepjátékos társasjáték, melyben a játékosok a rejtélyes Karak-kastély titokzatos kazamatáját fedezik fel, ahol szörnyekkel találkozhatnak és értékes kincsekre lelhetnek. A szörnyek legyőzésével a hősök új felszerelésekre tesznek szert, illetve a kincsesládák kinyitásával zsákmányt szerezhetnek. Ám a kazamatában egy félelmetes sárkány is lakik. A játék akkor ér véget, ha sikerült legyőzni a sárkányt, ekkor a legtöbb kincsel rendelkező játékos a győztes.



## JÁTÉKELEMEK

- 1** 80 térképlapka  
(beleértve a világos hátoldalú kezdőlapkát is)
  - 2** 6 figura és figuratalp
  - 3** 6 hőskártya
  - 4** 5 hóstábla
  - 5** 30 életjelző
  - 6** 1 zsák a szörnyjelzők és ládajelzők számára
  - 7** 43 szörnyjelző  
(1 SÁRKÁNY, 2 REMÉNYVESZTETT, 12 BÖRTÖNŐR CSONTVÁZ, 3 CSONTVÁZKIRÁLY, 5 CSONTVÁZHARCOS, 8 ÓRIÁSPATKÁNY, 4 ÓRIÁSPÓK, 8 MŰMIA)
  - 8** 10 lelakatoltláda-jelző
  - 9** 2 dobókocka
  - 10** 1 átokjelző
- 1 szabálykönyv



## A JÁTÉK CÉLJA

Az lesz a győztes, aki a legtöbb kincset szerzi meg. A játék akkor ér véget, amikor valaki legyőzi a leghatalmasabb ellenfelet – A SÁRKÁNYT –, majd begyűjti a kincseit, beleértve egy rubint is. Minden játékos számolja össze a ládákban szerzett kincsekért járó pontjait. A REMÉNYVESZTETT legyőzése 1 győzelmi pontot (GyP) ér; a Sárkány-rubin értéke pedig 1,5 GyP. A legtöbb GyP-t szerző játékos lesz a győztes.

## A játék előkészítése

1. Helyezzétek a *kezdőlapkát* a játéktér közepére.
2. Keverjétek meg a térképlapkákat, majd képpel lefelé fordítva alkossatok belőlük egy húzópaklit.
3. Minden játékos kap *1 hőstáblát* és *5 életjelzőt*, melyeket helyezzenek a hőstábláikra.
4. A játékosok döntsék el, hogy szabadon választanak *1-1 hőskártyát*, vagy mindenki véletlenszerűen kap *1-1-et*, ezt mindenki helyezze a hőstáblájára.
5. Helyezzétek a *hősötök figuráját* egy figuratalpba.
6. Helyezzétek a hősötök figuráját a kezdőlapkára. A figurák színe azonos a hőskártyák színével.
7. Kockadobással döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos.
8. Tegyétek a zsákba és keverjétek meg a szörny- és ládajelzőket.



## JÁTÉKMENET

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. Az aktív hősnek a köre során *4 mozgása van*, vagyis maximum 4 térképlapkányi távolságot mozoghat. E mozgások során az alábbiak történhetnek:

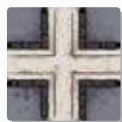
- A. **Mozgás fel nem fedezett térképlapkára**
- B. **Harc egy szörnyel**
- C. **Mozgás felfedezett térképlapkára**

### A. Mozgás fel nem fedezett térképlapkára

Amikor a hős egy fel nem fedezett területre mozog, a játékos húzzon egy térképlapkát, csatlakoztassa azt az épp elhagyott térképlapkához, majd mozgassa át a hőset az új lapkára. Az új lapkának csak ahhoz a lapkához kell illeszkednie, ahonnan a hős érkezik, más járatoknál ilyenkor kialakulhat zsákutca.

**Fontos: Karak kazamatáinak labirintusa igazán sötét hely - nem meglepő, hogy a hősök nem tudják, mi vár rájuk, mikor egy újonnan felfedezett területre lépnek.**

1. *Járat*. Amikor az új lapkán járat található, semmi különleges nem történik. A hős tovább is mozoghat, ha nem ez volt a 4. mozgás a körében. A járatok eltérő formájúak lehetnek.



2. *Terem*. Ha az új lapkán egy terem látható, a játékos húzzon *1 jelzőt a szörnyek és kincsek zsákjából*.
  - a) Ha ládát húzott, helyezze azt a lapkára, majd tovább mozoghat, amennyiben nem ez volt a 4. mozgás a körében.
  - b) Ha ládát húzott és a hősnek van kulcsa, összegyűjtheti a kincset a kulcs eldobásáért cserébe. Ebben az esetben a hős köre véget ér.
  - c) Ha szörnyet húzott, helyezze azt a lapkára, majd a hős harcba bocsátkozik vele.
3. *Teleportkapu*. Ha az új lapkán található teleportkapu (TK) és ez az egyetlen felfedezett teleportkapu a kazamatában, úgy az inaktív és nem használható. Ha több teleportkapu is található már a kazamatában, úgy a hős *1 mozgás* elköltésével átmozoghat egy másik kapu lapkájára.
4. *Varázkút*. Ha az új lapkán varázkút (VK) található, a hős *gyógyíthat* magán, ha azonnal befejezi a körét. Egyéb esetben a hős továbbmozoghat, amennyiben nem ez volt a 4. mozgás a körében.



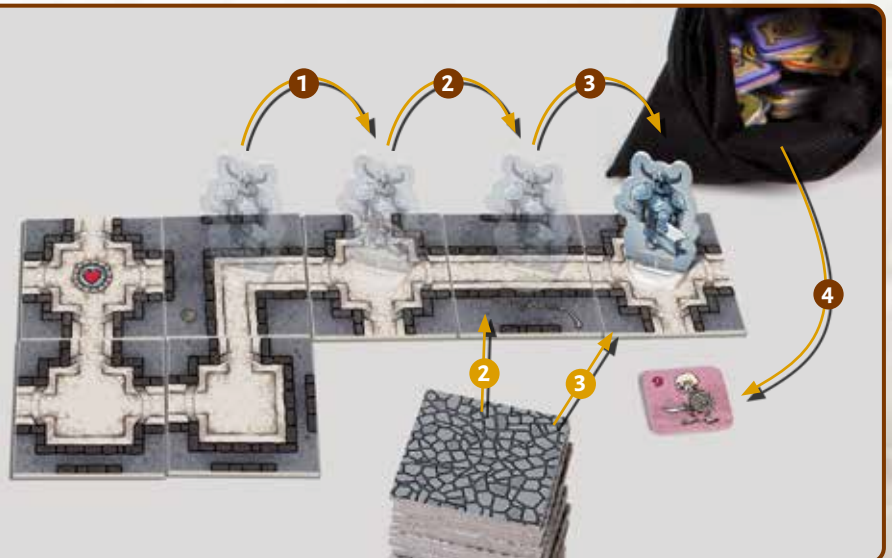
### PÉLDA A MOZGÁSRA:

Sanyi a **HARCOSSAL** van. Négy mozgás áll a rendelkezésére a körében. Az első mozgásával (1) egy már felfedezett lapkára mozog, ami egy *terem*.

A második mozgásával egy fel nem fedezett lapkára lép, húz egy térképlapkát a pakliból, majd hozzáadja azt a kazamatához (2). Ez egy *járat*.

A harmadik lépésével továbbmozog, hozzáadva egy új *termet* a kazamatához (3). Sanyinak azonnal húznia kell egy *jelzőt* a zsákból. Egy **CSONTVÁZHARCOST** húz (4), akivel harcba kell bocsátkoznia.

A harc után a hős köre véget ér.





**A**

**B**

**C**

**D**

**1. PÉLDA A HARCRA:**

Sanyi hőse a HARCOS.

A: Egy CSONTVÁZKIRÁLYVAL harcol, akinek 10-es az ereje. Sanyi hősének készletében egy KARD (2) és egy TÖR (1) található, továbbá egy MÁGIKUS CSAPÁS varázstekercs is. Sanyi összesítve 5-öt dob, így a támadásának ereje  $5 + 2 + 1 = 8$ .

B: Sanyi úgy dönt, használja a HARCOS különleges képességét, azaz a KETTŐS TÁMADÁST, így újradozja a két kockát. Ezúttal összesítve 7-et dob, így felhasználja a MÁGIKUS CSAPÁS tekercsét is (eltávolítva a tekercset a játékból). Az ereje így  $7 + 2 + 1 + 1 = 11$ . Ez már elegendő a CSONTVÁZKIRÁLY legyőzéséhez.

C: Átfordítja a szörny jelzőjét, amin egy FEJSZE látható.

D: Hozzáadja a FEJSZÉT a készletéhez, a TÖRT pedig ledobja a térképlapkára.

---

**B**

**C**

**2. PÉLDA A HARCRA:**

B: Sanyi a második dobásával csak 3-at dob összesítve. A támadásának ereje így  $3 + 2 + 1 = 6$ , ami azt jelenti, hogy Sanyi hőse elveszíti a harcot.

C: Sanyi hősének vissza kell mozgatnia a figuráját arra a térképlapkára, ahonnan érkezett, majd átfordítja egy életjelzőjét, hogy a koponyát mutató oldala legyen felfelé. A CSONTVÁZKIRÁLY azon a térképlapkán marad, ahol ráleltek.

## B. Harc egy szörnyrel

Amikor egy hős szörnyrel harcol, dobjon mindkét dobókockával. A dobott eredményhez adja hozzá a felszerelési erejét, majd bármennyi MÁGIKUS CSAPÁS tekercsét felhasználhatja, hogy mindegyik után kapjon további +1 támadóerőt. A játékos használhatja a hős képességét is, ha lehetséges.

- Vereség.** Ha a végeredmény (minden bónusszal együtt) kevesebb, mint a szörny ereje, a hős veszít. Fordítsa át 1 életjelzőjét, hogy a koponyás oldala legyen felfelé a hőstábláján, majd visszamozog arra a lapkára, ahonnan érkezett. A győztes szörny a saját térképlapkáján marad.
- Döntetlen.** Ha a végeredmény (minden bónusszal együtt) egyenlő a szörny erejével, az eredmény döntetlen. Senki sem sérül meg, a hős pedig visszamozog arra a lapkára, ahonnan érkezett.
- Győzelem.** Ha a végeredmény (minden bónusszal együtt) nagyobb, mint a szörny ereje, a hős legyőzi a szörnyet. A játékos fordítsa át a szörny jelzőjét, majd a hős megnézi a jelző hátoldalán lévő tárgyat, amit elhelyezhet a hőstáblája készletében. Ha már nincs több hely a hőstáblán, de a hős

fel kívánja venni az új tárgyat, akkor dönt, mely másik tárgyat dobja le a térképlapkára. Az eldobott tárgyat más hősök felvehetik majd. Az eredménytől függetlenül, a harc után a hős köre véget ér.

## C. Mozgás felfedezett térképlapkára

Ha egy hős felfedezett térképlapkára mozog, csak úgy mozoghat, ahogy a lapkák járatai egymáshoz illeszkednek.

- Egy hősnek még akkor is csak 4 mozgása van, ha ezek egy részét már felfedezett térképlapkákon keresztül teszi meg.
- Ha egy teremben szörny található, a hős nem haladhat át rajta. Amint belép a terembe, harcolnia kell a szörnyrel.
- Ha egy hős felszerelést vesz fel egy térképlapkáról, kinyit egy ládát vagy gyógyul egy varázskútnál, azonnal be kell, hogy fejezze a körét azon a térképlakán, ahol áll (azaz előfordulhat, hogy 4-nél kevesebb mozgása lesz).
- Szörnyek és ládák csak akkor jelennek meg a termekben, amikor azok először kerülnek felfedésre.

## A hős körének vége

Egy hős köre véget ér, ha:

1. megtette mind a 4 mozgását.
2. harcolt egy szörnyel (a harc eredményétől függetlenül).
3. kinyitott egy ládát és begyűjtötte a kincset.
4. felvett egy felszerelést egy térképlapkáról.
5. gyógyult egy varázskútnál.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy hős harcban *legyőzi a sárkányt*. Az a hős, aki legyőzte a sárkányt, megkapja a sárkány kincsét, ám ez még nem jelenti azt, hogy automatikusan ő lesz a győztes. Az a hős nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pontnyi kincset gyűjtötte össze.

## ÉLET ÉS GYÓGYULÁS

Amikor egy hős elveszít egy szörnyel vívott harcot, fordítsa át egy életjelzőjét a koponyát mutató oldalára. Amint az utolsó életjelzőjét is átfordította, a hős elveszíti az eszméletét.

Ilyenkor, amikor a hős következő köre megkezdődne, az kimarad, cserébe visszafordíthat 1 életjelzőt a szívet mutató oldalára, ezáltal az azt követő körében tovább játszhat. Ha egy hős varázskút lapkára lép, befejezheti ott a körét, hogy maximumra gyógyuljon. A gyógyítás megszünteti *Karak átkát* is (lásd később).

**FONTOS:** Ha egy hős egy varázskút lapkáról kimozogva kerül harcba egy szörnyel, majd a harcot elveszíti, visszakerül a varázskút lapkára. Ezzel a köre a varázskútnál ér véget, mely így meggyógyítja őt.

## FELSZERELÉS

Amikor egy hős legyőz egy szörnyet, megszerzi annak *felszerelését*, ami a szörnyjelző hátoldalán látható. Ezek a felszerelések 3 típusba sorolhatóak:

### A. Fegyverek

### B. Varázstekercsek

### C. Kulcsok

A játékos helyezze a felszerelést a hóstáblájára. A hóstáblán 2 *fegyvermező*, 3 *tekercsmező* és 1 *kulcsmező* található. A hős csak a felszerelés típusának megfelelő mezőkre helyezheti a jelzőt, azaz például nem helyezhet fegyvert tekercsmezőre. A mezők száma tehát meghatározza a hős által egyszerre birtokolható jelzők számát és típusát is. További felszerelés megszerzése esetén előfordulhat, hogy a hősnek el kell dobnia egy meglévő jelzőjét, hogy felszabadítson egy mezőt az új felszerelés számára. Az eldobott felszerelés a hős aktuális térképlapjára kerül.

### A. Fegyverek

A játékban három fegyvertípus található – TÖRÖK, KARDOK és FEJSZÉK. Ezek ÓRIÁSPATKÁNYOK, CSONTVÁZKATONÁK vagy CSONTVÁZKIRÁLYOK legyőzésével szerezhetőek meg. A fegyverek térképlapkákról is felvehetőek, ha azokat egy hős korábban eldobta. A jelzőkön található számok hozzáadódnak a harc során dobott értékekhez.

Amikor egy hős megszerz egy fegyvert, helyezze azt azonnal a hóstábláján lévő két fegyvermező egyikére, így egyszerre sosem lehet 2 fegyvernél több egy hősnél.



## B. Varázstekercsek

A játékban két tekercs típus található: MÁGIKUS CSAPÁS és GYÓGYÍTÓ PORTÁL. Amikor egy hős megszerez egy *varázstekercset*, helyezze azt azonnal a hóstábláján lévő három tekercsmező egyikére, így egyszerre sosem lehet 3 tekercsnél több egy hősnek. Használat után távolítsa el a tekercs az az játékból (azaz sosem kerül vissza a zsákba).

**MÁGIKUS CSAPÁS:** A MÁGIKUS CSAPÁS tekercs MÚMIÁK legyőzésével lehet megszerezni. Használatkor +1 bónuszt kell hozzáadni a dobás eredményéhez. A tekercs a dobás után is felhasználható. Egynél több ilyen tekercs is felhasználható egyazon harc során.



**GYÓGYÍTÓ PORTÁL:** A GYÓGYÍTÓ PORTÁL tekercs ÓRIÁSPÓKOK legyőzésével lehet megszerezni.

A GYÓGYÍTÓ PORTÁL tekercs a használóján vagy egy bárhol lévő másik hősön is alkalmazható. A célpont ekkor átkerül egy tetszőleges felfedett varázskút lapkára, majd minden sérülése meggyógyul; továbbá *az átka is megszűnik*. Ez az áthelyezés nem kerül mozgásba, valamint a hős köre nem ér véget, így bármikor használható a hős köre során.

## C. Kulcsok és kincsek

A KULCSOT csak a BÖRTÖNŐR CSONTVÁZ legyőzésével lehet megszerezni.

Amikor egy hős megszerez egy KULCSOT, azonnal helyezze azt a hóstábláján lévő kulcsmezőre, így egyszerre sosem lehet 1-nél több KULCS egy hősnek. A KULCS felhasználható *bármely láda* kinyitásához.



Egy *láda* kinyitásához a hősnek a láda térképlapján kell állnia (befejezve ott a körét). Ekkor *eltávolíthatja* a KULCSÁT a játékból (azaz sosem kerül vissza a zsákba), hogy megszerezze a láda kincsét. Minden kinyitott láda 1 győzelmi pontot ér a játék végén.

Ha egy hős bármikor többet birtokolna bármelyik jelzőből, mint amennyi helye van még a felszerelése közt, úgy el kell dobnia minden fölösleges felszerelését, amit nem tud a hóstáblájára tenni, arra a térképlapjára, ahol áll. Ezeket a jelzőket más hősök megszerezhetik.

## KARAK ÁTKA

Ha egy hős legyőz egy MÚMIÁT, egy másik hős *átkozottá válik*. A megátkozott hóst a győztes választja ki, majd helyezze az átokjelzőt az érintett hóstáblára.



Az a hős, akit megátkoznak, nem használhatja a különleges képességeit, csak egyszer dobhat és meghalhat ugyanúgy, mint bárki más, a KARDMESTER akár 1-est is dobhat, és a köre véget ér harc után, stb.

Az átok megszűnik, ha az átkozott hős egy varázskút lapkán fejezi be a körét. Ilyenkor a gyógyulással együtt az átkot is eltávolíthatja.

Az átok *tovább is adható*, ha bármely hős legyőz egy másik MÚMIÁT. Az átokjelző mozgatása azonban nem kötelező, maradhat annál, akinél volt.





# A HŐSÖK

## Argentus, a varázsló

### Különleges képességek:



**AFFINITÁS A MÁGIÁHOZ.** A VARÁZSLÓ tudja, miként használja hatékonyabban a MÁGIKUS CSAPÁSOKAT, így az ilyen tekercesei nem használnának el. Ez azonban nem vonatkozik a GYÓGYÍTÓ PORTÁL tekercekre. Ha a VARÁZSLÓT megátkozzák, akkor neki is el kell dobnia a MÁGIKUS CSAPÁS tekerceit használat után.



**SÍKOK VÁNDORA.** A VARÁZSLÓ átmozoghat falakon, így nem kell követnie a kazamata útvonalait. Ez a képesség csak a felfedezett térképlapkák között érvényesül.

A Fény városa – a varázslók ősi fővárosa. Egykor egy csodákkal és bölcsességgel teli metropolisz volt, míg mára két rivális frakció csatateret. Egyesek úgy vélik, a varázslóknak, a közelgő kataklizmától kellene megmenteniük a világot. Mások pedig azt gondolják, hogy le kellene zárniuk a várost, a világra hagyva annak problémáit. ARGENTUS, a fehér varázsló, felfedezte, hogy a kataklizma elsza-badításához vagy megállításához olyan hatalom szükséges, mely a Karak-kastély mélyén található. Lesz elegendő ereje, hogy megmutathassa a többieknek a közelgő végzet bizonyítékát? Vagy azok inkább Karak aranyainak csillogását részesítik majd előnyben?

## Horan, a harcos

### Különleges képességek:



**KETTŐS TÁMADÁS.** A HARCOS mesterien bánnik a fegyverekkel. Bármely harc esetén egyszer újradobhatja mindkét kockát, ha az első eredmény nem megfelelő számára. A második dobáseredményt azonban ilyenkor el kell fogadnia. A körében az első dobás miatti vereségért nem veszít életet.



**REINKARNÁCIÓ.** Ha a HARCOS elveszíti az utolsó életét, nem veszíti el az öntudatát, mint a többi hős, helyette átkerül egy tetszőleges varázskút lapkára, ahol minden sérülése meggyógyul. Ezzel befejeződik a köre.

LORD HORAN egy híres harcos és hadúr, egy élő legenda a fegyverforgatók között. Seregei és hadigépei bármely erődítmény bevételére képesek. Ám van egy hely, mely még az ő hadainak is képes ellenállni: Karak – az egykor hatalmas kastély romjai mélyén egy sárkány tanyázik. Még HORAN is érzi az idő múlását, így utolsó lehetőségként megpróbál a valaha élt leghatalmasabb harcos legendává válni. Ám van egy kis bökkenő – HORAN csak a Karak-kastély kincseit őrző sárkány legyőzésével tudja mindezt elérni.



## Lord Xanros, a boszorkánymester

### Különleges képességek:



**ÁLDOZAT.** A BOSZORKÁNYMESTER harconként egyszer feláldozhatja 1 életét, hogy kapjon +1 bónuszt a támadásának erejéhez. Ezt a dobás után is megteheti. Az utolsó életét is feláldozhatja, de akkor öntudatát veszti és kimarad a következő köre.



**MÁGIKUS HELYCSERE.** A BOSZORKÁNYMESTER helyet cserélhet egy másik hőssel, áthelyezve egymás figuráit a másik térképlapkájára. Ez

az akció 4 mozgásba kerül, így csak a BOSZORKÁNYMESTER körének kezdetén hajtható végre; ám a BOSZORKÁNYMESTER még használhatja annak a mezőnek a képességét, ahol a körét befejezte (kinyithat ládát, használhat varázskutat stb.). Ha a BOSZORKÁNYMESTER egy másik hőst ily módon egy varázskút lapkára helyez át, az a hős teljesen meggyógyul és az átka is megszűnik.

LORD XANROS hosszú időn át tanulmányozta a mágia sötét titkait. A vágya a halhatatlanság és a végtelen hatalom elérése volt. Egy poros varázskönyvből szerzett tudomást a lovagrend egykori székhelyéről – a Karak-kastélyról. XANROS azt is megtudta, hogy az ódon falak alatt szörnyekkel és kincsekkel teli labirintus található, ahová a helybéliek még sosem léptek be. Ám ez nem állítja meg XANROST. Úgy hiszi, a kazamaták mélyén található az a hatalom, mely majd halhatatlanná teszi őt, így bármit megtenne, hogy megszerezhesse azt. Legyen ez akár egy sárkány lemészárlása.

## Aderyn, a tolvaj

### Különleges képességek:



**HÁTBASZÚRÁS.** A TOLVAJ árnyékból is támadhat, így minden olyan harc, mely döntelenen végződné, a TOLVAJ győzelmével zárul.



**LOPAKODÁS.** A TOLVAJ mozoghat az árnyak mélyén. Amikor egy szörnyet tartalmazó térképlapkára lép, dönthet, hogy harcol-e vagy továbbmozog. A TOLVAJ egy szörnyel közös térképlapkán is maradhat a köre végén. Ha átokjelzőt kap, és ilyen lapkán maradt, úgy a következő körének kezdetén harcba kell bocsátkoznia vele.

Mielőtt ADERYN tolvajjá lett volna, a nemesek közé tartozott. Ám apját, a Sziget Királyság bátor és bölcs uralkodóját lemészárolták a keletről jövő barbár megszállók, így az ő élete is veszélybe került. ADERYN elmenekült a kastélyból, ám az erdei banditák foglyul ejtették. A vezérük megkönyörült az ifjú hajadonon, ezért nem adta át őt a keletről jötteknek. Ehelyett megtanította ADERYNNEK, miként élhet túl a vadonban. Az új képességeivel felvértezve a lány úgy döntött, bosszút áll apja haláláért, ám ehhez egy cseppnyi sárkányvérre és temérdek aranyra lesz szüksége. Szerencsére mindkettő megtalálható Karak sötét kazamatáiban.





## Victorius, a kardmester

### Különleges képességek:



**HARCI KIKÉPZÉS.** A KARDMESTER fegyverének csapásai mindig rendkívül pontosak. Ha harc során bármely kockával 1-est dob, addig dobhatja újra azt a kockát, ameddig más eredményt nem kap.



**MEGÁLLÍTHATATLAN.** Ha a dobása legalább egy 6-os eredményt tartalmaz, a KARDMESTER folytathatja a körét a harc után. Akár továbbfolytathatja a harcot ugyanazzal a szörnyel még akkor is, ha az eredmény egyenlőség vagy vereség volt.

A Mediterrán Birodalom elit harcosaként VICTORIUS páratlan képességű kardmester. Ám még a leghatalmasabb harcosnak is van gyenge pontja. Az ifjú királynő iránt érzett szerelme mély és fájdalmas, mert az uralkodónő számára ő csak egy kiváló testőr – semmi több. A szerelem egy bátor, ám botor tette sarkallta VICTORIUST. Úgy döntött, hogy az érzelmei kifejezéséhez mi sem lenne megfelelőbb, mint hogy megszerzi a Sárkányrubint – vagy belehal a próbálkozásba.



## Taia, a látnok

### Különleges képességek:



**JÖVŐLÁTÁS.** A LÁTOKNÁL senki sem ismeri jobban az ellenfeleit. Ha az első mozgása során kerül harcba, kap +1 bónuszt a dobásához.



**SORSOK SZÖVŐJE.** A LÁTOK képes befolyásolni a jövőt. Amikor jelzöt kell húznia a zsákból, két jelzöt húz.

Válasszon egy jelzöt közülük, melyet a térképlapra helyez, majd a másikat helyezze vissza a zsákba.

TAIA a Karak-kastély árnyékában nőtt fel. Átélté az ősei földjét beszennyező mérget – a betegséget, a megposhadt vizet, az elhalt gabonát. És mindennek okozója nem más volt, mint a sárkány. Már fiatalon képes volt előre látni a jövőt. Ez először megrémítette és összezavarta a fiatal lányt, ám az évek alatt megtanulta kihasználni a képessége előnyeit. Végre eljött az ideje annak, hogy mindezt arra használhassa, hogy megmentsé a népét a biztos haláltól.

## A SZÖRNYEK

### Óriáspatkány

AZ ÓRIÁSPATKÁNYOK rendszerint elesett kalandozók maradványai közelében találhatóak, akik képtelenek voltak elérni azt a célt, amely most előttük áll. Az óriáspatkányok rendszerint nem jelenthetnek gondot a tapasztalt hősöknek, ám a kastély falai mögött semmiben sem lehettek biztosak.



### Reményvesztett

Nem gondolhatjátok, hogy ti lennétek az első elszánt kalandorok, akik belépnek Karak labirintusába, ugye? Megszámlálhatatlanul sokan tettek már így – ám ők már csak holt lelkek. Bár néhányan eljutottak Karak aranyáig, ám az nem vált a javukra. Elvesztették józan eszüket és sosem jutottak ki a kazamatákból. Az elátkozott lelkük azóta is azokat a kincseket őrzi, melyeket oly rég megpróbáltak ellopni.



### Csontvázkirály

Még a Karak-kastély hatalmas királyai sem voltak képesek ellenállni a labirintus kincseinek. Ám másokhoz hasonlóan, a CSONTVÁZKIRÁLYOK is csapdába estek az útvesztőben, és sosem láttak többé napfényt. Csatabárdjaik ma is oly halálosak, mint amikor még éltek, úgyhogy legyetek óvatosak ezekkel a figyelemre méltó szörnyekkel. Ne becsüljétek alá őket.



### Múmia

A poros kéziratok azt sugallják, hogy Karak labirintusának eredeti építői a MÚMIAK. Az ősi nemzetségük rendkívül gazdag volt. Próbáltak halhatatlanná válni, hogy a vagyonukat örökké élvezhessék. Ám a sötét mágiának mindig megvan a maga ára. Valóban halhatatlanná váltak, ám nem úgy, ahogy azt elképzelték. Az elátkozott maradványaik azóta is az elfeledett birodalmuk romjai mélyén járkálnak, megtámadva bárkit, akinek a kincseikre fáj a foga. Óvakodjatok a múmiák átkától!



### Csontvázharcos

A kastély mélyén sötét erő ébredt. Ez a torz és kifacsart hatalom ismét életre keltette az elesett lovagokat, hogy azok szembeszálljanak a betolakodókkal. A CSONTVÁZHARCOSOK tapasztalt fegyverforgatók, akiket nehéz legyőzni és megállítani. Ám ha sikerül, megszerezhetitek az éles kardjaikat.



### Sárkány

Néhányan azt állítják, hogy látták az árnyékát a kastély feletti felhők között, ám senkinek sem sikerült még pontosan leírnia a rémisztő kinézetét. Még az sem biztos, hogy ebből a világból származik. A legendák úgy tartják, hogy azok, akik valóban látták a sárkányt, örökre megnémultak. Vajon ő lenne a kastélyt és a környező földeket megfertőző sötét hatalom forrása? Itt az ideje, hogy kiderítsétek mindezt.



### Börtönőr csontváz

Bár fegyvertelenek, de nem védtelenek. Ezek a csontvázak elszánt ellenfelek, akik mindenáron megvédik Karak kincseit. Ha nincs megfelelő fegyveretek, nehéz lesz legyőzni őket. Ám ha a kincsekre fáj a fogatok, akkor nem tudjátok megszerezni azokat a mágikus kincsesládákat nyitó kulcsaik nélkül.



### Óriáspók

Ezek a nyolclábú szörnyetegek noha valóban hatalmasak, hangtalan lopakodásuknak köszönhetően halálos fenyegetést jelentenek. Tekintélyes méretüket az évszázadokkal ezelőtt elszabadult mágia okozta. Nem meglepő hát, ha gyakran találtok majd varázstercseket a föld alatti fészkeikben.



## Alternatív játékszabályok

Ha szeretnétek más játékmódokat is kipróbálni, alkalmazhatjátok az alábbi szabályok egyikét, vagy akár mindkettőt:

- A játékot vagy a legtöbb győzelmi pontot gyűjtő hős nyeri meg (a sárkány legyőzése után), vagy az a játékos, akinek elsőként lesz 6 kincse a készletében (még ha a sárkányt nem is győzte le senki).
- A kincsek a hóstáblák mezőire kerülnek! Egy hős ledobhat egy kincset a térképlapkájára, hogy felvegyen egy új felszerelést.

A hóstábla kincsei bármikor áthelyezhetőek a hóstábla egy másik mezőjére, ám a felszerelések csak a saját mezőikre kerülhetnek.



## SZABÁLYÁTTEKINTÉS

### Alapvető szabályok

#### Mozgás

- Minden hős legfeljebb 4 mező távolságra mozoghat a köre során.
- Egy terem felfedezésekor a hős húzza meg egy jelzőt a zsákból.
- Harc, gyógyulás, felszerelés megszerzése vagy láda kinyitása után a hős köre véget ér.

#### Harc

- Szörny legyőzése: A dobás és a bónuszok együttes eredménye nagyobb, mint a szörny ereje.
- Dobás után használhatóak a varázstekercsek, ám használatuk után eltávolításra kerülnek a játékból.
- Az utolsó élet elvesztése után a hős következő köre kimarad, majd gyógyul 1 életet.

#### Átok

- Egy múmiát legyőző hős megátkozik egy másik hőst.
- A megátkozott hős elveszíti a különleges képességeit, míg meg nem szűnik az átka.
- Az átok megszűnik egy varázskút használatakor (a sérülések meggyógyulásával együtt), vagy az átok áthelyezésével.

#### A játék vége és a győztes meghatározása

- A játék a sárkány legyőzésekor ér véget.
- A legtöbb pontot gyűjtő hős nyer.



### Hősök különleges képességei:

#### HARCOS

- Egyszer újradobhatja mindkét kockát.
- Ha legyőzik, áthelyezi magát egy varázskúthoz és teljesen meggyógyul, így nem veszti el a következő körét.

#### TOLVAJ

- Döntetlen esetén is megnyeri a harcot.
- Elkerülhet szörnyet – nem kell harcolnia.

#### VARÁZSLÓ

- Nem dobja el a MÁGIKUS CSAPÁS tekercset használat után.
- Átmozoghat felfedett térképlapkák közötti falakon.

#### BOSZORKÁNYMESTER

- A harc során feláldozhatja 1 életét +1 bónuszért.
- 4 mozgásért helyet cserélhet egy másik hőssel.

#### KARDMESTER

- Minden 1-es eredményű kockát újradobhat.
- Ha 6-ost dob (akár csak egy kockán is), harc után folytathatja a körét.

#### LÁTNOK

- Az első mozgása során +1 bónuszt kap a harcban.
- Két jelzőt húz a zsákból és választhat közülük, a másikat visszakeveri.

**Játéktervezők:** Petr Mikša (tervező), Roman Hladík (grafika). **DTP:** Jiří Trojáněk, Marek Píza. **Munkatársak:** Adam and Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press. cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halánek, Nataniel and Izabela Mikša, Otakar and Mikuláš Hladík, Péta and Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)