

Karak

SPELREGELS

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK



DONKER TORENT HET SILHOUET VAN DE BURCHT KARAK uit boven de dorre woestenij. Lang geleden werd de burcht verlaten, maar toch zijn de ruïnes nu niet leeg. Diep onder de afbrokkelende muren baant een zestal helden zich een weg door een doolhof van keldergangen, bewoond door talloze monsters.

De reusachtige krijgsheer HORAN hakt met zijn tweehandige bijl in het rond. Als de lenige ADERYN om haar tegenstanders heen springt, lijkt ze wel te dansen, en haar dolken zoeven door de lucht met de snelheid van kolibrieleugels.

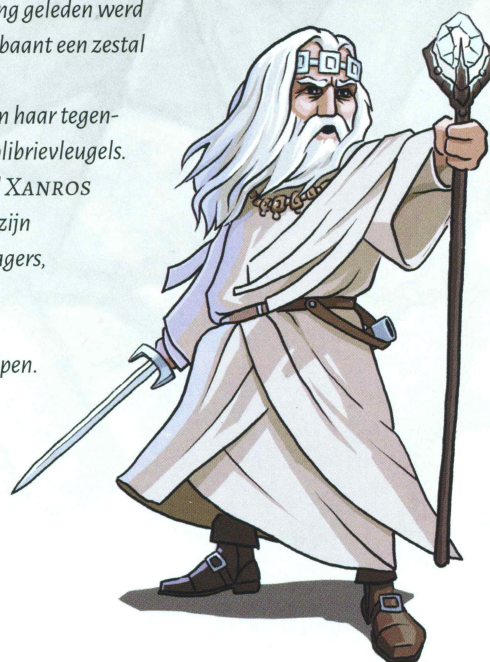
De witte tovenaars ARGENTUS loopt door muren heen alsof ze van lucht zijn en zijn eeuwige rivaal Lord XANROS roept geheimzinnige bliksems op, terwijl zwaardvechter VICTORIUS zich met elegante pirouettes van zijn tegenstanders ontdoet. Het lijkt wel of de helderziende TAIA altijd buiten het bereik staat van haar belagers, die zich als het ware uit eigen beweging op haar wapens stuklopen...

Plotseling wordt het stil. Er is niemand meer die zich tegen het zestal verzet. De dappere helden lopen door de gewelfde gangen en het enige geluid dat ze horen bestaat uit hun eigen weergalmende voetstappen.

In het schemerige licht ontwaren ze een donker voorwerp met een vaag bekende vorm... een schatkist, ongetwijfeld tot aan de rand gevuld met goud en edelstenen!

De helden kijken elkaar met inschattende blik aan. Het is duidelijk dat slechts één van hen de kist kan veroveren. Ze storten zich allemaal tegelijk naar voren, terwijl op hetzelfde moment een reusachtige, gevleugelde schaduw voor de ingang van de kelder schuift...

Tijdens het avontuurlijke bordspel Karak doorzoeken de spelers de geheimzinnige catacomben van een ruïne. Ze zijn in het ondergrondse labirint op zoek naar volle schatkisten en bevechten de monsters die deze schatten bewaken. Met behulp van sleutels, die ze eerst moeten bemachtigen, kunnen ze de kisten openen om de kostbaarheden voor zichzelf op te eisen. Spelers kunnen de uitrusting van hun held uitbreiden door gevechten te winnen. In de met legenden omsponnen onderaardse ruimten leeft echter een machtige draak. Het spel loopt af op het moment dat één van de helden de draak verslaat. De winnaar is de speler, die in de loop van het spel de grootste schat weet te vergaren.



INHOUD VAN DE DOOS

- 1** 80 catacombtegels
(inclusief één startteg, met een lichtere achterzijde)
- 2** 6 heldenfiguurtjes en 6 voetstukken
- 3** 6 kaarten van de helden
- 4** 5 spelersborden
- 5** 30 levensfiches
- 6** 1 ondoorzichtig zakje
voor de fiches van monsters en schatten
- 7** 43 fiches van monsters
(1 draak, 2 gevallenen, 12 sleuterdragersskeletten, 3 skelettenkoningen, 5 zwaardvechtersskeletten, 8 ratten, 4 reuzenspinen, 8 mummies)
- 8** 10 fiches van gesloten schatkisten
- 9** 2 dobbelstenen
- 10** 1 vervloekingsfiche spelregels



DOEL VAN HET SPEL

De winnaar van het spel is de speler die in de loop van het spel de meeste *kostbaarheden* verzamelt. Het spel loopt af op het moment dat één van de spelers de **DRAAK** verslaat en hierdoor de *drakenschat met de robijn* verovert. Vervolgens tellen alle spelers de waarde van de door hen verzamelde buit. *Kostbaarheden* uit *schatkisten* en *kostbaarheden* die verdiend worden door een **GEVALLENE** te verslaan, beschikken over een waarde van één punt. De schat die men krijgt door de **DRAAK** te verslaan, heeft een waarde van anderhalve punt. De speler met het hoogste aantal punten heeft het spel gewonnen.

Vorbereiding van het spel

1. Leg de starttegels van de catacomben (met de lichte achterzijde) in het midden van de tafel.
2. Schud de overige catacombetegels door elkaar en leg ze in verschillende stapeltjes met de voorzijde naar beneden op de tafel. Zorg daarbij dat alle spelers er goed bij kunnen.
3. Iedere speler krijgt 1 spelersbord en 5 levensfiches, die hij op de hiertoe bestemde plaatsen van zijn spelersbord legt, met de zijde waarop het hart is afgebeeld naar boven gekeerd.
4. Schud de 6 kaarten van de helden en leg ze met de voorzijde naar beneden op de tafel. Iedere speler pakt vervolgens blind één heldenkaart en legt haar op de hiertoe bestemde plaats van zijn spelersbord.
Leg de overgebleven heldenkaarten terug in de doos.
5. Plaats de bijpassende heldenfiguurtjes in de plastic voetstukken.
6. Zet de heldenfiguurtjes op de starttegels van de catacomben.
7. De speler die met de dobbelstenen het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.



VERLOOP VAN HET SPEL

De beurten van de spelers volgen elkaar op in de richting van de klok. Spelers mogen tijdens hun beurt *vier stappen doen*, ze mogen hun heldenfiguurtje dus verplaatsen over een afstand van maximaal 4 catacombetegels. In de loop van deze beurt kunnen de volgende situaties ontstaan:

- A. Ze betreden het onontdekte gebied
- B. Gevecht met een monster
- C. Verplaatsingen binnen het reeds ontdekte gebied

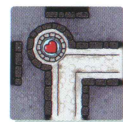
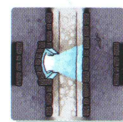
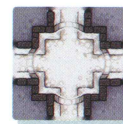
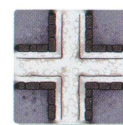
A. Betreden van onontdekte gebieden

Het spelbord van Karak wordt stap voor stap tijdens het spel gecreëerd. De nog niet gelegde delen van het spelbord noemen we het *onontdekte gebied*. Als iemand het onontdekte gebied betreedt, neemt hij van één van de stapeltjes een catacombetegel en legt hem zodanig neer, dat zijn held de tegel kan betreden vanaf de tegel waar hij zich momenteel bevindt. Op deze manier zal het spelbord zich steeds verder uitbreiden.

Zodra de speler de catacombetegel heeft neergelegd, zet hij het figuurtje van zijn held op deze tegel. De gang hoeft alleen aan te sluiten op de tegel waar de held vandaan kwam, in alle overige richtingen mag de nieuwe tegel doodlopend zijn.

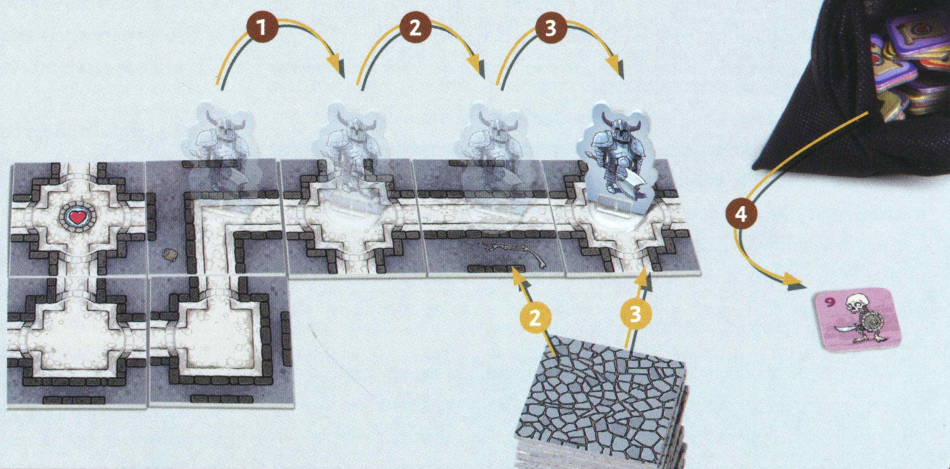
Opmerking: Het is in de ondergrondse gangen van Karak erg donker. Je moet je daarom niet verbazen over het feit dat de helden gangen en vertrekken betreden zonder te weten wat hen daar te wachten staat of waar hun stappen hen naartoe leiden.

1. **Gang.** Als de nieuw gelegde tegel een gang is, moet je het figuurtje van je held op de tegel plaatsen en mag je, als je over nog meer stappen beschikt, nog meer stappen nemen.
2. **Zaal.** Als de tegel een zaal is, moet je je held in de zaal plaatsen en blind een fiche uit het zakje met de fiches van monsters en schatten nemen.
 - a) Pak je een *fiche met een schat*, leg het dan op de tegel met de juist ontdekte zaal en vervolgens mag je, als je nog over stappen beschikt, je beurt voortzetten.
 - b) Pak je een *fiche met een schat* en beschik je over een *sleutel* op je spelersbord (zie hieronder), dan mag je de schat houden. Verwijder in dat geval de sleutel uit het spel (leg het fiche terug in de doos). Je beurt is hiermee afgelopen.
 - c) Pak je een *fiche met een monster*, leg het dan op de tegel van de juist ontdekte zaal. Je moet een *gevecht* met het monster aangaan.
3. **Portaal.** Gangen met een portaal functioneren als gewone gang. Zodra op het spelbord ten minste twee gangen met een portaal gelegd zijn, kunnen de helden zich willekeurig tussen de portalen heen en weer verplaatsen. Verplaatsingen tussen de portalen tellen als één stap.
4. **Geneeskrachtige bron.** Ook gangen met een geneeskrachtige bron (inclusief de starttegels) functioneren als gewone gang, het is echter ook mogelijk hier te genezen (zie hieronder). In dit geval moet de held zijn beurt op deze tegel beëindigen.



VOORBEELD VAN EEN VERPLAATSING

In het spel is Karl de KRIJGSHEER. Hij mag tijdens zijn beurt vier stappen doen. De eerste stap brengt hem in een reeds ontdekte zaal (1). Met zijn tweede stap betreedt hij het onontdekte gebied, zodat hij een catacombetegel aan het spelbord toevoegt (2). Deze tegel is een *gang*. Zijn derde stap leidt nog verder en de catacombetegel die hij nu aan het spelplan toevoegt stelt een *zaal* voor (3). Meteen daarna pakt hij uit het zakje met fiches van monsters en schatten een **ZWAARDVECHTERS-SKELET** (4), waar hij direct tegen moet *vechten*. Na dit gevecht is Karls beurt afgelopen.



A

B

C

D

VOORBEELD 1 – GEWONNEN GEVECHT

Tijdens het spel is Karl de KRIJGSHEER.

A. Hij vecht tegen een SKELETTEN-KONING, die een kracht heeft van 10. Karl beschikt op zijn spelersbord over een zwaard (2), dolken (1) en over de toverspreuk van de magische slag. Karl gooit met de dobbelstenen 5, in totaal heeft hij dus $5 + 2 + 1 = 8$.

B. Karl besluit gebruik te maken van zijn speciale vaardigheid als krijgsheer, de dubbele aanval, en gooit dus beide dobbelstenen opnieuw. Nu gooit hij 7. Karl maakt ook nog gebruik van zijn toverspreuk (hij legt het fiche terug in de doos) en de totale kracht van zijn aanval is nu dus $7 + 2 + 1 = 11$. Dat is genoeg om te winnen.

C. Hij draait het fiche met het monster om, met de afbeelding van het wapen omhoog. Het is een strijdbijl.

D. Hij voegt de strijdbijl toe aan zijn uitrusting en laat het fiche van de dolken achter op de tegel.

B

C

VOORBEELD 2 – VERLOREN GEVECHT:

B. Bij Karls tweede worp vallen slechts 3 ogen. De totale kracht van zijn aanval is dus $3 + 2 + 1 = 6$ en Karl heeft het gevecht verloren.

C. Hij moet zijn heldenfiguurtje terugzetten op de tegel waarvandaan het de aanval pleegde en één levensfiche om-draaien, met het doodshoofd naar boven. Het fiche van de SKELETTEN-KONING blijft liggen op de tegel waar de SKELETTEN-KONING door Karl werd ontdekt.

B. Gevecht met een monster

Werp bij een gevecht met een monster beide dobbelstenen. Tel de ogen van de beide dobbelstenen bij elkaar op, de som stelt de *basiskracht* van je aanval voor. Tel vervolgens bij deze som de *totale kracht* van de uitrusting van je held op. Bovendien kun je, nadat je gegooid hebt, besluiten je tegenstander één of meerdere *magische slagen* toe te brengen door gebruik te maken van je toverspreuken. Voor iedere toegebrachte magische slag mag je + 1 bij de kracht van je aanval optellen. Als een bepaalde vaardigheid van je held een bonus in het gevecht oplevert, wordt die er ook nog bij opgeteld. De resulterende som vormt de *totale kracht* van de aanval van de held.

1. *Verloren gevecht.* Als de totale kracht van de aanval kleiner is dan de kracht van het monster (d.w.z. dan de op het fiche van het monster vermelde numerieke waarde), heeft je held het gevecht verloren. Draai één *levensfiche* op je spelersbord om, met het doodshoofd omhoog, en verplaats het heldenfiguurtje terug naar de tegel waarvandaan het op de tegel met het monster terechtkwam. Het fiche van het monster blijft liggen op de catacombetegel, waar het door de held werd aangetroffen.
2. *Onbeslist gevecht.* Als de totale kracht van de aanval gelijk is aan de kracht van het monster, eindigt het gevecht onbeslist en raakt er niemand gewond. Het monster blijft op zijn catacombetegel staan. Verplaats het heldenfiguurtje terug naar de tegel waarvandaan het op de tegel met het monster terechtkwam.

3. *Gewonnen gevecht.* Als de totale kracht van de aanval van de held groter is dan de kracht van het monster, heeft je held gewonnen en is het monster verslagen. Draai het fiche van het monster om, zodat de zijde omhoog ligt, waarop het voorwerp is weergegeven dat je gewonnen hebt. Je mag dit voorwerp aan je uitrusting toevoegen door het op het betreffende veldje van het spelersbord te leggen. Is er op het spelersbord geen plek meer voor nog een voorwerp? Dan moet je een van de voorwerpen van je uitrusting kiezen en het fiche van dit voorwerp op de tegel leggen, waarop jouw figuurtje staat. Iedere held die later deze catacombetegel betreedt, mag het voorwerp dat er ligt, oprapen.

C. Verplaatsingen in reeds ontdekt gebied

1. De limiet van vier stappen geldt ook voor verplaatsingen in reeds ontdekt gebied, d.w.z. dat de helden maximaal vier tegels mogen bezoeken.
2. Als zich op een tegel met een zaal een monster bevindt, is het niet mogelijk voorbij deze tegel te gaan zolang het monster niet verslagen is. Zodra een held een tegel met een monster betreedt, bindt hij de strijd aan met dit monster. Zijn verplaatsing houdt dus op.
3. Als je een voorwerp wil oprapen, een kist wil openen om een schat te bemachtigen of bij een bron wil genezen, moet je held op de betreffende tegel blijven staan en loopt je beurt daarmee af.
4. Er verschijnen alleen monsters en schatten in de zalen op het moment dat de betreffende tegel aan het spelbord wordt toegevoegd.

Einde van een beurt

Een beurt eindigt in de volgende gevallen:

1. zodra je alle vier de verplaatsingsstappen verbruikt hebt;
2. na een gevecht met een monster, of het nu gewonnen of verloren is;
3. na het openen en leegmaken van een schatkist;
4. na het oppakken van een voorwerp;
5. na je genezing op een tegel met een geneeskrachtige bron.

EINDE VAN HET SPEL EN VASTSTELLING VAN DE WINNAAR

Het spel loopt af op het moment dat één van de helden in een gevecht de DRAAK verslaat.

Deze held ontvangt de *drakenschat*, maar dit betekent niet dat hij ook automatisch de winnaar van het spel is. De winnaar is namelijk de speler die bij de afloop van het spel de grootste totale waarde aan schatten heeft verzameld. Gewone schatten, verkregen door *schatkisten* te openen of *GEVALLENEN* te verslaan, hebben een waarde van 1 punt. *De schat met de robijn*, gewonnen door de DRAAK te verslaan, heeft een waarde van 1,5 punt. Het kan dus gebeuren dat er een speler wint, wiens held niet degene is die de DRAAK heeft verslagen!

LEVENS EN GENEZING

Altijd als je held een gevecht met een monster verliest, moet je één van je levensfiches omdraaien, zodat het doodshoofd omhoog ligt. Als dit je laatste levensfiche is, raakt je held bewusteloos. In de volgende ronde mag je in plaats van je beurt één levensfiche terugdraaien, zodat het hart weer omhoog ligt en je in de daaropvolgende ronde weer kunt meespelen. Als een held tijdens het spel op een tegel met een geneeskrachtige bron terechtkomt, mag hij zijn beurt hier beëindigen, zodat zijn held helemaal geneest. Draai in dat geval alle levensfiches met het hart omhoog. Tijdens het genezen kun je je zonodig ook ontdoen van het vervloekingsfiche.

Let op: Als een held een monster aanvalt vanaf een tegel met een geneeskrachtige bron (inclusief de starttegel) en het gevecht verliest, keert hij terug naar de tegel waarvandaan hij de aanval pleegde, zodat de held bij afloop van de beurt weer helemaal genezen is.

UITRUSTING VAN DE HELDEN

Altijd als je held in een gevecht een monster verslaat, ontvang je als buit de uitrusting die op de achterzijde van het fiche van het monster is afgebeeld. Het spel bevat verschillende soorten uitrustingen:

A. Wapens B. Toverspreuken C. Sleutels

Bewaar je uitrusting op je spelersbord. Op dit bord zijn twee vakjes aangegeven voor wapens, drie voor toverspreuken en één voor een sleutel. Je mag toverspreuken niet op een vakje dat is bestemd voor wapens bewaren enz. Je mag dus altijd maximaal twee wapens tegelijkertijd bezitten, en drie toverspreuken en één sleutel. Als je bijvoorbeeld al drie toverspreuken op je spelersbord hebt liggen, en je ontvangt een vierde toverspreuk, dan moet je een van je toverspreuken laten liggen op de tegel waarop je heldenfiguurtje zich op dat moment bevindt. Je mag op deze tegel ook het uitrustingsvoorwerp laten liggen, dat je juist ontvangen hebt.



A. Wapens

In het spel vind je drie soorten wapens: dolken, zwaard en strijdbijl. Je kunt deze verdienen door een van de monsters te verslaan. Je kunt een wapen ook krijgen door ze op te rapen, als een andere speler deze heeft achtergelaten in de kerker. In een gevecht worden de waardes op je wapenfiches altijd opgeteld bij de worp van de dobbelstenen. Als je bijvoorbeeld een set dolken en een zwaard in je uitrusting zou hebben, dan mag je toevoegen aan het resultaat van je worp: $1 + 2 = 3$.



B. Toverspreuken

Het spel kent twee soorten toverspreuken: de *magische slag* en het *geneesportaal*. Zodra je een toverspreuk ontvangt, leg je hem op je spelersbord. In tegenstelling tot wapens, waarvan je de kracht bij iedere aanval kunt gebruiken, zijn toverspreuken slechts bestemd voor eenmalig gebruik. Verwijder na gebruik het fiche van de toverspreuk uit het spel door deze terug in de doos te leggen.

Magische slag: Je verdient een *magische slag* door een MUMMIE te verslaan. Als je besluit gebruik te maken van een magische slag, mag je bij de kracht van je aanval +1 optellen. Je hoeft pas na het gooien met de dobbelstenen te besluiten of je al dan niet gebruik maakt van de toverspreuk. Als je over meerdere magische slagen beschikt, mag je er bij één aanval meerdere tegelijkertijd gebruiken.



Geneesportaal: Je verdient een *geneesportaal* door een REUZEN-SPIN te verslaan. Als je de toverspreuk van het *geneesportaal* wil gebruiken, verplaats je het figuurtje van je held rechtstreeks naar een willekeurige tegel met een geneeskrachtige bron. Het verplaatste figuurtje is onmiddellijk helemaal genezen en wordt zonodig ook ontdaan van de vervloeking. Je kunt het geneesportaal op willekeurig welk moment tijdens je beurt gebruiken. Als je met behulp van een geneesportaal geneest, hoeft het figuurtje zijn verplaatsingen niet op de tegel met de bron te beëindigen.



Voorbeeld: Als je aan het begin van je beurt gebruik maakt van een geneesportaal, verplaats je je held naar een willekeurige geneeskrachtige bron. Daar geneest hij helemaal en eventueel ontdoet hij zich van de vervloeking. Vervolgens mag hij nog zijn 4 normale stappen doen.

C. Sleutel en schat

Je verdient een *sleutel* door een SLEUTELDRAGERSSKELET te verslaan. Gebruik sleutels om schatkisten te openen. Je held moet zich naar een catacombetegel verplaatsen, waarop het fiche van een schatkist ligt, en mag dit schatkistfiche nemen door een sleutelfiche af te staan en zijn beurt te beëindigen. Leg het schatkistfiche met de geopende zijde omhoog op je spelersbord. Bij het openen van een schatkist gaat de sleutel verloren. Stop hem niet terug in het zakje, maar verwijder hem uit het spel door hem in de doos te leggen!



Let op: Net als de toverfiches mogen ook sleutelfiches niet teruggestopt worden in het zakje. Ruim ze rechtstreeks op in de doos.

VLOEK VAN KARAK

Zodra iemand een MUMMIE verslaat, raakt één van de helden in de ban van de vloek van Karak. De speler wiens held de mummie heeft verslagen, bepaalt wie er in de ban van de vloek raakt. Hij doet dit door het fiche van de vloek op het spelersbord van deze speler te leggen.



Als een speler het fiche van de vloek op zijn spelersbord heeft liggen, mag hij tijdens de duur van de vloek geen gebruik maken van de speciale vaardigheden van zijn held. Als KRIJGSHEER mag je dan bijvoorbeeld slechts één keer met de dobbelstenen gooien en in geval van bewusteloosheid verplaatst je figuurtje zich niet automatisch naar een geneeskrachtige bron; de speler die de ZWAARD-VECHTER is, kan met de dobbelstenen wel één 1 gooien en mag maar één keer vechten; de speler die de ZWARTE MAGIËR is, mag niet +1 bij de kracht van zijn aanval optellen door een leven op te offeren en mag evenmin gebruik maken van plaatswisseling enz.

Spelers kunnen zichzelf uitsluitend van de vloek van Karak ontdoen door tijdens hun beurt gebruik te maken van één van de tegels met een geneeskrachtige bron. Met hun volledige genezing worden ze ook van hun vloek verlost. Leg het fiche van de vloek in dergelijke gevallen opzij totdat één van de helden een volgende MUMMIE verslaat. Een tweede mogelijkheid om van de vloek af te komen, is als één van de spelers een volgende mummie verslaat en de vloek naar eigen inzicht naar een andere speler verplaatst (hij mag het fiche van de vloek echter ook bij de huidige speler laten liggen). De vloek kan slechts op één speler tegelijk rusten.

DE HELDEN

Argentus – tovenaars

Speciale vaardigheden:



Magie in het bloed. De tovenaars is in staat beter gebruik te maken van toverspreuken. Tijdens gevechten met monsters mag hij zoals gebruikelijk *magische slagen* aan de kracht van zijn aanval toevoegen, maar hij hoeft de fiches niet af te staan. Hij mag ze houden. *Let op:* Deze vaardigheid geldt niet voor de toverkracht van het *geneesportaal*. En als het *vervloekingsfiche* bij Argentus ligt, moet hij de toverfiches van de magische slag na gebruik wel uit het spel verwijderen, net als alle andere helden.



Ongestoorde verplaatsingen. De tovenaars kan door muren lopen. Hij kan zich dus vanaf willekeurig welke tegel naar iedere hier horizontaal of verticaal aan grenzende tegel verplaatsen, ongeacht het feit of deze tegels wel of niet door een gang met elkaar verbonden zijn. Deze vaardigheid kan alleen gebruikt worden bij bewegingen door reeds bekende delen van de kelders.

De Lichtstad is de oeroude woonplaats van de tovenaars. Van een ooit bloeiende metropool, boordevol wonderen en kennis, is deze stad het slagveld geworden van twee fracties die elkaar bestrijden. Terwijl de eerste fractie gelooft dat tovenaars hun macht moeten aanwenden om de wereld te redden van de naderende catastrofe, is de andere fractie van mening dat het voor de tovenaars tijd is zich van de wereld af te zonderen en aan de mensen zelf over te laten hoe ze met hun problemen omgaan. De witte tovenaars ARGENTUS heeft ontdekt dat de krachten, die de catastrofe veroorzaken, zich verspreiden vanuit een plek diep in de aarde onder de burcht Karak. Vindt hij in zichzelf genoeg kracht om zijn broeders overtuigende argumenten aan te dragen over de ernst van de situatie? Of raakt hij te veel in de ban van de talloze glinsterende kostbaarheden van het labyrint van Karak?

Horan – krijgshere

Speciale vaardigheden:



Dubbele aanval. Deze vechtjas is bedreven in de strijd. Als je in het spel Horan bent, mag je bij ieder gevecht met een monster allebei de dobbelstenen nogmaals gooien als het resultaat van je eerste worp je niet bevalt. In dit geval telt enkel het resultaat van de tweede worp.



Reïncarnatie. Als de krijgshere in de strijd met een monster zijn laatste leven verliest, raakt hij niet bewusteloos zoals alle andere helden,

In plaats daarvan verplaatst hij zich naar een willekeurige tegel met een geneeskrachtige bron om helemaal te genezen.

HORAN is een gevreesde vechtjas, sinds lang is zijn naam in alle delen van de bekende wereld een legende. Hij is een geboren krijger en geen enkele vesting of burcht is tegen zijn legers en oorlogsmachines opgewassen. Tijdens zijn veldtochten kwamen hem echter verhalen ter ore over een plaats, waar zelfs het grootste leger hem niet van dienst zou zijn... Karak, ooit de machtige burcht van edele ridders, nu een ruïne, omsponnen met legenden over monsters die door het gangenlabyrint rondsluipen. Zelfs de beroemde HORAN voelt de ouderdom naderen en hij ruikt zijn kans om de geschiedenis in te gaan als de machtigste krijgshere aller tijden. Er lijkt maar weinig voor nodig te zijn: Hij hoeft alleen de DRAAK, die de onmetelijke rijkdom van Karak bewaakt, maar te onthoofden.

Xanros – zwarte magiër

Speciale vaardigheden:



Opoffering. De zwarte magiër mag één leven opofferen om +1 bij de kracht van zijn aanval op te tellen. Hij mag deze vaardigheid, net als de overige toverspreuken, gebruiken nádat hij de dobbelsteen heeft geworpen. Hij mag deze vaardigheid in één gevecht echter slechts één keer gebruiken. Opoffering kan ook gebruikt worden als de held nog maar één leven heeft. Maar dan raakt hij vervolgens wel bewusteloos, volgens de standaard spelregels.



Plaatswisseling. De zwarte magiër mag met willekeurig welke andere held op het spelbord van plaats wisselen. Om deze vaardigheid te activeren verbruikt de zwarte magiër alle vier de bewegingsstappen van zijn beurt: hij moet dus direct aan het begin van zijn beurt besluiten of hij hier gebruik van wil maken. Op de tegel, waarop hij dankzij de plaatswissel belandt, mag hij echter wel de betreffende actie uitvoeren (bijvoorbeeld zichzelf genezen, het wapen dat op die tegel ligt oprapen of een schatkist openen). Als de zwarte magiër een andere held naar een geneeskrachtige bron verplaatst, is deze held ook genezen en ontdaan van zijn eventuele vervloeking.

XANROS heeft tientallen jaren lang de meest duistere geheimen van de zwarte magie bestudeerd. Hij hunkert naar macht en onsterfelijkheid. In een stoffige grimoire kwam hij een vaag bericht over een ooit beroemde burcht tegen, de zetel van een machtige riddersorde, en de naam van deze burcht was Karak. Verder ontdekte XANROS dat zich onder Karak verborgen onderaardse gangen bevinden, waar het volgens de berichten wemelt van de enge monsters. XANROS, meester onder de zwarte magiërs, liet zich niet ontmoedigen door het feit dat geen enkele bewoner uit de omgeving van de burcht ooit de moed heeft opgebracht deze gangen te betreden. Hij gelooft dat de krachten, die verborgen zijn in de diepe kelders onder de ruïnes van Karak, hem onsterfelijk kunnen maken. XANROS heeft er alles voor over om deze krachten te bemachtigen, zelfs als dit betekent dat hij een DRAAK moet verslaan.

Aderyn – schurk

Speciale vaardigheden:



Geniepig aanval. De schurk kan vanuit de schaduw tevoorschijn springen. Dankzij deze verraderlijke tactiek wint ze de strijd met monsters ook als het gelijkspel is.



Sluipen. Aderyn kan zich voortbewegen in de schaduwen. Als ze een tegel met een monster betreedt, mag ze zelf kiezen of ze de strijd met dit monster wil aanbinden, of liever in de schaduw blijft en niet vecht. Op deze manier kan ze langs monsters sluipen om er tijdens haar speelbeurt meer dan één te ontdekken. Ze kan aan het eind van haar beurt op een tegel met een monster blijven staan zonder met hem te hoeven vechten. Als ze echter in deze situatie door iemand wordt vervloekt, moet ze aan het begin van haar volgende beurt met het monster vechten.

Voordat ADERYN het verwerpelijke roversambacht leerde, genoot ze alle voordelen van haar adellijke afkomst. Haar vader, de wijze en rechtvaardige heerser van het Eilandenrijk, sneuvelde in een van de laatste veldslagen tegen de barbaarse indringers uit het Oosten. Doordat haar trouwe lijfwacht zich opofferde, lukte het ADERYN uit het kasteel van haar vader te vluchten, maar al gauw werd ze gevangen genomen door rovers die zich in de bossen verscholen. De roverhoofdman had echter medelijden met de roodharige prinses en weigerde haar aan de indringers uit te leveren. In plaats daarvan leerde hij haar hoe ze in de wrede wereld kon overleven. ADERYN ziet mogelijkheden haar nieuwe vaardigheden aan te wenden om haar vader te wreken. Voor haar plan heeft ze echter nog een paar druppels drakenbloed en veel goud nodig... Is het toeval, dat deze zaken allebei op haar liggen te wachten in de kelders van de burcht Karak?



Victorius – zwaardvechter

Speciale vaardigheden:



Gevechtstraining. De zwaardvechter is een ervaren strijder, die zijn aanvallen altijd zorgvuldig weet te richten. Als je met een dobbelsteen een '1' gooit, mag je hem opnieuw werpen. Met andere woorden: je kunt met een dobbelsteen nooit een 1 gooien.



Niet te stoppen. Als de zwaardvechter tijdens een gevecht met een dobbelsteen een '6' gooit, mag hij zijn beurt voortzetten.

Dat ook al is het resultaat onbeslist en zelfs als hij het gevecht verloren heeft. Hij kan het gevecht dus opnieuw aangaan of zich verder verplaatsen (de limiet van vier stappen blijft echter ook in dit geval gelden).

VICTORIUS is een elitesoldaat van het Rijk van de Middenzee en kent als zwaardvechter op de hele wereld zijn gelijke niet. Maar zelfs de meest bekwame zwaardvechter heeft één zwak punt: zijn hart. De liefde voor de jonge koningin, die hij gezworen heeft te zullen beschermen, is diep en verschroeiend. Toch betekent hij voor haar niet meer dan het beste zwaard van haar leger. De liefde heeft Victorious tot een wanhopige daad gedreven, waarmee hij de mooie koningin de diepte en echtheid van zijn gevoelens wil bewijzen. Hij is vastbesloten zijn geliefde de robijn van de draak uit de diepte onder de burcht Karak te brengen, koste wat het kost!



Taia – helderziende

Speciale vaardigheden:



Bijzonder voorgevoel. De helderziende heeft een goed overzicht over de tegenstanders in haar nabijheid. Als haar eerste bewegingsstap van een beurt tot een gevecht leidt, wordt er +1 bij de kracht van haar aanval opgeteld.



Spinster van het lot. Als helderziende ziet Taia verschillende mogelijke varianten van de toekomst, die ze dan ook tot op zekere hoogte kan beïnvloeden.

Als je in een nieuwe zaal komt, mag je daarom altijd twee fiches uit het zakje van monsters en schatten halen. Leg één van de fiches op de *tegel van de ontdekte zaal*, zoals gebruikelijk, en stop het tweede fiche terug in het zakje.

TAIA is opgegroeid in de schaduw van de burcht Karak. Ze heeft de gevolgen gezien van het kwaad dat zich langzaam vanuit de burcht uitspreidde over de streek van haar voorouders: ziekten, vergiftigde waterputten en mislukte oogsten... En dat alles vanwege de DRAAK in de diepe kelders onder Karak. TAIA nam al voordat ze haar eerste stapjes zette kleine fragmenten van de toekomst waar. Eerst raakte ze van deze visioenen in de war en boezemden ze haar angst in, maar in de loop der tijd heeft ze geleerd ze tot haar voordeel aan te wenden. Nu heeft ze haar helderziendheid harder nodig dan ooit. Ze begeeft zich namelijk in het labyrint van de kelders van Karak om een einde te maken aan het lijden van haar volk. Ook zonder haar gave is het overduidelijk dat haar volk een duistere toekomst beschoren is als het niet lukt de DRAAK te verslaan...

BESTIARIUM

Gevallene

Jullie denken toch zeker niet dat jullie de eerste dappere helden zijn die de keldergangen onder Karak betreden, of wel? Vóór jullie hebben al heel veel andere onervaren avonturiers hun geluk beproefd... Geen van hen is ooit teruggekeerd. Sommigen hebben het glimmende goud van Karak wel weten te bereiken, maar veel geluk heeft het hen niet gebracht. Ze verloren hun verstand en al snel ook hun leven. Nu bewaken hun verdoemde zielen de schatten die ze ooit als held probeerden te bemachtigen.



Skelettenkoning

Zelfs de ooit zo machtige heersers van de onneembare burcht konden geen weerstand bieden tegen de roep van het vermaledijde goud, dat verborgen ligt in de diepten van het labyrint. Maar net als alle anderen werden ook zij overweldigd door de kwade krachten en zagen ook zij het daglicht nooit meer terug. Toch zijn de zware strijdbijlen, die gehanteerd worden door de tot leven gewekte skeletten van deze koningen, even dodelijk als in de tijd dat deze skeletten nog bovengrondse heersers waren. SKELETTENKONINGEN zijn gevaarlijke tegenstanders, onderschat ze niet!



Zwaardvechtersskelet

In de donkerste hoeken van het labyrint onder Karak zijn duistere krachten ontwaakt. Door zwarte magie zijn de skeletten van ooit zo trotse ridders tot leven gekomen, om nu iedereen die het waagt de keldergangen te betreden de weg te versperren. Deze ZWAARDVECHTERS zijn vaardige tegenstanders, die moeilijk te verslaan zijn. Maar als het je lukt er een te verslaan, krijg je als beloning zijn zwaard, dat zelfs door de tand des tijds niet bot geworden is.



Sleuteldragersskelet

SLEUTELDRAGERS dragen geen wapens, maar ze zijn beslist niet weerloos! Deze skeletten zijn taaie tegenstanders en hun enige taak bestaat uit het tot in eeuwigheid bewaken van de vervloekte schatten van Karak. Als je zonder geschikte uitrusting de strijd met hen aanbindt, loopt het slecht met je af. Maar of je nou wil of niet, je zult ze moeten verslaan, want de schatkisten van Karak kunnen alleen geopend worden met de sleutels die zij dragen...



Mummie

Stoffige handschriften beschouwen deze wezens, die nu als MUMMIES door het labyrint van Karak zwalken, als de oorspronkelijke bouwers van dit onmetelijke doolhof van gangen en zalen. Hun oeroude volk was geobsedeerd door glans en glinster. Wanhopig zochten ze naar een manier om onsterfelijk te worden, om geen afscheid te hoeven nemen van hun rijkdom. Maar de zwarte magie, waar ze gebruik van maakten, eiste een hoge tol. Ze zijn nu weliswaar onsterfelijk, maar op een andere manier als ze verwacht hadden. Hun betoverde lichamen zijn gedoemd voor eeuwig door de donkere gangen van hun vergeten imperium te zwerven. Jaloers bewaken ze hun kostbaarheden en ze vallen iedereen aan, die probeert er iets van weg te nemen. Pas maar op, dat hun vloek niet ook op jouw hoofd terecht komt!



Reuzenspin

Onlangs hun enorme omvang zijn deze achtpotige beesten geluidloze, en daarom zeer gevaarlijke en dodelijke, tegenstanders. Ze hebben hun onnatuurlijke omvang te danken aan eeuwen geleden vrijgekomen toverkrachten. Het mag dus geen wonder heten dat je in hun webben vaak magische rollen kunt vinden.



Rat

In de naargeestige ruimten van de burcht Karak kun je op bovenmaatse RATTEN stuiten, die zich meestal ophouden in de buurt van de overblijfselen van dappere, maar onvoldoende bewapende avonturiers. Ooit hebben deze avonturiers, net als jullie nu, besloten deze gevaarlijke reis te ondernemen, maar ze hebben hun doel nooit bereikt... Voor ervaren strijders vormen ratten geen onoverkomelijk probleem, maar ze kunnen het de helden toch behoorlijk lastig maken.



Draak

Sommige mensen beweren dat ze in de wolken hoog boven de burcht zijn schaduw hebben gezien, maar niemand is in staat nauwkeurig te beschrijven hoe dit verschrikkelijke beest eruit ziet. Het is zelfs niet zeker of het wel een aards wezen is. Volgens een legende wordt iedereen die hem ziet met stomheid geslagen. Is hij de oorzaak van de duistere krachten die de omgeving van Karak vergiftigen? Ontdek het zelf!



ALTERNATIEF SPELEINDE

Om de spelbelevens licht te wijzigen kun je er een van de volgende regels – of zelfs beide – aan toevoegen:

- De winnaar van het spel wordt of de speler die na het verslaan van de draak het hoogste aantal punten heeft of de eerste speler die erin slaagt om 6 schatten te verzamelen (en dat ook al is de draak nog niet verslagen).

- Verkregen schatten moeten geplaatst worden op het spelersbord. In de loop van het spel worden zo de velden op je spelersbord geblokkeerd en de spelers moeten dus kiezen tussen een schat en een bruikbaar stuk uitrusting. De schatten kunnen geplaatst worden in willekeurige uitrustingsvakjes op het spelersbord en ook tussen de vakjes willekeurig worden verplaatst.

Uitrusting moet echter steeds geplaatst worden in de daartoe voorziene vakjes. Net zoals uitrustingsfiches kunnen schatkistfiches ook worden neergelegd en achtergelaten op het huidige veld van jouw held in het labrynt.

SAMENVATTING VAN DE SPELREGELS

Basisregels

Verplaatsingen

- Tijdens je beurt mag je je held maximaal vier stappen laten verplaatsen.
- Als je een zaal ontdekt, trek je blind een fiche uit het zakje van monsters en schatten, om het vervolgens op de tegel met de nieuw ontdekte zaal te leggen.
- Je beurt loopt af met een gevecht, een genezing, het oprapen van een voorwerp of het openen van een schatkist.



Gevecht

- Om een monster te verslaan moet de totale kracht van je aanval groter zijn dan de kracht van het monster. De totale kracht van je aanval wordt bepaald door de som van het resultaat van de dobbelstenenworp, de kracht van de wapens die op je spelersbord liggen en eventuele bonussen in verband met de speciale vaardigheden van je held.
- Nadat je de dobbelstenen gegooid hebt, kun je bovendien besluiten gebruik te maken van een willekeurig aantal magische slagen uit je uitrusting. Je mag dan voor iedere „magische slag“-fiche dat je uit het spel verwijdt +1 bij de totale kracht van je aanval optellen.
- Als je held al zijn levens verliest, mag je één ronde niet meespelen. In plaats van het uitvoeren van je beurt draai je één van zijn levensfiches om, zodat het hart erop weer zichtbaar wordt.

Vloek

- Als je een mummie verslaat, geef je het fiche van de vloek aan een speler naar eigen keuze. Zolang een speler het fiche van de vloek heeft, mag hij de speciale vaardigheden van zijn karakter niet gebruiken.
- Spelers ontdoen zich van het fiche van de vloek als hun figuurtje zijn verplaatsingen afrondt op een tegel met een geneeskrachtige bron.
- Het fiche van de vloek kan slechts bij één speler tegelijk liggen. Als iemand een volgende mummie verslaat, besluit hij of hij het fiche van de vloek aan een andere speler geeft of bij de huidige speler laat liggen.

Einde van het spel en vaststelling van de winnaar

- Het spel loopt af op het moment dat één van de helden de DRAAK verslaat.
- De winnaar is degene die de grootste totale waarde aan schatten heeft verzameld. Iedere schat, die verkregen is door het openen van schatkisten of door het verslaan van GEVALLENEN, telt als één punt. De drakenschat met de robijn telt als anderhalve punt.

Speciale vaardigheden van de helden

KRIJGSHEER

- Mag beide dobbelstenen nogmaals gooien (één keer per gevecht).
- Als hij zijn laatste leven verliest, verplaatst hij zich naar een tegel met een geneeskrachtige bron, waar hij helemaal geneest.

SCHURK

- Wint een gevecht als het gevecht onbeslist is.
- Hoeft niet met monsters te vechten en kan zich vrij over tegels verplaatsen waarop monsters aanwezig zijn.

TOVENAAR

- Hoeft de fiches van de magische slagen na gebruik niet af te staan.
- Kan zich naar aangrenzende tegels verplaatsen zonder ermee rekening te hoeven houden of deze door een gang met elkaar verbonden zijn of niet.

ZWARTE MAGIËR

- Mag ten koste van één leven +1 bij de kracht van zijn aanval optellen.
- Mag zich verplaatsen door in plaats van vier stappen te nemen van positie te wisselen met een andere held.

ZWAARDVECHTER

- Mag altijd opnieuw gooien als hij met een dobbelsteen een '1' gooit.
- Als hij een '6' gooit, hoeft hij zijn beurt na het gevecht niet te beëindigen.

HELDERZIENDE

- Telt +1 bij de kracht van haar aanval op als ze direct na haar eerste stap een gevecht aangaat.
- Mag, als ze een zaal ontdekt, uit twee fiches van monsters en schatten kiezen.

Auteurs: Petr Mikša (spelconcept en -ontwikkeling), Roman Hladík (grafische vormgeving en illustraties). **DTP:** Marek Píza.

Bijzondere dank gaat uit naar:

Adam en Ondřej Hladíkovi, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Haláček, Nataniel en Izabela Mikšovi, Otakar en Mikuláš Hladíkovi, Pěta en Kuba Kutilovi, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj

Albi

