

Karak

Regent

ERWEITERUNG

FÜR
2-5 SPIELER
AB
7 JAHREN



KOSMOS



Was erweckte die unzähligen Kreaturen und den furchterregenden Drachen in den Tiefen Karaks zum Leben? Antworten finden sich in verstaubten Schriftrollen: Dort wird ein grausamer Herrscher erwähnt, der nach unendlicher Macht und Reichtum trachtete. Unter seiner Regentschaft litt das ganze Land. So war es nicht verwunderlich, dass zu jener Zeit mehrere Helden* zur Burg Karak aufbrachen, um ihm Einhalt zu gebieten. Doch hörte man nie wieder etwas von ihnen. Ihre Aufgabe schien dennoch erfüllt, denn der Herr von Karak verschwand im Dunkel der Geschichte. Was genau passiert war, wusste niemand zu berichten. Man erzählt sich jedoch, dass er durch dunkle Magie an einem Ort zwischen Leben und Tod gefangen ist und dort seiner Rückkehr in die Welt der Lebenden harrt...

Die Erweiterung *Karak Regent* beinhaltet vier neue Helden, zwei neue Monster und Zauber, zwei neue Räume und eine neue Figur, den *Herrn von Karak*. Für das Spiel mit dieser Erweiterung mischt ihr die neuen Figuren, Karten, Felder und Plättchen einfach unter die entsprechenden Teile des Grundspiels.

INHALT

- 1 4 Heldenfiguren mit Standfüßen
- 2 4 Heldenkarten
- 3 18 Labyrinthfelder (6 Kampfarenen, 4 verfluchte Kammern, 8 Räume)
- 4 1 Herr-von-Karak-Figur mit Standfuß
- 5 1 Herr-von-Karak-Karte
- 6 8 Monsterplättchen (6 Fledermäuse, 2 Eismagier)



GEMÄCHER DES HERRN VON KARAK

Es gibt zwei neue Räume, die zusammen als *Gemächer des Herrn von Karak* bezeichnet werden: die *Kampfarena* und die *verfluchte Kammer*.



Kampfarena

Wenn du zum ersten Mal eine *Kampfarena* aufdeckst, musst du dich entscheiden, welchen deiner Mitspieler du zum Kampf herausforderst. Stell die Heldenfigur des herausgeforderten Spielers zu dir in die Arena.

Der Kampf zwischen euch funktioniert wie ein Monsterkampf. Ihr bestimmt nacheinander eure jeweilige Angriffsstärke: Zuerst würfelst du mit beiden Würfeln, rechnest zum Ergebnis deine Ausrüstung hinzu und entscheidest, ob du Zauber und Fähigkeiten deines Helden einsetzt. Anschließend würfelt dein Gegner, addiert seine Ausrüstung und kann nun ebenfalls Zauber und Fähigkeiten seines Helden einsetzen.

* Wenn im Text von „Spieler“ oder „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Spielerin“ oder „Heldin“ und umgekehrt.

Der Sieger des Kampfes (mit der größeren Angriffsstärke) darf dem besiegten Spieler entweder einen Schatz oder eine Ausrüstung klauen. Der besiegte Spieler verliert außerdem einen Lebenspunkt (und dreht ein Herz auf die Totenkopfseite um). Bei einem Unentschieden passiert nichts. Am Ende des Kampfes bleiben die Figuren beider Spieler auf der Kampfarena stehen.

Die Kampfarena wird **nur beim ersten Betreten aktiviert**. Nachdem in der Arena einmalig ein Kampf stattgefunden hat, gilt sie als normaler Raum.

Aufgepasst: Beim Kampf in der Arena könnt ihr alle Fähigkeiten eurer Helden nutzen! Beispielsweise kann der Krieger ein zweites Mal würfeln, wenn ihm der erste Wurf nicht gelungen ist. Die Diebin gewinnt bei einem Unentschieden. Die Seherin erhält +1 zu ihrer Angriffsstärke, wenn sie mit dem ersten Schritt die Kampfarena betritt oder von einem anderen Spieler herausgefordert wurde.

Ein verfluchter Held kann seine Fähigkeiten nicht einsetzen.





Verfluchte Kammer

Wenn du die *verfluchte Kammer* betrittst, musst du einen Würfel werfen: Würfelst du 1, 2 oder 3, trifft dich der *Fluch von Karak*. Leg den Fluchmarker auf deine Heldenkarte. Setz deinen Zug anschließend fort (wenn du noch Schritte übrig hast). Würfelst du 4, 5 oder 6, passiert nichts.

Hast du bereits den Fluchmarker und betrittst

die *verfluchte Kammer*, passiert nichts. Du behältst den Fluchmarker.

Eine aufgedeckte *verfluchte Kammer* bleibt für den Rest des Spiels aktiv und wirkt auf jeden Helden, der sie betritt.

Aufgepasst: Wenn du aufgrund eines verlorenen Monsterkampfes auf einem angrenzenden Labyrinthfeld auf die *verfluchte Kammer* zurückkehrst, musst du durch erneutes Würfeln ermitteln, ob du den Fluchmarker erhältst.

NEUE ZAUBER



Stachelzauber

Du erhältst den *Stachel der Finsternis* (Stachelzauber), wenn du eine Fledermaus besiegt.

Mit dem Stachelzauber fügst du anderen Helden Schaden zu. Wähl einen anderen Helden aus und dreh eines seiner Herzen auf die Totenkopfseite um. Nachdem du den Stachelzauber benutzt hast, ist er verbraucht und kommt aus dem Spiel. Der Zauber kann nur im eigenen Zug verwendet werden (die Nutzung kostet keinen Schritt). Hast du mehrere Stachelzauber in deinem Inventar, kannst du sie gleichzeitig einsetzen, auch gegen denselben Helden.

Aufgepasst: Verliert der Krieger *Horan* durch den Stachelzauber sein letztes Leben, wird seine Fähigkeit *Reinkarnation* aktiviert. Der Magier *Argentus* verbraucht den Stachelzauber – trotz

seiner Fähigkeit *Zauberkundig* – und legt ihn nach Benutzung ab (genau wie den Heilzauber).



Frostfaust-Zauber

Wenn du einen Eismagier besiegt, erhältst du die *Frostfaust*.

Mit dem Frostfaust-Zauber erhöhst du die Angriffsstärke deines Helden einmalig um **+2**. Nachdem du den Zauber benutzt hast, ist er verbraucht und kommt aus dem Spiel. Du entscheidest erst, nachdem du gewürfelt hast, ob du ihn einsetzen möchtest. Hast du mehrere Zauber in deinem Inventar (zum Beispiel Frostfaust- und Flammenzauber), kannst du sie gleichzeitig einsetzen.

Aufgepasst: Der Magier *Argentus* kann gesammelte Frostfaust-Zauber dauerhaft in jedem Kampf einsetzen, ohne sie zu verbrauchen (genau wie die Flammenzauber).

NEUE HELDEN

Valduk – der Barbar



Fähigkeiten:

Berserker. Ist der Barbar verletzt, wird er wütend

und erhöht seine Angriffsstärke durch einen dauerhaften Bonus: Hat er noch vier oder drei Lebenspunkte, erhält er **+1** zu seiner Angriffsstärke. Hat er nur noch zwei oder einen Lebenspunkt, erhält er **+2** zu seiner Angriffsstärke. Wird der Barbar geheilt, darf er beliebig viele Lebenspunkte umdrehen und kann so die Höhe seines Bonus beeinflussen.



Unermüdlichkeit. Der Barbar kann stundenlang kämpfen. Lässt er nach einem gewonnenen Monsterkampf die dabei erbeutete Ausrüstung im Labyrinth liegen, kann er seinen Zug fortsetzen (wenn er noch Schritte übrig hat).

Die nordische Nation stand den Machtansprüchen der Herrscher Karaks jahrelang im Weg. Obwohl sie nie unterworfen werden konnten, kostete der Widerstand VALDUK und sein Volk viele unnötig verlorene Leben und gebrandschatzte Dörfer. Die einst mächtige Burg ist heute nur mehr eine Ruine – VALDUK reist ins Land seiner Feinde, um die vor langer Zeit gestohlenen Familienschätze zurückzuholen.

Baron Markul – der Kampfmagier



Fähigkeiten:

Schwertmeister. Der Kampfmagier ist ein Schwertkampfspezialist. Jedes Schwert, das er ausrüstet, zählt **+3** in seinen Händen.



Blitzangriff. Der Kampfmagier kann sich auf jedes Feld teleportieren, auf dem sich ein Monster befindet – er muss dann sofort gegen das Monster kämpfen! Dazu benötigt er alle 4 Schritte, er muss sich also zu Beginn seines Zugs entscheiden. Falls er den Kampf verliert, kann er frei wählen, auf welches angrenzende, bereits aufgedeckte Feld er sich zurückzieht.

BARON MARKUL ist Mitglied des Ordens der Kampfmagier, die sich einst der grausamen Herrschaft des Herrn von Karak widersetzen. Trotz vieler Opfer konnte der Orden damals keinen endgültigen Sieg davontragen. Der unerbittliche Herrscher blieb in der Astralebene gefangen und es besteht weiterhin die Gefahr, dass er seine frühere Macht zurückerlangt. Der vor langer Zeit begonnene Kampf muss zu einem Ende gebracht werden!

Hannah – die Akrobatin



Fähigkeiten:

Wurfdolche. Die Akrobatin ist Meisterin der Dolche. Sie kann Dolche (+1) auch dauerhaft auf Inventarplätze legen, die für Zauber bestimmt sind. Im Kampf benutzt sie **alle Dolche, die sie im Inventar liegen hat.**



Aufgepasst: Falls die Akrobatin verflucht wird, muss sie keinen ihrer bereits gesammelten Dolche im Labyrinth ablegen. Solange sie verflucht ist, darf sie keinen Dolch benutzen, der auf ihren Zauber-Inventarplätzen liegt, und darf und auch keine neuen Dolche dort platzieren.



Sprint. Die Akrobatin ist eine hervorragende Läuferin. Sie kann zu Beginn ihres Zugs mitteilen, dass sie sich nicht wie üblich bewegen, sondern sprinten wird. Bei einem Sprint kann sie **bis zu 8 Felder** weit ziehen – sie darf dabei kein unentdecktes Gebiet betreten, kann jedoch mit einem Monster kämpfen, Ausrüstung oder einen Schatz aufheben oder sich selbst heilen.

Die junge Akrobatin HANNAH kam mit einer Karawane fahrender Künstler aus den fernen südlichen Ebenen. Eine Vision von wahrhaftigem Abenteuer und unermesslichem Reichtum, verborgen in den Tiefen Karaks, verzauberte sie. Ist sie auserwählt, die funkelnden Schätze zu gewinnen, wie es ihr die Wahrsagerin der Karawane vorausgesagt hatte – oder stürzt sie ihr jugendlicher Leichtsinn in abgrundtiefe Gefahr?

SPIELVARIANTE – DER HERR VON KARAK

Der Herr von Karak war ein souveräner Herrscher, der es zu seiner Zeit schaffte, das in viele Teile zerfallene Land zu vereinen. Seine Bemühungen forderten viele Opfer, doch schließlich war es fast vollbracht. Nur ein letztes Problem blieb ihm – die Zeit. Der Herr von Karak hatte nicht vor, die Herrschaft an einen Nachfolger zu übergeben. Niemals! Er wollte unsterblich werden und für immer herrschen. Hätten die Magier nicht eingegriffen, wäre es ihm gelungen. Nach ihrem Kampf blieb er jedoch zwischen Leben und Tod in der Astralebene gefangen. Seitdem sucht seine verlorene Seele nach einer Möglichkeit, auf den Thron zurückzukehren, den inzwischen ein monströser Drache besetzt hält.

Der Herr von Karak ist eine Variante, die eurem Spiel mehr Spannung verleiht. Bestenfalls habt ihr bereits einige Erfahrung mit dem Grundspiel und den verschiedenen Fähigkeiten der Helden gesammelt.

Im Spielverlauf übernimmt der „schwächste Held“ die Rolle des Herrn von Karak. **Der Herr von Karak kommt ins Spiel, wenn sein fünftes**

Lady Lorraine – die Waldläuferin



Fähigkeiten:

Bärenangriff. Die Waldläuferin hat einen treuen Begleiter an ihrer Seite. **Jede 1, die sie im Kampf würfelt, zählt als 6.**



Lauschen. Das Leben in der Wildnis hat die Sinne der Wald-



läuferin geschärft. Wenn sie **Lauschen** anwendet, kann sie **ein angrenzendes Labyrinthfeld auf Kosten eines Schritts aufdecken, ohne es zu betreten** (wenn es ein Raum ist, zieht sie ein Plättchen aus dem Beutel). Sie kann das neu entdeckte Feld auf Kosten des nächsten Schritts betreten oder woanders hingehen. Die Fähigkeit **Lauschen** kann mehrmals im selben Zug angewendet werden.

Aufgepasst: Wenn Lady Lorraine durch **Lauschen** eine Kampfarena aufdeckt und diese nicht betritt, dreht sie die Arena auf die graue Rückseite um, damit erkennbar ist, dass sie bislang nicht aktiviert wurde.

LADY LORRAINE war den tierischen Bewohnern des Waldes stets näher als den Menschen. Sie hatte schon lang aufgehört, den Menschen zu vertrauen und sich für sie zu interessieren. Als die menschliche Verantwortungslosigkeit es den dunklen Mächten jedoch erlaubte, bis in die unberührtesten Winkel der Natur vorzudringen, konnte sie nicht länger zusehen. Zusammen mit ihrem treuen Bären beschloss Lorraine, zur Burg von Karak zu reisen, um das hervorgerufene Übel zu beseitigen.

Gemach aufgedeckt und im Labyrinth ausgelegt wird (die Gemächer des Herrn von Karak sind die Kampfarenen und die verfluchten Kammern). Ermittelt jetzt den „schwächsten Helden“. Das ist entweder:

1. der Held mit der geringsten Anzahl gesammelter Schätze
2. oder, bei vorherigem Gleichstand, der Held mit der insgesamt geringeren Waffenstärke im Inventar
3. oder, bei vorherigem Gleichstand, der Held mit weniger anderer Ausrüstung im Inventar (Waffen zählen nicht mit)
4. oder, bei vorherigem Gleichstand, der Held, der die niedrigere Zahl würfelt.



VERWANDLUNG

BEISPIEL 1

Der Magier ist der einzige Held, der *keinen Schatz* in seinem Inventar hat. Er wird in den Herrn von Karak verwandelt, egal welche andere Ausrüstung er besitzt.



BEISPIEL 2

A Die Diebin und der Barbar haben beide keinen Schatz. Alle anderen Helden besitzen mindestens einen Schatz. Da die Diebin zwei Dolch-Plättchen und der Barbar ein Schwert-Plättchen hat, ist ihre Waffenstärke gleich. Die Diebin hat einen Schlüssel, der Barbar einen Flammenzauber, beide besitzen die gleiche Anzahl anderer Ausrüstungsplättchen.

B Beide Spieler würfeln einmal. Die Diebin würfelt genau wie der Barbar 2. Es muss erneut gewürfelt werden. Im zweiten Wurf würfelt die Diebin 5 und der Barbar 1. Der Barbar wird in den Herrn von Karak verwandelt.



Wird dein Held in den Herrn von Karak verwandelt, musst du deine Heldenfigur und -karte gegen die Herr-von-Karak-Figur und -Karte austauschen. Außerdem passiert Folgendes:

-  Du wirst vollständig geheilt (falls du verflucht bist, entfernst du den Fluchmarker und legst ihn zurück an den Spielfeldrand).
-  Du verlierst deine bisherigen Helden-Fähigkeiten (Ausnahme: Wenn ihr zu zweit spielt, behältst du deine Fähigkeiten).
-  Du bekommst für den Rest des Spiels **alle Fähigkeiten aller Helden, die aktuell im Spiel sind**. Denn: *Der Herr von Karak hat im Laufe seines Lebens eine unschätzbare Menge an Wissen und Fähigkeiten erworben!*

Für den Herrn von Karak gelten die gleichen Regeln wie für alle anderen Helden: Er hat in seinem Zug 4 Schritte, entdeckt Räume, kämpft gegen Monster, sammelt und benutzt Ausrüstung, kann verflucht werden und so weiter. Das Ziel des Herrn von Karak bleibt es, die meisten Schätze zu sammeln! Das Spiel endet, wenn der Drache besiegt wurde.

Aufgepasst: Wenn als fünftes Gemach eine Kampfarena aufgedeckt wird, dann wird zuerst die Verwandlung in den Herrn von Karak vollzogen und anschließend in der Arena gekämpft!



DIE FÄHIGKEITEN DES HERRN VON KARAK

BEISPIEL

Die Seherin, die Diebin, der Krieger und der Barbar sind im Spiel.

A Der Barbar hatte im bisherigen Spielverlauf kein Glück. Er hat weniger Schätze als alle anderen gesammelt. Zu Beginn seines Zugs deckt er das fünfte Gemach des Herrn von Karak auf und wird in den Herrn von Karak verwandelt. Anschließend deckt er einen Raum auf. Da die Seherin im Spiel ist, nutzt er ihre Fähigkeit *Seherin des Schicksals* und kann nun zwei Plättchen aus dem Beutel ziehen. Er legt den Seelenräuber aus.

B Der Herr von Karak hat ebenfalls die Fähigkeiten der Diebin und nutzt die Fähigkeit *Schleichen* (statt zu kämpfen). Das nächste aufgedeckte Labyrinthfeld ist wieder ein Raum. Er zieht zwei Plättchen aus dem Beutel und legt einen Skelett-Wärter aus.

C Er entscheidet sich zum Kampf und würfelt 3.

D Jetzt nutzt er die Fähigkeit *Doppelschlag* des Kriegers und würfelt 8. Er hat zwar im Inventar weder *Waffen* noch *Zauber*, die er einsetzen könnte – doch dank der Fähigkeit *Hinterhalt* der Diebin gewinnt er das Unentschieden und besiegt das Monster. Er legt den Schlüssel in sein Inventar. Damit endet sein Zug.



Autoren: Petr Mikša und Roman Hladík
Illustration: Roman Hladík
Grafik: Andreas Resch, Katharina Fuchs
Entwicklung: Deryl Tjahja
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2022 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Albi

© Albi Česká republika, a.s., 2022
All rights reserved.

Art.-Nr.: 683252
MADE IN CHINA



LORD KARAK'S SKILLS

EXAMPLE

The heroes in play are the Oracle, Thief, Warrior, and Barbarian.

A The Barbarian has collected less treasure than the others. At the start of his turn, he discovers the fifth of Lord Karak's chambers and, because the Barbarian is considered the weakest, he is thus possessed by the Lord of Karak. On his next move, he discovers a room. Because the Oracle is in play, the Lord of Karak is able to use her *Fateweaver* skill (which allows him to draw 2 tokens instead of 1, choose one to place on the tile, and return the other to the bag) and draw 2 tokens. He places a The Fallen monster on the room and returns the other token to the bag.

B However, the Lord of Karak also has acquired the Thief's skills, so he decides to sneak around instead of fighting the monster (using the Thief's *Stealth* skill). The next discovered tile is another room. He takes 2 tokens out of the bag and lays out a skeleton turnkey.

C He decides to fight the monster with a strength of 8, rolling a 3.

D Because the Warrior is one of the heroes in play, the Lord of Karak uses the Warrior's *Double Attack* skill and rolls an 8. He has no weapons or spells in his inventory to increase his attack, but he also has the Thief's *Backstab* skill (allowing him to win any combat that would normally result in a tie). The Lord of Karak wins the tie, thus defeating the monster, and puts the key in his inventory. His turn is over.



W&W

Authors: Petr Milka and Roman Hladik
Illustration: Roman Hladik
Graphics: Andreas Resch, Katharina Fuchs
Development: Deryl Tjahja
Editing: Vincent Gatzsch

© Albi Česká republika, a.s., 2022
 All rights reserved.

Distributed in North America by
 Thames & Kosmos, LLC, Providence,
 RI 02903, USA
 Phone: 800-587-2872;
 www.thamesandkosmos.com
 Distributed in United Kingdom by
 Thames & Kosmos UK LP, Cranbrook,
 Kent TN17 3HE,
 Phone: 01580 713000;
 www.thamesandkosmos.co.uk

© 2022 Thames & Kosmos,
 LLC, Providence, RI, USA
 Thames & Kosmos® is a registered
 trademark of Thames & Kosmos, LLC.
 All rights reserved.
 Art-Nr. 682252
 MADE IN CHINA



Karak

Regent

EXPANSION

FOR
2-5 PLAYERS

AGES
7 AND UP



KOSMOS



What created the nightmarish dragon and other countless creatures found in the depths of Karak?

Dusty, ancient scrolls tell of the Lord of Karak, a cruel monarch who craved infinite power and wealth, and under whose reign the country suffered.

To end his tyrannical regime, a group of heroes set off to Karak Castle. The Lord of Karak vanished, but no one knows how the mission was accomplished, and the heroes haven't been heard from since.

Rumors begin to circulate that, thanks to the dark magic he wielded, the Lord of Karak is biding his time, trapped between life and death, waiting for his opportunity to return...

The *Karak Regent* expansion includes four new heroes, two new monsters, two new spells, two new types of rooms, and a new game mode called "The Lord of Karak." **To play the expansion, add the components from *Karak Regent* to the corresponding components in *Karak* (the base game).**

CONTENTS

- 1** 4 hero figures with stands
- 2** 4 hero cards
- 3** 18 dungeon tiles (6 battle arenas, 4 cursed chambers, 8 rooms)
- 4** 1 Lord of Karak figure with stand
- 5** 1 Lord of Karak card
- 6** 8 monster tokens (6 bats, 2 ice mages)



LORD KARAK'S CHAMBERS

The Lord of Karak has opened two new rooms in his dungeon: the "battle arena" and the "cursed chamber."



Battle Arena

The first player to enter the battle arena (the challenger) must decide which other player (the opponent) they wish to battle and then move that player's hero figure to the arena tile with their own.

Battling in the arena is similar to fighting a monster, except that, to win, one combatant's attack must exceed the other's. First, the challenger rolls and then decides if they will use any spells and/or skills (*see note) to increase their attack. Then the opponent rolls to see if they can beat that attack, adding spells and/or skills to increase their attack. Whoever has the stronger attack wins the battle and can take one item (weapons, keys, treasures, or magic)

from the defeated player. The defeated player loses 1 HP (flipping it so that the skull is facing upward). If there was a draw, no one gains or loses anything.

After the battle, the arena is deactivated and gets treated like an ordinary room for the remainder of the game. Both players remain on the tile, as no one needs to retreat.

**Note:* When battling in the arena, you can use your hero's skills to gain the upper hand. For example, the Warrior can throw again if he fails the first roll; the Thief wins in the case of a tie; the Oracle has +1 in combat (whether she enters the arena on the first move or if she was summoned there by another player); etc. A cursed hero is unable to use their skills.





Cursed Chamber

When a hero passes through the cursed chamber, they must roll a single die. If they roll a 1, 2, or 3, the Curse of Karak falls upon them, and they must place the curse token on their hero card. If the player has additional moves, they continue with their turn. If they roll a 4, 5, or 6, they avoid the curse and continue onward. If an already cursed player enters the chamber, they do not roll the die, and the curse remains. The Cursed

Chamber remains active throughout the game and affects any player that passes through it.

Note: If a hero retreats to the cursed chamber after losing a fight with a monster on an adjacent tile, the hero must roll again to determine whether they have been cursed or have avoided it.

NEW SPELLS



Thorn of Darkness

The Thorn of Darkness is acquired by defeating bats and is used to attack another player, causing them to lose 1 health point. When using this spell, the active player chooses one hero and flips one of their HP over (so the skull is face-up). Once used, it must be discarded from the game. Because using this spell does not cost any moves and does not end your turn, you can cast multiple Thorn of Darkness spells in one turn, even on the same hero.

Note: If the Thorn of Darkness spell causes HORAN (the Warrior) to lose his last HP, his *Reincarnation* skill is activated. ARGENTUS (the Magician) has to discard the Thorn of Darkness after its use, despite his hero's skill of *Magical Affinity* — similar to him casting the Portal of Healing spell.



Frost Fist

The Frost Fist, obtained by defeating an Ice Mage, adds +2 damage to any attack. The spell can be used before or after a roll and more than one Frost Fist can be used in one battle fight (and can even be combined with other spells, such as the Magic Flames). After casting the Frost Fist spell, it must be discarded from the game.

Note: Unlike the Thorn of Darkness, the Wizard, with his skill of *Magical Affinity*, can use the Frost First spell repeatedly, similar to the Magic Flames.



NEW HEROES

Valduk, the Barbarian



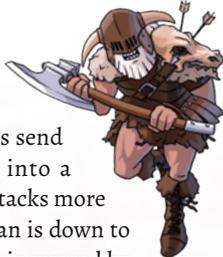
Skills:

Berserk. Wounds send the Barbarian into a frenzy that makes his attacks more powerful. If the Barbarian is down to 4 or 3 HP, his strength is increased by +1. If he is down to 2 or 1 HP, his strength is increased by +2. If the Barbarian heals, he can choose to only heal partially, allowing him to keep his increased attack strength.



Perseverance. The Barbarian can fight for hours, so if the Barbarian defeats a monster but chooses not to loot the equipment, (and instead leaves it on the dungeon tile), he can continue his turn.

For years, these Nordic people stood in the way of the rulers of Karak's ambitions. While never subdued, the resistance has resulted in the plunder of numerous Nordic villages and has cost VALDUK and his people countless lives. With the once-mighty castle now standing in ruin, VALDUK has entered the enemy's territory with the hope of reclaiming his family's once-stolen treasures.



Baron Markul, the Battle Mage



Skills:

Sword Master. Specializing in bladed combat, a sword in the Battle Mage's hands, has an attack power of +3.



Blitz Attack. The Battle Mage can transport himself to any space where there is a monster. This can only be done at the start of his turn and costs him all four moves. If he loses the battle, the player can choose which of the adjacent tiles he retreats to. However, he can only retreat to adjacent tiles that have already been discovered.



BARON MARKUL is a member of the Order of Battle Mages, who once resisted the tyranny of the Lord of Karak. Despite the sacrifice of many comrades, total victory was not attained. The relentless monarch was trapped in the astral plane, but the threat remains that he will attempt to regain his former power. This fight, which began long ago, must be brought to an end.

Hannah, the Acrobat



Skills:

Throwing daggers.

A master at throwing daggers, The Acrobat can permanently place additional daggers (with a power of +1) in the **spell slots** on her inventory sheet. **Each dagger in her inventory adds +1 to her strength** in combat. Daggers do not get discarded after use.



Note: If the Acrobat is cursed, she does not lose any of the already-collected daggers on her inventory sheet. However, as long as she remains cursed, she cannot use any daggers in spell slots, nor can she put additional daggers there.



Sprint. Because the Acrobat is an excellent sprinter, at the beginning of her turn, she can announce that she will

sprint and then travel a distance of **up to 8 already-discovered tiles**. This comes at a cost of all of her moves for that turn. While she cannot enter undiscovered rooms, she may fight a monster, collect equipment/treasure, or heal herself.

HANNAH, a young acrobat, arrived with a caravan of wandering performers from the southern plains. After the caravan's fortune-teller had a vision of a heroic adventure and immeasurable treasures hidden in the depths of Karak, HANNAH, enchanted by this prophecy, decided it was a foretelling of her destiny. But will she achieve her goal of wealth and glory, or is her youthful rashness compelling her toward danger?

GAME VARIANT - THE LORD OF KARAK

A sovereign ruler who managed to unify a once fragmented country, the Lord of Karak made many a sacrifice to achieve his goal of peace. There was one last obstacle — time. The Lord of Karak had never planned to bestow reign to a successor, endeavoring instead to achieve immortality and, thus, ruling forever. Had the wizards not intervened, he might have been successful. At the climax of a vicious battle, he was cast into the Astral Plane, perpetually suspended in a state somewhere between life and death. Ever since, his lost soul has been searching for a way out, a way to return to his throne, which, in the meantime, has been seized by a monstrous dragon.

The *Lord of Karak* is a variant that brings more excitement and suspense to the game so you can continue enjoying it. This variant is recommended for players who have already experienced the original game, particularly with each of the different heroes and their various skills.

In this twist on the game, **when the fifth of the Lord's Chambers** (the Battle Arenas and the Cursed Chambers) is revealed, the weakest

Lady Lorraine, the Ranger



Skills:

Bear attack.

If the Ranger rolls a 1 in combat, the faithful bear companion at her side springs into action, and the **1 counts as 6**.



Eavesdropping.

The acuteness of the Ranger's senses, increased after a life in the wilderness, allows her to eavesdrop into undiscovered rooms. If the Ranger declares that she is eavesdropping, she can explore, without entering, an adjacent tile in the dungeon at the cost of one move, which includes drawing a token from the bag. She can enter the newly discovered tile, which costs an additional move, or she can travel elsewhere. The Ranger can eavesdrop repeatedly on her turn.



Note: If the Ranger discovers the battle arena while eavesdropping but decides not to enter, turn the tile face down to clarify that the arena has not yet been activated.

Having always been closer to the animal denizens of the forest, LADY LORRAINE stopped trusting people long ago, growing less and less interested in them over time. Nevertheless, when human irresponsibility allowed the dark forces to wreak carnage upon her domain of unspoiled nature, she could no longer stand idle. Accompanied by her faithful protector — a brown bear, LORRAINE sets out for Karak Castle to repair the damage brought about by the carelessness of humans.

player in the game becomes possessed by the spirit of the Lord of Karak.

Here is how to identify the weakest player in the game:

1. First, look to see which player has the least amount of treasure.
2. If there is a tie, look to see which of those players has the lowest weapons power in their inventory.
3. If there is still a tie, look to see who has the least amount of total equipment (not counting weapons).
4. If there is still a tie, the tied players roll a die. The player with the lowest roll is the weakest and gets possessed.



BECOMING THE LORD OF KARAK

EXAMPLE 1

The Wizard is the only hero with no treasure in his inventory. Therefore, the Wizard is possessed by the Lord of Karak, regardless of the other equipment he has in his inventory.



EXAMPLE 2

A Both the Thief and the Barbarian have no treasure. All other heroes have at least one treasure or more. Next, look at their weapons. The Thief has two dagger tokens (+1 each), while the Barbarian has one sword token (+2), so their total weapon power is tied. Next, look at their other items. The Thief has a key, while the Barbarian has a Magic Flames spell, so their equipment is tied, so they must roll a die.

B The Thief rolls a 2, and the Barbarian also rolls a 2. The roll must be repeated until there is no longer a tie. On the second roll, the Thief rolls a 5 and the Barbarian rolls a 1. The Barbarian is the weakest and is therefore possessed by the Lord of Karak.



The player determined to be the weakest will exchange their hero figure and card with the Lord of Karak, and remain the Lord of Karak for the remainder of the game. The Lord of Karak plays the same as all other characters with the following exceptions:

-  **He has ALL of the special skills of every other hero currently in play** in the game. *(The Lord of Karak has absorbed immense knowledge and countless skills throughout his extended life.)*

Note: In a two players' game only, The Lord of Karak additionally keeps the skills from the hero prior to the exchange.

-  All health points for this player are restored and any curses removed to begin their next turn.

The same rules as for all other heroes apply to the Lord of Karak: He has 4 moves on his turn, he discovers rooms, he fights monsters, he collects and uses equipment, he can be cursed, and so forth. The Lord of Karak's objective is still to collect the most treasures and the game ends, when a player defeats the dragon!

Note: If the fifth chamber to be revealed is a Battle Arena, prior to the fight in the arena commencing, determine the weakest hero and replace them with the Lord of Karak. The battle takes place after the weakest player is possessed.

