

Karak II

Petr Mikša & Roman Hladík

Der Drache, der das Land um Karak seit Jahren tyrannisiert hatte, ist endlich besiegt. Und auch der mysteriöse Herrscher von Karak ist Geschichte. Die Helden, die durch unterschiedliche Motive in die Tiefen von Karak hinabgestiegen waren, scheinen dennoch ein gemeinsames Schicksal zu teilen. Denn jetzt, da sie endlich aufatmen könnten, scheint der eingekehrte Frieden schon wieder vorüber zu sein.

Kaum hatten sie nämlich das Tageslicht erblickt und die Zinnen der Burgruine erklommen, begann die Erde zu beben, und so weit das Auge reichte, taten sich tiefe Schluchten auf, aus denen furchterregende Kreaturen ausschwärmten. Und zwar in solchen Mengen, wie sie die Helden noch nie zuvor gesehen hatten. War dies die letzte Rache des bösartigen Drachens?

Oder hatte das grausame Ungeheuer in Wirklichkeit die Welt vor etwas noch viel Schrecklicherem bewahrt?

Unsere Helden lassen sich hiervon nicht erschüttern – durch ihre gesammelten Erfahrungen aus dem dunklen Labyrinth tief unter Burg Karak ist ihr Mut stärker denn je. Und so sehen sie sich gut gewappnet, um der neuen Bedrohung ins Auge zu blicken. Schließlich werden sie dieses Mal nicht allein kämpfen müssen, sondern Verstärkung durch eigene Truppen erhalten …

KOSMOS

SPIELIDEE

Karak 2 ist ein Abenteuer-Brettspiel, in dem die Spieler als Helden* die Landschaft rund um die Burg Karak erkunden, die dort auftauchenden Monster bekämpfen und dabei verschiedene Belohnungen erhalten. Anschließend können sie das befreite Gebiet nach Rohstoffen durchforsten und Städte errichten, in denen sie unter anderem neue Einheiten für ihre Armee ausbilden. Mit deren Unterstützung treten sie dann den dunklen Mächten entgegen, welche versuchen, das Land in ewige Finsternis zu tauchen. Doch die Helden wollen nicht ausschließlich die Welt beschützen. Sie wissen: Die Macht, die in den Seelensteinen der Monsterarmee verborgen ist, kann Träume wahr werden lassen. Und die meisten Seelensteine zu sammeln, sollte jedem dabei helfen, der eigenen Bestimmung zu folgen.

Ich habe noch nie Karak gespielt – ist das ein Problem?

Nein, *Karak 2* ist ein eigenständiges Spiel. Seine Geschichte ist zwar an die Handlung von *Karak* angelehnt, Kenntnisse des Grundspiels sind jedoch nicht erforderlich.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Helden den Dunklen General besiegt hat. Gewinner ist dann der Spieler, der im Laufe des Spiels die wertvollsten Seelensteine der dunklen Armee gesammelt hat. Diese Seelensteine haben unterschiedliche Punktwerte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

1. **1 Startfeld**
2. **28 Landschaftsfelder**
   (18 Landschaftsfelder der ersten und 10 Felder der zweiten Stufe)
3. **6 Heldenfiguren mit Standfüßen**
4. **6 Heldenkarten**
5. **6 Stadtfelder** *(1 für jeden Helden)*
6. **5 Heldentableaus mit Platz für Vorrat**
7. **5 Ruhmbanner**
8. **6 größere Heldenwürfel** *(1 für jeden Helden)*
9. **35 kleinere Einheitenwürfel**
   (10 × Ritter, 10 × Bogenschütze, 10 × Magier, 3 × Skelett, 1 × Bär, 1 × Titan)
10. **30 Lebens-Plättchen** *(davon 5 als Reserve)*
11. **30 Gebäude-Plättchen**
12. **120 Rohstoffe:** *40 × Nahrung (rot), 40 × Holz (grün), 40 × Stein (grau)*
13. **1 Beutel für Monsterarmee-Plättchen**
14. **36 Monsterarmee-Plättchen**
    (7 × Skelett-Krieger, 6 × Feuerschlucker, 5 × Schattenfresser, 3 × Skelett-Riesen, 5 × Dunkle Dryaden, 1 × Hammer-Elite, 5 × Skelett-Reiter, 4 × Todesbote)
15. **1 Dunkle-General-Figur mit großem Standfuß**
16. **5 Prätorianer-Figuren**
17. **1 Pest-Marker**



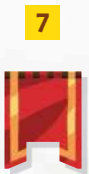






























* Wenn im Text von „Spieler“ oder „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Spielerin“ oder „Heldin“ und umgekehrt.



SPIELAUFBAU

1. **Legt das Startfeld** (es besteht aus drei zusammenhängenden Feldern) in die Tischmitte.
2. Teilt die anderen Landschaftsfelder **nach ihren Stufen** und mischt jede Stufe separat.

   Legt dann den Landschaftsfeld-Stapel der zweiten Stufe verdeckt auf den Tisch, so dass alle Spieler ihn erreichen können. Legt den Landschaftsfeld-Stapel der ersten Stufe verdeckt darauf, so dass beide zusammen einen einzigen Stapel bilden.
3. Legt alle **Monsterarmee-Plättchen** in den Beutel und haltet ihn in Reichweite aller Spieler bereit.
4. In die Nähe des Beutels mit den Monsterarmee-Plättchen platziert ihr die **Dunkle-General-Figur** mit **Prätorianer-Figuren** und den **Pest-Marker**.
5. Nehmt die Rohstoffschale aus der Schachtel und legt sie in Reichweite aller Spieler auf den Tisch. Die Spieler nehmen sich von hier Rohstoffe, wenn sie die Aktion Rohstoffe Sammeln ausführen. Es gibt im Spiel 3 Arten von Rohstoffen: **Nahrung, Holz und Stein**.
6. Die Rohstoffschale enthält auch **Einheitenwürfel**. Es gibt 3 Grundtypen von Einheiten: **Ritter, Bogenschützen und Magier**.
7. Jeder Spieler nimmt sich **1 Heldentableau**, **1 Stadtfeld, 5 Lebens-Plättchen** und **6 Gebäude-Plättchen** (1 von jedem Gebäudetyp). Legt die Plättchen auf die entsprechenden Flächen eures Heldentableaus, die Lebens-Plättchen mit der Herzseite nach oben und die Gebäude-Plättchen mit der grauen (ungebauten) Seite nach oben. Legt das Ruhmbanner-Plättchen über das Feld „0“ auf dem Heldentableau.
8. Mischt alle **6 Heldenkarten** und legt sie verdeckt auf den Tisch. Jeder Spieler zieht eine Heldenkarte und legt sie auf sein **Heldentableau**. Legt die restlichen Heldenkarten zurück in die Schachtel.

   Hinweis: Alternativ könnt ihr die Heldenkarten auch nacheinander offen auswählen. Bestimmt die Reihenfolge, in der ihr auswählen dürft, durch einen Würfelwurf.
9. Jeder Spieler legt das Stadtfeld, das zu seinem Helden gehört, vor sich ab (graue, ungebaute Seite nach oben).
10. Jeder Spieler legt den **Würfel seines Helden** vor sich ab (die Anordnung der Symbole auf den Heldenwürfeln ist gleich, sie unterscheiden sich nur farblich).
11. Platziert alle Helden, die im Spiel sind, in der Mitte des Startfelds (auf die Burg Karak).

    Bestimmt jetzt den Startspieler: Der Spieler, der den höchsten Wert auf seinem Heldenwürfel würfelt, beginnt.

Erlaubter Spielzug



Nicht erlaubter Spielzug

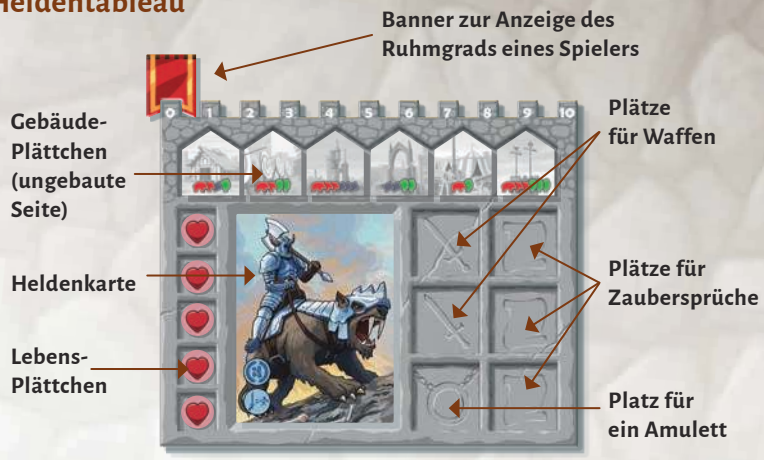


SPIELZUG – BEISPIEL 1:

HORAN bewegt sich von seinem Startfeld zu einem benachbarten Feld (1), wo er eine Aktion Rohstoffe Sammeln ausführt (2). Dann möchte er gegen die Dryaden auf dem nächsten Feld kämpfen, aber zwischen beiden Feldern befindet sich eine Schlucht, sodass er sich aus einer anderen Richtung annähern muss. Er bewegt sich dann zu dem Feld mit dem Waffen-Plättchen (3) und nimmt es als zweite Aktion in seinen Vorrat auf (4).



Heldentableau



SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Normalerweise hat jeder Spieler 2 Aktionen zur Verfügung, aber mit einigen Verbesserungen (Amulett und/oder Ställe) kann sich diese Zahl auf 4 erhöhen. Vor jeder Aktion kann ein Spieler seinen Helden 1 Feld weit auf dem Spielplan bewegen.

Bewegung und Aktionen

Vor jeder Aktion darf ein Spieler seinen Helden auf ein benachbartes Feld bewegen. Bewegung und Aktionen sind jedoch optional, es ist also Folgendes möglich:

— Den Helden bewegen und eine Aktion auf dem Feld ausführen, auf das sich der Held bewegt hat.
— Den Helden bewegen und keine Aktion ausführen (um zum Beispiel mit einer weiteren Bewegung und einer anschließenden Aktion fortzufahren, falls der Spieler diese noch zur Verfügung hat).
— Den Helden nicht bewegen und die Aktion auf dem Feld ausführen, auf dem der Held gerade steht.

Der Held muss sich jedoch immer vor der Aktion bewegen – es ist also nicht möglich, eine Aktion auszuführen und ihn dann zu bewegen. In diesem Fall kann er sich nur bewegen, wenn der Spieler eine weitere Aktion zur Verfügung hat.

Einige Kanten der Landschaftsfelder zeigen Schluchten. Normalerweise können Helden nicht über diese Schluchten bewegt werden. Damit sich ein Held von einem Feld auf ein anderes bewegen kann, darf deren gemeinsame Kante keine Schlucht aufweisen.

Die Helden und Städte anderer Spieler schränken die eigene Bewegung nicht ein. Felder, auf denen sich fremde Helden und/oder Städte befinden, können bedingungslos betreten werden.

SPIELZUG – BEISPIEL 2:

HORAN befindet sich in seiner Stadt. Er nutzt die Möglichkeit, sich vor seiner ersten Aktion zu bewegen, nicht aus, weil er als erste Aktion in seiner Stadt ein neues Gebäude (Schießplatz) errichten will.

In dem neu errichteten Gebäude bildet er dann mit seiner zweiten Aktion Einheiten für seine Armee aus.

Anschließend würde er sich gern aus der Stadt wegbewegen, aber das ist nicht mehr möglich, weil die Bewegung vor der Aktion erfolgen müsste; sie kann nicht danach stattfinden.



ERKUNDEN – BEISPIEL:

HORAN möchte von seinem aktuellen Feld in ein unerforschtes Gebiet ziehen. Er zieht das oberste Feld vom Stapel und legt es neben sein aktuelles Feld, so dass er sich zwischen den beiden Feldern bewegen kann (1).

Da es sich um ein Landschaftsfeld der zweiten Stufe handelt, zieht er zwei Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel (2). Sie haben die Stärke 2 und 3, was insgesamt 5 ergibt. HORAN muss nun gegen beide gleichzeitig kämpfen (3).



Die Landschaft Erkunden

In *Karak 2* baut ihr den Spielplan nach und nach auf, während sich eure Helden vorwärts bewegen. Die Teile der Landschaft, die noch nicht ausgelegt wurden, werden als *unerforschtes Gebiet* bezeichnet.

Während ihr euch bewegt, könnt ihr eure Helden nicht nur zwischen den bereits ausgelegten Feldern der Landschaft hin- und herbewegen, sondern auch neue Felder zu den bereits ausgelegten hinzufügen und auf diese ziehen. Wenn du ein unerforschtes Gebiet betrittst, nimmst du das oberste Feld vom Stapel der Landschaften und legst es so an, dass dein Held es von dem Feld aus betreten kann, auf dem er gerade steht. Auf diese Weise erweiterst du den Spielplan. Nachdem du das Landschaftsfeld gelegt hast, stellst du sofort deinen Helden darauf. Das Feld muss mit dem Feld verbunden sein, von dem aus dein Held gekommen ist, aber es ist in Ordnung, wenn es entlang anderer Kanten unpassierbare Schluchten gibt.

1. **Landschaft der ersten Stufe:** Sobald du ein Landschaftsfeld der ersten Stufe ausgelegt hast, stellst du deine Heldenfigur darauf. Dann ziehst du ein zufälliges Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel und legst es auf das Landschaftsfeld, das du gerade ausgelegt hast. Du musst gegen das Monster kämpfen.
2. **Landschaft der zweiten Stufe:** Die Landschaft der zweiten Stufe funktioniert genauso wie die der ersten Stufe, mit dem Unterschied, dass du zwei Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel ziehst und beide auf das Landschaftsfeld legst, das du gerade ausgelegt hast. Die Stärke der beiden Monster wird zusammengezählt und der Held muss gegen beide gleichzeitig kämpfen.

Jeder Spieler hat die folgenden Aktionen zur Verfügung:

A. Kampf Mit Einer Monsterarmee
B. Heilung
C. Rohstoffe Sammeln
D. Stadt Bauen
E. Gebäude Errichten
F. Einheiten Rekrutieren
G. Gegenstand Aufheben
H. Pest Ausrotten

A. Kampf Mit Einer Monsterarmee

Sobald dein Held ein Feld mit einem oder mehreren Monsterarmee-Plättchen betritt, musst du kämpfen. Wenn du gegen ein Monster kämpfst, würfelst du immer mit dem Heldenwürfel und den verfügbaren Einheitenwürfeln deiner Wahl. Zähle die Schwertsymbole auf allen geworfenen Würfeln zusammen – die Summe bestimmt deine Angriffsstärke. Zähle die gesamte Stärke der Ausrüstung deines Helden (normalerweise Waffen) zu dieser Summe hinzu. Zusätzlich darfst du nach dem Wurf einen oder mehrere Feuerball-Zauber einsetzen. Für jeden Feuerball, den du benutzt, kannst du +1 zu deiner Angriffsstärke hinzufügen. Wenn eine der Fähigkeiten deines Helden einen Kampfbonus gewährt, zählst du diesen ebenfalls hinzu. Die sich ergebende Gesamtsumme ergibt die gesamte Angriffsstärke deines Helden.

> **Aufgepasst: Im Kampf würfelst du immer deinen Heldenwürfel. Du kannst auch eine beliebige Anzahl von Einheitenwürfeln deiner Armee verwenden – du musst nicht alle Würfel werfen. Unbenutzte Würfel geben dir zwar keine zusätzliche Stärke, aber du riskierst auch nicht, sie zu verlieren. Allerdings musst du vor dem eigentlichen Wurf entscheiden, welche Würfel du wirfst und welche du nicht wirfst.**

Verlorener Kampf: Wenn deine Angriffsstärke geringer ist als die Stärke der Monsterarmee(n) (der Zahlenwert, der auf dem Monsterarmee-Plättchen angegeben ist, oder die Summe der Stärke der beiden Monsterarmeen auf dem Landschaftsfeld der zweiten Stufe), verliert der Held den Kampf. Der Held wird auf das Feld zurückgesetzt, von dem er gekommen ist. Die Monsterarmee/n bleibt/bleiben auf dem Landschaftsfeld liegen.

Gewonnener Kampf: Wenn die Angriffsstärke deines Helden **größer oder gleich** der Stärke der Monsterarmee(n) ist, hast du gewonnen und die Monster besiegt. Drehe das/die Monsterarmee-Plättchen auf die Rückseite, welche die Gegenstände anzeigt, die du gewonnen hast. Lege die Waffen, Zaubersprüche und Amulette auf die entsprechenden Plätze deines Vorrats. Du kannst auch einen Rohstoff-Karren oder Seelensteine erhalten. Behalte die Seelensteine neben deinem Heldentableau. Leg den Rohstoff-Karren zurück in die Schachtel und nimm dir die abgebildete Art und Menge an Rohstoffen aus dem allgemeinen Vorrat.

Wenn du keinen freien Platz für den entsprechenden Typ in deinem Vorrat hast, musst du die überzähligen Gegenstände auf dem Landschaftsfeld ablegen, auf dem dein Held gerade steht. Diese können dann von jedem aufgenommen werden, der dieses Landschaftsfeld später betritt.

Verwundung eines Helden im Kampf: Immer wenn du ein Totenkopfsymbol auf deinem Heldenwürfel würfelst, verlierst du ein Leben. Drehe nach dem Kampf die entsprechende Anzahl an Lebens-Plättchen auf dem Heldentableau mit der Totenkopfseite nach oben. Wenn du nach dem Kampf keine Lebens-Plättchen mehr mit der Herzseite nach oben hast, aber dennoch die zum Sieg benötigte Anzahl an Schwertsymbolen gewürfelt hast, gewinnst du den Kampf trotzdem und erhältst die Belohnung. Erst danach befolgst du die Regeln für Bewusstlosigkeit (siehe Seite 11).

> **Info: Ein Held kann verwundet werden, auch wenn er den Kampf gewonnen hat. Genauso kann ein Held einen Zweikampf verlieren, aber dabei kein Leben verlieren. Die Anzahl der gewürfelten Totenköpfe auf dem Heldenwürfel entscheidet, wie viele Leben man im Kampf verliert.**

Verlust einer Einheit im Kampf: Immer wenn ein Einheitenwürfel nach dem Würfelwurf einen Totenkopf zeigt, legst du ihn zurück in den Vorrat für Einheitenwürfel – du hast diese Einheit verloren.

> **Hinweis: Ein Totenkopfsymbol auf einem Einheitenwürfel bedeutet nur den Verlust der betreffenden Einheit. Der Held verliert keine Leben für gewürfelte Totenköpfe auf den Einheitenwürfeln.**

Pest und Elend: Wenn ein Spieler die beiden Totenköpfe auf dem Heldenwürfel würfelt, verliert sein Held zwei Leben.

Außerdem wählt er einen anderen Spieler aus, der von Pest und Elend befallen wird. Dies wird auf Seite 12 genauer erklärt.

> **Aufgepasst: Nach jedem Kampf endet der Zug eines Spielers, unabhängig davon, wie viele Aktionen er noch übrig hat.**

RUHM

Oberhalb des Heldentableaus befindet sich die Ruhmleiste. Das Ruhmbanner zeigt den aktuellen Ruhmgrad an. Zu Beginn des Spiels haben alle Spieler den Ruhmgrad 0. Der Ruhmgrad bestimmt, wie groß die Armee eines Spielers sein darf. Der Ruhmgrad ist immer gleich der Stärke der stärksten besiegten Monsterarmee. Der Ruhm erhöht sich nicht mit jedem Kampf, sondern nur dann, wenn ein Monster besiegt wird, das stärker ist als die vorherigen. Auf den Landschaftsfeldern der zweiten Stufe wird die Stärke der Monsterarmeen zusammengezählt, und diese Summe gibt auch den Grad des Ruhms an, der sich aus jedem gewonnenen Kampf ergibt.

Der Ruhmgrad bestimmt direkt, wie viele Einheiten ein Held in seiner Armee haben kann. Hat der Held den Ruhmgrad 1, kann er bis zu 1 Einheit (1 Einheitenwürfel) in seiner Armee haben. Hat der Held einen Ruhmgrad von 4, kann er bis zu 4 Einheiten in seiner Armee haben. Der maximale Ruhmgrad ist 10.

KAMPF – BEISPIEL 1:

Horan kämpft gegen die Hammer-Elite der Stärke 3. Er würfelt mit drei Würfeln. Sein Heldenwürfel und der Bogenschützenwürfel zeigen je einen Totenkopf, der Ritterwürfel ein Schwert.

Damit hat er die Monsterarmee nicht besiegt (er hat nicht die 3 Schwerter, die er braucht). Er verliert 1 Leben (1) und den Bogenschützenwürfel, den er in den allgemeinen Vorrat zurücklegen muss (2). Nachdem er den Kampf verloren hat, muss er auf das Feld zurückkehren, von dem er auf das Feld mit der Monsterarmee gekommen ist (3). Damit endet sein Zug.



KAMPF – BEISPIEL 2:

Taia kämpft gegen denselben Gegner. Sie würfelt mit fünf Würfeln. Ihr Heldenwürfel und ein Ritterwürfel zeigen je einen Totenkopf, ihr anderer Ritterwürfel und die zwei Bogenschützenwürfel zeigen je ein Schwert. Taia verliert daher 1 Leben (1) und muss einen ihrer Ritterwürfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen (2). Sie gewinnt jedoch den Kampf, erhält die Belohnung auf der Rückseite der Hammer-Elite (3) und bleibt auf dem Feld stehen (4). Ihr Zug ist damit beendet.



RUHM – BEISPIEL:

Der Ruhmgrad von Horan ist 2. Er hat einen Ritter- und einen Bogenschützenwürfel in seiner Armee. Im Moment kann er keine weiteren Einheiten rekrutieren. Gewinnt er einen Kampf gegen eine Monsterarmee der Stärke 3, steigt sein Ruhm auf 3, besiegt er eine Armee der Stärke 4, steigt sein Ruhm direkt auf 4, usw. Besiegt er jedoch eine Armee der Stärke 1, so wird sein Ruhm in keiner Weise beeinflusst.



B. Heilung

Ein verwundeter Held kann seine Aktionen nutzen, um sich zu heilen. Mit jeder Aktion, die er auf diese Weise nutzt, erhält er 2 Leben zurück – das Lebens-Plättchen, das mit der Totenkopfseite nach oben liegt, wird auf die Herzseite zurückgedreht. Die Heilung kann auf einem beliebigen Feld des Spielplans geschehen.

C. Rohstoffe Sammeln

Auf einem Landschaftsfeld, auf dem sich keine Monsterarmee oder Stadtfeld befinden, kann man die Aktion Rohstoffe Sammeln ausführen. In diesem Fall nimmt der Spieler Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat, und zwar in der Anzahl und von der Sorte Rohstoffe, die dem Feldtyp entsprechen (siehe unten). Bitte beachtet, dass ein Spieler während seines Zuges von jedem Landschaftsfeld nur einmal Rohstoffe sammeln kann. Es ist also nicht möglich, auf einem Landschaftsfeld stehenzubleiben und mehr als einmal während des Zuges von diesem Feld Rohstoffe zu sammeln.

LANDSCHAFTSFELDTYPEN UND DIE VON IHNEN BEREIT GESTELLTEN ROHSTOFFE:

Es gibt Landschaftsfelder, in denen einzelne Rohstoffe gesammelt werden können:

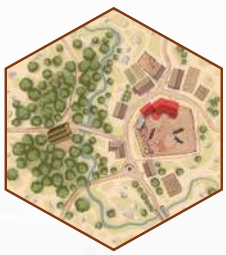


Bauernhof – Nahrung



Wald – Holz

Es gibt auch Landschaftsfelder mit zwei Rohstoffen. Wenn der Held Rohstoffe von diesen Feldern erhält, bekommt er für eine Aktion beide Rohstoffe auf einmal:



Wald und Bauernhof – Holz + Nahrung



Fels und Bauernhof – Stein + Nahrung



Fels und Wald – Stein + Holz

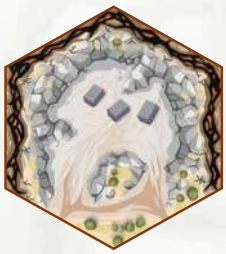
Es gibt einige Landschaftsfelder der zweiten Stufe, von denen der Held für eine Aktion drei Rohstoffe auf einmal erhält:



Großer Bauernhof – 3× Nahrung



Großer Wald – 3× Holz

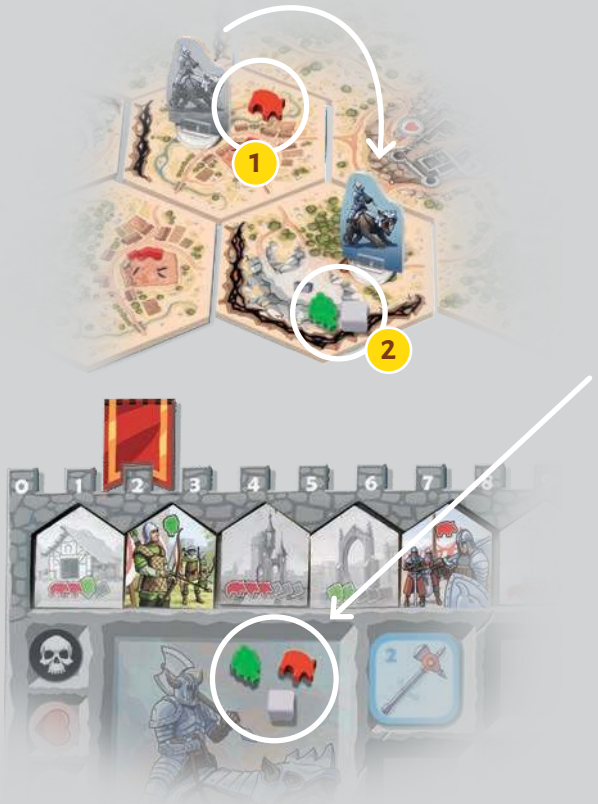


Großer Fels – 3× Stein

Info: Rohstoffe gelten als unendlich. Falls euch während des Spiels irgendwann die Rohstoffe im allgemeinen Vorrat ausgehen sollten, nehmt einfach einen geeigneten Ersatz.

ROHSTOFFE SAMMELN – BEISPIEL:

Horan beschließt, seinen gesamten Zug dem Rohstoffe Sammeln zu widmen. Er beginnt auf dem Feld mit dem Bauernhof und erhält von dort 1 Nahrung (1). Dann zieht er auf das Feld mit Wald und Fels. Dort erhält er 1 Holz und 1 Stein (2). Er nimmt sich die entsprechenden Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf sein Heldentableau. Danach endet sein Zug.





Startfeld



Höllenschlund-Feld

Zusätzlich zu den bereits erwähnten Landschaftsfeldern gibt es das Startfeld mit der Burgruine von Karak und das Höllenschlund-Feld des Dunklen Generals. In der Burgruine und im Höllenschlund können die Spieler keine Rohstoffe sammeln. Es ist auch nicht möglich, Rohstoffe von einem Feld zu sammeln, auf dem sich die Stadt eines beliebigen Spielers befindet.

D. Stadt Bauen

Sobald du genügend Rohstoffe gesammelt hast, kannst du mit dem Aufbau deiner Stadt beginnen. Um sie zu bauen, musst du 2 Holz einsetzen (verbrauchte Rohstoffe werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt). Der Bau einer Stadt ist nur auf einem Landschaftsfeld möglich, auf dem sich keine Monsterarmee und kein Held eines anderen Spielers befindet. Es ist auch nicht möglich, auf der Burg Karak und auf einem Feld zu bauen, auf dem bereits die Stadt eines anderen Spielers steht. Wenn dein Held ein geeignetes Feld besucht und dort eine Stadt-Bauaktion durchführt, legst du dein Stadtfeld mit der farbigen Seite nach oben auf dieses Landschaftsfeld. Einmal platziert, kann das Stadtfeld nicht mehr von diesem Landschaftsfeld entfernt oder auf ein anderes Feld verschoben werden. Jeder Spieler hat nur ein Stadtfeld zur Verfügung.

Info: Unterschätzt nicht die Bedeutung des Feldes, auf dem ihr eure Stadt platziert! Dies ist der einzige Ort, an dem ihr neue Einheiten rekrutieren könnt. Daher sollte er idealerweise zentral gelegen sein und auch an solche Felder angrenzen, auf denen ihr Rohstoffe für den Bau und die Rekrutierung sammeln könnt.

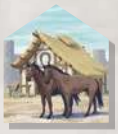
Aufgepasst: Die Schluchten auf dem Landschaftsfeld, auf dem ihr euer Stadtfeld platziert, können durch eine normale Bewegung weiterhin nicht überwunden werden.

E. Gebäude Errichten

Hat ein Spieler seine Stadt gebaut (und sein Stadtfeld auf einem Landschaftsfeld platziert), kann er Gebäude in der Stadt errichten. Die Kosten für das Errichten von Gebäuden sind auf der grauen (ungebauten) Seite der jeweiligen Plättchen angezeigt. Ein Spieler darf im Rahmen einer einzigen Aktion beliebig viele Gebäude errichten, aber nur solche, für die er die Rohstoffe besitzt. Ein Spieler kann nur dann Gebäude errichten, wenn sich seine Heldenfigur gerade in seiner Stadt befindet.

Info: Ein Held kann die Städte anderer Helden ohne Einschränkung betreten, darf aber nur in seiner eigenen Stadt die Gebäude-Errichten-Aktion ausführen.

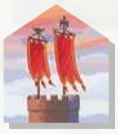
GEBÄUDE-EFFEKTE:



Stall – Nach dem Errichten eines Stalls erhält der Spieler für den Rest des Spiels in jedem Zug eine zusätzliche Bewegung und Aktion. Anstelle von 2 Aktionen hat er also 3 Aktionen zur Verfügung. Er kann diese im selben Zug nutzen, in dem er den Stall errichtet hat.



Portal – Das Portal ermöglicht eine schnellere Bewegung aus der Stadt heraus und wieder in die Stadt hinein. Sobald ein Spieler es in seiner Stadt errichtet hat, kann sich sein Held von seinem Stadtfeld auf ein beliebiges, bereits ausliegendes Landschaftsfeld teleportieren, anstatt sich nur auf ein angrenzendes Feld zu bewegen. Ebenfalls kann sich der Spieler von jedem Landschaftsfeld direkt in seine Stadt teleportieren, anstatt sich auf ein angrenzendes Feld zu bewegen. Das Portal darf nur einmal pro Spielzug genutzt werden.



Ruhmbanner – Die Ruhmbanner erhöhen den Ruhmgrad eines Helden um 2 Positionen. Der Ruhmgrad eines Helden steigt nach dem Bau um 2 Positionen höher als der der stärksten Monsterarmee, die er zuletzt im Kampf besiegt hat. Unmittelbar nach dem Bau wird das Ruhmbanner auf der Ruhmleiste um 2 Positionen nach rechts verschoben, wenn möglich.



Militärlager – Das Militärlager ermöglicht die Rekrutierung von Rittern. Sobald ein Spieler das Lager in seiner Stadt errichtet hat, kann er Ritter-Einheiten ausbilden. Jede Einheit wird durch einen Würfel mit roten Symbolen dargestellt. Jeder dieser Würfel kostet 1 Nahrung.



Schießplatz – Der Schießplatz ermöglicht die Rekrutierung von Bogenschützen. Sobald ein Spieler den Schießplatz in seiner Stadt errichtet hat, kann er Bogenschützen-Einheiten ausbilden. Jede Einheit wird durch einen Würfel mit grünen Symbolen dargestellt. Jeder dieser Würfel kostet 1 Holz.



Magierturm – Der Magierturm ermöglicht die Rekrutierung von Magiern. Sobald ein Spieler den Turm in seiner Stadt errichtet hat, kann er Magier-Einheiten ausbilden. Jede Einheit wird durch einen Würfel mit grauen Symbolen dargestellt. Jeder dieser Würfel kostet 1 Stein.



STANDORT DER STADT – BEISPIEL:

Horan würde gerne seine Stadt auf einem angrenzenden Feld bauen. Aber dies geht nicht – weder auf der Burg Karak, noch auf einem Feld mit einer Monsterarmee, noch auf einem Feld mit einer gegnerischen Stadt. Daher nutzt er die erste Bewegung, um zur gegnerischen Stadt zu ziehen (1), von der er dann auf das benachbarte Feld weiter zieht (2), 2 Holz in den allgemeinen Vorrat zurücklegt (3) und mit der zweiten Aktion sein Stadtfeld auslegt (4). In seinem nächsten Zug kann er mit dem Errichten von Gebäuden in seiner Stadt beginnen.

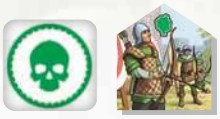
F. Einheiten Rekrutieren

Die Aktion Einheiten Rekrutieren kann nur durchgeführt werden, wenn sich der Held des Spielers in seiner Stadt befindet. Außerdem muss das entsprechende Gebäude errichtet worden sein. Für jede Einheit, die der Spieler rekrutieren möchte, muss er die geforderten Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat zahlen. Ein Spieler darf nie mehr Einheiten besitzen als sein Ruhmgrad anzeigt. Er kann jedoch während der Einheiten-Rekrutieren-Aktion eine beliebige Anzahl Einheitenwürfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um in seiner Armee Platz für die Rekrutierung neuer Einheiten zu schaffen.

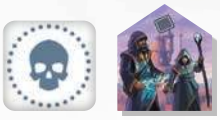
Info: Es gibt eine begrenzte Anzahl von Einheitenwürfeln. Wenn sich keine Würfel eines bestimmten Einheitentyps mehr im allgemeinen Vorrat befinden, kann diese solange nicht ausgebildet werden, bis einige Würfel dieses Typs in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt wurden.



Ritter – Militärlager – Preis: 1 Nahrung
(schwächste Einheit, aber widerstandsfähiger als die beiden anderen Typen)



Bogenschützen – Schießplatz – Preis: 1 Holz
(mittelstarke Einheit, weniger widerstandsfähig im Kampf)



Magier – Magierturm – Preis: 1 Stein
(stärkste Einheit, weniger widerstandsfähig im Kampf)

G. Gegenstand Aufheben

Im Laufe des Spiels kann es passieren, dass der Vorrat des Helden voll ist und nach dem Besiegen einer Monsterarmee keine freien Plätze mehr für einen weiteren Gegenstand eines Typs vorhanden sind. In diesem Fall muss der Held einen Gegenstand dieses Typs auf dem Landschaftsfeld ablegen, auf dem er sich gerade befindet. Auch der soeben erworbene Gegenstand kann dort liegen gelassen werden. Jeder Spieler kann nun den Gegenstand auf diesem Feld aufheben und dem eigenen Vorrat hinzufügen. Das Aufheben eines Gegenstands ist eine Aktion. Sollten mehrere Gegenstände auf einem Feld liegen, kann ein Held alle Gegenstände auf einmal in einer einzigen Aktion aufheben. Im Rahmen der Aktion Gegenstand Aufheben kann der Held auch Gegenstände austauschen (mit Gegenständen gleichen Typs aus seinem Vorrat).

REKRUTIEREN – BEISPIEL:

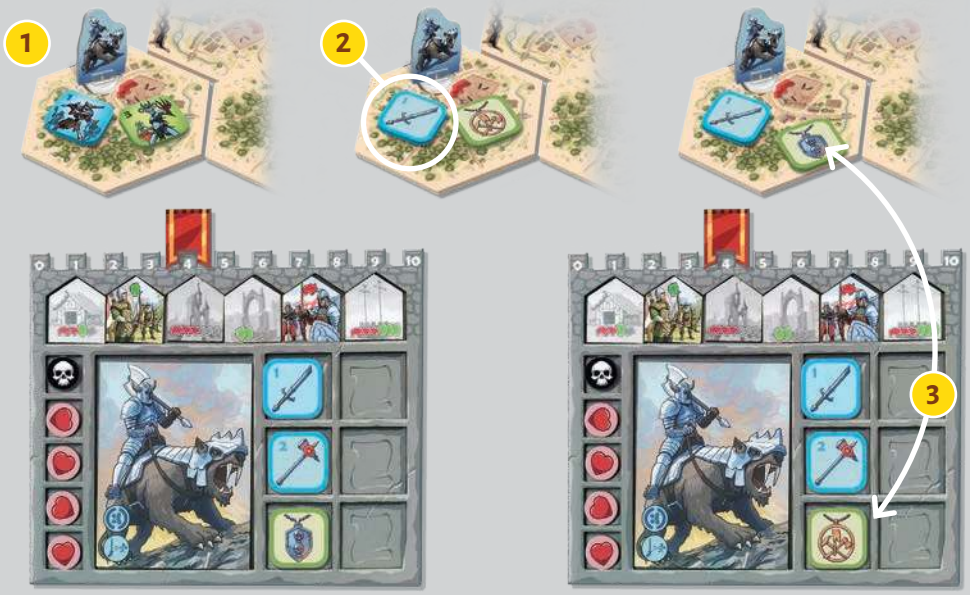
Horan ist in seiner Stadt und möchte eine Rekrutieren-Aktion ausführen. Sein Ruhmgrad ist 2 und er hat 1 Einheit Ritter in seiner Armee. Er kann nur Ritter und Bogenschützen ausbilden – der Magierturm ist noch nicht errichtet worden. Horan entscheidet sich, den Ritterwürfel in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen (1), zahlt 2 Holz (2) und nimmt sich 2 Bogenschützenwürfel (3).



GEGENSTAND AUFHEBEN – BEISPIEL:

Horan besiegt zwei Monsterarmeen auf einem Feld der zweiten Stufe. Die Belohnung für den Sieg sind ein Amulett und ein Schwert (1). Horan hat jedoch beide Waffenplätze mit den gleichen oder besseren Gegenständen gefüllt, also beschließt er, das Schwert auf dem Feld liegen zu lassen (2). Er nimmt das Amulett, muss aber auch sein eigenes Amulett ablegen (3).

In einem späteren Zug landet Taia, die weder ein Amulett noch Waffen hat, auf demselben Feld und nimmt sich mit nur einer Aktion beide Gegenstände.





KAMPF GEGEN DEN DUNKLEN GENERAL:

Beim Erkunden zieht Horan das Höllenschlund-Feld und muss nun gegen den Dunklen General kämpfen. Da 4 Spieler mitspielen, hat der Dunkle General eine Leibgarde von 4 Prätorianern und damit eine Gesamtstärke von 14. Horan hat zwei Einheiten Magier, eine Einheit Ritter und zwei Einheiten Bogenschützen (1). Außerdem hat er zwei Schwerter und zwei Feuerball-Zauber in seinem Vorrat (2). Er wirft seine Würfel.

Er würfelt einen Totenkopf auf dem Heldenwürfel und auf dem Ritterwürfel (3). Alle Magier- und Bogenschützenwürfel zeigen jedoch Schwerter an. Seine Gesamtstärke beträgt zu diesem Zeitpunkt also 2 (Schwerter) + 4 (Magier) + 3 (Bogenschützen) = 9.

Horan beschließt, einen seiner Zauber einzusetzen (4) und 1 zu seiner Angriffsstärke hinzuzufügen, wodurch er insgesamt 10 erhält und dem Dunklen General 1 Prätorianer wegnimmt (5). Allerdings verliert Horan auch 2 Leben (eines für den Würfel und das andere automatisch für den Kampf mit dem Dunklen General) und den Ritterwürfel (6). Er verliert den Kampf und muss auf das Feld zurückkehren, von dem er auf das Feld mit dem Dunklen General gelangt ist (7).

Später wird Taia gegen den Dunklen General kämpfen. Da Horan jedoch 1 Prätorianer entfernt hat und nur noch 3 übrig sind, braucht sie nun eine Angriffsstärke von 13, um zu gewinnen.

H. Pest Ausrotten

Wenn die Stadt eines Spielers von der Pest heimgesucht wird (mehr dazu auf Seite 12), kann der betreffende Spieler sie mit der Aktion Pest Ausrotten wieder loswerden. Diese Aktion kann er nur auf dem zentralen Startfeld (in den Burgruinen von Karak) durchführen. Der Pest-Marker wird dann in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Durch das Ausführen dieser Aktion werden auch alle Leben des Helden wiederhergestellt.

Info: Ein Spieler kann diese Aktion auch dann nutzen, wenn seine Stadt derzeit nicht von der Pest heimgesucht wird, um seinen Helden vollständig zu heilen.

Aufgepasst: Der Pest-Marker kann mit dieser Aktion nur entfernt werden, wenn er sich im Besitz jenes Spielers befindet, der die Aktion ausführt. Befindet sich der Marker im Besitz eines anderen Spielers, bleibt er auf der betreffenden Stadt liegen.

Ende des Spielzugs

Dein Spielzug endet:

1. Wenn du alle deine Aktionen genutzt hast (oder wenn du noch einige Aktionen zur Verfügung hast, aber aus taktischen Gründen auf ihre Ausführung verzichtest).
2. Immer nach einem Kampf mit einer Monsterarmee (auch wenn du noch einige Aktionen zur Verfügung hast).

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der Helden den Dunklen General im Kampf besiegt. Für den Kampf mit dem Dunklen General gelten besondere Regeln.

Wenn ein Spieler beim Erkunden der Landschaften der zweiten Stufe das Höllenschlund-Feld zieht, stellt er die Standfigur des Dunklen Generals auf dieses Feld. Zusätzlich stellt er folgende Leibgarde von Prätorianern hinzu (abhängig von der Spielerzanzahl):



2 Spieler = 5 Prätorianer
3 Spieler = 5 Prätorianer
4 Spieler = 4 Prätorianer
5 Spieler = 3 Prätorianer

Die Stärke des Dunklen Generals beträgt 10 plus die Anzahl an Prätorianern, die ihn verteidigen. Zu Beginn des Kampfes also 13 bis 15, je nach Spieleranzahl.

Jedes Mal, wenn der Dunkle General angegriffen wird, verliert der Held ein Leben (zusätzlich zu möglichen weiteren Verlusten durch den eigenen Heldenwürfel).

Um den Dunklen General zu besiegen, muss die Angriffsstärke des Helden, die wie bei einem Kampf gegen eine Monsterarmee berechnet wird, mindestens so hoch sein wie die aktuelle Stärke des Dunklen Generals. Ist die Angriffsstärke des Helden geringer als die aktuelle Stärke des Dunklen Generals, aber mindestens 10, verliert der Held den Kampf gegen den Dunklen General, entfernt aber 1 Prätorianer und schwächt ihn somit für zukünftige

Kämpfe. Ist die Angriffsstärke des Helden gleich oder größer als die aktuelle Stärke des Dunklen Generals, dann gewinnt der Held! Er bekommt den Seelen-Arkenstein als Belohnung und das Spiel endet sofort (auch wenn er sein letztes Leben verlieren und bewusstlos werden würde).

Der Held, der den Dunklen General besiegt, erhält zwar den Seelen-Arkenstein (abgebildet auf der Standfigur des Dunklen Generals), aber das bedeutet nicht, dass er automatisch das Spiel gewinnt. Vielmehr gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels den höchsten Gesamtwert an Seelensteinen hat. Im Spiel gibt es drei Arten von Seelensteinen, die sich in ihrer Größe unterscheiden. Für einen kleinen Seelenstein erhält man 1 Punkt, für einen großen Seelenstein 2 Punkte und für den Seelen-Arkenstein 4,5 Punkte. So kann es passieren, dass ein Spieler gewinnt, ohne dass sein Held den Dunklen General besiegt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten großen Seelensteinen. Besteht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

VERLUST VON LEBENSPUNKTEN UND BEWUSSTLOSIGKEIT



Immer wenn du im Kampf ein Symbol mit einem oder zwei Totenköpfen auf dem Heldenwürfel würfelst, drehst du die entsprechende Anzahl an Lebens-Plättchen mit dem Totenkopf nach oben. Wenn du auch das letzte Plättchen umdrehst, das noch übrig ist, wird dein Held bewusstlos. Im nächsten Zug drehst du statt deines üblichen Zuges drei Lebens-Plättchen wieder auf die Herzseite um, aber das war's dann auch für diesen Zug. Erst in deinem darauffolgenden Zug darfst du das Spiel fortsetzen.

GEGENSTÄNDE

Immer wenn ein Held eine Monsterarmee im Kampf besiegt, erhält er als Belohnung den Gegenstand, der auf der Rückseite des Monsterarmee-Plättchens abgebildet ist. Wenn der Held mehrere Monsterarmeen auf einmal besiegt, erhält er alle entsprechenden Gegenstände. Es gibt mehrere Arten von Gegenständen:

A. Waffen
B. Zaubersprüche
C. Amulette
D. Rohstoff-Karren
E. Seelensteine

Die Spieler legen Gegenstände in ihrem Vorrat auf dem Heldentableau ab. Der Vorrat hat zwei Plätze für Waffen, drei Plätze für Zaubersprüche und einen Platz für ein Amulett. Zaubersprüche können nicht auf die Plätze für Waffen gelegt werden, usw. Jeder Held kann also zu jedem Zeitpunkt maximal zwei Waffen, drei Zaubersprüche und ein Amulett besitzen. Hat er beispielsweise bereits drei Zaubersprüche in seinem Vorrat und erhält einen vierten Zauberspruch, muss er einen seiner Zaubersprüche auf dem Landschaftsfeld ablegen, auf dem sich sein Held gerade befindet. Auch gerade erworbene Gegenstände können auf dem Feld abgelegt werden.

A. Waffen

Im Spiel gibt es zwei Arten von Waffen: das Schwert und den Kriegshammer. Die Waffen gewähren einen permanenten Bonus auf die Angriffsstärke im Kampf, wie in der linken oberen Ecke auf dem Plättchen angegeben: Das Schwert liefert +1, der Kriegshammer +2.

Beispiel: Horan hat ein Schwert und einen Kriegshammer in seinem Vorrat. Er erhält also insgesamt 1 + 2 = 3 auf seine Angriffsstärke.



Das Schwert des Dunklen Herrschers: *Das Schwert des Dunklen Herrschers ist ein verfluchtes Artefakt, das eine Spur der Zerstörung und des Todes hinterlässt. Seine Macht erhielt es aus den zerbrochenen Bestandteilen eines mächtigen Elementars, die zu seiner Herstellung verwendet wurden. Sobald die Helden es erbeutet haben, können sie seine Macht nutzen, um die dunkle Armee zu bekämpfen.*

Der Held addiert bei einem Würfelwurf +1 zu seinem Ergebnis.



Der Lebende Hammer: *Der Lebende Hammer scheint seinen Weg in die Reihen der dunklen Armee aus eigener Kraft gefunden zu haben. Die Seele des Dämons, der in diesem Kriegshammer gefangen ist, dürstet nach Kampf und wird alles, was sich ihm in den Weg stellt, ohne Reue vernichten. Nur ein erfahrener Held kann diese Waffe zähmen und ihre schreckliche Macht im Kampf gegen das Böse nutzen.*

Der Held addiert bei einem Würfelwurf +2 zu seinem Ergebnis.

B. Zaubersprüche

Auf dem Heldentableau gibt es drei Plätze für Zaubersprüche. Alle Zaubersprüche können nur einmal verwendet werden. Nach der Verwendung wird das Zauberspruch-Plättchen aus dem Spiel genommen (**nicht in den Beutel zurücklegen!**). Es gibt zwei unterschiedliche Zaubersprüche:



Feuerball: Wenn du den Feuerball einsetzt, erhältst du zusätzlich +1 zu deiner Angriffsstärke. Du kannst Zauber auch nach deinem Würfelwurf einsetzen. Im Kampf kannst du so viele Zauber einsetzen, wie dir in deinem Vorrat zur Verfügung stehen.



Taschendieb: Du kannst jederzeit während deines Zuges einen Taschendieb-Zauber wirken. Er kostet dich keine Aktion. Wenn du ihn einsetzt, kannst du zwei Rohstoffe aus dem Rohstoffvorrat eines beliebigen Helden stehlen.



C. Amulette

Das Set aus fünf magischen Amuletten wurde im Ersten Zeitalter erschaffen und jedes von ihnen enthält magische Kräfte. Das Amulett der Rohstoffe *erlaubt es dir, jedes seltene Material mit einer fast überirdisch wirkenden Leichtigkeit zu sammeln. Das* Amulett des Ruhms *verleiht seinem Träger übernatürliches Charisma. Das* Amulett der Tat *schärft die Sinne des Trägers, erhöht dessen Geschwindigkeit und stärkt dessen Entschlossenheit. Das* Amulett des Schutzes *bietet eine unüberwindbare Verteidigung gegen magische und physische Angriffe. Mit dem* Amulett des Titanen *kann man einen mächtigen Krieger beschwören, der im Kampf eine wertvolle Hilfe ist. Diese Amulette werden seit Jahrhunderten von dunklen Dryaden bewacht, verdorbenen Geistern des Waldes, die geschworen haben, dem dunklen Herrscher zu dienen.*

Amulette sind einzigartige Artefakte, die dem Helden verschiedene Vorteile gewähren. Der Spieler legt das erworbene Amulett auf sein Heldentableau auf den dafür vorgesehenen Platz. Ein Held kann immer nur ein Amulett bei sich tragen. Es gibt folgende Amulette:



Amulett der Rohstoffe – Ein Held, der dieses Amulett besitzt, erhält jedes Mal einen zusätzlichen Rohstoff, wenn er die Aktion Rohstoffe Sammeln durchführt. Bei Feldern, die zwei Rohstoffe liefern, wählt der Spieler einen der Rohstofftypen, um davon einen zusätzlichen Rohstoff zu erhalten.



Amulett des Ruhms – Der Ruhmgrad des Trägers dieses Amuletts ist um 2 erhöht. Der Effekt dieses Amuletts addiert sich mit dem Effekt des Ruhmbanner-Gebäudes. Unmittelbar nachdem du das Amulett des Ruhms deinem Heldentableau hinzugefügt hast, verschiebst du dein Ruhmbanner auf der Ruhmleiste um 2 Positionen nach rechts, wenn möglich.

Aufgepasst: Wenn der Held dieses Amulett ablegt oder gegen ein anderes eintauscht, sinkt sein Ruhmgrad sofort um 2. Es kann sein, dass er in diesem Moment mehr Einheiten in seiner Armee hat als sein Ruhmgrad beträgt. In diesem Fall muss er die überzähligen Einheitenwürfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, sodass er nur noch so viele Einheiten hat, wie sein Ruhmgrad beträgt. Außerdem muss er sein Ruhmbanner auf der Ruhmleiste sofort um 2 Positionen nach links verschieben.



Amulett der Tat – Ein Held, der dieses Amulett besitzt, hat eine zusätzliche Bewegung und Aktion.



Amulett des Schutzes – Ein Held mit diesem Amulett kann immer bis zu zwei Totenkopfsymbole auf den Würfeln nach einem Würfelwurf im Kampf ignorieren. So kann er das Leben seines Helden retten oder den Verlust seiner Einheiten abwenden.

Aufgepasst: Wenn die beiden Totenköpfe gewürfelt werden, muss der Held mit dem Amulett des Schutzes trotzdem den Effekt von Pest und Elend ausführen.



Amulett des Titanen – Ein Held, der das Amulett des Titanen erlangt, fügt seiner Armee einen zusätzlichen Titanwürfel (grau mit orangefarbenen Symbolen) hinzu und darf ihn in allen folgenden Kämpfen verwenden. Der Titanwürfel wird nicht auf die maximale Anzahl an Einheitenwürfel angerechnet, die durch den Ruhmgrad bestimmt wird.

Aufgepasst: Wenn der Held dieses Amulett ablegt oder gegen ein anderes eintauscht, muss er den Titanwürfel sofort in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

D. Rohstoff-Karren



Wenn ein Spieler einen Rohstoff-Karren als Belohnung erhält, nimmt er sich sofort eine beliebige Kombination von 3 Rohstoffen aus dem allgemeinen Vorrat. Das Rohstoff-Karren-Plättchen wird dann aus dem Spiel genommen (**nicht in den Beutel zurücklegen!**).

E. Seelensteine

Die Legende besagt, dass die Seelensteine die versteinerten Herzen der alten Götter sind. Sie tragen die Macht in sich, Leben zu erschaffen, aber auch den Tod zu überwinden. Die dunkle Armee nutzt ihre Macht, um weitere Untergebene herbeizurufen, und sich die Welt untertan zu machen. Doch die Seelensteine sind gleichzeitig auch ihre größte Schwäche, denn mit ihrer Hilfe können die dunklen Mächte besiegt werden. Der Wille unserer Helden ist stark, aber ihr gegenseitiges Vertrauen ist zu schwach. Nur die Stärksten von ihnen können die Steine vereinen und mit ihrer Hilfe die Dunkelheit vertreiben und so vielleicht sogar ihre eigenen Ziele erreichen. Doch dazu müssen sie zunächst den Dunklen General besiegen.

Die Seelensteine sind die Siegpunkte in *Karak 2*. Du kannst sie erhalten, indem du bestimmte Gegner besiegst.



Ein kleiner Seelenstein ist 1 Siegpunkt wert.



Ein großer Seelenstein ist 2 Siegpunkte wert.



Der Seelen-Arkenstein, den man für den Sieg über den Dunklen General erhält, ist 4,5 Siegpunkte wert.

Die Spieler legen die Seelensteine während des Spiels in ihrem Spielbereich beiseite. Seelensteine blockieren keine Vorratsplätze auf dem Heldentableau. Am Ende des Spiels, sobald der Dunkle General besiegt ist, zählen alle Spieler ihre gesammelten Seelensteine zusammen. Der Spieler mit den meisten Seelensteinen gewinnt das Spiel.

PEST UND ELEND



In einem Kampf kann es bei jedem Wurf des Heldenwürfels dazu kommen, dass der Heldenwürfel das Symbol mit den beiden Totenköpfen zeigt. Ein Spieler, der die beiden Totenköpfe gewürfelt hat, verliert nach dem Kampf zwei Leben. Außerdem wählt er einen anderen Spieler aus, der von Pest und Elend befallen wird.

Elend: Der ausgewählte Spieler muss 1 Rohstoff jeden Typs, den er besitzt, abwerfen! Das bedeutet 1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein. Besitzt er von einer bestimmten Sorte keinen Rohstoff, muss er diesen natürlich nicht abwerfen.

Pest: Hat der ausgewählte Spieler bereits eine Stadt gebaut, muss er den Pest-Marker auf seine Stadt legen. Damit ist seine Stadt blockiert – es können dort keine neuen Einheiten ausgebildet werden, bis die Pest beseitigt wird.

Um sich von der Pest zu befreien, kann der Spieler die Aktion Pest Ausrotten in den Ruinen der Burg Karak auf dem Startfeld ausführen – der Pest-Marker kommt dann zurück in den allgemeinen Vorrat. Er kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler die beiden Totenköpfe auf seinem Heldenwürfel erneut würfelt.

Pest und Elend befallen immer nur einen Spieler. Wenn ein Spieler also erneut die beiden Totenköpfe auf dem Heldenwürfel würfelt, wählt dieser erneut aus, welcher Spieler von Pest und Elend heimgesucht wird. Wird ein Spieler ausgewählt, der aktuell den Pest-Marker auf seiner Stadt liegen hat, behält er den Marker und muss trotzdem erneut den Effekt von Elend ausführen und Rohstoffe abwerfen.

Aufgepasst: Manche Helden können ihren Heldenwürfelwurf wiederholen. Es zählt das Endergebnis des Würfelwurfs.

Info: Wenn ihr das Spiel weniger konfrontativ spielen möchtet (z.B. mit jüngeren Mitspielern), könnt ihr auch ohne die Pest-Und-Elend-Regeln spielen. Lasst dann den Pest-Marker in der Schachtel.

BESTIARIUM

Skelett-Krieger



Die Basiseinheit der dunklen Armee. Bei einem gut geführten Angriff sollten sie für einen erfahrenen Helden kein Hindernis darstellen. Außerdem schwingt ihr Anführer ein Dämonenschwert, das den Helden in zukünftigen Kämpfen nützlich sein kann.

Feuerschlucker



Die Unterstützungseinheit der dunklen Armee. Wer gegen sie kämpft, muss sich vor dem Feuer in Acht nehmen, das sie um sich herum verbreiten und mit dem sie alles zerstören, was sich ihnen in den Weg stellt. Wenn ein Held ihren Anführer besiegt, erhält er eine magische Schriftrolle mit einem Feuerball-Zauber.

Schattenfresser



Die Schattenfresser haben sich aus dem Dunkel der Erde erhoben, um die Menschen in Angst und Schrecken zu versetzen. Ihre Aufgabe ist es, Ernten zu verwüsten und Vorräte zu stehlen. Wenn ein Held sie besiegt, erlangt er einen verbotenen Zauber, mit dem er die Rohstoffe anderer Helden stehlen kann.

Skelett-Riesen



Karren mit Rohstoffen für die dunkle Armee werden von einer Gruppe Skelett-Riesen gezogen. Sie sind für die meisten Helden ein unangenehmer Gegner und können mit ihren Stachelkeulen tiefe Wunden zufügen. Allerdings haben sie immer einen Karren voller Rohstoffe dabei, die derjenige erbeuten kann, der sie besiegt.

Hammer-Elite



Eine Elitetruppe untoter Assassinen in dämonischen Rüstungen. Ihr Ziel ist die Vernichtung allen Lebens, das sich ihnen in den Weg stellt. Der Anführer kann mit einem Hammerschlag eine ganze Truppe von Kämpfern ausschalten. Der Hammer ist eine überaus wertvolle Beute für denjenigen, der ihn im Kampf erringt.

Dunkle Dryaden



Diese Monster wurden durch schwarze Materie erschaffen und tragen alte, magische Amulette. Der Kampf gegen sie ist ein Spiel auf Leben und Tod. Nur wenige Helden sind in der Lage, sie ohne weitere Unterstützung zu besiegen. Die magische Kraft der Amulette, die die Dryaden bewahren, kann den Helden eine einzigartige Stärke verleihen und ihnen einen deutlichen Vorteil zum Sieg verschaffen.

Skelett-Reiter



Ein Phantom auf einem Skelettross, das über die Landschaft donnert. Sein Banner bestärkt die Anhänger der dunklen Armee in ihrem Willen, Unheil und Zerstörung über das Land zu bringen. Auf den ersten Blick scheint der Reiter unbesiegbar, doch ein gut koordinierter Angriff eines Helden mit einer Handvoll Truppen kann ihn überrumpeln und sein Dasein beenden. Er ist einer der Hüter der Seelensteine, die ein Held erringt, wenn er ihn besiegt.

Todesbote



Verzweiflung und Tod sind das Einzige, was denjenigen ereilen wird, der sich dieser Kreatur der Vernichtung entgegenstellt. Um diesen Feind zu bekämpfen, braucht man eine gut ausgebildete Armee, einen geeigneten Angriffsplan und muss das Glück auf seiner Seite haben. Er trägt einen großen Seelenstein, den ein Held gewinnt, wenn er gegen ihn bestehen kann.

Der Dunkle General



Sein wahres Wesen ist ein Mysterium. Aber seine Absichten sind eindeutig: Er und seine Anhänger sind erwacht, um einen Feldzug gegen die Welt der Menschen zu führen. Sein finsteres Ziel ist es, diese zu unterwerfen und jeglichen Widerstand zu brechen, der sich jetzt oder in zukünftigen Generationen formieren könnte. Er trägt den Seelen-Arkenstein bei sich, der ungewöhnliche Stärke und Macht verleiht.

Horan – Der Krieger



Die Erde bebte, der Himmel verdunkelte sich, Angst lag in der Luft. Doch Horan der Krieger saß ruhig in den Ruinen von Burg Karak, schaute auf die umliegende Landschaft und schärfte seine Doppelaxt. Neben ihm lag Säbelzahn, sein treuer vierbeiniger Freund, und kaute auf etwas Eigenartigem herum. Für das, was auch immer als Nächstes kommen mochte, war Horan wie geschaffen. Kein Monster war furchterregend genug, um ihn zu ängstigen. Kein Hindernis war groß genug, als dass er es nicht überwinden konnte. Was heute begann, würde noch lange Zeit in Liedern besungen werden, und Horan für immer in die Geschichtsbücher der freien Welt eingehen.

REITTIER: DIE BESTIE

FÄHIGKEITEN:

Kriegsstrategie: Der Krieger ist ein hervorragender Kampfstratege. Wenn du als Krieger spielst, darfst du die Einheitenwürfel in jedem Kampf einmal neu würfeln, wenn dir das Ergebnis des ersten Wurfs nicht zusagt. In diesem Fall zählt das Ergebnis des zweiten Wurfs. Aufgepasst: Der Krieger würfelt nicht erneut mit dem Heldenwürfel. Er würfelt nur alle Einheitenwürfel neu, und zwar immer alle Einheitenwürfel, die er für den ersten Wurf verwendet hat!

Plündern: Außerdem erhält der Krieger nach einem gewonnenen Kampf immer so viele Rohstoffe, als hätte er die Aktion Rohstoffe Sammeln auf dem entsprechenden Feld durchgeführt. Wenn er das Amulett der Rohstoffe besitzt, erhält er einen zusätzlichen Rohstoff.

Taia – Die Wahrsagerin



Taia hätte sich gewünscht, dass ihre früheren Visionen von der Zukunft nicht wahr geworden wären. Selbst im unterirdischen Labyrinth der Burg Karak wusste sie, dass der Sieg über den Drachen niemals den gewünschten Erfolg bringen würde. Ihre Visionen von der nahenden Dunkelheit waren zu lebendig, fast greifbar. Aber jetzt gab es da etwas Neues, etwas Befremdliches. So sehr sie sich auch bemühte sie vorherzusehen – die Zukunft der Menschheit blieb ihr verborgen. Es war klar, dass sie ihre ganze Kraft würde aufbieten müssen, um den Sieg zu erringen und ihrem Volk den Frieden zu bringen, den es so sehr verdiente.

REITTIER: KAMEL

FÄHIGKEITEN:

Schicksals-Weberin: Die Wahrsagerin sieht die verschiedenen möglichen Zukunftsszenarien und kann diese beeinflussen. Immer wenn du ein neues Landschaftsfeld erforschst, ziehst du ein zusätzliches Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel. Das bedeutet, dass du für ein Landschaftsfeld der ersten Stufe zwei Plättchen ziehst, eines davon auswählst und es auf das neu erforschte Landschaftsfeld legst. Auf einem Landschaftsfeld der zweiten Stufe ziehst du drei Plättchen, wählst zwei davon aus und legst sie auf das neu erforschte Feld. Lege das verbleibende Plättchen zurück in den Beutel.

Baumeisterin: Die Wahrsagerin baut die Stadt und alle Gebäude darin für jeweils einen Rohstoff weniger. Sie selbst wählt den Rohstoff aus (Beispiel: Ein Stall, der normalerweise 2 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein kostet, kann von der Wahrsagerin für 1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein gebaut werden, oder für 2 Nahrung, 1 Holz und 0 Stein, oder für 2 Nahrung, 0 Holz und 1 Stein).

Lady Lorraine – Die Waldläuferin



Nach langer Zeit trat Lady Lorraine endlich aus den Katakomben von Burg Karak ans Tageslicht. Sie atmete tief die frische Luft ein und strich ihrem Bären über den Rücken. „Es scheint, dass unser Kampf noch nicht vorbei ist", dachte sie bei sich, während sie die weithin sichtbare Zerstörung betrachtete. Ein Falke schwang sich vom Himmel herab und ließ sich auf ihrer Schulter nieder. „Die Menschen sind schwach und man kann ihnen nicht trauen. Ohne unsere Hilfe werden sie diesen Krieg mit Sicherheit verlieren und die ganze Welt wird in Finsternis versinken."

REITTIER: BÄR

FÄHIGKEITEN:

Falkenauge: Ein treuer Falke hilft Lady Lorraine beim Auskundschaften der Gegend. Einmal pro Zug darf die Waldläuferin das oberste Landschaftsfeld vom Stapel ziehen, es an einer beliebigen Stelle an den Spielplan anlegen und eine Monsterarmee/zwei Monsterarmeen (bei Feldern der zweiten Stufe) aus dem Beutel auf dieses Feld legen, ohne ihre Heldenfigur auf das Landschaftsfeld zu bewegen. Dies gilt nicht als Aktion und ist optional. Das neu verbundene Feld muss zugänglich sein (es muss mit mindestens einem anderen Feld durch einen Rand verbunden sein, der keine Schlucht zeigt).

Bären-Freund: Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler, der als Waldläuferin spielt, einen zusätzlichen Bärenwürfel (gleiche Farbe wie ihr Heldenwürfel). Der Bärenwürfel wird nicht auf die maximale Anzahl an Einheitenwürfel angerechnet, die durch den Ruhmgrad bestimmt wird.

Lord Xanros – Der Hexenmeister



Lord Xanros, der auf dem Rücken eines Skelett-Stiers thronte, murmelte eine dunkle Beschwörungsformel. Angefüllt voll schwarzer Magie, begann die Luft um ihn herum zu schwirren, so dass sein Anblick allgemein für blankes Entsetzen sorgte. Sein Plan funktionierte hervorragend. Der Feind hatte zwar den Tod über das Land gebracht, aber dabei vergessen, dass der Tod stets auf Xanros Seite war. Die dunkle Armee brachte die Seelensteine aus den Tiefen der Erde in seine unmittelbare Reichweite. Er musste nur noch die Hand ausstrecken, um sich zu nehmen, was rechtmäßig ihm gehörte. Schon bald würde er alle Macht an sich reißen, und nichts und niemand würde sich ihm weiter in den Weg stellen können.

REITTIER: SKELETT-STIER

FÄHIGKEITEN:

Nekromantie: Der Hexenmeister kann Skelette wieder zum Leben erwecken. Während seines Zugs kann er eine oder mehrere Aktionen verwenden, um ein Skelett zu erschaffen. Für eine solche Aktion fügt der Hexenmeister seiner Armee einen Skelettwürfel (gleiche Farbe wie sein Heldenwürfel) hinzu, bis zu maximal 3 Würfeln. Skelettwürfel werden nicht auf die maximale Anzahl an Einheitenwürfel angerechnet, die durch den Ruhmgrad bestimmt wird.

Seelensammler: Der Skelett-Stier erlaubt es dem Hexenmeister, die Lebensreste von gefallenen Einheiten seiner eigenen Armee aufzusaugen. Jedes Mal, wenn er eine Einheit im Kampf verliert (gilt auch für Skelette), kann er eines seiner eigenen Leben heilen.

Elspeth – Die Kriegerprinzessin



Ihr treues Einhorn Lusamin wartete vor der Burgruine. Elspeth zögerte keine Sekunde – sie sprang auf seinen Rücken und galoppierte zum Fuß des Hügels. Die Monster, die aus den Tiefen der Erde gekrochen kamen, wimmelten umher wie die Kakerlaken, aber die junge Kriegerin zog ihre beiden Schwerter und drängte sie zurück. „Kehrt dorthin zurück, von wo ihr gekommen seid! Finsternis wird nicht der Menschen Schicksal sein, solange ich sie beschützen kann!“

REITTIER: EINHORN

FÄHIGKEITEN:

Kampfgeschick: Elspeth ist eine hervorragende Kämpferin und kann im Kampf das Blatt im entscheidenden Moment zu ihren Gunsten wenden. Wenn du als Kriegerprinzessin spielst, kannst du den Heldenwürfel einmal pro Kampf erneut werfen, wenn das Ergebnis des ersten Wurfs dir nicht gefällt. In diesem Fall zählt das Ergebnis des zweiten Wurfs. Beachte, dass du nur den Heldenwürfel neu würfeln kannst, aber nicht die Einheitenwürfel.

Magischer Ritt: Das magische Einhorn, auf dem Elspeth reitet, kann sich blitzschnell über das Schlachtfeld bewegen. Einmal pro Spielzug kann sich Elspeth anstelle der normalen Bewegung bis zu 3 Landschaftsfelder in einer geraden Linie auf dem Spielplan bewegen. Als Teil dieser Bewegung kann Elspeth alle Schluchten auf ihrem Weg ignorieren, muss aber auf einem Feld mit einer unbesiegten Monsterarmee anhalten und diese bekämpfen – sie darf diese nicht überspringen. Ihre Fähigkeit kann nur genutzt werden, um ein bereits erforschtes Gebiet zu durchqueren, sodass mit dem Magischen Ritt keine neuen Felder ausgelegt werden können.

Darius – Der Kundschafter



Darius zog nach Karak, um den traditionellen Initiationsritus der Erwachsenwerdung zu vollziehen. Damit erwies er sich als würdig, die Echse zu satteln, welche er seit dem Schlüpfen aus dem Ei aufgezogen hatte. Doch bevor er die verfluchten Ruinen betreten konnte, kam eine neue Herausforderung auf ihn zu – und es scheint fast so, als wären die Prüfungen der Stammesmitglieder, die vor ihm diesen Weg beschritten, nichts gewesen im Vergleich zu den Gefahren, die nun auf Darius warteten. Diese einmalige Möglichkeit, eine einzigartige Rolle in der Geschichte seines Stammes einzunehmen, treibt ihn vorwärts. Sich in den Sattel seiner Echse schwingend, stürzt er sich mit Kampfgeschrei in die heraufziehende Gefahr.

REITTIER: VELOCIRAPTOR

FÄHIGKEITEN:

Erkunden des Territoriums: Darius ist ein geschickter Kundschafter und kennt sich in jedem Gelände aus. Wenn er ein unerforschtes Gebiet betritt, zieht der Kundschafter 2 Landschaftsfelder, legt eines davon aus und legt das andere oben auf den Stapel der Landschaftsfelder zurück, ohne den anderen Spielern zu verraten, was sich darauf befindet.

Krallen und Fänge: Die Echse des Kundschafters ist ein echtes Raubtier und tötet schwächere Feinde, bevor es überhaupt zu einem richtigen Kampf kommt. Darius besiegt eine Monsterarmee der Stärke 1 immer automatisch, ohne sie in einen Kampf verwickeln zu müssen. Betritt der Held also ein Landschaftsfeld mit einer Monsterarmee der Stärke 1, besiegt er diese automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Befindet sich eine Monsterarmee der Stärke 1 auf einem Landschaftsfeld der zweiten Stufe, besiegt der Held diese automatisch und erhält eine Belohnung, muss dann aber die zweite Armee nach den üblichen Regeln bekämpfen. Wenn beide dort befindlichen Monsterarmeen die Stärke 1 haben, besiegt Darius automatisch eine von ihnen und muss dann die zweite Armee nach den normalen Regeln bekämpfen. Im Kampf gegen den Dunklen General entfernt Darius unmittelbar vor jedem Kampf einen Prätorianer. Je nach seiner Angriffsstärke im Kampf mit dem Dunklen General kann er zusätzlich einen zweiten Prätorianer besiegen – wenn seine Angriffsstärke zu gering für den Sieg ist, aber mindestens 10 beträgt.

KURZFASSUNG DER REGELN

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler.

EIN SPIELZUG VERLÄUFT SO:

Ein Spieler hat in seinem Zug zwei Aktionen zur Verfügung (die Anzahl der Aktionen kann sich im Laufe des Spiels erhöhen).

Vor jeder Aktion hat der Spieler die Möglichkeit, seinen Helden um ein Feld auf dem Spielplan zu bewegen. Dabei dürfen keine Schluchten überquert werden. Bewegung ist optional. Die Bewegung kann nicht nach einer Aktion durchgeführt werden.

Die Bewegung kann auf bereits aufgedeckte (erforschte) Landschaftsfelder erfolgen, oder es können neue Felder hinzugefügt werden, auf die man sich dann bewegen kann.

Die Spieler können folgende Aktionen ausführen: **Kampf mit einer Monsterarmee; Heilen; Rohstoffe Sammeln; Bauen (Stadt/Gebäude); Einheiten Rekrutieren; Gegenstand Aufheben; Pest Ausrotten**

Kampf mit einer Monsterarmee: Betritt ein Held ein Feld mit einer oder mehreren Monsterarmee(n) oder legt ein neues Feld aus, auf das sofort eine aus dem Beutel gezogene Monsterarmee gelegt wird, muss er diese bekämpfen. Der Kampf gegen eine Monsterarmee beendet immer den Zug eines Spielers, auch wenn er noch einige Aktionen zur Verfügung hat. Im Kampf wirft der Held immer seinen Heldenwürfel und eine beliebige Anzahl seiner Einheitenwürfel. Würfelt er mit allen Würfeln zusammen genauso viele oder mehr Schwertsymbole wie die Stärke der Monsterarmee, gewinnt der Held den Kampf und erhält die Belohnung, die auf der Rückseite des Monsterarmee-Plättchens angegeben ist. Werden weniger Schwertsymbole gewürfelt, verliert der Held den Kampf und seine Heldenfigur kehrt auf das Feld zurück, von dem sie gekommen ist. Wird auf dem Heldenwürfel ein Totenkopfsymbol gewürfelt, verliert der Held 1 Leben. Werden die beiden Totenkopfsymbole gewürfelt, verliert der Held 2 Leben und muss einen anderen Spieler mit Pest und Elend heimsuchen. Wird ein Totenkopfsymbol auf einem Einheitenwürfel gewürfelt, legt der Spieler diesen Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat.

Heilen: Für jede Heilen-Aktion heilt der Held 2 eigene Leben.

Rohstoffe Sammeln: Der Held bekommt Rohstoffe von dem Feld, auf dem er sich gerade befindet, abhängig von der Art dieses Felds. Die Aktion Rohstoffe Sammeln kann auf jedem Feld maximal einmal pro Zug durchgeführt werden.

Bauen: Der Held baut eine Stadt auf dem Feld, auf dem er sich gerade befindet. Zu diesem Zeitpunkt darf sich keine andere Stadt, Held oder Monsterarmee auf diesem Feld befinden. Wenn er bereits eine Stadt gebaut hat, darf er Gebäude errichten. Es können mehrere Gebäude in einer einzigen Aktion errichtet werden, wenn der Held genug Rohstoffe hat, um sie zu bezahlen. Für die Bauen-Aktion muss sich der Held auf dem Feld mit seiner Stadt befinden.

Einheiten Rekrutieren: Befindet sich der Held in seiner Stadt, kann er neue Einheiten ausbilden. Mit einer einzigen Rekrutieren-Aktion können Einheiten bis zu der Anzahl ausgebildet werden, die dem Ruhmgrad des Helden entspricht, vorausgesetzt der Held hat genug Rohstoffe, um sie zu bezahlen.

Gegenstand Aufheben: Befindet sich der Held auf einem Feld mit einem abgelegten Gegenstand, kann er diesen für eine Aktion in seinen Vorrat aufnehmen. Befinden sich mehrere Gegenstände auf diesem Feld, kann der Held sie alle in einer Aktion aufheben.

Pest Ausrotten: Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn sich der Held auf dem Startfeld – den Ruinen der Burg Karak – befindet. Der Held heilt bis zu seiner maximalen Anzahl an Leben und legt den Pest-Marker, wenn er sich auf seiner Stadt befindet, in den allgemeinen Vorrat zurück.

Verlust von Leben und Bewusstlosigkeit: Wenn ein Held alle seine Leben verliert, wird er bewusstlos. Anstatt im nächsten Zug Aktionen auszuführen, heilt er drei Leben und muss aussetzen. Erst im darauffolgenden Zug darf er das Spiel fortsetzen.

WEITERE REGELN:

Pest und Elend: Ein Spieler, der von Pest und Elend befallen wurde, muss von jedem Rohstofftyp den er gerade besitzt, einen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Gleichzeitig wird der Pest-Marker auf seine Stadt gelegt – solange der Pest-Marker dort liegt, können in der Stadt keine neuen Einheiten ausgebildet werden.

Ruhm: Ein Held darf maximal so viele Einheiten (Einheitenwürfel) in seiner Armee haben, wie es sein Ruhmgrad anzeigt. Dieser richtet sich nach der Stärke der stärksten Monsterarmee (bzw. der Summe zweier Monsterarmeen, im Falle von Feldern der zweiten Stufe), die der Held bisher im Spiel besiegt hat. Der maximale Ruhmgrad ist 10.

Dunkler General: Wenn ein Spieler den Höllenschlund zieht, setzt er den Dunklen General und 3, 4 oder 5 Prätorianer (je nach Spieleranzahl) darauf. Der Dunkle General hat eine Stärke von 10 + 1 für jeden Prätorianer. Wenn ein Held einen Kampf mit dem Dunklen General führt und die Angriffsstärke des Helden geringer ist als die aktuelle Stärke des Dunklen Generals, aber mindestens 10, wird 1 Prätorianer entfernt. Um den Dunklen General zu besiegen, muss der Held eine Angriffsstärke haben, die mindestens so hoch ist wie die aktuelle Stärke des Dunklen Generals.

Spielende: Das Spiel endet sofort, wenn ein Held den Dunklen General besiegt. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Seelenstein-Siegpunkte hat (1 für jeden kleinen Stein, 2 für jeden großen Stein, 4,5 für den Seelen-Arkenstein).

HELDENFÄHIGKEITEN:

Horan – Der Krieger: Kann alle seine Einheitenwürfel einmal pro Kampf neu werfen. Wenn er einen Kampf gewinnt, erhält er zusätzliche Rohstoffe, als hätte er die Aktion Rohstoffe Sammeln auf diesem Feld durchgeführt.

Taia – Die Wahrsagerin: Wenn Taia die Landschaft erkundet, zieht sie jedes Mal ein zusätzliches Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel und wählt aus, welche(s) Plättchen sie auslegen möchte. Überzählige Plättchen legt sie zurück in den Beutel. Der Bau von Stadt und Gebäuden kostet sie immer einen Rohstoff ihrer Wahl weniger.

Lord Xanros – Der Hexenmeister: Für 1 Aktion kann er seiner Armee 1 Skelettwürfel hinzufügen, bis zu einem Maximum von 3 Würfeln (diese Würfel werden nicht auf den Ruhmgrad angerechnet). Jedes Mal, wenn eine seiner Einheiten im Kampf fällt, heilt er ein Leben.

Elspeth – Die Kriegerprinzessin: Sie kann den Heldenwürfel-Wurf einmal pro Kampf wiederholen. Einmal pro Zug kann sie sich bis zu 3 Felder in einer geraden Linie bewegen (nur über bereits erforschte Felder ohne Monsterarmeen).

Lady Lorraine – Die Waldläuferin: Einmal pro Zug kann sie ein neues Landschaftsfeld mit Monsterarmee(n) an ein beliebiges Feld des Spielplans anlegen (zählt nicht als Aktion). Sie setzt in Kämpfen einen zusätzlichen Bärenwürfel ein (wird nicht auf den Ruhmgrad angerechnet).

Darius – Der Kundschafter: Wählt beim Aufdecken neuer Landschaftsfelder aus zwei Feldern aus. Das andere legt er, für die anderen Spieler verborgen, oben auf den Stapel zurück. Er besiegt in jedem Kampf eine Monsterarmee der Stärke 1 automatisch (falls vorhanden). Vor jedem Kampf mit dem Dunklen General entfernt er einen Prätorianer.

Autor: Petr Mikša
Illustration und Grafik: Roman Hladík
Grafik für die deutsche Ausgabe: Andreas Resch und Katharina Fuchs
Redaktion: Vincent Gatzsch

© Albi Česká republika, a.s., 2023.
All rights reserved.

©2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA
Artikel-Nr.: 685416

Hinweise zum Verpackungsmüll: kosmos.de/disposal