

Karak

RÈGLES DU JEU

PETR MIKŠA &
ROMAN HLADÍK



LA SOMBRE SILHOUETTE DU CHÂTEAU DE KARAK s'élève au-dessus d'un désert aride. Dans les profondeurs en dessous de ses murs en ruines, six héros affrontent les cohortes interminables de monstres qui ont pris possession des couloirs du labyrinthe.

Même si ce dernier a été abandonné depuis bien longtemps, il est loin d'être vide.

L'énorme guerrier HORAN balaie l'air avec sa hache à deux mains, l'agile ADERYN fait la culbute autour des ennemis et ses poignards bougent à la vitesse des ailes d'un colibri. Le magicien blanc ARGENTUS traverse les murs, comme s'il n'était qu'un esprit, et son éternel rival lord XANROS fait naître de sombres éclairs, tandis que le spadassin VICTORIUS se débarrasse des ennemis tout en faisant d'élégantes pirouettes. Quant à la prophétesse TAIA, c'est comme si elle se tenait toujours hors de portée des adversaires qui semblent s'exposer eux-mêmes à ses coups.

Soudain le fracas du combat s'arrête – il ne reste plus personne pour affronter les héros.

Tous les six traversent un couloir voûté et leurs pas reviennent en arrière avec l'écho.

Une forme connue surgit de l'obscurité du couloir – un coffre sûrement rempli à ras bord de trésors.

Les héros se jaugent de l'œil – il est clair qu'un seul d'entre eux pourra l'obtenir. Ils se jettent en avant comme un seul homme, tandis qu'une énorme ombre ailée apparaît dans le sombre débouché du couloir...



Karak est un jeu d'aventures de héros, lors duquel les joueurs explorent les mystérieuses catacombes du château de Karak. Ils découvrent dans le labyrinthe souterrain des coffres remplis de trésors et luttent contre les monstres qui gardent ces biens précieux. À l'aide des clés dérobées, ils peuvent les ouvrir et s'emparer de ces trésors. Grâce à leurs victoires lors des combats, ils obtiennent un équipement ce qui élargit leur héros. Mais un puissant dragon règne sur le souterrain entouré de légendes. Le jeu finit au moment où un des héros abat le dragon et le vainqueur du jeu est celui qui a accumulé le plus de trésors au cours du jeu.

MATÉRIEL DE JEU

- 1** 80 tuiles de catacombes
(y compris une tuile de départ à verso clair)
 - 2** 6 pions de héros et 6 supports
 - 3** 6 cartes de héros
 - 4** 5 plateaux individuels d'inventaire
 - 5** 30 jetons de vie
 - 6** 1 sachet opaque
 - 7** 43 jetons de monstres
(12 squelettes-gardes des clés, 3 rois squelettes, 5 squelettes-spadassins, 8 rats géants, 1 dragon, 2 Morts, 4 araignées géantes, 8 momies)
 - 8** 10 jetons de coffres verrouillés
 - 9** 2 dés
 - 10** 1 jeton de malédiction
- règles du jeu
artbook



BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui, au cours du jeu, collecte le plus de *trésors*. La partie prend fin au moment où l'un des joueurs abat le DRAGON et obtient ainsi comme récompense le *trésor du dragon avec un rubis*. Puis chaque joueur compte la valeur du butin gagné. Les trésors obtenus des *coffres* ou le fait de vaincre le combat contre un MORT valent un point. Le trésor obtenu en ayant vaincu le DRAGON vaut un point et demi. Le joueur avec le plus grand nombre de points de trésors gagne le jeu.

Préparation du jeu

1. Posez la tuile de catacombes de départ (à verso clair) au milieu de la table.
2. Mélangez les autres tuiles de catacombes et posez-les sur la table face vers le bas, en créant plusieurs piles, de manière à ce que tous les joueurs puissent les atteindre.
3. Chaque joueur reçoit 1 plateau d'inventaire et 5 jetons de vie qu'ils déposent sur les endroits appropriés sur le plateau d'inventaire face cœur en haut.
4. Mélangez l'ensemble des 6 cartes de héros et disposez-les sur la table face vers le bas. Puis chaque joueur tire au sort une carte de héros qu'il pose sur la case correspondante sur le plateau d'inventaire. Vous pouvez remettre les cartes restantes dans la boîte.
5. Trouvez les pions de héros correspondants et placez les dans les supports en plastique.
6. Posez les pions de chaque héros sur la tuile de catacombes de départ.
7. Le joueur qui lance le total le plus élevé commence à jouer.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs alternent les tours dans le sens des aiguilles d'un montre. Pendant un tour, le joueur dispose de 4 déplacements, il peut donc bouger son pion de héros sur 4 tuiles de catacombes. Les situations suivantes peuvent survenir pendant votre tour:

- A. Entrer dans un secteur inexploré
- B. Combattre avec un monstre
- C. Évoluer dans un secteur déjà exploré

A. Entrer dans un secteur inexploré

Dans le jeu Karak, vous créez un plan de jeu de manière progressive. Nous désignons en tant que *secteur inexploré* les parties du plan de jeu qui n'ont pas encore été édifiées. En entrant dans un secteur inexploré, prenez sur une pile une tuile de catacombes et intégrez-la de manière que votre héros puisse y entrer à partir de la tuile actuellement occupée – de cette façon, le plan de jeu s'agrandira. Après que le joueur ait placé la tuile de catacombes, il y déplace le pion de son héros. Le couloir doit être relié uniquement à la tuile depuis laquelle le héros est arrivé, il peut aussi former une impasse dans d'autres sens.

Remarque: Il fait très sombre dans les souterrains de Karak – il n'est donc pas surprenant que les héros pénètrent dans un couloir ou une pièce sans avoir la moindre idée de ce qui les attend à l'intérieur ou de l'endroit où le chemin les mène.

1. **Couloir.** Si la tuile dernièrement posée est le couloir, placez-y votre héros et vous pouvez faire d'autres déplacements, s'il vous en restent.
2. **Pièce.** S'il s'agit d'une pièce, placez-y votre héros et tirez au hasard un jeton du sachet à jetons des monstres et des trésors.
 - a) Si vous tirez un jeton de trésor, posez-le sur la tuile de la pièce qui vient d'être découverte et vous pouvez continuer votre tour, s'il vous reste des déplacements.
 - b) Si vous tirez un jeton de trésor et vous possédez une clé (voir plus loin) dans votre inventaire, vous pouvez prendre le trésor. Retirez la clé du jeu (remettez le jeton dans la boîte) et votre tour prend fin.
 - c) Si vous tirez un jeton de monstre, posez-le sur la tuile de la pièce qui vient d'être découverte. Vous devez vous battre avec le monstre.
3. **Portail.** Le couloir avec un portail correspond à un couloir normal. Dès que deux couloirs avec portail au moins sont ajoutés au plan de jeu, il est possible de déplacer librement les héros entre les portails. Un mouvement entre les portails vaut un déplacement.
4. **Fontaine d'eau curative.** De même, un couloir avec une fontaine d'eau curative (y compris la tuile de départ) correspond à un couloir normal, mais il est possible de s'y soigner (voir ci-après). Dans ce cas, le héros doit finir son tour sur cette case.



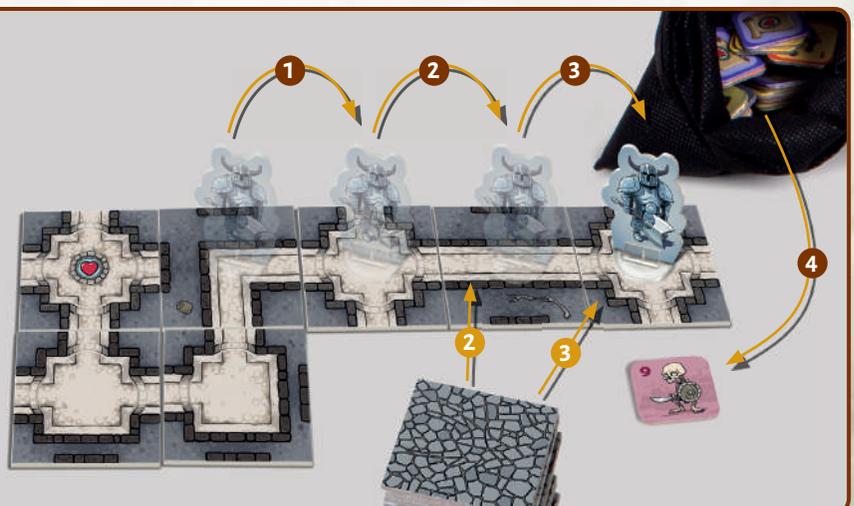
EXEMPLE DE DÉPLACEMENT :

Charles joue pour LE GUERRIER. Lorsque son tour vient, il dispose de quatre déplacements. Le premier déplacement lui sert pour aller dans une pièce déjà explorée (1).

Le deuxième déplacement le fait entrer dans un secteur inexploré et il ajoute au plan de jeu une tuile de catacombes (2). C'est un couloir.

Le troisième déplacement lui sert pour avancer et il ajoute au plan de jeu une tuile de catacombes (3) qui est une pièce. Il pioche immédiatement dans le sachet avec les jetons de monstres et de trésors un jeton SQUELETTE-SPADASSIN (4) et doit tout de suite l'affronter.

Après le combat, le tour de Charles prend fin.



A

B

C

D

EXEMPLE 1: COMBAT VICTORIEUX

Charles joue pour le **GUERRIER**.

A: Il combat le *roi des squelettes* dont la force est 10. Charles a sur son *plateau d'inventaire* une *épée* (2), deux *poignards* (1) et un tour de magie tir magique.

Charles lance 5 à l'aide des dés, il a donc au total $5 + 2 + 1 = 8$.

B: Charles décide d'utiliser le pouvoir spécial du guerrier, le *double attaque*, et de lancer à nouveau les deux dés. Il a un 7, Charles utilise donc un tour de magie (il remet le jeton dans la boîte) et sa force totale d'attaque est de $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. Cela lui suffit pour vaincre.

C: Il retourne le jeton du monstre le côté de l'arme vers le haut – c'est une *hache*.

D: Il rajoute la hache dans l'inventaire et laisse le jeton des poignards sur la tuile.

B

C

EXEMPLE 2: COMBAT PERDU

B: Charles a fait seulement un 3 à sa deuxième lancée. Sa force totale d'attaque est donc de $3 + 2 + 1 = 6$ et Charles a perdu son combat.

C: Il doit faire revenir le pion de son héros sur la tuile de laquelle il est arrivé et retourner un jeton de vie côté crâne. Le jeton du roi des squelettes reste sur la tuile à l'endroit où Charles l'a découvert.

B. Combattre avec un monstre

Lors d'un combat avec un monstre, lancez les deux dés. Les chiffres sur les deux dés s'additionnent – le total donne la force basique de l'attaque. Ajoutez à la somme la force globale de l'équipement de votre héros. En outre, vous pouvez également utiliser, une fois après avoir lancé les dés, un ou plusieurs tours de magie tir magique. Pour chaque tir magique utilisé, vous pouvez rajouter +1 à la force d'attaque. Si l'un des pouvoirs du héros donne un bonus dans le combat, rajoutez-le aussi. La somme finale constitue la force totale d'attaque du héros.

- Combat perdu** Si la force d'attaque totale est inférieure à la force du monstre (valeur indiquée sur le jeton du monstre), le héros a perdu le combat. Retournez 1 jeton de vie sur votre plateau d'inventaire face crâne vers le haut et faites reculer le pion du héros sur la tuile à l'endroit d'où vous l'avez déplacé sur la tuile avec le monstre. Le jeton du monstre reste sur la tuile catacombes, où le héros l'a découvert.
- Match nul.** Si la valeur totale de force d'attaque du héros est égale à la force du monstre, le combat a eu une issue incertaine et personne n'a été blessé. Le monstre reste sur la tuile catacombes à l'endroit où le héros l'a découvert. Faites reculer le pion de votre héros sur la tuile depuis laquelle vous l'avez déplacé sur la tuile avec le monstre.
- Combat gagné.** Si la force totale d'attaque du héros est supérieure à la force du monstre, vous avez gagné en vainquant le monstre.

Retournez le jeton du monstre face illustrée avec l'équipement que vous avez gagné et que vous pouvez ensuite placer sur la case correspondante dans votre inventaire. Si vous n'avez pas de place pour un nouvel équipement sur le plateau d'inventaire, vous devez déposer l'équipement en trop que vous avez choisi sur la tuile où se trouve votre pion. Chaque joueur entrant plus tard sur cette tuile de catacombes peut ainsi prendre l'équipement qui s'y trouve.

C. Évoluer dans un secteur déjà exploré

- Même en cas de déplacement dans des secteurs explorés s'applique une limite de quatre déplacements, c'est-à-dire que le héros peut se déplacer sur quatre tuiles au maximum.
- Si un monstre se trouve sur une tuile pièce, il n'est pas possible de passer par cette tuile tant que le monstre n'est pas vaincu. Dès que le héros entre sur une tuile monstre, il commence à l'affronter – son déplacement est ainsi terminé.
- Si vous voulez soulever un objet qui se trouve par terre, ouvrir un coffre, obtenir un trésor ou bien vous soigner dans une fontaine d'eau, votre héros ne peut plus se déplacer et votre tour est terminé.
- Les monstres et les trésors n'apparaissent dans les pièces qu'au moment où des tuiles sont ajoutées au plan de jeu.

Fin d'un tour

Un tour est terminé dans les cas suivants:

1. dès que vous avez épuisé tous vos 4 déplacements;
2. après un combat avec un monstre, gagné ou perdu;
3. après ouverture d'un coffre avec un trésor et sa collecte;
4. après avoir ramassé un objet;
5. après s'être soigné sur une tuile de fontaine d'eau curative.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin au moment où l'un des héros vient de vaincre le combat contre le DRAGON. Ce héros obtient le *trésor du dragon*, mais cela ne signifie pas qu'il devient automatiquement vainqueur. Le vainqueur est en effet le joueur qui, à la fin du jeu, a la plus forte valeur des trésors. Un trésor classique, obtenu en ouvrant un coffre ou en vainquant un MORT, vaut 1 point. Le *trésor avec un rubis*, obtenu en ayant vaincu le DRAGON vaut 1,5 point. Il peut ainsi arriver qu'un joueur l'emporte alors que ce n'était pas son héros qui avait vaincu le DRAGON.

VIES ET GUÉRISON

À chaque fois que votre héros perd un combat avec un monstre, il retourne un de ses *jetons de vie* face crâne vers le haut. Si c'est votre dernier jeton qu'il vous reste à retourner, le héros perd connaissance. Le tour suivant, au lieu de jouer, retournez un jeton de vie face cœur vers le haut, vous pourrez jouer à nouveau le tour suivant. Si le héros arrive au cours du jeu sur l'une des tuiles fontaine d'eau curative, vous pouvez y finir votre tour et guérir complètement le héros – retournez tous vos jetons face cœur vers le haut. Lors de la guérison, vous pouvez aussi vous débarrasser du *jeton de malédiction*.

Attention: Si le héros a attaqué un monstre à partir d'une tuile fontaine d'eau curative (y compris la tuile de départ) et qu'il perd le combat, il revient sur sa tuile initiale, votre tour finit et vous pouvez complètement guérir le héros.

ÉQUIPEMENT DU HÉROS

À chaque fois que votre héros vient de vaincre le combat contre un monstre, vous gagnez un équipement qui est illustré au verso du jeton du monstre. Plusieurs types d'équipements existent dans le jeu:

A. Armes

B. Tours de magie

C. Clé

Déposez l'équipement sur le plateau d'inventaire avec deux cases imagées pour les armes, trois cases pour les tours de magie et une case pour la clé. Les tours de magie ne peuvent pas être placés dans les cases désignées par les armes, etc. Vous pouvez donc avoir à un seul moment au maximum deux armes, trois tours de magie et une seule clé. Si vous avez déjà sur votre plateau d'inventaire trois tours de magie et vous en obtenez un quatrième, vous devez remettre l'un des tours sur la tuile sur laquelle se trouve votre pion de héros. Vous pouvez vous débarrasser également de l'équipement que vous venez d'obtenir.

A. Armes



Trois sortes d'armes font partie du jeu: *poignards*, *épée* et *hache*. Vous pouvez les obtenir en vainquant l'un des monstres. Vous pouvez également se procurer une arme en ramassant l'une des armes déposées par les autres joueurs. Les valeurs sur les jetons d'armes sur le plateau d'inventaire sont toujours additionnées à la lancée de dé dans un combat contre un monstre. Par exemple, si vous avez dans l'inventaire des poignards et une épée, vous ajouterez au total de la lancée $1 + 2 = 3$.

B. Tours de magie

Deux sortes de tours de magie existent dans le jeu: *tir magique* et *portail de guérison*. Dès que vous obtenez un tour de magie, posez-le sur votre plateau d'inventaire. À la différence des armes, pour laquelle

vous pouvez rajouter la force à chaque attaque, les tours de magie ne sont que pour une seule utilisation. Une fois utilisés, enlevez le jeton du tour de magie du jeu – remettez-le dans la boîte.

Tir magique: Le *tir magique* peut être obtenu en vainquant le combat contre une MOMIE. Si vous décidez d'utiliser le tir magique, rajoutez +1 à la force d'attaque. Un tour de magie peut aussi être utilisé après la lancée du dé. Si vous avez plusieurs tirs magiques, vous pouvez en utiliser plusieurs dans une seule attaque.



Portail de guérison: Le *portail de guérison* peut être obtenu en vainquant le combat contre une ARAIGNÉE GÉANTE.

Si vous utilisez le tour de magie *portail de guérison*, déplacez le pion d'un héros au choix sur la tuile au choix avec fontaine d'eau curative. Le personnage déplacé guérit immédiatement et peut aussi se débarrasser d'une malédiction. Vous pouvez utiliser le portail de guérison à tout moment pendant votre tour. En cas de guérison à l'aide du portail de guérison, le pion sur la tuile fontaine curative n'est pas obligé de terminer ses déplacements.

Exemple: Vous pouvez utiliser le portail de guérison au début de votre tour pour vous déplacer sur une tuile au choix avec fontaine d'eau curative qui vous permet de guérir complètement votre héros, de le débarrasser d'une malédiction et de réaliser encore vos 4 déplacements.

C. Clé et trésor

Une Clé peut être obtenue en vainquant le combat contre un SQUELETTE-GARDIEN DES CLÉS.

La clé peut être utilisée pour ouvrir un coffre. Le héros doit aller sur la tuile de catacombes sur laquelle se trouve un jeton de coffre et il peut prendre le jeton de coffre et le déposer sur son plateau d'inventaire avec la face ouverte vers le haut, cependant en contrepartie, son tour s'arrête là et il doit se débarrasser d'un jeton de clé. En ouvrant le coffre, la clé est utilisée et le joueur doit l'enlever du jeu!



Attention, tout comme les tours de magie, une clé utilisée n'est pas remise dans le sachet, mais vous pouvez la ranger directement dans la boîte.

LA MALÉDICTION DE KARAK



Dès que quelqu'un vient de vaincre le combat contre une MOMIE, la *malédiction de Karak* tombe sur l'un des héros. Le joueur, dont le héros a vaincu la MOMIE, choisit qui sera touché par la malédiction. Il pose ensuite le jeton de malédiction sur le plateau d'inventaire du joueur choisi.

Le joueur qui a sur son plateau d'inventaire le jeton de malédiction n'a pas droit d'utiliser les pouvoirs de son héros pendant toute la durée de la malédiction. Par exemple pour le GUERRIER, vous pouvez lancer les dés lors d'un combat seulement une seule fois et si le guerrier perd connaissance, vous ne pouvez pas déplacer son pion sur la tuile fontaine d'eau curative, le joueur SPADASSIN peut avoir le 1 sur les dés et peut combattre une seule fois, le joueur PRINCE NOIR ne peut pas rajouter +1 à sa force d'attaque en sacrifiant une vie ni même utiliser une *substitution*, etc.

Un héros ne peut se débarrasser de la malédiction de Karak qu'en achevant son tour sur l'une des tuiles fontaine d'eau curative – dans le même temps, il se débarrasse aussi de la malédiction par sa guérison complète. Dans ce cas, mettez le *jeton de malédiction* de côté jusqu'au moment où l'un des joueurs vient de vaincre le combat contre une autre MOMIE. Une autre possibilité pour se débarrasser de la malédiction est que l'un des joueurs gagne le combat contre une autre MOMIE et transmette la malédiction à un autre joueur selon son propre choix (il peut aussi laisser le jeton de malédiction à son détenteur actuel). Un seul joueur peut avoir un jeton de malédiction au même moment.

HÉROS



Argentus – magicien

Pouvoirs:



Affinité magique. Le magicien sait mieux utiliser les parchemins magiques. Lors d'un combat avec les monstres, rajoutez les *tirs magiques* à la force d'attaque comme d'habitude, mais vous ne devez pas enlever les jetons du jeu. Vous pouvez continuer à les garder. **Attention:** L'affinité magique ne concerne pas le tour de magie *portail de guérison*. Si vous avez le jeton de malédiction, vous devez l'enlever, tout comme les autres héros, après avoir utilisé le tir magique.



Marche astrale. Le magicien sait traverser les murs. Il peut donc se déplacer entre les tuiles voisines au choix horizontalement ou verticalement sans tenir compte du fait qu'elles soient reliées par un couloir. Ce pouvoir ne peut être utilisé que pour se déplacer dans des zones explorées.

La ville de lumière – demeure antique des magiciens. Cette jadis éblouissante métropole regorgeant de merveilles et de connaissances est devenue le champ de bataille de deux fractions rivales. Tandis que les premiers croient que les magiciens devraient utiliser leur pouvoir pour sauver le monde contre le cataclysme à venir, les autres sont d'avis qu'il est temps que les magiciens s'isolent des problèmes du monde et laissent les gens se débrouiller seuls. Le magicien blanc ARGENTUS a découvert que le pouvoir qui menace d'entraîner le cataclysme se trouve dans les profondeurs sous le château de Karak. Trouvera-t-il en lui-même assez de force pour apporter à ses frères une preuve convaincante de la gravité de la menace à venir ? Ou bien ça serait plutôt l'éclat des nombreux trésors du labyrinthe de Karak qui l'impressionnera davantage ?



Horan – guerrier

Pouvoirs:



Double attaque. Le guerrier est habile dans le combat avec les monstres. Si vous jouez avec le guerrier, vous pouvez à nouveau lancer les deux dès au cours de chaque combat avec un monstre si le résultat de la première lancée ne vous satisfait pas. Le résultat de la deuxième lancée est alors pris en compte.



Réincarnation. Si le guerrier perd sa dernière vie lors d'un combat avec un monstre, il ne s'évanouit pas comme les autres héros, mais se déplace sur l'une des tuiles au choix avec fontaine d'eau curative et guérit complètement.

LORD HORAN est un guerrier redouté dont le nom est devenu depuis longtemps une légende dans l'ensemble du monde connu. C'est un chef né et aucune forteresse ni château ne résiste à ses troupes et machines de guerre. Mais, pendant ses incursions, il a entendu parler d'un endroit que même la plus grande armée ne serait pas en mesure de conquérir. Karak – jadis demeure puissante de chevaliers vertueux, désormais ruine entourée de légendes parlant des monstres rampants dans un labyrinthe de couloirs sous le château. Même le célèbre HORAN est guetté par la vieillesse et il sent que c'est sa dernière chance d'entrer dans l'histoire en tant que combattant le plus puissant de tous les temps. Il suffirait pourtant très peu – terrasser l'horrible DRAGON qui garde les immenses richesses de Karak.



Lord Xanros – prince noir

Pouvoirs:



Sacrifice. Le prince noir peut sacrifier une vie pour rajouter +1 à sa force d'attaque. Il ne peut utiliser ce pouvoir, de même que pour les tours de magie, qu'après la lancée du dé. Mais il ne peut utiliser qu'une seule fois le *sacrifice* dans un combat. Il est possible d'utiliser le sacrifice même s'il reste une seule vie au héros, mais ensuite selon les règles habituelles, il perd connaissance.



Substitution. Le prince noir peut changer sa position sur le plan de jeu avec n'importe lequel des autres héros. Le prince noir utilise tous ses 4 déplacements pour activer le pouvoir, mais il doit décider de faire la *substitution* au début de son tour. Il peut réaliser une action (par exemple se soigner, ramasser une arme sur la tuile en question ou ouvrir un coffre) sur la tuile sur laquelle il se trouve après la substitution.

LORD XANROS a étudié pendant des décennies les secrets les plus mystérieux de la magie. Il a une soif ardente de pouvoir et d'immortalité. Il a découvert dans un grimoire poussiéreux un écrit partiel sur un jadis célèbre château où demeurait un ordre puissant de chevaliers – ce château s'appelait Karak. Mais XANROS a aussi découvert le fait que sous Karak se cachent des couloirs souterrains qui fourmillaient de monstres épouvantables et dans lesquels les gens habitant près du château n'ont jamais osé rentrer. Il croit que le pouvoir caché dans les profondeurs sous les ruines de Karak pourra lui donner l'immortalité. LORD XANROS fera tout ce qui est possible pour obtenir ce pouvoir – même si cela devait signifier affronter le DRAGON.



Aderyn – la voleuse

Pouvoirs:



Attaque par l'arrière. La voleuse sait attaquer dans l'ombre. Grâce à cette attaque insidieuse, elle remporte le combat avec un monstre même en cas de match nul.



Marche rampante. La voleuse sait se déplacer dans l'ombre. En entrant sur une tuile monstre, vous pouvez décider si vous voulez combattre contre ce monstre ou si la voleuse restera dans l'ombre sans combattre. De cette façon, elle peut se déplacer malgré les monstres et en découvrir ainsi plus en un seul tour.

Avant qu'ADERYN ait appris l'art répréhensible du vol, elle avait profité de tous les avantages de sa noble origine. Mais son père, gouverneur juste et sage du Royaume insulaire, est tombé dans une des dernières batailles avec les hordes barbares venues de l'Est. ADERYN a pu fuir du château de son père grâce au sacrifice de son garde fidèle, mais est peu après devenue captive d'une bande de voleurs qui se cachaient dans les forêts. Leur chef a toutefois eu pitié de la princesse rousse et a refusé de la remettre aux Gens de l'Est. Il lui a plutôt appris comment survivre dans ce monde violent. Avec ses dons nouvellement acquis, ADERYN sent une opportunité de venger son père, mais elle a besoin pour son plan d'une goutte de sang de dragon et de beaucoup d'or. Quel hasard, les deux l'attendent dans les sombres souterrains du château de Karak.





Victorius – spadassin

Pouvoirs:



Entraînement au combat. Le spadassin est un combattant expérimenté dont les attaques sont toujours menées avec précision. Si vous avez le chiffre 1 sur un de vos dés, vous pouvez toujours répéter la lancée. En d'autres termes – vous n'aurez jamais 1 sur le dé.



Inarrêtable. Si pendant un combat le spadassin a un six sur un dé, il peut continuer son tour, et ce même si vous avez perdu le combat ou si son résultat s'est soldé par un match nul. Vous pouvez donc à nouveau combattre ou continuer votre déplacement (mais la limite de quatre déplacements s'applique même dans ce cas).

VICTORIUS est un soldat d'élite du Royaume méditerranéen, dont personne dans l'ensemble du monde connu ne peut égaler l'habileté dans le maniement de l'épée. Mais même l'escrimeur le plus habile a une faiblesse – et c'est le cœur. Son amour envers la jeune reine qu'il a promis de protéger est profond et brûlant. Mais pour elle, il n'est rien de plus que la meilleure épée de son armée. Son amour a amené VICTORIUS à un acte désespéré, qui doit montrer à la belle reine la profondeur de ses sentiments. Il est décidé à apporter à sa bien-aimée le célèbre rubis du dragon des profondeurs sous le château de Karak – et ce coûte que coûte!

Taia – prophétesse

Pouvoirs:



Prémonition. La prophétesse a une vue parfaite des ennemis qui l'entourent. Si son premier déplacement pendant un tour entraîne un combat, sa force d'attaque augmente de +1.



Tisseuse de destin. La prophétesse voit les divers avenir possibles qui peuvent survenir et sait les influencer. À chaque fois que vous découvrez une nouvelle pièce, piochez deux jetons du sachet avec les jetons des monstres et des trésors. Posez un jeton choisi sur la tuile de la pièce découverte comme d'habitude, remettez le deuxième dans le sachet.



TAIA a grandi dans l'ombre du château de Karak. Elle a observé les conséquences de l'intoxication qui s'est peu à peu répandue du château dans le foyer de ses ancêtres – des maladies, des puits empoisonnés et des cultures des végétaux mourants. Tout cela à cause du DRAGON séjournant dans les profondeurs sous le château de Karak. TAIA voyait des images de l'avenir dès sa plus tendre enfance. D'abord ces visions la déconcertaient et l'effrayaient, mais, au fil du temps, elle a transformé sa malédiction en avantage. Désormais, elle a plus que jamais besoin de clairvoyance. Elle se rend en effet dans le labyrinthe de Karak pour mettre fin à la souffrance de son peuple. Et même sans son pouvoir, elle sait bien qu'autrement un avenir vraiment sombre attend son peuple.

BESTIAIRE

Rat



Dans les mornes recoins du château de Karak, vous pouvez rencontrer des RATS apparaissant généralement près des ossements d'aventuriers courageux, mais insuffisamment armés. Ceux-ci, tout comme vous, ont fait jadis un voyage dangereux, mais sans atteindre le but recherché. Les rats ne sont pas un gros obstacle pour un combattant expérimenté, mais même ainsi ils arrivent à contrarier plus d'un héros.

Roi des squelettes



Même les anciens maîtres de l'imprenable château de Karak n'ont pas pu résister à l'appel de l'or maudit caché dans les profondeurs du labyrinthe. Mais, de même que tous les autres, les pièges du souterrain les ont eus et ils n'ont plus jamais revu le jour. Mais les puissantes haches de guerre, que les dépouilles royales ranimées serrent dans leurs mains, sont tout aussi mortelles qu'au temps de leur règne. Les ROIS DES SQUELETTES sont de vigoureux ennemis qu'il ne faut pas sous-estimer!

Squelette – spadassin



Des forces obscures se sont réveillées dans les coins les plus sombres du labyrinthe sous Karak. Une magie noire a ranimé les squelettes des fiers chevaliers d'autrefois, et ceux-ci se trouvent maintenant sur le chemin de tous ceux qui ont l'audace d'emprunter les couloirs de Karak. Les SPADASSINS sont des adversaires habiles, auxquels il est difficile de résister. Mais si vous les terrassez, votre récompense sera leurs épées, que même l'usure du temps n'a pas pu émousser.

Squelette – gardien des clés



Les GARDIENS DES CLÉS ne sont pas armés, mais sont loin d'être inoffensifs. Les squelettes sont des adversaires acharnés dont le seul rôle est de garder pour l'éternité les trésors maudits de Karak. Si vous devez les affronter sans équipement convenable, la tâche sera très difficile. Mais que vous le vouliez ou non, vous devrez les vaincre, car les clés qu'ils tiennent peuvent vous ouvrir les caisses remplies de l'or de Karak.

Araignée géante

Ces monstres à huit pattes sont, malgré leur taille incroyable, des adversaires silencieux et, par conséquent, mortels. Ils doivent leur taille surnaturelle à l'action d'une force magique libérée il y a bien des siècles. Il n'est donc pas surprenant que vous puissiez souvent trouver dans leurs toiles des parchemins magiques.



Mort

Vous ne pensiez sans doute pas être les premiers héros courageux qui sont entrés dans les couloirs sous le château de Karak, ou bien si? De nombreux aventuriers audacieux y sont venus avant vous – personne n'en est revenu. Certains ont touché jusqu'à l'or étincelant de Karak, mais cela ne leur a guère porté chance. Ils ont perdu la raison et, bientôt, la vie. Désormais, leur âme damnée garde justement ces trésors dont ces héros avaient jadis tenté de s'emparer.



Momie

Des manuscrits poussiéreux désignent les personnes qui s'agitent désormais dans le labyrinthe de Karak sous la forme de MOMIES comme les premiers constructeurs de ce labyrinthe démesuré de couloirs et de pièces. Leur ancien peuple était littéralement possédé par la richesse. Ils s'attachaient de manière désespérée à la recherche de l'immortalité pour ne jamais avoir à abandonner leurs trésors. Mais la magie mystérieuse qu'ils ont utilisée leur coûtait très cher. S'ils ont bien trouvé l'immortalité, celle-ci n'était pas sous la forme qu'ils s'imaginaient. Maintenant, leurs dépouilles maudites à jamais vagabondent dans les couloirs de leur empire oublié, gardant jalousement leur richesse et attaquant tous ceux qui voudraient s'en emparer. Prenez garde à ce que leur malédiction ne retombe pas sur vous!



Dragon

Certains affirment avoir vu son ombre dans les nuages très haut au-dessus du château, mais personne n'arrive à décrire précisément son aspect effrayant. Il n'est même pas sûr qu'il soit un être de ce monde. La légende raconte que ceux qui n'ont fait que l'apercevoir en ont été rendus muets de peur. Est-il la source de toute cette force obscure empoisonnant la campagne autour de Karak? C'est à vous de le découvrir.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Règles de base

Déplacement

- Lorsque vous jouez, vous pouvez faire avancer le héros en quatre déplacements
- En découvrant une pièce, retirez au hasard du sachet un jeton de monstre ou de trésor et placez-le sur la tuile de la pièce nouvellement découverte
- Un combat, une guérison, le fait de ramasser un objet ou d'ouvrir un coffre mettent fin à votre tour.

Combat

- Pour vaincre un monstre, la force totale d'attaque doit être supérieure à la force du monstre. La force totale d'attaque est donnée par le total des lancées des dés, la force des armes sur votre plateau d'inventaire et un éventuel bonus pour le pouvoir du héros.
- Après la lancée des dés, il est de plus possible de sortir de l'inventaire une quantité au choix de tirs magiques et de rajouter +1 à la force totale d'attaque pour chaque jeton ainsi sorti.
- Après la perte de toutes les vies de votre héros, vous ne jouez pas pendant un tour – au lieu de jouer, vous retournez un jeton de vie de ce héros face cœur vers le haut.



Malédiction

- Si vous vainquez le combat contre une MORMIE, vous choisissez un autre joueur à qui vous transmettez le jeton de malédiction. Le détenteur du jeton de malédiction ne doit pas utiliser les pouvoirs du héros tant qu'il ne se débarrasse pas du jeton.
- Le jeton de malédiction peut être mis de côté si vous finissez le déplacement de votre pion sur une tuile avec fontaine d'eau curative.
- Un seul joueur seulement peut avoir le jeton de malédiction au même moment. Si quelqu'un vient de vaincre le combat contre une autre momie, il décide de la transmission du jeton de malédiction à un autre joueur ou le laisse à son détenteur actuel.

Fin du jeu et promulgation du vainqueur

- Le jeu est terminé au moment où l'un des héros terrasse le DRAGON.
- Le vainqueur est celui qui a accumulé les trésors de la valeur totale la plus élevée. Chaque trésor obtenu en ouvrant un coffre ou en vainquant un MORT vaut un point, le trésor du dragon avec un rubis vaut un point et demi.

Pouvoirs des héros

GUERRIER

- Vous pouvez lancer à nouveau les deux dés (une fois par combat).
- En cas de perte de la dernière vie, déplacez votre héros sur une case avec fontaine d'eau curative pour le soigner complètement.

VOLEUSE

- Vous gagnez le combat même en cas de match nul.
- Vous ne devez pas combattre les monstres et pouvez déplacer librement votre pion à travers les tuiles occupées par des monstres.

MAGICIEN

- Vous ne devez pas enlever les jetons de tirs magiques après leur utilisation.
- Vous pouvez déplacer le pion entre les tuiles voisines sans tenir compte du fait qu'elles soient reliées par un couloir.

MAGICIEN NOIR

- Vous pouvez ajouter +1 à votre force d'attaque au prix d'une vie.
- À la place de l'ensemble des quatre déplacements, vous pouvez changer votre position avec le pion d'un autre héros.

SPADASSIN

- Si vous combattez tout de suite après votre premier déplacement, vous ajoutez +1 à votre force d'attaque.
- Lors de la découverte d'une pièce, vous pouvez choisir parmi les deux jetons tirés de monstres/trésors.

PROPHÉTESSE

- Si vous combattez tout de suite après votre premier déplacement, vous ajoutez +1 à votre force d'attaque.
- Lors de la découverte d'une pièce, vous pouvez choisir parmi les deux jetons tirés de monstres/trésors.

Auteurs: Petr Mikša (concept du jeu et développement), Roman Hladík (graphisme et illustration). **DTP:** Jiří Trojánek, Marek Píza, Michal Peichl. **Remerciements spéciaux à:** Adam et Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halánek, Nataniel et Izabela Mikša, Otakar et Mikuláš Hladík, Pěta et Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj

