



## Doktor SIDHAR – Alchymista



**Kúže z kamene:** Alchymista utrpí zranění pouze v případě, že jeho síla útoku nižší než síla protivníka o 3 nebo více bodů.

*Příklad:* Alchymista bojuje proti mumií o síle 7 a síla jeho útoku musí být alespoň 8, aby ji porazil. Pokud je síla jeho útoku 6 nebo 5, prohrál, ale není zraněn. Teprve ve chvíli, kdy by měl jeho útok sílu 4 nebo méně, utrpí zranění.



**Transformace:** Alchymista může žeton, který si vylosoval, vrátit do sáčku a vytáhnout místo něj nový. Za použití této vlastnosti ale musí zaplatit jedním ze svých životů. Vlastnost lze použít i v případě, že by se tím Alchymista připravil o poslední život.

*Příklad:* Hráč Alchymisty, který právě objevil místnost, ze sáčku vytáhne DRAKA. Momentálně však nemá dostatečnou sílu, aby nad ním mohl zvítězit. Rozhodne se tedy DRAKA odložit. Ztratí jeden život a ze sáčku vytáhne další žeton. Ide o KRÁLE KOSTLIVCŮ se sekerou. Ani s ním se neodvážá bojovat, ztratí tedy další život a také tento žeton odloží stranou. Na třetí pokus vytáhne ze sáčku KRYSU. Soubor s ní je přesně tím, co by rád zkusil, a tak její žeton položí do nově objevené místnosti. Následně vrátí žetony DRAKA a KRÁLE KOSTLIVCŮ zpět do sáčku a poté zahájí boj s KRYSU.

SIDHAR SE NARODIL NA DÁLNĚM VÝCHODĚ a už od útlého věku miloval experimenty. Využíval svých vědomostí a napravoval neuhdy ostatních. V dospělosti se pověst o jeho umění natolik rozšířila, že si ho na své dvory zvali i mocní vládaři. Postupem času se stal jedním z nejzkoušenějších léčitelů své doby. Cerpál z dávného alchymistického umění, sám však posmul hranice poznání lektvarů jako nikdo před ním. Právě díky nim je stále ve skvělé kondici a i ve svých 123 letech si udržuje nadlidskou sílu a odolnost. Má to jediný vedlejší účinek – děti se ho bojí. Do hrađu Karak se vypravil v naději, že staré podzemí ukrývá neznámé substance, pro které najde využití ve svých polusech. Ani zlaté poklady ale nehodlá přehlížet – nastřádané bohatství mu umožní takové experimenty, jakých se dosud nikdo neodvážil!



## Doktor SIDHAR – Alchymista



**Koža z kameňa:** Alchymista utrpí zranění len v prípade, že síla jeho útoku je nižšia než síla protivníka o 3 alebo viac bodov.

*Příklad:* Alchymista bojuje proti mumií o síle 7 a síla jeho útoku musí být alespoň 8, aby ju porazil. Ak je síla jeho útoku 6 alebo 5 prehrál, ale nie je zranený. Až vo chvíli, keď by mal jeho útok sílu 4 alebo menej, utrpí zranenie.



**Transformácia:** Alchymista môže žeton, ktorý si vylosoval, vrátiť do vrecka a vytiahnuť si miesto neho nový. Za použitie tejto vlastnosti ale musí zaplatiť jedným zo svojich životov. Vlastnosť sa dá použiť i v prípade, že by sa tým Alchymista pripravil o posledný život.

*Příklad:* Hráč Alchymistu, ktorý práve objavil miestnosť, z vrecka vytiahne DRAKA. Momentálne však nemá dostatočnú silu, aby nad ním mohol zvíťaziť. Rozhodne sa teda DRAKA odloží. Stratí jeden život a z vrecka vytiahne ďalší žeton. Ide o KRÁLA



KOSTLIVCOV so sekerou. Ani s ním sa neodvážá bojovať, stratí teda ďalší život a aj tento žeton odloží nabok. Na tretí pokus vytiahne z vrecka KRYSU. Súboj s ňou je presne to, čo by rád skúsil, a tak jej žeton položí do novó objavené miestnosti. Následne vráti žetony DRAKA a KRÁLA kostlivcov naspäť do vrecka a potom začne boj s KRYSU.

SIDHAR SA NARODIL NA ĎALEKOM VÝCHODE a už od útlého veku miloval experimenty. Využíval svoje vedomosti a napravoval neuhdy ostatných. V dospělosti sa pověst o jeho umění natolik rozšířila, že si ho na svoj dvor pozývali i mocní vládaři. Postupem času sa stal jedním z najskušenejších léčitelů svojej doby. Cerpál z dávného alchymistického umění, sám však posmul hranice poznania liečivých odvarov ako nikto pred ním. Právě vďaka nim je stále v skvelej kondícii a aj vo veku 123 rokov si udržia nadlidskú sílu a odolnosť. Má to jediný vedľajší účinnok – deti sa ho boja. Do hrađu Karak sa vydal v nádeji, že staré podzemie ukrýva neznáme substance, ktoré by mohol využiť pri svojich pokusoch. Ani zlaté poklady však nehodlá ignorovať – nashromáždené bohatstvo mu umožní také experimenty, na aké sa doposiaľ nikto neodvážil!

## Doktor SIDHAR – der Alchemist



**Stählerne Haut:** Die Tränke des Alchemisten machen ihn robust. Wenn er einen Kampf verliert, verliert er kein Leben, außer er hat den Kampf um 3 oder mehr verloren.

*Beispiel:* Der Alchemist kämpft gegen eine Mumie mit Kraft 7. Er braucht eine 8 oder höher, um zu gewinnen. Wenn seine Gesamtkraft 6 oder 5 ist, verliert er, nimmt aber keinen Schaden. Der Alchemist erleidet im Kampf mit der Mumie nur dann Schaden, wenn seine Gesamtkraft 4 oder weniger beträgt.



**Verwandlung:** Nachdem er eine Spielmarke aus dem Beutel gezogen hat, kann der Alchemist sie beiseitelegen und stattdessen eine andere ziehen. Jede Verwendung dieser Fähigkeit kostet ihn 1 Leben. Sie kann mehrmals verwendet werden. Sobald der Alchemist die gezogene Marke nimmt, legt er die beiseitegelegten Marken zurück in den Beutel. (Wenn der Alchemist sein letztes Leben für diese Fähigkeit aufwendet, wird er bewusstlos – er legt die Marke ab, interagiert aber in diesem Zug nicht mit ihr).

*Beispiel:* Der Spieler des Alchemisten zieht einen DRACHEN für den Raum, den er gerade entdeckt hat. Er ist nicht stark genug, um den DRACHEN zu besiegen, und beschließt er, ihn beiseite zu legen. Er dreht 1 Spielmarke des Lebens um und zieht erneut. Diesmal bekommt er einen KNOCHENMÄNNER-KÖNIG, gegen den er auch nicht kämpfen will. Er dreht eine weitere Lebensmarke um und zieht erneut. Diesmal ist es eine RATTE, die ihm mehr zusagt. Der Drache und der KNOCHENMÄNNER-KÖNIG werden in den Beutel zurückgelegt, und der Alchemist wird gegen die RATTE kämpfen.

IM FERNEN OSTEN GEBOREN, BEGANN SIDHAR schon sehr früh mit seinen wissenschaftlichen Experimenten. Als seine Erkenntnis wuchs, entdeckte er Wege, die Krankheiten anderer zu heilen, und erlangte schließlich einen solchen Ruf, dass dieser ihm Einladungen an die Höfe mächtiger Herrscher einbrachte. Er entwickelte sein Können weiter, indem er die uralten Geheimnisse der Alchemie studierte und so die Lehre von den Tränken soweit voranbrachte wie niemand zuvor. Jetzt, im Alter von 123 Jahren, trinkt er weiterhin seine eigenen Tränke und gewinnt so übermenschliche Kraft und Ausdauer völlig ohne Nebenwirkungen (außer, dass kleine Kinder Angst vor ihm haben). SIDHAR ist voller Hoffnung nach Schloss Karak gekommen, dort eine neue, geheime Zutat zu finden. Aber natürlich macht es ihn auch glücklich, märchenhaft reich zu werden und so Experimente zu finanzieren, von denen niemand sonst auch nur zu träumen wagt.



## Doktor SIDHAR – Alchemik



**Stalowa skóra:** Mikstury Alchemika wspomagają jego odporność na obrażenia. Jeśli Alchemik przegra walkę o mniej niż 3 punkty, nie straci PW.

*Przykład:* Alchemik walczy z mumią o sile 7. Aby wygrać potrzebuje uzyskać wymiok 8 lub więcej. Jeżeli więc uzyska 6 lub 5 punktów przegra, ale nie straci PW. Jeśli uzyska 4 lub mniej punktów przegra i straci PW.



**Transformacja:** Po wyciągnięciu żetonu z woreczka, Alchemik może odłożyć go na bok i wylosować inny. Każde użycie tej umiejętności wymaga stracenia 1 PW. Można używać jej wielokrotnie. Kiedy Alchemik zaakceptuje wylosowany żeton, pozostaje należo odłożyć ponownie do woreczka. Jeżeli w wyniku użycia tej umiejętności Alchemik straci przytomność, umieszcza żeton na planszy ale nie wykonuje już żadnej akcji.

*Przykład:* Alchemik odkrywa nowe pomieszczenie i wyciąga żeton SMOKA. Nie ma wystarczającej siły, aby go pokonać, wydadę więc 1 PW, odkłada smoka na bok i losuje ponownie. Wyciąga z woreczka KRÓLA SZKIELETÓW, z którym również nie chce walczyć. Wydadę więc kolejny PW, odkłada króla na bok i losuje po raz trzeci. Tym razem wyciąga SZCZURA z którym chce walczyć, kontynuuje więc swoją turę. SMOK i KRÓL SZKIELETÓW wracają do woreczka.

URODZONY NA DALEKIM Wschodzie SIDHAR rozpoczął swoje eksperymenty już w bardzo młodym wieku. Gdy jego wiedza rosła, odkrywał nowe sposoby leczenia chorób, zyskując rozgłos i reputację, która przyniosła mu zaproszenia na dwory potężnych władców. Kontynuował naukę, studiując starożytnie tajemnice alchemii – wiedzy o eliksirach, która posiadał jak nikt wcześniej. Teraz SIDHAR ma 123 lata i nadal używa na sobie własnych mikstur, zachowując nadludzką siłę i wytrzymałość bez skutków ubocznych (poza tym, że małe dzieci się go boją). SIDHAR przybył do zamku Karak w nadziei na znalezienie nowego tajemnego składnika. Ale oczywiście byłby również szczęśliwy, gdyby stał się bojaźnliwie bogaty, aby móc finansować eksperymenty, o których nikt inny nawet nie śnił.



## Doctor SIDHAR – the Alchemist



**Skin of Steel:** The Alchemist's potions make him tough. When he loses a battle, he will not lose HP unless he lost the battle by 3 or more.

*Example:* The Alchemist fights a MUMMY with strength 7. He needs an 8 or better to win. If his total power is 6 or 5, he loses, but takes no damage. The Alchemist will take damage in a fight with the MUMMY only if his total power is 4 or less.



**Transformation:** After drawing a token from the bag, the Alchemist can set it aside and draw a different one instead. Each use of this skill costs 1 HP. It can be used multiple times. Once the Alchemist accepts the drawn token, return the set-aside tokens to the bag. (If the Alchemist uses his last HP on this skill, he falls unconscious – he places the token, but does not interact with it this turn.)

*Example:* The Alchemist's player draws a DRAGON for the room he just discovered. He's not strong enough to defeat the DRAGON, so he decides to set it aside. He flips over 1 HP token and draws again. This time he gets a SKELETON KING, which he doesn't want to fight either. He flips over another HP token and draws again. This time he

gets a RAT, which is more to his liking. The DRAGON and the SKELETON KING are returned to the bag, and the Alchemist will fight the RAT.

BORN IN THE FAR EAST, SIDHAR began his scientific experiments at a very early age. As his knowledge grew, he discovered ways to heal others' maladies, eventually gaining a reputation that earned him invitations to the courts of powerful rulers. He continued to advance his craft by studying the ancient secrets of alchemy, even as he advanced the science of potions like no one ever had before. Now 123 years old, he continues to use his own potions on himself, maintaining superhuman strength and endurance with no side effects (except that small children are afraid of him). SIDHAR has come to Karak Castle in the hope of finding a new secret ingredient. But of course, he'd also be happy to become fabulously wealthy, so he could fund experiments that no one else would even dream of.

## Doctor SIDHAR – l'Alchimiste



**Peau d'acier:** Les potions de l'alchimiste le rendent résistant. Quand il perd une bataille, il ne perd pas de PV à moins qu'il ait perdu la bataille à 3 ou plus.

*Exemple :* L'Alchimiste combat une momie avec une force de 7. Il a besoin d'un 8 ou mieux pour gagner. Si sa puissance totale est de 6 ou 5, il perd, mais ne prend aucun dommage. L'Alchimiste ne prendra des dégâts dans un combat avec la momie que si sa puissance totale est de 4 ou moins.



**Transformation :** Après avoir pioché un jeton du sac, l'Alchimiste peut le mettre de côté et en piocher un autre à la place. Chaque utilisation de cette compétence coûte 1 PV. Elle peut être utilisée plusieurs fois. Une fois que l'Alchimiste accepte le jeton tiré, retournez les jetons mis de côté dans le sac. (Si l'Alchimiste utilise son dernier PV avec cette compétence, il tombe inconscient – il place le jeton, mais n'interagit pas avec lui ce tour.)

*Exemple :* Le joueur de l'Alchimiste pioche un DRAGON pour la pièce qu'il vient de découvrir. Il n'est pas assez fort pour vaincre le DRAGON, il décide alors de le mettre de côté. Il retourne un jeton de 1 PV et pioche à nouveau. Cette fois, il obtient un ROI SQUELETTE, qu'il ne veut pas combattre non plus. Il retourne un autre jeton PV et pioche à nouveau. Cette fois, il obtient un RAT, ce qui est plus à son goût. Le DRAGON et le ROI SQUELETTE sont retournés dans le sac, et l'Alchimiste combat le RAT.

NÉ EN EXTRÊME-ORIENT, SIDHAR a commencé ses expériences scientifiques très tôt. Au fur et à mesure que ses connaissances grandissaient, il décroivit des moyens de guérir les maladies des autres, gagnant finalement une réputation qui lui valut des invitations aux cours de puissants dirigeants. Il a continué à faire progresser son métier en étudiant les anciens secrets de l'alchimie, alors même qu'il faisait avancer la science des potions comme personne ne l'avait jamais fait auparavant. Aujourd'hui âgé de 123 ans, il continue d'utiliser ses propres potions sur lui-même, maintenant la force et l'endurance surhumaines sans effets secondaires (mais les petits enfants ont peur de lui). SIDHAR est venu au Château de Karak dans l'espoir de trouver un nouvel ingrédient secret. Mais bien sûr, il serait aussi heureux de devenir fabuleusement riche afin qu'il puisse financer des expériences dont personne d'autre ne rêverait.



## ELSPETH – Bojovnice



**Bojová finta:** Bojovnice je už od útlého věku trénovaná v umění boje se dvěma meči. Při každém souboji s nestvírou může znovu hodit jednou z kostek v případě, kdy jí výsledek prvního hodu nevyhovuje. V takovém případě se počítá až výsledek opravného hodu.



**Repozice:** Bojovnice se může přesunout skrze destičku katakomby obsahující nestvíru. Na aktivaci této schopnosti spotřebuje jeden pohybový krok a utraťí jeden život. Po použití této schopnosti přešetíte figurku Bojovnice na destičku sousedící s destičkou obsahující nestvíru. Tuto vlastnost lze využít i při vstupu do neprobádané oblasti. Pokud Bojovnice do neprobádané oblasti takto vstoupí, postupujte podle standardních pravidel pro vstup do neprobádané oblasti.

ELSPETH JE JEDINOU DCEROU mocného vladaře Západní říše. Jeho vzdušné paláce však pro ni byly těsným vězením. Zatímco její tři bratři vyprávěli v hodovních síních o svých velkolepých dobrodružstvích, krásné princezně byl souzen jen zpěv a vyšívání. ELSPETH se však s takovým údělem smířit nehodlala. S tajnou pomocí králova zbrojmistra se noc co noc cvičila v boji s mečem – nejdřív jedním, pak i dvěma zároveň. Byl to právě její učitel, který princezně pověděl o neklidu za velkým mořem, šifřícím se z troskek hrađu Karak. ELSPETH zbrojmistrův příběh nadchl – zatoužila dokázat, že i žena je schopna uskutečnit slavný hrđský čin stejně dobře, ne-li lépe než muži. V den osmáctých narozenin se vyplýžila z paláce, v přestrojení pronikla na palubu malé karavely a vyplula za dobrodružstvím.



## ELSPETH – Bojovníčka



**Bojová finta:** Bojovníčka bola už od útlého veku trénovaná na boj s dvoma mečmi. Pri každom súboji s netvorom môže znovu hodiť jednu z kociek, ak jej výsledok prvého hodu nevyhovuje. V takom prípade sa počítá až výsledok opravného hodu.



**Repozícia:** Bojovníčka sa môže presunúť cez doštičku katakomb, ktoré obsahuje jeden žeton netvora. Na aktiváciu tejto schopnosti spotrebuje jeden pohybový krok a stratí jeden život. Po použití tejto schopnosti přešetíte figurku Bojovníčky na poličko susediace s poličkom, kde sa nachádza netvor. Túto vlastnosť môžete využiť aj pri vstupe do neprobádané oblasti. Ak Bojovníčka do neprobádané oblasti takto vstúpi, postupujte podľa štandardných pravidiel na vstup do neprobádané oblasti.

ELSPETH JE JEDINOU DCEROU mocného krále Západnej říše. Jeho vzdušné paláce však boli pre ňu tesným väzením. Zatiaľ čo jej traja bratia rozprávali v hodovních sieniach o svojich veľkolepých dobrodružstvách, krásnej princeznej bolo súdené venovať sa len spevu a vyšívaniu. Tvrdohlavá ELSPETH sa však s takým údelom nehodlala zmieriť. S tajnou pomocou kráľovho zbrojmajstra sa noc čo noc cvičila v boji s mečom – najskôr s jedným, potom i dvoma naraz. Bol to práve jej učiteľ, kto jej prezradil o nepokoji za veľkým morom, šifriacom sa z trosiek hrađu Karak. Zbrojmajstrovo príbeh princeznu ELSPETH nadchol – zatúžila dokázať, že aj žena je schopná slavných hrđských činov minimálne tak dobre, ak nie lepšie, ako muži. V deň svojich osemmáctých narozenin sa vykradla z paláca, v přestrojení pronikla na palubu malej karavely a vyplávala za dobrodružstvom.



## ELSPETH – die Kriegerprinzessin



**Kampfkunst:** Die Kriegerprinzessin wurde von Kindesbeinen an im Doppel-Schwertkampf unterrichtet. In jedem Kampf kann ELSPETH einen ihrer Würfel neu werfen, wenn ihr das Ergebnis nicht zusagt. Wenn sie das tut, muss sie den neu gewürfelten Wert verwenden.



**Taktische Neupositionierung:** Die Kriegerprinzessin kann sich durch eine Platte hindurchbewegen, auf der sich ein Monster befindet. Dies kostet sie einen Schritt und ein Leben. Danach wird die Kriegerprinzessin auf eine Platte bewegt, die an diejenige angrenzt, durch die sie sich gerade hindurchbewegt hat. Diese Fähigkeit kann auch verwendet werden, wenn sie ein unentdecktes Gebiet betritt; in diesem Fall gelten die Regeln für das Betreten des unentdeckten Gebiets.

ELSPETH IST DIE EINZIGE TOCHTER des mächtigen Herrschers der Westlichen Königreiche. Leider erwies sich dessen luftige Paläste für sie eher als Gefängnis. Während ihre Brüder Geschichten von ihren mutigen Abenteuern erzählten, wurde die schöne Prinzessin im Singen und Nähen unterwiesen. Doch dies sollte nicht das Schicksal der eigenwilligen ELSPETH sein. Mit heimlicher Unterstützung des königlichen Waffenmeisters übte sie sich jede Nacht im Schwertkampf – zunächst mit einem, recht bald aber mit zwei Schwertern. Dieser Lehrer war es auch, der ELSPETH von dem Bösen erzählte, welches jenseits des großen Meeres in der Burg Karak lauerte. Die Prinzessin war sofort fasziniert – und sehnte sich plötzlich nach ihrer eigenen Heldengeschichte, in der eine Frau denselben Sieg erringen kann wie die Männer; oder sogar einen noch viel größeren! Am Tag ihres 18. Geburtstages schlich sie sich aus dem Palast davon und segelte auf einem kleinen Schoner in ihr eigenes Abenteuer.



## ELSPETH – Wojowniczka Księżniczka



**Finezja:** Wojowniczka Księżniczka od dziecka uczyła się techniki walki dwoma mieczami. W każdej walce może przerzucić jedną kość. Zawsze musi zaakceptować drugi wynik.



**Taktyczne przemieszczenie:** Wojowniczka Księżniczka może przejść przez pomieszczenie z potworem nie zatrzymując się – za cenę 1 punktu ruchu i 1 PW – do pomieszczenia obok. Może skorzystać z tej umiejętności również w przypadku wchodzenia na nieodkryte pola. W tym przypadku skorzystaj z standardowych zasad odkrywania pomieszczenia.

ELSPETH TO JEDYNA CÓRKA potężnego władcy Zachodnich Królestw. Niestety, przestronne sale pałacu wydawały jej się zawsze więzieniem. Podczas gdy jej bracia opowiadali historie o swoich odważnych przygodach, piękna księżniczka uczyła się śpiewać i szyć. Ale przeznaczenie szykowało dla upartej ELSPETH inny los. Z pomocą członka Gwardii Królewskiej ELSPETH potajemnie uczyła się władać najpierw jednym, a wkrótce dwoma mieczami. To dń nauzczytel opowiedział księżniczce o złym, czającym się nad Wielkim Morzem, w zamku Karak. ELSPETH – oczarowana opowieścią zapragnęła zmienić swoje przeznaczenie. Zamiasz potulną dziewczynką zapragnęła zostać bohaterką, taką samą jak jej bracia – a nawet lepszą! Dlatego w dniu swoich 18 urodzin wymlęła się z pałacu i na małym szkunerze wypłynęła na poszukiwanie przygód.

## ELSPETH – Warrior Princess

**Dual Wielding:** The Warrior Princess is skilled in the art of misdirection. In every combat she can reroll one of her die if the roll is not to her liking. If she does, she has to use the rerolled value.

**Tactical Reposition:** The Warrior Princess can charge past monsters. For a cost of 1 move and 1 HP, she can move through a tile with a monster and onto a tile adjacent to the monster. She can do this even when the adjacent tile is undiscovered (in which case, follow the usual rules for moving into an undiscovered zone).

ELSPETH IS THE ONLY DAUGHTER of the mighty ruler of the Western Kingdoms. Alas, its airy palaces were, for her, more like a prison. While her brothers were telling stories of their brave adventures, the beautiful princess was taught how to sing and sew. But this was not to be the destiny for stubborn ELSPETH. With the secret help of the king's master-at-arms, she practiced her swordsmanship every night – at first with one, but soon with two swords. It was her very teacher who told the princess about the evil across the Great Sea, lurking in the castle Karak. Elspeth was charmed by the master-at-arms' tale. She longed for her own tale, a story in which a woman could achieve as much glory as a man. Or perhaps even more! On the day of her 18th birthday, she sneaked out of the palace and on a small schooner she sailed for her own adventure.

## ELSPETH – La Princesse Guerrière

**Finesse de bataille:** La Princesse Guerrière a été formée à la technique de la double manipulation d'épée depuis son enfance. Dans chaque combat elle peut relancer l'un de ses dés si le lancer n'est pas à son goût. Si c'est le cas, elle doit utiliser la valeur relancée.

**Repositionnement tactique:** La Princesse Guerrière peut traverser une tuile contenant un monstre pour le coût d'un mouvement et d'un PV. Ensuite, la Princesse Guerrière est déplacée sur une tuile adjacente à la tuile qu'elle a ainsi traversée. Cette compétence peut être utilisée même en entrant dans une zone inconnue; dans ce cas, utilisez les règles pour l'entrée dans une zone inconnue.

ELSPETH EST LA FILLE UNIQUE du puissant souverain des Royaumes de L'Ouest. Hélas, ses palais aérés étaient plutôt une prison étroite pour elle. Pendant que ses frères racontaient leurs aventures courageuses, la belle princesse apprenait à chanter et coudre. Mais cela ne devait pas être la destinée pour la tenace ELSPETH. Avec l'aide secrète du maître d'armes du roi, elle pratiquait le maniement de l'épée tous les soirs – d'abord avec une, puis bientôt avec deux épées. Ce fut son professeur qui raconta à la princesse le mal qui rôdait sur la Grande Mer et dans le Château de Karak. Elspeth a été charmée par l'histoire du maître d'armes – quand soudain, elle désira son propre récit héroïque où une femme docile peut atteindre la même victoire que les hommes; voire une victoire plus grande! Le jour de son 18e anniversaire, elle se faufila hors du palais et sur une petite goélette, elle navigua pour sa propre aventure.

## KIRIMA – Lovkyně šelem

**Ochránkyně:** Lovkyně šelem se může přemístit na pole, na kterém se nachází libovolný hrdina, jemuž chybí alespoň jeden život. Po přesunu tomuto hrdinovi Lovkyně šelem jeden život vyličí. Přesun a vyléčení života spotřebuje jeden krok pohybu Lovkyně šelem.

**Příklad:** Alchymista v minulém tahu bojoval proti králi kostlivců, soubor prohrál, a přišel tak o jeden život. Lovkyně šelem se rozhodne použít schopnost „Ochránkyně“, přesune se na pole, kde stojí Alchymista, a vyléčí mu jeden život. Poté pokračuje ve zbývajících krocích a může tak například vyrazit do boje s králem kostlivců a zvládnout to, s čím si Alchymista neporadil.

**Bojový skok:** Vždy, když bojuje s již objevenou nestvůrou (tzn. takovou, která nebyla tažena v tahu Lovkyně šelem), přičítá Lovkyně šelem +1 k síle svého útoku.

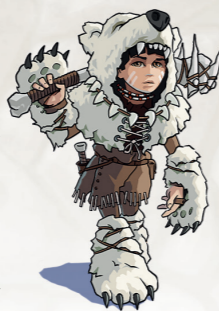
**Příklad:** Lovkyně šelem chce bojovat s králem kostlivců, s nímž si neporadil Alchymista v předcházejícím příkladu. Síla krále kostlivců je 10. Výsledek hodů kostkou číni 10, o remízu se však nejedná. Nestvůra již totiž byla objevena, a Lovkyně šelem tak připočítá ještě bonus +1 k síle svého útoku. Výsledná síla jejího útoku tak činí 11, což stačí na to, aby krále kostlivců porazila.

SESTRY KIRIMA A NUAVA O SVĚ RODIČE PŘIŠLY JIŽ V DĚTSTVÍ. Společně se pak protloukaly nekonečnými ledovými pláněmi. Ta starší z nich, NUAVA, se vždy zodpovědně starala o mladší sestru a naučila ji, jak přežít v nehostinném prostředí. KIRIMA pomáhala při lovu a brzy se starší sestře v této disciplíně vyrovnala. Spolu byly silné a myšlely si, že je nikdo nedokáže přemoci. Jednoho dne však narazily na nejobávanější severskou šelmu – nanooka. Boj byl nelůstový, obě sestry při něm utrpěly řadu zranění, ale nakonec nestvůru pokořily. Cena za to však byla velká – ve stejnou chvíli, kdy nanook vydechl naposledy, zemřela i NUAVA. KIRIMA se poté zapřísahala, že zbaví svět všech krvelačných šelem a nestvūr. Ty nejhorší prý číhají v dávném obydlí z kamene, jež leží v zemi, kde nikdy neviděli snít a led.

## KIRIMA – Lovkyňa šeliem

**Ochránkyňa:** Lovkyňa šeliem sa môže premiestniť na pole, na ktorom sa nachádza ľubovoľný hrdina, ktorému chýba aspoň jeden život. Po presune tomuto hrdinovi Lovkyňa šeliem jeden život „vyličí“. Presun a vyliečenie života spotrebuje jeden krok pohybu Lovkyňa šeliem.

**Příklad:** Alchymista v minulom tahu bojoval proti kráľovi kostlivcov, súbój prehral a prišiel tak o jeden život. Lovkyňa šeliem sa rozhodne použiť schopnosť „Ochránkyňa“, presune sa na pole, kde stojí Alchymista, a vyliečí mu jeden život. Potom pokračuje v zostávajúcich krokoch a môže tak napríklad vyraziť do boja proti kráľovi kostlivcov a zvládnuť to, s čím si Alchymista neporadil.



**Bojový skok:** Vždy, keď bojuje s už objaveným netvorom (tzn. takým, ktorý nebol vytiahnutý v tahu Lovkyňa šeliem), pripočíta si Lovkyňa šeliem +1 k síle svojho útoku.

**Příklad:** Lovkyňa šeliem chce bojovať s KRÁĽOM KOSTLIVCOV, s ktorým si neporadil Alchymista v predchádzajúcom príklade. Síla KRÁĽA KOSTLIVCOV je 10. Výsledok hodu kockou je 10, o remízu však nejde. Netvor už bol objavený a Lovkyňa šeliem si tak pripočítá ešte bonus +1 k síle svojho útoku. Výsledná síla jej útoku je teda 11, čo stačí na to, aby KRÁĽA KOSTLIVCOV porazila.

SESTRY KIRIMA A NUAVA PRIŠLI O SVOJICH RODIČOV už v detstve. Spoločne sa potom pretlkali nekonečnými ľadovými plánami. Staršia z nich, NUAVA, sa vždy zodpovedne starala o mladšiu sestru a naučila ju, ako prežiť v nehostinnom prostredí. KIRIMA pomáhala pri love a čoskoro sa sestry v tejto disciplíne vyrovnala. Spolu boli silné a myšlely si, že ich nikto nedokáže premočiť. Jedného dňa však narazili na najobávanejšiu severskú šelmu – nanooka. V nelústostnom boji obe sestry utrpeli veľa zranení, ale napokon netvora porazili. Cena za to však bola priveľká – v tej istej chvíli, keď nanook vydýchol naposledy, zomrela i NUAVA. KIRIMA sa potom zaprisahala, že zbaví svet všetkých krvelačných šeliem a netvorov. Tie najhoršie vraj číhajú v dávnom obydlí z kameňa, čo leží v zemi, kde nikdy nevideli sneh a ľad.

## KIRIMA – die Bestienjägerin

**Beschützen:** Die Bestienjägerin kann andere Helden retten. In ihrem Zug kann sie sich auf ein beliebiges Feld mit einem anderen Helden bewegen, der nicht die volle Anzahl an Leben hat. Dieser Held heilt 1 Leben. (Ein ohnmächtiger Held, der auf diese Weise geheilt wird, kommt wieder zu Bewusstsein und verliert nicht seinen nächsten Zug).

**Beispiel:** Der Alchemist hat gerade 1 Leben im Kampf gegen einen KNOCHENMÄNNER-KÖNIG verloren. Die Bestienjägerin beschließt, ihre Beschützer-Fähigkeit einzusetzen. Sie bewegt sich auf die Platte mit dem Alchemisten und er erhält 1 Leben. Jetzt ist sie in der Nähe des unbesiegten KNOCHENMÄNNER-KÖNIGS; also nutzt sie ihren nächsten Zug, um in den Raum zu gehen und zu beenden, was der Alchemist begonnen hat.

**Hinterhalt:** Wenn sie ein Monster angreift, das in einem früheren Zug aufgedeckt wurde, erhält die Bestienjägerin +1 auf ihre Kraft.

**Beispiel:** Im Kampf mit dem KNOCHENMÄNNER-KÖNIG aus dem vorherigen Beispiel würfelt die Bestienjägerin eine 10. Da der KNOCHENMÄNNER-KÖNIG bereits zu Beginn ihres Zuges da war, erhält sie +1. Noch vor dem Hinzurechnen der Waffen hat sie also eine 11, was genug ist, um einen KNOCHENMÄNNER-KÖNIG mit der Kraft 10 zu besiegen.

ALS WAISENKINDER WANDERTEN KIRIMA UND IHRE ÄLTERE SCHWESTER NUAVA DURCH DIE EISIGEN EBENEN. NUAVA KÜMMERTE SICH UM KIRIMA UND LEHRTE SIE, IN DER LEBENSFEINDLICHEN UMGEBUNG ZU ÜBERLEBEN. KIRIMA LERMTE DAS JAGEN SCHNELL UND WARB BALD GENAU GESCHNITTEN WIE IHRE SCHWESTER. SIE WAREN BEIDE STARK UND GLAUBTEN, UNBESIEGBAR ZU SEIN. DANN TRAFEN SIE AUF NANOOK, DEN MÄCHTIGEN EISBÄREN. DER KAMPF WAR HART UND ERBITTERT UND DAS BLUT ALLER DREI KÄMPFER FÄRBE DEN SCHNEE ROT. AM ENDE WAR NANOOK BESIET, ABER UM DEN PREIS VON NUAVAS LEBEN. NUN IST KIRIMA ALLEIN UND HÄLT SICH AN IHREN SCHWUR, DIE WELT VON ALLEN BLUTTRÜNSTIGEN BESTIEN UND MONSTERN ZU BEFREIEN. SIE HAT GEHÖRT, DASS DIE SCHLIMMSTEN VON IHNEN AUF SCHLOSS KARAK HAUSEN.

## KIRIMA – łowczyni Bestii

**Obrońca:** Łowczyni Bestii może ratować innych bohaterów. W ramach ruchu może przenieść się na dowolny kafelek z innym bohaterem, który ma mniej niż pełne zdrowie. Kirima leczy mu 1 PW. (Uzdrowiony w ten sposób nieprzypadkowy bohater odzyskuje przytomność i nie traci kolejnej tury).

**Przykład:** Alchemik właśnie stracił 1 PW w walce z KRÓLEM SZKIELETÓW. Łowczyni decyduje się użyć swojej umiejętności Obrońca. Porusza się na kafelek Alchemika, a on zyskuje 1 PZ. Teraz Łowczyni jest blisko niepokonanego KRÓLA SZKIELETÓW, więc wykorzystuje swój następny ruch by wejść do jego pomieszczenia i dokończy to, co zaczął Alchemik.

**Zasadzka:** Atakując potwora, który został ujawniony we wcześniejszej turze, Łowczyni zyskuje premię +1 do swojej siły.

**Przykład:** W walce z KRÓLEM SZKIELETÓW z poprzedniego przykładu Łowczyni Bestii wyrzuciła 10. Ponieważ Król był tam już na początku jej tury, otrzymuje premię +1. Jeszcze przed policzeniem broni ma 11, co wystarczy, aby pokonać Króla o sile 10.

OSIEROCONE JAKO DZIECI KIRIMA I JEJ STARSZA SIOSTRA NUAVA WĘDROWAŁY PO LODOWYCH RÓWNIACZACH. NUAVA ZAOPIEKOWAŁA SIĘ KIRIMĄ I POKAZAŁA JEJ, JAK PRZETRWAĆ W NEGOCYNNIEJ KRAINIE. KIRIMA NAUCZYŁA SIĘ POLOWAĆ I WKRÓTCE DORÓWNAŁA UMIEJĘTNOŚCIOM SVOJJEJ SIOSTRY. OBIE BYŁY BARDZO SILNE I WIERZYŁY, ŻE NIE ICH NIGDY NIE POKONA. PÓTEM SPOTKAŁY NANOOKA, GIGANTYCZNEGO NIEDZIEDZIĘCIA POLARNEGO. BITWA BYŁA GWALTOWNĄ I ZAĆIĘTĄ. W KOŃCU NANOOK ZOSTAŁ POKONANY, ALE NIESTETY – KOSZTEM ŻYCIA NUAWY. KIRIMA PRZYSIĘGŁA WIĘC UWOLNIĆ ŚWIAT OD WSZYSTKICH BESTII I POTWORÓW. SZYSCZAŁA, ŻE NAJGORSZE Z NICH CZAJĄ SIĘ W ZAMKU KARAK.

## KIRIMA – the Beast Hunter

**Protector:** The Beast Hunter can rescue her fellow heroes. As a move, she can relocate herself to any tile with another hero who has less than full health. That hero heals 1 HP. (An unconscious hero healed in this way becomes conscious and does not lose their next turn.)

**Example:** The Alchemist has just lost 1 HP fighting a SKELETON KING. The Beast Hunter decides to use her Protector skill. She moves to the Alchemist's tile and he gains 1 HP. Now she's near the undefeated SKELETON KING; so she uses her next move to go into that room and finish what the Alchemist started.

**Ambush:** When attacking a monster that was revealed on an earlier turn, the Beast Hunter gains a bonus of +1 to her strength.

**Example:** In the fight with the SKELETON KING from the previous example, the Beast Hunter rolls a 10. Because the SKELETON KING was already there at the start of her turn, she gets a +1 bonus. Even before counting any weapons, she has an 11, which is enough to defeat a skeleton king with strength 10.

ORPHANED AS CHILDREN, KIRIMA AND HER OLDER SISTER NUAVA WANDERED THE ICY PLAINS. NUAVA TOOK CARE OF KIRIMA AND TAUGHT HER HOW TO SURVIVE IN THE INHOSPITABLE LAND. KIRIMA LEARNED TO HUNT, AND SOON EQUALLED HER SISTER'S SKILL. BOTH WERE STRONG, AND THEY BELIEVED THAT NOTHING COULD EVER DEFEAT THEM. THEN THEY MET NANOOK, THE GARGANTUAN POLAR BEAR. THE BATTLE WAS VIOLENT AND FIERCE. BLOOD FROM ALL THREE COMBATANTS STAINED THE SNOW. IN THE END, NANOOK WAS DEFEATED, BUT ONLY AT THE COST OF NUAVA'S LIFE. NOW ALONE, KIRIMA HAS SWORN TO RID THE WORLD OF ALL BLOODTHIRSTY BEASTS AND MONSTERS. SHE HAS HEARD THAT THE WORST OF THESE LURK IN KARAK CASTLE.

## KIRIMA – la Chasseuse de Bêtes

**Protection:** La Chasseuse de Bêtes peut sauver ses compagnons héros. Pour un mouvement, elle peut se déplacer sur n'importe quelle tuile avec un autre héros qui a moins que sa santé maximale. Ce héros guérit de 1 PV. (Un héros inconscient guéri de cette façon devient conscient et ne perd pas son prochain tour.)

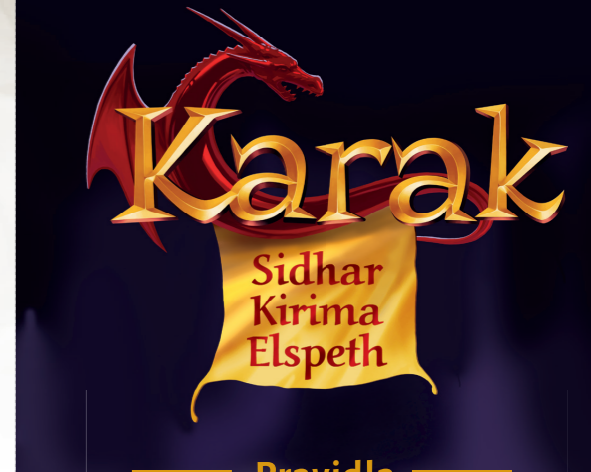
**Exemple:** L'Alchimiste vient de perdre 1 PV en combattant un ROI SQUELETTE. La Chasseuse de Bêtes décide d'utiliser sa compétence Protection. Elle se déplace sur la tuile de l'Alchimiste et il reçoit 1 PV. Maintenant, elle est près de ce ROI SQUELETTE invaincu, alors elle utilise alors son prochain déplacement pour se rendre dans cette pièce et finir ce que l'alchimiste a commencé.

**Embuscade:** Lors de l'attaque d'un monstre qui a été révélé à un tour précédent, La Chasseuse de Bêtes gagne un bonus de +1 à sa force.

**Exemple:** Dans le combat contre le ROI SQUELETTE dans l'exemple précédent, La Chasseuse de Bêtes obtient un 10. Parce que le ROI SQUELETTE était déjà là au début de son tour, elle obtient un bonus de +1. Même avant de compter les armes, elle obtient un 11, ce qui est suffisant pour vaincre un ROI SQUELETTE avec une force de 10.

ORPHELINES QUAND ELLES ÉTAIENT ENFANTS, KIRIMA ET SA SEUR AÎNÉE NUAVA ERRAIENT DANS LES PLAINES GLACÉES. NUAVA A PRIS SOIN DE KIRIMA ET LUI A APPRIS À SURVIVRE DANS LA TERRE INHOSPITIÈRE. KIRIMA A APPRIS À CHASSER ET A BIENTÔT ÉGALÉ L'HABILITÉ DE SA SEUR. LES DEUX ÉTAIENT FORTES, ET ELLES CROYAIENT QUE RIEN NE POUVAIT JAMAIS LES VAINCRE. PUIS ELLES ONT RENCONTRÉ NANOOK, L'OURS POLAIRE GARGANTESQUE. LA BATAILLE FUT VIOLENTE ET FÉROCE. LE SANG DES TROIS COMBATTANTS ENTACHA LA NEIGE. FINALEMENT, NANOOK A ÉTÉ VAINCU, MAIS SEULEMENT AU PRIX DE LA VIE DE NUAVA. MAINTENANT SEULE, KIRIMA A JURÉ DE DÉBARRASSER LE MONDE DE TOUTES LES BÊTES ET MONSTRES SANGUINAIRES. ELLE A ENTENDU DIRE QUE LE PIRE D'ENTRE EUX SE CACHE DANS LE CHÂTEAU DE KARAK.

Albi



Pravidla  
The Rulebook



Albi

Game design: Petr Mikš  
Illustrations: Roman Hladík  
Production: David Rozsival  
DTP: Marek Píza  
English translation: Jason Holt  
Deutsche Übersetzung: Textguru.eu (Corinna Spellerberg)  
Traduction française: Gus&Co  
Preklad do slovenčiny: Mgr. Jana Puškášová  
Tlumaczenie: Magdalena Włodarczyk