



Karak



VICTORIUS – ŠERMÍŘ (VERZE PRO KARAK 2)

V HLUBINÁCH POD HRADEM KARAK VICTORIUS POZNAL, JAK SOBECKÁ BYLA MOTIVACE, KTERÁ HO NUTILA BOJOVAT O DRAČÍ RUBÍN. VE SNAZE ZÍSKAT SI NÁKLONNOST PŘEKRÁSNÉ PRINCEZNY MÁLEM ZAPOMNĚL NA TO, CO JE JEHO HLAVNÍM POSLÁNÍM NA TOMTO SVĚTĚ – OCHRAŇOVAT TY, KTEŘÍ SE SAMI BRÁNIT NEMOHOU. PROTO TEĎ OBJÍŽDÍ VESNICE V OKOLÍ HRADU A SNAŽÍ SE JEJICH OBYVATELE PŘIPRAVIT K NADCHÁZEJÍCÍMU BOJI. TASTE MEČE, POZVEDNĚTE ŠTÍTŮY, NAPNĚTE LUKY! KAŽDÝ JEDEN Z VÁS JE VE SVĚM NITRU HRDINA A TO, CO DNES POTŘEBUJEME, JSOU HRDINSKÉ ČINY! VZEPŘEME SE SPOLEČNĚ NEPŘÍTELI, KTERÝ STOJÍ PROTI NÁM, A ZAŽENEME HO ZPĚT DO TEMNOTY!

VICTORIUS – THE SWORDSMAN (KARAK 2 VERSION)

IN THE DEPTHS BENEATH KARAK CASTLE, VICTORIUS LEARNED JUST HOW SELFISH HIS MOTIVATION WAS TO FIGHT FOR THE DRAGON RUBY. IN HIS QUEST TO WIN THE AFFECTIONS OF A BEAUTIFUL PRINCESS, HE HAD ALMOST FORGOTTEN HIS MAIN MISSION IN THIS WORLD—TO PROTECT THOSE WHO CANNOT DEFEND THEMSELVES. SO NOW HE ROAMS THE VILLAGES AROUND THE CASTLE, TRYING TO PREPARE THEIR INHABITANTS FOR THE UPCOMING BATTLE. TASTE THE SWORDS, RAISE THE SHIELDS, DRAW THE BOWS! EACH AND EVERY ONE OF YOU IS A HERO AT HEART, AND WHAT WE NEED TODAY ARE HEROIC DEEDS! LET US STAND TOGETHER AGAINST THE ENEMIES AND DRIVE THEM BACK INTO THE DARKNESS!

JÍZDNÍ TVOR: KŮŇ SCHOPNOSTI:



Nezastavitelný: Pokud mu v bitvě s armádou nestvůr na žádné z kostek nepadne lebka, získává po bitvě akci (včetně případného pohybu) navíc. Tuto akci může využít jakýmkoliv způsobem, může dokonce i svést další bitvu. Tuto schopnost lze použít pouze jednou za tah.



Domobrana: Při náboru armády Victorius vycvičí dva oddíly daného druhu za cenu jednoho. Celkový počet oddílů v jeho armádě však nadále nesmí být vyšší než úroveň jeho slávy.

POZNÁMKA: Součástí promo setu není Victoriova kostka hrdiny. Při hře použijte jako náhradu libovolnou kostku některého z nehrajících hrdinů.

MOUNT: HORSE ABILITIES:



Unstoppable: If Victorius doesn't roll a skull on any of his dice when fighting a monster army, he gains an extra action (including associated movement, if needed) after the battle. He may use this action in any way he wishes and may even fight a second battle, if possible. However, this ability can be used only once per turn.



Militia: When Recruiting Units, Victorius always Recruits two Units of the same type for the price of one. However, the total number of Units in his army can still not exceed his glory level.

NOTE: The promo set does not include a Hero die for Victorius. In play, use any of the non-playing Hero's dice as a substitute.



VICTORIUS – DER SCHWERTKÄMPFER (KARAK 2 VERSION)

IN DEN TIEFEN UNTER DER BURG KARAK ERKANNT VICTORIUS, WIE SELBSTSÜCHTIG SEINE MOTIVATION WAR, UM DEN DRACHENRUBIN ZU KÄMPFEN. IN SEINEM WUNSCH, DIE ZUNEIGUNG EINER SCHÖNEN PRINZESSIN ZU GEWINNEN, HATTE ER SEINE WICHTIGSTE AUFGABE IN DIESER WELT FAST VERGESSEN – DIEJENIGEN ZU SCHÜTZEN, DIE SICH NICHT SELBST VERTEIDIGEN KONNTEN. DESHALB DURCHSTREIFT ER NUN DIE DÖRFER RUND UM DIE BURG UND VERSUCHT, DEREN BEWOHNER AUF DIE BEVORSTEHENDE SCHLACHT VORZUBEREITEN. ZÜCKT DIE SCHWERTER, ERHEBT DIE SCHILDE, SPANNT DIE BÖGEN! JEDER EINZELNE VON EUCH IST IM HERZEN EIN HELD, UND WAS WIR HEUTE BRAUCHEN, SIND HELDENTATEN! LASST UNS GEMEINSAM GEGEN DIE FEINDE STEHEN UND SIE ZURÜCK IN DIE DUNKELHEIT TREIBEN!



VICTORIUS – ŠERMIAR (VERZIA PRE KARAK 2)

V HLBINÁCH POD HRADOM KARAK SI VICTORIUS UVEDOMIL, AKÁ SEBECKÁ BOLA MOTIVÁCIA, KTORÁ HO NÚTILA BOJOVAŤ O DRAČÍ RUBÍN. V SNAHE ZÍSKAŤ SI NÁKLONNOSŤ PREKRÁSNEJ PRINCEZNEJ TAKMER ZABUDOL NA TO, ČO JE JEHO HLAVNÝM POSLANÍM NA TOMTO SVETE – OCHRAŇOVAŤ TÝCH, KTORÍ SA SAMI BRÁNIŤ NEMÔŽU. PRETO TERAZ OBCHÁDZA DEDINY V OKOLÍ HRADU A SNAŽÍ SA ICH OBYVATELOV PRIPRAVIŤ NA NADCHÁDZAJÚCI BOJ. TASTE MEČE, POZDVIHNITE ŠTÍTY, NAPNITE LUKY! V SRDCI KAŽDÉHO Z VÁS SA UKRÝVA HRDINA A TO, ČO DNES POTREBUJEME, SÚ HRDINSKÉ ČINY. SPOLOČNE SA VZOPRIEME NEPRIATEĽOVI, KTORÝ STOJÍ PROTI NÁM, A ZAŽENIEME HO SPÄŤ DO TEMNOTY.



VICTORIUS - ÉPÉISTE (VERSION KARAK 2)

DANS LES PROFONDEURS DU CHÂTEAU DE KARAK, VICTORIUS A APPRIS À QUEL POINT LA MOTIVATION QUI L'AVAIT POUSSÉ À SE BATTRE POUR LE RUBIS DRAGON ÉTAIT ÉGOÏSTE. DANS SA QUÊTE POUR GAGNER L'AFFECTION D'UNE BELLE PRINCESSE, IL AVAIT PRESQUE OUBLIÉ SA PRINCIPALE MISSION DANS CE MONDE : PROTÉGER CEUX QUI NE PEUVENT PAS SE DÉFENDRE. IL PARCOURT DONC LES VILLAGES AUTOUR DU CHÂTEAU, ESSAYANT DE PRÉPARER LES HABITANTS À LA BATAILLE QUI S'ANNONCE. PRÉPAREZ LES ÉPÉES, LEVEZ VOS BOUCLIERS, BANDEZ VOS ARCS ! CHACUN D'ENTRE VOUS EST UN HÉROS DANS L'ÂME, ET CE DONT NOUS AVONS BESOIN AUJOURD'HUI, CE SONT DES ACTES HÉROÏQUES ! LUTTONS ENSEMBLE CONTRE L'ENNEMI ET REPOUSSONS-LE DANS LES TÉNÉBRES !



VICTORIUS – MISTRZ MIECZA (WERSJA DO GRY KARAK 2)

W PODZIEMIACH ZAMKU KARAK VICTORIUS ZDAŁ SOBIE SPRAWĘ, JAK SAMOLUBNE BYŁY POBUDKI, KTÓRYMI KIEROWAŁ SIĘ W WALCE O SMOCZY RUBIN. STARAJĄC SIĘ O WZGLĘDY PIĘKNEJ KRÓLEWNY, PRAWIE ZAPOMNIAŁ O SWOIM NAJWAŻNIEJSZYM ZADANIU – OCHRONIE TYCH, KTÓRZY NIE MOGĄ OCHRONIĆ SIĘ SAMI. DLATEGO WĘDRUJE TERAZ POMIĘDZY OSADAMI W OKOLICY ZAMKU I POMAGA ICH MIESZKAŃCOM W PRZYGOTOWANIU DO BITWY, KTÓRA NIEUCHRONNIE NADCHODZI. NAOSTRZCIE SWOJE MIECZE, WZNIĘŚCIE TARCZE I NACIĄGNIJCIE ŁUKI! KAŻDY JEST W GŁĘBI SERCA BOHATEREM I MA WSZYSTKO TO, CZEGO POTRZEBA DO HEROICZNYCH CZYNÓW! ZJEDNOCZMY SIĘ I WSPÓLNIE STAWMY CZOŁA WROGOWI. ZEPCHNIJMY GO Z POWROTEM W MROK, GDZIE JEGO MIEJSCE!

REITTIER: PFERD

FÄHIGKEITEN:



Nicht aufzuhalten: Wenn Victorius im Kampf gegen eine Monsterarmee mit keinem seiner Würfel einen Totenkopf würfelt, erhält er nach dem Kampf eine zusätzliche Aktion (einschließlich der damit verbundenen Bewegung, falls erforderlich). Er kann diese Aktion beliebig nutzen und sogar einen zweiten Kampf austragen, falls möglich. Diese Fähigkeit kann jedoch nur einmal pro Zug genutzt werden.



Bürgerwehr: Wenn Victorius Einheiten Rekrutiert, rekrutiert er immer zwei Einheiten desselben Typs zum Preis von einer. Allerdings darf die Gesamtzahl der Einheiten in seiner Armee seinen Ruhmgrad nicht überschreiten.

HINWEIS: Das Promo-Set enthält keinen Heldenwürfel für Victorius. Verwendet im Spiel als Ersatz einen beliebigen Würfel eines nicht gespielten Helden.

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: KŔŔ

SCHOPNOSTI:



Nezastaviteľ'ný: ak mu v boji s armádou netvorov na žiadnej kocke nepadne lebka, získava po boji akciu (vrátane prípadného pohybu) navyše. Túto akciu môže využiť akýmkoľvek spôsobom, môže dokonca aj opäť bojovať. Túto schopnosť možno použiť len raz za ťah.



Domobrana: pri náboře armády Victorius vycvičí dva oddiely daného druhu za cenu jedného. Celkový počet oddielov v jeho armáde však naďalej nesmie byť vyšší než úroveň jeho slávy.

POZNÁMKA: Súčasťou promo balenia nie je Victoriova kocka hrdinu. Pri hre použite ako náhradu kocku ľubovoľného nehrajúceho hrdinu.

MONTURE : CHEVAL

CAPACITÉS :



Inarrêtable: Si Victorius n'obtient pas de crâne sur l'un de ses dés lorsqu'il combat une armée de monstres, il gagne une action supplémentaire (y compris le mouvement associé si nécessaire) après la bataille. Il peut utiliser cette action de la manière qu'il souhaite et peut même livrer une seconde bataille si possible. Cependant, cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.



Milice: Lorsqu'il recrute des unités, Victorius recrute toujours deux unités du même type pour le prix d'une. Cependant, le nombre total d'unités dans son armée ne peut pas dépasser son niveau de gloire.

NOTE: Le set promo n'inclut pas le dé de héros de Victorius. Lorsque vous jouez, utilisez n'importe quel dé du héros non joué pour le remplacer.

WIERZCHOWIEC: KOŃ

UMIĘTNOŚCI:



Niepowstrzymany: Jeśli podczas walki z armią potworów Victorius nie wyrzuci czaszki na żadnej ze swoich kości, zyskuje po walce dodatkową akcję (a wraz z nią możliwość ruchu), którą może wykorzystać w dowolny sposób – może nawet walczyć z kolejną armią potworów. Jednak z tej umiejętności można skorzystać tylko raz na turę.



Straż sąsiedzka: Kiedy Victorius szkoli nowe oddziały, zawsze szkoli 2 oddziały w cenie jednego. Jednak nadal nie może mieć w swojej armii większej liczby oddziałów, niż wynosi jego poziom chwały

UWAGA: W tym zestawie promocyjnym nie ma kości bohatera dla Victoriusa. Podczas rozgrywki z Victoriusem należy użyć kości bohatera, który nie bierze udziału w grze.

Karak



Victorius, a kardmester (Karak 2 verzió)

A Karak-kastély alatti mélységben VICTORIUS megértette, hogy milyen önző célkitűzés volt részéről a Sárkányrubinért harcolni. Csak az a küldetés lebegett a szeme előtt, hogy elnyerje a gyönyörű hercegnő kezét, és közben majdnem elfelejtette hivatása legalapvetőbb célkitűzését, a gyámoltalanok védelmét. Jelenleg a kastélykörnyéki falvakat járja, és igyekszik a lakosokat felkészíteni a közelgő harcra.

– Élezzétek a kardjaitokat, emeljétek fel a pajzsaitokat és ajzzátok fel íjaitokat! Ti mind egytől egyig harcosok vagtok a szívetek mélyén, ma pedig hősiek tettekre van szükségünk. Fogjunk össze, szálljunk szembe az ellenségeinkkel, és küldjük vissza őket a sötétségbe!

HÁTAS: LÓ

Képességek:



Megállíthatatlan: Ha Victorious egyáltalán nem dob koponyaikont egyetlen dobókockával sem, amikor szörnysereg ellen harcol, a harc után kap egy extra akciót (beleértve az akcióhoz tartozó mozgást is). Ezt az extra akciót tetszőleges módon használhatja fel, akár másodszor is harcolhat, ha erre van lehetősége. Ezt a képességet ugyanakkor körönként csak egyszer lehet használni.



Milícia: Egységek toborzásakor Victorious mindig két ugyanolyan típusú egységet toboroz egyetlen egység költségének kifizetésével. Azt azonban továbbra is figyelembe kell venni, hogy sohasem lehet a dicsőségszintjénél több egysége a hadseregében.

MEGJEGYZÉS: Ez a promóciós készlet nem tartalmaz hőskockát Victorious számára. A játék során használjátok egy játékon kívüli hős dobókockáját.