



Karak

IMPERIUM

PRAVIDLA HRY



KARAK 2: IMPERIUM

Boj o osud lidstva jako by neměl konce. Armády dobra i zla po celé zemi svádějí náročné bitvy, ale ve vzduchu visí naděje, že dobro zvítězí. Síly zla však mají v záloze další špinavý trik. V zemi se otevírá obrovská trhлина, z níž se valí další početná armáda Temného generála. Hrdinové, bez ohledu na vzájemné sváry, spěchají zabránit tomuto nečekanému úderu. Aby měli naději zvítězit, musí však vybrat vůdce, který usedne na trůn vládce Karaku a sjednotí síly dobra. Necht' se jím stane ten, kdo se v boji s armádou nestvůr vyznamená nejvíce!

KARAK 2: IMPERIUM je rozšíření dobrodružné deskové hry Karak 2. Toto rozšíření přináší 5 nových hrdinů, 8 nových dílků krajiny, 4 nové žetony nestvůr a předmětů, nová pravidla pro boj mezi hráči a nový herní režim, ve kterém mohou hráči usednout na trůn vládce Karaku.

CÍL HRY

Cíl původní hry toto rozšíření nemění, vítězem se tedy stále stává hráč, který v jejím průběhu nasbírá nejvíce kamenů duše temné armády.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- 1** Nové dílky krajiny zamíchejte do příslušných balíčků dílků krajiny.
- 2** Nové žetony armád nestvůr přidejte k ostatním do sáčku na žetony.
- 3** Poblíž sáčku na žeton armád nestvůr umístěte také kostku Pána času, kostku Imperátorovy gardy a žeton Imperátorovy koruny.
- 4** Při výběru hrdinů přimíchejte karty hrdinů z rozšíření Imperium ke kartám ze základní hry.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 5 kartonových figurek hrdinů a 5 stojánků
- 2 8 dílků krajiny
4 dílky krajiny prvního stupně (1× jeskyně goblinů, 1× doly kamenožroutů, 2× trhlina), 4 dílky krajiny druhého stupně (2× trhlina, 1× les/skála, 1× farma/skála)
- 3 5 karet hrdinů
- 4 5 žetonů města, po jednom pro každého hrdinu
- 5 5 větších hracích kostek, po jedné pro každého hrdinu
- 6 1 žeton Imperátorovy koruny
- 7 pravidla hry v českém, slovenském a polském jazyce
- 8 1 hrací kostka Imperátorovy gardy
- 9 1 hrací kostka Pána času
- 10 4 žetony armád nestvůr (1× Pán času, 3× Duchové)



NOVÉ DÍLKY KRAJINY

Rozšíření Imperium přidává 3 nové druhy dílků krajiny. Pozor! Při vstupu na jakýkoli z nových dílků krajiny (jeskyně goblinů, doly kamenožroutů, trhlina) netahejte ze sáčku žádný žeton armády nestvůr!

Jeskyně goblinů a doly kamenožroutů

Při vstupu na tento dílek krajiny musí hrdina bojovat s tlupou goblinů, respektive skupinou kamenožroutů, která tento dílek obývá. Po poražení goblinů si hráč ze společné zásoby surovin vezme 1 žeton jídla a 1 žeton dřeva. Tlupa goblinů má sílu 1 a jejím poražením může hráč postoupit na úroveň slávy „1“, stejně jako v případě boje s armádou nestvůr o síle 1. Po poražení kamenožroutů si hráč ze společné zásoby vezme 1 žeton kamene. Kamenožrouti mají sílu 2 a jejich poražením může hráč postoupit na úroveň slávy „2“, stejně jako v případě boje s armádou nestvůr

o síle 2. Po bitvě s gobliny či kamenožrouty hráčův tah automaticky končí, stejně jako v případě běžné bitvy. Pokud hrdina nezvítězí, musí se vrátit na dílek, odkud přišel. Pokud hrdina nepřátele porazí a zůstane na tomto dílku krajiny stát, ostatní hrdinové mohou přes tento dílek procházet. Jakmile se zde však nenachází žádný hrdina, z jeskyně vyleze nová skupina nepřítel a začne dílek obývat. Příští hrdina, který sem vstoupí, je tak musí znovu porazit. Při boji s tlupou goblinů či kamenožrouty mohou hrdinové využívat své vlastnosti (například Průzkumník tak proti tlupě goblinů vítězí automaticky).

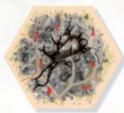
Pozor: Na tomto dílku krajiny nelze vykonat akci získání surovin. Hráč suroviny získá pouze ve chvíli, kdy porazí nepřátele, kteří jej obývají.

Pozor: Na těchto dílcích krajiny hráči nemohou stavět města.



PŘÍKLAD: Lord Xanros vstoupí na dílek jeskyní goblinů 1. V bitvě zvítězí a získá 1 žeton jídla a dřeva 2. Následně na dílek vstoupí Kirima 3. Nebojuje, protože se na dílku už nachází Xanros. V následujícím tahu oba hrdinové odejdou 4 a poté na dílek vstoupí Elspeth 5. Protože je dílek opět prázdný, musí s gobliny znovu bojovat.

Trhlina



Tento dílek krajiny reprezentuje trhlinu, ze které se vynořila část armády Temného generála, která se drápe na povrch, aby vyhubila lidstvo. Všichni hrdinové musí okamžitě připřehat na pomoc a bojovat ze všech sil, aby tento útok odrazili a trhlinu uzavřeli. Po objevení tohoto dílku krajiny na něj okamžitě přesuňte všechny hrdiny ve hře. Každý hrdina v tento okamžik musí bojovat a v boji využít svoji kostku hrdiny a libovolný počet svých kostek oddílů. Hrdina s nejvyšší silou útoku v tomto souboji získává korunu a stává se Imperátorem (viz dále). V případě, že došlo k remíze a hrdinů s největší silou útoku je více, hází vítězni hráči znovu. Tentokrát však již pouze kostkou svého hrdiny a k ní přičítají výsledek předchozího hodů armády. Hází tolikrát, dokud není o vítězi rozhodnuto. Lze uplatňovat speciální schopnosti hrdinů, jako by se jednalo o bitvu s armádou nestvůr.

Poznámka: V tomto boji se nevyhodnocují pravidla pro Bídu a mor.

Pozor: Oddíly mohou v tomto boji zemřít, stejně jako v boji s armádami nestvůr nebo v boji mezi hráči. Stejně tak mohou hrdinové utrpět zranění (pouze však v důsledku prvního hodu).

NOVÉ ŽETONY NESTVŮR A PŘEDMĚTŮ

Duchové



2 Ozvěny dob dávno minulých. Kdysi patřili k národu, který se vzepřel Temnému generálovi. Za trest byli všichni pobiti – až

na jednoho, čaroděje známého jako Pán času. Duchové jsou výsledkem jen částečně úspěšné snahy Pána času přivést své druhy zpět ze zapomnění – ani živí, ani mrtví, ani hmotní, ani nehmotní. Jen zmatení a rozzuření.

Požehnání



Stejně jako ostatní kouzla, i požehnání je jednorázové a po použití jej musíte odhodit. Kouzlo požehnání můžete seslat kdykoliv během svého tahu a okamžitě si díky tomu vzít jednu libovolnou kostku oddílu (dovoluje-li vám to vaše úroveň slávy). Navíc však, pokud kouzlo odhodíte okamžitě po bitvě, můžete vyrušit efekt všech lebek, které vám padly, a zabránit tak veškeré ztrátě životů i smrti oddílů v dané bitvě. I při tomto použití získáte kostku oddílu, dovoluje-li vám to vaše úroveň slávy.

Poznámka: Požehnání nechrání před automatickým zraněním v bitvě s Temným generálem.

Pozor: Pokud vám na kostce hrdiny v boji padne symbol dvou lebek, o životy hrdina nepřichází, ale je nutné vyhodnotit pravidla pro Bídu a mor.

Pán času



Dávne legendy vyprávějí o čaroději tak mocném, že ovládl i samotný čas. A o velké bitvě mezi ním a Temným generálem, v jejímž důsledku došlo k vyhlazení čarodějova národa a on sám padl do tenat zla. Je to děsivý nepřítel, ale kdyby se ho podařilo z osidel Temného generála osvobodit, mohl by se naopak stát cenným spojencem. Jeho náklonnost je však vrtkává.

Krystal Pána času



Po porážení Pána času a rozbití krystalu, který ho svazuje do služeb temna, se Pán času přidá do hrdinovy armády, hráč tedy získá kostku Pána času. Ta se nepočítá do limitu daného výší hrdinovy slávy. A obsahuje 2 nové symboly.



Časová smyčka: Pokud hráči v boji padne na kostce Pána času tento symbol, může vzít libovolný počet kostek (hrdiny i oddílů) ve své armádě a hodit s nimi znovu.



Zrada: Pokud hráči v boji padne na kostce Pána času tento symbol, musí okamžitě odevzdat kostku Pána času libovolnému spoluhráči.

IMPERÁTOR

Jakmile se poprvé hrdinové setkají v boji při uzavírání trhliny, hráč s nejvyšší silou v tomto boji se stává Imperátorem. Imperátor získává žeton Imperátorovy koruny, kostku Imperátorovy gardy a ze společné zásoby surovin si vezme po 1 žetonu surovin od každého typu. Z ostatních hráčů se v tento moment stávají vazalové. Pro Imperátora a vazaly od této chvíle platí mírně odlišná pravidla při vykonávání akcí *Stavba budov* a *Nábor armády*. Držitel Imperátorovy koruny na konci hry si navíc připočítává 2 vítězné body.

Úprava akcí *Stavba*

Imperátor se stará o růst celé své říše, a proto, když postaví ve svém městě budovu, postaví tu stejnou budovu zdarma také ve městě libovolného jiného hráče. Vybrat smí pouze hráče, který má již postavené samotné město. Zároveň si musí vybrat hráče, který danou budovu ještě nemá postavenou. Není-li žádný takový hráč ve hře, tento efekt se neuplatní. Zároveň pokaždé, když akci *Stavba budov* provádí vazal, musí odevzdat jednu libovolnou surovinu z vlastní zásoby Imperátorovi jako daň. I v případě, že v rámci jedné akce *Stavba budov* staví více budov najednou, platí jako daň pouze jednu surovinu.

Pozor: Daň je nutné platit i za stavbu města!

Pozor: Pokud hrdina nemá na zaplacení daně, nemůže akci *Stavba budov* či *Stavba města* provést!



PŘÍKLAD 1: Argentus je Imperátorem a staví ve svém městě budovu *Střelnice*. Zároveň tedy musí postavit *Střelnici* i u jiného hráče. Taia již *Střelnici* má a *Lord Xanros* zatím nemá postavené město, na výběr je tedy pouze *Horan* a *Darius*. Argentus si vybere *Daria* a zdarma v jeho městě postaví *Střelnici*.



PŘÍKLAD 2: V další akci se rozhodne *Horan* využít akci *Stavba budov* a postaví *Vojenský tábor* a *Čarodějnou věž*. Nad rámec ceny za stavbu budov tak musí zaplatit ještě jednu surovinu *Argentusovi*, držícímu *Imperátorovu korunu*. Celkem tedy zaplatí 4 žetony *jídla*, 3 žetony *kamene* a 1 žeton *dřeva* do společné zásoby a navíc ještě jednu surovinu (vybere si *dřevo*) *Imperátorovi* jako daň.

Úprava akce *Nábor armády*

Imperátor stojí v čele vojsk bojujících proti *Temnému generálovi* a stará se i o to, aby i armády jeho vazalů byly dostatečně silné. Vykoná-li akci *Nábor armády*, zároveň přidělí zdarma libovolnému hráči jeden oddíl ze společné zásoby. Může při tom udělit pouze oddíl stejného typu, který sám získal v rámci této akce *Nábor armády*. Imperátor musí respektovat omezení dané výší hrdinovy slávy a musí si vybrat hrdinu, který vzhledem ke své slávě může přidat další oddíl do své armády. Pokud žádný takový hrdina není ve hře, tento efekt se neuplatní.

Pozor: Imperátor nesmí vykoupit ze společné zásoby všechny zbývající jednotky, pokud by to znamenalo, že už nezbude oddíl, který by mohl přidělit dalšímu hráči.

Zároveň pokaždé, když akci *Nábor armády* provádí vazal, musí odevzdat jednu libovolnou surovinu z vlastní zásoby Imperátorovi jako daň, stejně jako při akci *Stavba*. I v případě, že v rámci jedné akce *Nábor armády* získá více oddílů najednou, platí jako daň pouze jednu surovinu.



PŘÍKLAD: Argentus, který je v danou chvíli Imperátorem, provádí akci Nábor armády. Vycvičí dva rytíře a jednoho lučištníka – posledního, který je ve společné zásobě. Jinému hráči tedy musí ze společné zásoby přidělit rytíře – lučištníci již nejsou k dispozici a mágy necvičil, takže je nemůže ani přidělit. Taia i Darius již mají ve své armádě maximální počet kostek, daný úrovní jejich slávy. Na výběr má tedy Argentus mezi Horanem a Lordem Xanrosem a z taktických důvodů se rozhodne kostku rytíře přidělit Lordu Xanrosovi.

Kostka Imperátorovy gardy



Imperátor si do své armády přidá kostku Imperátorovy gardy. Ta se nepočítá do limitu daného vyšší hrdinovy slávy. Kostka Imperátorovy gardy obsahuje jeden nový symbol.



Štít: Pokud na kostce Imperátorovy gardy padne symbol štítu, hráč může ignorovat jeden ze symbolů lebek, které padly na jedné z ostatních kostek. Může tak zachránit život hrdinovi nebo jednomu ze svých oddílů.

Změna Imperátora

Jakmile se ve průběhu hry objeví další trhlina, hrdinové se k ní opět se svými armádami přesunou a v boji o její uzavření se rozhodne o budoucím Imperátorovi. Po každém tomto boji se vždy vyhodnotí, kdo se stal Imperátorem, a tento hráč vždy získá veškeré výhody z toho plynoucí, tedy korunu, kostku Imperátorovy gardy a 1 surovinu od každého typu. Kterýkoli hráč může v průběhu svého tahu kdykoliv vyzvat Imperátora k boji o korunu. Aby na něj mohl zaútočit, musí být jeho hrdina na stejném dílku krajiny, na kterém stojí Imperátor. Bojem končí hráčův tah stejně jako v případě boje s armádou nestvůr. Poražený útočník se však nevrací na původní dílek krajiny, ale zůstane na dílku krajiny s druhým hrdinou. Útok na Imperátora probíhá podobným způsobem jako bitva s nestvůrami. Hrdina, který útočí, hodí kostkami jako první. Musí použít kostku hrdiny a spolu s ní libovolný počet kostek oddílů (včetně žádné). Po hodů kostkami si připočte sílu svých zbraní a může také přidat sílu svých kouzel. Po vyhodnocení síly útoku hází kostkami obránce. Ten stejně jako útočník musí použít kostku hrdiny a spolu s ní libovolný počet kostek oddílů (včetně žádné). Přidá sílu svých zbraní a rozhodne se, zda chce využít útočná kouzla. Při boji mezi hrdiny se vyhodnocuje *Bída a mor* dle běžných pravidel, a to okamžitě po hodů – jak po útoku, tak po obraně.



PŘÍKLAD: Taia se přesune na pole se současným Imperátorem – Argentusem 1 – a napadne jej. K dispozici má z oddílů rytířů a 2 oddílů lučištníků. V inventáři pak má meč a jedno kouzlo Ohnivá koule. Rozhodne se hodit všemi kostkami. Na kostce hrdiny jí padnou dvě lebky, na jedné kostce rytířů jí padne také lebka a na zbylých kostkách po jednom meči. 2 Okamžitě vyhodnotí pravidla pro Bídu a mor, odečte si dva životy 3 a odhodí

kostku rytířů, na které padla lebka 4. Následně připočte sílu za meč. Kouzlo odhazovat nechce, rozhodne se jej tedy nepoužít. Celková síla útoku je tak čtyři. Poté hází Argentus. V inventáři má také meč a kouzlo Ohnivá koule. V armádě pak má dvě kostky mágů a jednu kostku rytířů. Ví, že potřebuje hodit alespoň tři meče, a rozhodne se neriskovat jednu kostku mágů. Hodí tedy kostkou hrdiny, jednou kostkou mágů, jednou kostkou rytířů a kostkou Imperátorovy gardy 5. Má ale smůlu, padne mu jen jeden meč na kostce rytířů. Kostka hrdiny i kostka mágů ukazuje lebku a kostka Imperátorovy gardy ukazuje štít, s jehož pomocí Argentus vyruší lebku na kostce mágů 6. Ani s pomocí schopnosti Magická afinita by však Argentus nemohl zvítězit (při remíze by zvítězila Taia, jakožto útočník). Vítězem je tedy Taia, která si tak od Argentuse vezme žeton Imperátorovy koruny, kostku Imperátorovy gardy 7 a navíc ze společné zásoby získá po 1 žetonu surovin od každého druhu 8. Táiin tah končí a oba hrdinové zůstávají na dílku krajiny, kde se bitva odehrála.

Poznámka: Pokud je síla útoku a obrany stejná, vyhrává útočník!

Poznámka: Hrdinové používají své schopnosti, jako by se jednalo o bitvu s armádou nestvůr (nepřátelský hrdina se však za armádu nestvůr nepovažuje). Lze tedy použít válečnickovy schopnosti *Válečná strategie a Plundrování*, černokněžníkovy schopnosti *Nekromancie a Sběrač duší*, schopnost bojovnice *Bojová finta*, kouzelníkovu *Magickou afinitu*, barbarova *Berserka a Tuhý kořínek* a samurajovu *Strategickou pozici*.

HRDINOVÉ

Aderyn – lupička

Lesem se mihnul stín, téměř neviditelný, avšak smrtelně nebezpečný. To se ADERYN na svém panterovi připravovala k útoku ze zálohy na oddíl nepřátelských jednotek. Po návratu z hlubin hradu Karak se nejprve znovu spojila se svou starou lupičskou bandou a uvažovala, že se ukryje do ústraní a počká, až ostatní hrdinové zlo přemohou. Ale i když nejedná vždy zrovna poctivě, v hrudi jí bije srdce hrdiny, a tak se po pár dnech v ústraní vydala na pomoc dobru. A kdo ví, možná se při tom nachomýtně i k nějakému bohatství.

Jízdní tvor: Panter



Rebelové:

Lupička se na denním světle setkala se svou loupežnickou bandou, která jí pomáhá na cestě k vítězství. Lupička může získávat rytíře na všech dílcích krajiny obsahujících les, a to tak, že zaplatí 2 jídla a vezme si jednu kostku rytířů. K provedení této speciální akce nepotřebuje mít postavené město ani budovu *Vojenský tábor*. Tuto akci lze využít pouze jednou za tah. Z hlediska pravidel se nejedná o akci *Nábor armády*.



Plížení:

Panter, na kterém lupička jezdí, jí umožňuje pohyb skrz řady nepřátel, aniž by s nimi musela bojovat. Lupička tedy může volně chodit po dílcích krajiny

obsahujících armády nestvůr, aniž by s nimi musela bojovat. Jedinou výjimkou je armáda Temného generála – boji s ní se takto vyhnout nedá. Zároveň platí, že vstupem na dílek krajiny s armádou nestvůr tah lupičky nekončí, případným bojem s ní však nadále ano.

Argentus – kouzelník

ARGENTUS se po návratu z kaktakomb Karaku vypravil na dlouhou cestu zpět ke svému řádu kouzelníků. Domníval se, že svědectvím o utrpení prožitém v temných chodbách a důkazy o existenci zla v podzemí hradu řád přesvědčí o tom, že je nutné okamžitě jednat a vypravit se na pomoc v boji proti novému nebezpečí. Radě kouzelníků jsou však problémy prostého lidu vzdálené a bylo rozhodnuto, že bude lepší vyčkávat a prozatím se do konfliktu nezapojovat. Argentus však ví, že situace je mnohem vážnější, než si rada připouští a že se musí vydat do boje, i kdyby ho to mělo stát život.



Jízdní tvor: Bílý lev



Magická afinita:

Kouzelník ještě vylepšil své schopnosti útočné magie. V boji může použít efekt kouzla *Ohnivá koule*, aniž by odhodil žeton kouzla. Navíc může kouzlo *Ohnivá koule* v boji spotřebovat a tímto si přičíst ke svému útoku +2. Takto využitě kouzlo však musí poté odhodit z inventáře. Ve svém tahu takto může použít pouze jedno kouzlo.



Král divočiny:

Lev umí svým řevem vystrašit armádu nestvůr až do síly 3 (kdekoli na herním plánu) a tím ji přemístit na jiný dílek krajiny herního plánu. Může ji však přesunout pouze na dílky krajiny, které nejsou obsazeny a na kterých by bylo možné postavit město. Tuto schopnost lze použít kdykoli mimo bitvu, avšak pouze jednou za tah. Nepovažuje se za akci.

Valduk – barbar

Drsnou zkoušku síly v katakombách Karaku VALDUK nejprve náležitě oslavil. Ve vítězné euforii mu pramálo záleželo na tom, že venku zuří válečná vřava. Bezstarostnost a spokojený život však nemohou trvat věčně v dobách, kdy nepřítel buší na brány. Tak se stalo, že se Valduk ocitl zaskočen útokem nepřátel. Probral se v ruinách zničené krčmy, uprostřed popela a zkázy. Až nyní si opět uvědomil, jaké je jeho životní poslání. Zkrotil tedy v nedalekých pláních toho největšího srstnatého nosorožce, jakého našel, a vydal se zpět tam kam patří – do boje, kde duní země pryč pochodem šiků nepřátel a kde zní řinčení zbraní.

Jízdní tvor: Srstnatý nosorožec



Berserk:

Je-li barbar v boji zraněn, dostane se do bojového tranzu nazývaného berserk. Když barbarovi na kostce hrdiny padne symbol dvou lebek, přičte si k útoku +2.



Tuhý kořínek:

Nosorožec se umí postavit do cesty smrtelné ráně a tím zachránit život oddílu, který by jinak v boji zemřel. Hráč může místo smrti oddílu armády odečíst 1 život barbarovi. Touto schopností může zachránit před smrtí až tolik oddílů, kolik má jeho hrdina životů. Může tedy při záchraně svých oddílů padnout do bezvědomí.

Kirima – lovkyně šelem

Po porážce draka se KIRIMINO vědomí přesunulo do snové reality, kde se opět střetla s duchem svojí sestry, jenž ji přivítal ve formě snové velryby. Sestry dlouze vzpomínaly na společné zážitky z minulosti, na život na severských pláních a chvíle, kdy jim bylo společně nejlépe. I do říše snů však časem začal pronikat známky nastávajícího zániku, před kterým není kam se schovat. Sestry se tak musely probudit z příjemného snu, aby zapudily zlo jednou provždy.



Společně však dokážou i nemožné a nepřítel se bude muset mít na pozoru před jejich hněvem.

Jízdní tvor: Snová velryba



Skok do boje:

Lovkyně šelem je v boji zocelená nejen nehostinnými ledovými pláněmi, ale také zkouškami, které přineslo dobrodružství v podzemí Karaku. Když útočí na armádu nestvůr, která již ležela na herním plánu (tzn. není nově odhalena), přičítá si +1 k útoku.



Snový pomocník:

Reinkarnace Kiriminy sestry, přízračná velryba, jí umožňuje přesun ke kterémukoliv zraněnému hrdinovi na herním plánu. Tento přesun se počítá jako pohyb a po něm může provést na cílovém dílku krajiny jakoukoliv akci. V rámci tohoto přesunu zároveň sobě a hrdinovi, ke kterému se přesunula, vyléčí jeden život. Tuto schopnost lze využít pouze jednou za tah.

Saigo – samuraj

V mírumilovné vesnici, téměř na druhé straně světa, se jednoho dne objevil démon, z něhož čišelo zlo. Zpustošil domy, rozehnal vesničany i dobytek a zničil veškerou úrodu. Naštěstí se včas vrátil z lovu mladý samuraj SAIGO, který nejprve pryč démona nalákal do pasti a poté do něj střelil několik šípů, kterými se mu podařilo zahnat jej zpět do světa stínů. Při pohledu na zkázu, již démon způsobil, mu však bylo jasné, že se musí vydat na cestu a najít místo, odkud démon vzešel. Jeho pátrání ho přivedlo až k hradu Karak. Konečně tak našel místo, kde se může svému nepříteli postavit znovu a navždy mu zabránit v páchání zla.

Jízdní tvor: Antilopa



Zkušenosti z cest:

Samuraj je zkušený lučištník a skvělý učitel. Dokáže tak sám vycvičit oddíly lučištníků. Okamžitě po postavení svého města hráč samuraje postaví zdarma i budovu *Střelnice* (v rámci stejné akce).



Strategické pozice:

Antilopa samurajovi a jeho armádě v každém boji umožňuje zaujmout ideální střelecké pozice, které jeho oddílům lučištníků umožní vyslat dvě salvy šípů namísto jedné. Samuraj může jednou během bitvy házet znovu libovolným počtem kostek lučištníků. U kostek, kterými házel znovu, však musí platit výsledek druhého hodu.

ve městě jiného jím vybraného hráče a pokaždé, když vykoná akci *Nábor armády*, přidělí zdarma jednu kostku oddílu stejného typu, který získal, jednomu vybranému hráči, který ji může přidat do své armády. Ve chvíli, kdy se hráč stane Imperátorem, získá ze společné zásoby po 1 žetonu surovin od každého druhu. Imperátorem se může hráč stát buď tak, že porazí současného Imperátora v boji, nebo tak, že zvítězí v boji po odhalení trhliny. Při útoku na Imperátora hází nejprve útočník, poté hráč Imperátora. Hráči hází kostkou svého hrdiny a libovolným počtem kostek svých oddílů. Smí využívat své předměty a schopnosti. Vítězí ten, kdo má větší bojovou sílu, v případě remízy vítězí útočník.

SHRNUTÍ PRAVIDEL

Nové dílky krajiny

Jeskně goblinů: Pokud se na tomto dílku krajiny nenachází žádný jiný hrdina, je nutné po vstupu na něj bojovat s gobliny. Jejich síla je 1, při vítězství hráč získá 1 žeton jídla a 1 žeton dřeva. Nachází-li se tu jiný hrdina, jedná se o průchozí pole bez zvláštních efektů.

Doly kamenožroutů: Pokud se na tomto dílku krajiny nenachází žádný jiný hrdina, je nutné po vstupu na něj bojovat s kamenožrouty. Jejich síla je 2, při vítězství hráč získá 1 žeton kamene. Nachází-li se tu jiný hrdina, jedná se o průchozí pole bez zvláštních efektů.

Trhlina: Při odhalení trhliny se na ni přesunou všichni hrdinové a hodem kostkami svých armád (hrdiny a libovolného počtu kostek oddílů) určí vítěze (ten, komu padlo nejvíce mečů). Zranění a smrt oddílů se vyhodnocuje dle běžných pravidel. Vítěz se stane Imperátorem.

Imperátor

Hráč, který je Imperátorem, smí využívat kostku Imperátorovy gardy, která se nepočítá do limitu daného výší jeho slávy. Kromě toho mu jeho vazalové (tzn. ostatní hráči) platí surovinu dle své volby pokaždé, když vykonají akci *Stavba města*, *Stavba budov* nebo *Nábor armády*. Zároveň pokaždé, když vykoná akci *Stavba budov*, postaví zdarma stejnou budovu

Schopnosti hrdinů

ADERYN – lupička: Může jednou za tah jako akci za 2 jídla vycvičit jeden oddíl rytířů na dílku krajiny s lesem. Nemusí bojovat s armádami nestvůr a může procházet přes jejich pole.

ARGENTUS – kouzelník: Nemusí po použití odhazovat kouzlo Ohnivá koule nebo jej – jednou za boj – odhodit může a přidá si tak +2 k útoku. Jednou za tah může přesunout jednu armádu nestvůr kdekoli na herním plánu na kterékoli volné pole.

VALDUK – barbar: Padne-li mu symbol dvou lebek na kostce hrdiny, získá +2 k útoku. Může si ubírat životy namísto odhazování kostek oddílů.

KIRIMA – lovkyně šelem: Při útoku na armádu nestvůr, která není nově objevená, získá +1 k útoku. Může se jednou za tah teleportovat k jinému hrdinovi a vyléčit mu i sobě po jednom životu.

SAIGO – samuraj: Při stavbě města automaticky zdarma postaví i *Střelnici*. Smí jednou za boj opakovat hod libovolným počtem kostek lučištníků.