Karak CHAOS

Don Pedro – Šejdíř

Šejdíř Don Pedro je zvláštní cestovatel, kterého lze občas zahlédnout, jak putuje krajinou okolo Karaku. Ačkoli se objevuje až v pozdní hodinu, sleduje všechny události týkající se Karaku už od samotného počátku.

Snaží se utvářet přítomnost i budoucnost tak, aby usnadnil cestu hrdinům a zároveň zajistil, že hrdinské činy jeho doby neupadnou v zapomnění.

Jezdí na rozmarném stvoření jménem Múza, které někdy spí, někdy mu pomáhá a jindy získá nad Donem Pedrem nadvládu. Ačkoli se mu ji nikdy nepodařilo zcela zkrotit a často se musí přizpůsobovat jejím rozmarům, je to společník, s nímž ho pojí silné pouto. Bez ní by vlastně nevěděl, co si počít.

JÍZDNÍ TVOR: MÚZA

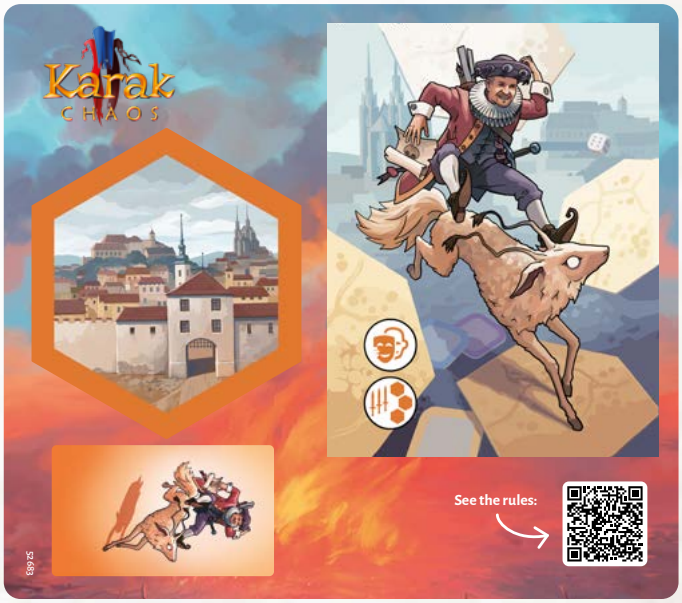
SCHOPNOSTI:

Triky: Na začátku svého tahu si může Don Pedro vybrat jednu schopnost libovolného jiného hrdiny ve hře a využívat ji po zbytek tahu. V každém svém tahu si může vybrat jinou schopnost.

Jízda na Múze: Don Pedro neprovádí průzkum krajiny jako ostatní hrdinové. Jestliže chce tuto akci provést, musí se nacházet vedle neobjevené krajiny a hodit si kostkou hrdiny. Poté může k hernímu plánu přiložit tolik dílků krajiny, kolik mu padlo mečů.

Tyto dílky musí být umístěny spolu s žetony armád nestvůr jeden po druhém dle běžných pravidel. Objevené dílky krajin mohou být přiloženy k dílku, kde se nachází Don Pedro, nebo k nově přiloženým dílkům.

Pokud mu žádný meč nepadl, nepřikládá žádné dílky krajiny, ale akce se i tak považuje za vykonanou. Za lebky, které padly, neztrácí žádné životy.



Karak CHAOS

Don Pedro – the Trickster

Don Pedro, the Trickster, is a strange traveller who can sometimes be seen passing the lands around Karak. Although he shows up at a late hour, he has been watching all the events concerning Karak from the very beginning.
He has been trying to shape both the present and the future in ways to clear the paths of our heroes while trying to make sure the heroics of our times are never forgotten.
He is riding a whimsical creature called Muse. Although he was never really able to fully tame her and often has to conform to Muse's needs, it's a companion he has a strong connection with and couldn't really operate without her.

MOUNT: MUSE

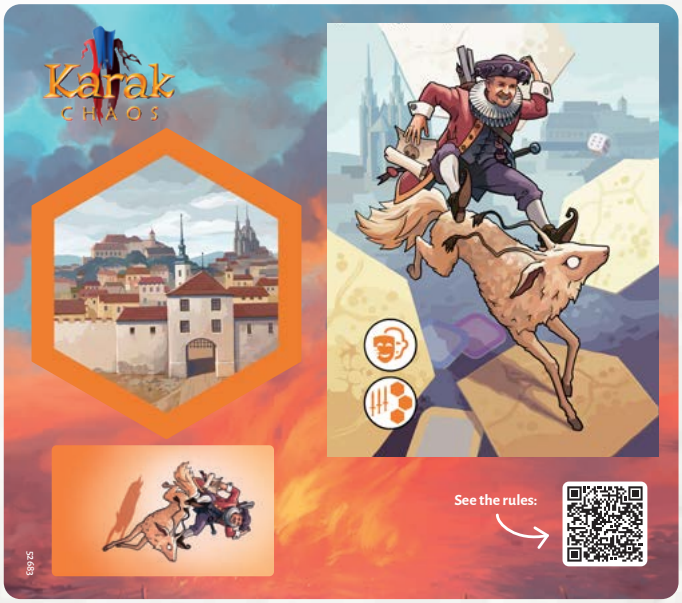
ABILITIES:

Swindler: At the start of each turn, the Trickster may choose one ability of any hero currently in the game and use this ability for the rest of his turn. He chooses an ability at the beginning of each of his turns and can choose a different ability every time.

Muse Rider: Don Pedro is riding the whimsical Muse. The Muse sometimes sleeps, sometimes helps and sometimes overwhelms the Trickster.

The Trickster cannot Explore like other heroes, meaning that the player playing the Trickster can never enter an unexplored landscape tile. Instead, if he wants to Explore, he must be standing near an unexplored tile and roll his hero die.

He can then attach as many landscape tiles as the number of swords he has rolled on his hero die to the game plan. The landscape tiles must be attached and a monster army drawn for each tile one by one according to the normal rules. The landscape tiles may be attached to the tile he is currently on or to any of the newly attached tiles.



Karak CHAOS

Don Pedro – Der Listige

Don Pedro, der Listige, ist ein seltsamer Reisender, den man manchmal in der Umgebung von Karak sieht. Obwohl er immer spät auftaucht, hat er doch er alle Geschehnisse rund um Karak von Anfang an beobachtet.
Er versucht, die Gegenwart und die Zukunft so zu beeinflussen, dass der Weg unserer Helden freigehalten wird, und sorgt gleichzeitig dafür, dass die Heldentaten unserer Zeit nie vergessen werden.
Don Pedro reitet auf einem skurrilen Wesen namens Muse. Obwohl er sie nie wirklich zähmen konnte und sich oft ihren Launen fügen muss, hat er eine starke Verbindung zu ihr und könnte ohne sie nicht wirklich existieren.

REITTIER: MUSE

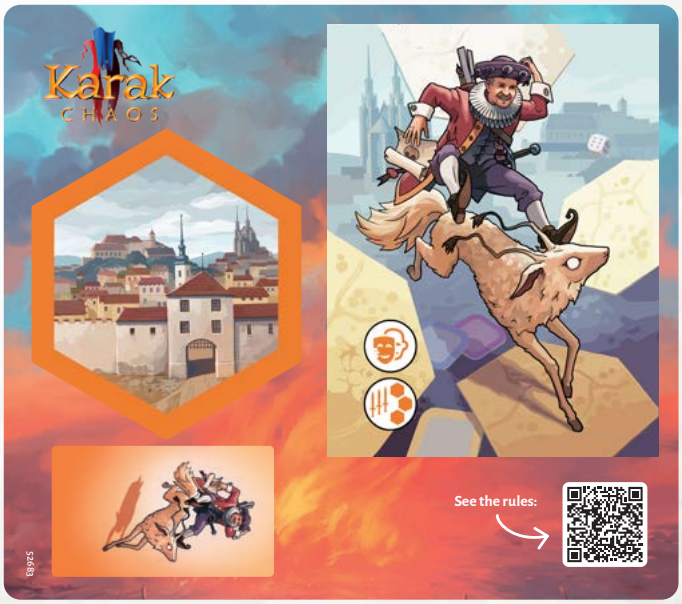
FÄHIGKEITEN:

Betrüger: Zu Beginn jedes Zuges kann der Listige eine Fähigkeit eines beliebigen Helden im Spiel auswählen und diese Fähigkeit für den Rest seines Zuges nutzen. Er wählt zu Beginn jedes seiner Züge eine Fähigkeit aus und kann jedes Mal eine andere wählen.

Muse-Reiter: Don Pedro reitet auf der launischen Muse. Muse schläft manchmal, hilft manchmal und überfordert manchmal auch den Listigen.

Er kann nicht wie andere Helden Erkunden, was bedeutet, dass der Spieler, der den Listigen spielt, niemals ein unerforschtes Landschaftsfeld betreten kann. Wenn er stattdessen Erkunden will, muss er neben einem unerforschten Feld stehen und seinen Heldenwürfel werfen. Dann kann er so viele Landschaftsfelder an den Spielplan anlegen, wie er Schwerter auf seinem Heldenwürfel gewürfelt hat.

Die Landschaftsfelder müssen angelegt werden und für jedes Feld muss nach den normalen Regeln eine Monsterarmee gezogen werden. Die Landschaftsfelder können an das Feld, auf dem er gerade steht, oder an eines der neu angelegten Felder angelegt werden.



Karak CHAOS

Don Pedro – Naciągacz

Don Pedro, Naciągacz, dziwny wędrowiec, którego czasami można zobaczyć przemierzającego ziemie wokół zamku Karak. Choć dołączył do grona bohaterów stosunkowo późno, od samego początku bacznie śledził wszystkie wydarzenia. Starał się kształtować teraźniejszość i przyszłość tak, aby ułatwiać ścieżki bohaterom, jednocześnie dbając o to, by ich bohaterstwo nigdy nie zostało zapomniane.
Porusza się na kapryśnym stworzeniu zwanym Muzą. Co prawda nigdy nie udało mu się jej w pełni oswoić i często musi dostosowywać się do jej potrzeb, ale łączy ich silna więź – bez Muzy Don Pedro nie byłby w stanie funkcjonować.

WIERZCHOWIEC: MUZA

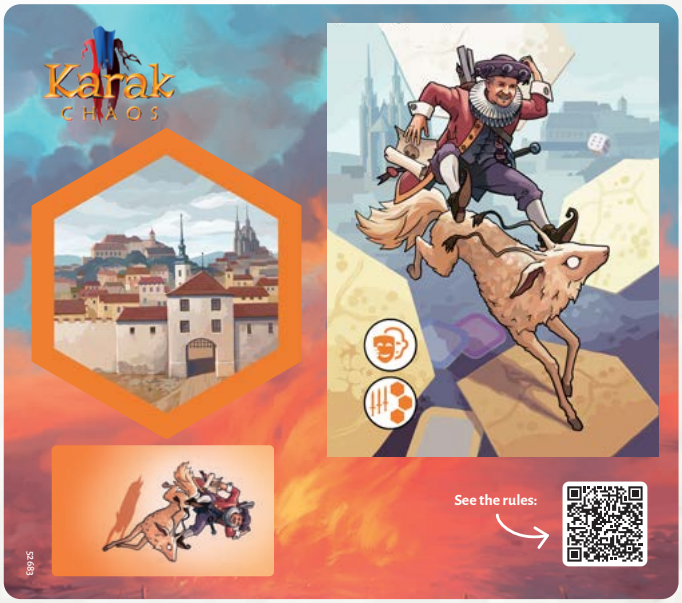
UMIEJĘTNOŚCI:

Kanciarz. Na początku każdej swojej tury Naciągacz może wybrać jedną umiejętność dowolnego bohatera obecnego w grze i korzystać z niej do końca swojej tury. Może dokonywać tego wyboru na początku każdej swojej tury, a wybrana umiejętność może być za każdym razem inna.

Jeździec Muzy. Don Pedro porusza się na kapryśnej Muzie. Muza czasami śpi, czasami pomaga, a czasami przeszkadza Naciągaczowi w jego działaniach.

Don Pedro nie może przemierzać krainy tak, jak inni bohaterowie. Oznacza to, że kierujący go gracz nigdy nie może po prostu wejść na nieodkrytą strefę krajobrazu. Zamiast tego, jeśli chce wejść na nieodkrytą strefę, musi znajdować się na sąsiedniej płytce krajobrazu i rzucić swoją kością bohatera. Następnie może dołączyć do planszy tyle płytek krajobrazu, ile mieczy wypadło na jego kości bohatera.

Wszystkie płytki krajobrazu muszą zostać dołączone jedna po drugiej, zgodnie z normalnymi zasadami, a na każdej z nich trzeba umieścić żetony armii potworów w odpowiedniej liczbie. Płytki można dołożyć do płytki, na której znajduje się Naciągacz albo do dowolnej z właśnie dołożonych płytek.



Karak CHAOS

Don Pedro – figliar

Don Pedro, figliar, je zvláštny cestovateľ, ktorého niekedy možno zahliadnuť, ako prechádza krajinami okolo Karaku. Hoci sa prichádza neskoro, od samého začiatku sleduje všetky udalosti týkajúce sa Karaku.
Snaží sa formovať prítomnosť aj budúcnosť tak, aby uvoľnil cesty našim hrdinom a zároveň sa snaží zabezpečiť, aby hrdinské činy našej doby nikdy neboli zabudnuté. Jazdí na rozmarnom stvorení menom Múza.
Hoci ju nikdy nedokázal úplne skrotiť a často sa musí prispôsobiť Múziným potrebám, je to spoločníčka, s ktorou má silné puto a bez nej by sa nezaobišiel.

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: MÚZA

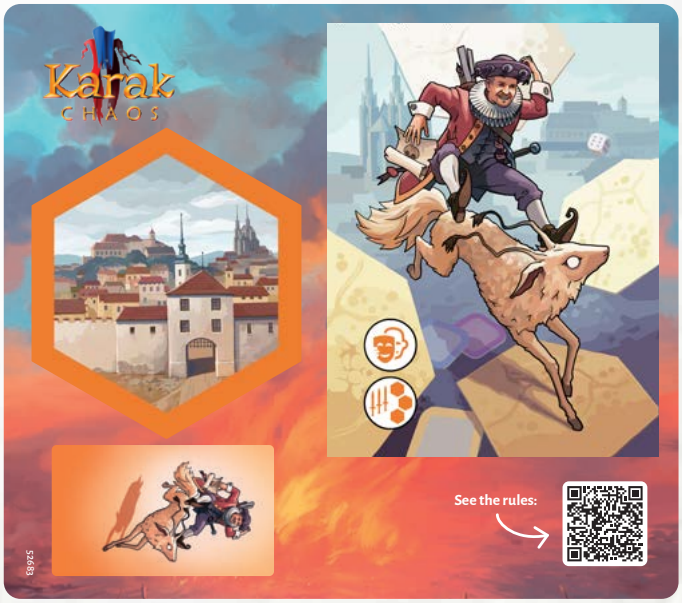
SCHOPNOSTI:

Prefíkanec: na začiatku každého ťahu si figliar môže vybrať jednu schopnosť ľubovoľného hrdinu, ktorý je momentálne v hre, a túto schopnosť používať po zvyšok svojho kola. Na začiatku každého svojho ťahu si vyberie schopnosť a zakaždým si môže vybrať inú.

Jazdec na Múze: Don Pedro jazdí na rozmarnej Múze. Múza niekedy spí, niekedy figliarovi pomáha a niekedy ho zmáha.

Figliar nemôže preskúmavať ako iní hrdinovia, čo znamená, že hráč hrajúci figliara nikdy nemôže vstúpiť na nepreskúmaný dielik krajiny. Namiesto toho, ak chce skúmať, musí stáť blízko nepreskúmaného dielika a hodiť kockou hrdinu. Potom môže k hernému plánu pripojiť toľko dielikov krajín, koľko mečov hodil na svojej kocke hrdinu.

Dieliky krajiny musia byť spojené a pre každý dielik musí byť vytiahnutá armáda netvorov jedna po druhej podľa bežných pravidiel. Dieliky krajiny môžu byť pripojené k dieliku, na ktorom sa momentálne nachádza, alebo ku ktorejkoľvek z novopripojených dielikov.



Karak CHAOS

Don Pedro – il Trickster

Don Pedro, il Trickster, è un viaggiatore singolare che talvolta si aggira per le terre intorno a Karak. Sebbene appaia solo in un secondo momento, ha osservato ogni evento legato a Karak fin dal principio. Cerca di plasmare il presente e il futuro per spianare la strada ai nostri eroi, assicurandosi al contempo che le loro gesta non vengano mai dimenticate.

Cavalca una creatura bizzarra di nome Musa; pur non essendo mai riuscito a domarla del tutto, dovendo spesso assecondare i suoi capricci, è legato a lei da un profondo legame e non potrebbe operare senza la sua presenza.

CAVALCATURA: MUSA

ABILITÀ:

Imbroglione: All'inizio di ogni turno, il Trickster può scegliere un'abilità di qualsiasi eroe attualmente in gioco e utilizzarla per il resto del proprio turno. Sceglie un'abilità all'inizio di ogni suo turno e può sceglierne una diversa ogni volta.

Musa: Don Pedro cavalca la bizzarra Musa. La Musa a volte dorme, a volte aiuta e a volte inganna il Trickster.

Il Trickster non può "Esplorare" come gli altri eroi: ciò significa che il giocatore che la controlla non può mai entrare in una tessera paesaggio inesplorata. Se desidera esplorare, deve invece trovarsi vicino a una tessera inesplorata e lanciare il proprio dado eroe.

Può quindi aggiungere al tabellone un numero di tessere paesaggio pari al numero di spade ottenute sul dado eroe. Le tessere paesaggio devono essere collegate e, per ciascuna di esse, va pescato un esercito di mostri seguendo le normali regole. Le tessere paesaggio possono essere collegate alla tessera in cui si trova attualmente il personaggio oppure a una qualsiasi delle tessere appena aggiunte.

Don Pedro – L'Escroc

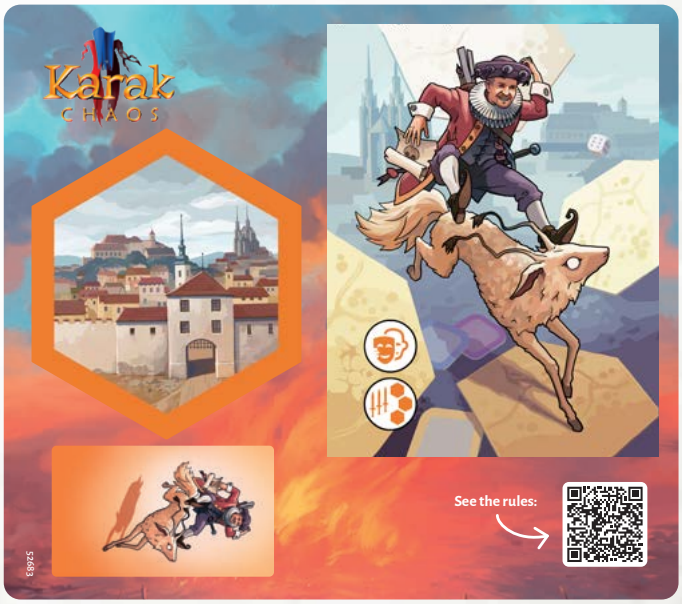
Don Pedro, l'Escroc, est un voyageur étrange que l'on voit parfois sur les terres de Karak. Bien qu'il apparaisse toujours à des heures tardives, il a suivi tous les événements concernant Karak depuis le début.
Il essaie de manipuler le présent et le futur de sorte à aider les héros et à en faire des légendes.
Il chevauche une créature fantasque appelée Muse. Bien qu'il ne soit jamais parvenu à dompter Muse et qu'il doive souvent se plier à ses désirs, il partage un lien fort avec elle et ne saurait vivre sans sa présence.

MONTURE : MUSE

CAPACITÉS :

Escroquerie : Au début de chacun de ses tours, l'Escroc peut choisir une capacité d'un héros actuellement en jeu et l'utiliser jusqu'à la fin de son tour. Il peut choisir une capacité différente ou identique à chaque fois.

Chevaucheur de Muse : Don Pedro chevauche la créature fantasque Muse. Cette créature n'en fait souvent qu'à sa tête : un coup elle dort, un coup elle aide l'Escroc et un coup elle l'accable. L'Escroc ne peut pas explorer comme les autres héros.

Il ne peut jamais entrer sur une tuile Paysage inexplorée. S'il souhaite explorer, il doit rejoindre une tuile adjacente à une tuile inexplorée et lancer son dé Héros. Il peut ensuite ajouter autant de tuiles Paysage que d'épées obtenues sur son dé.

Les tuiles Paysage doivent toutes être connectées à une tuile déjà placée (une tuile placée précédemment, une tuile qui vient d'être placée ou la tuile sur laquelle l'Escroc se trouve actuellement). De plus, vous devez placer une armée de monstres sur chaque tuile, l'une après l'autre, selon les règles habituelles.