

LA SCURA SAGOMA DEL CASTELLO DI KARAK si erge sopra una vasta distesa desertica. Nelle profondità sotto le sue mura che lentamente cadono in rovina, sei eroi si fanno strada lottando contro una schiera infinita di mostri che hanno occupato i corridoi del labirinto. Il labirinto è abbandonato già da diverso tempo, ma non spopolato del tutto. Il gigantesco guerriero HORAN brandisce la sua ascia con entrambe le mani, l'agile ADERYN ruzzola a capitomboli attorno ai nemici e i suoi pugnali si agitano con la velocità delle ali di un colibrì. Il mago bianco ARGENTUS passa attraverso i muri come se al loro posto ci fosse soltanto l'aria e il suo rivale di sempre, lord XANROS, richiama dei lampi oscuri, mentre lo schermidore VICTORIUS schiva i nemici facendo eleganti piroette. La strega TAIA appare come se stesse sempre lontana dalla portata dei nemici che corrono verso di lei e contro le sue armi.

Improvvisamente, il rumore del combattimento si placa – non è rimasto nessuno che possa schierarsi contro gli eroi. I nostri sei eroi camminano attraverso il corridoio a volta ed i loro passi ritornano indietro sotto forma di uneco. Dall'oscurità del corridoio appare una sagoma nota – una cassapanca sicuramente piena di tesori fino all'orlo. Gli eroi si scambiano gli sguardi – è ovvio che solo uno di loro può conquistare i fiorini d'oro. Si lanciano in avanti come un corpo solo, mentre nello sbocco scuro del corridoio appare una gigantesca ombra alata...



Karak è un gioco d'avventura da tavolo in cui i protagonisti sono gli eroi, mentre i giocatori esplorano le catacombe segrete del maniero di Karak. Nel labirinto sotterraneo scoprono infatti delle cassapanche piene zeppa di tesori e combattono contro i mostri che hanno il compito di custodire questi tesori. Con l'aiuto di chiavi rubate, sono in grado di aprire le cassapanche, rubando in tal modo i tesori per se stessi. Grazie alle vittorie nei combattimenti, acquisiscono diverse dotazioni che a loro volta servono a rinforzare il loro eroe. Ma nel sottosuolo avvolto nel mistero regna un potente drago. Il gioco termina nel momento in cui uno degli eroi riesce a battere il drago e il vincitore sarà colui che durante il percorso avrà accumulato un maggior numero di tesori.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1** 80 tavolette delle catacombe
(compresa una tavoletta di inizio gioco con il lato posteriore chiaro)
- 2** 6 figurine di eroi e 6 piedistalli
- 3** 6 carte degli eroi
- 4** 5 tavole dell'inventario
- 5** 30 gettoni delle vite
- 6** 1 sacchetto non trasparente
- 7** 43 gettoni di mostri
(1 drago, 2 Caduti, 12 scheletri portatori di chiavi, 3 scheletri-re, 5 scheletri – schermidori, 8 giganteschi topi di fogna, 4 ragni giganti, 8 mummie)
- 8** 10 gettoni di cassapanche chiuse
- 9** 2 dadi da gioco
- 10** 1 gettone della maledizione
regole del gioco
artbook



SCOPO DEL GIOCO

Il vincitore del gioco sarà il giocatore che, nel corso della «partita», riuscirà a collezionare il maggior numero di *tesori*. La partita termina nel momento in cui uno dei giocatori sconfigge il DRAGO, ottenendo così in premio il *tesoro del drago con il rubino*. A gioco terminato, ogni giocatore conta il valore del bottino conquistato. I tesori acquisiti dalle *cassapanche* oppure quelli ottenuti grazie alla sconfitta del MORTO valgono un punto. Il tesoro acquisito con la sconfitta del DRAGO ha il valore di un punto e mezzo. Vince il gioco colui che avrà accumulato il maggior numero di punti acquisiti dai tesori.

Preparazione del gioco

1. Piazzare la tavoletta delle catacombe di inizio gioco (quella con il lato posteriore chiaro) in mezzo al tavolo.
2. Mescolare le altre tavolette delle catacombe e metterle sul tavolo con il lato anteriore rivolto verso il basso e distribuirle in diversi mucchi in modo che tutti i giocatori le abbiano a portata di mano.
3. Ciascun giocatore riceverà 1 tavola dell'inventario e 5 gettoni delle vite, che dovranno essere messi sui punti corrispondenti sulla tavola dell'inventario con il lato raffigurante il cuore rivolto verso l'alto.
4. Mescolare le 6 carte degli eroi e disporle sul tavolo con il lato anteriore rivolto verso il basso. Dopodiché, ciascun giocatore pescherà una carta di eroe ponendola sul punto corrispondente sulla tavola dell'inventario. Le rimanenti carte degli eroi possono essere rimesse nella scatola.
5. Trovare le corrispondenti figurine degli eroi e porle nell'apposito porta-figurine in plastica.
6. Porre le figurine dei singoli eroi sulla tavoletta delle catacombe di inizio gioco.
7. Il primo a iniziare il gioco è il giocatore che ottiene il numero più alto dal tiro dei dadi.



PERCORSO DEL GIOCO

I singoli giocatori si alternano in movimenti in senso orario. Nel corso di una mossa, ogni giocatore ha a propria disposizione 4 passi di movimento e può quindi far avanzare la propria figurina di eroe fino a 4 tavolette delle catacombe. Nel corso della tua mossa, si possono verificare le seguenti situazioni:

- A. Ingresso in una zona non scoperta
- B. Lotta contro un mostro
- C. Movimento in una zona già scoperta

A. Ingresso in una zona non scoperta

Nel gioco Karak sarai tu a creare il tavolo di gioco passo dopo passo. Le parti del tavolo di gioco fino a quel momento non costruite vengono chiamate zone non scoperte. All'entrata in una zona non scoperta, prendi da uno dei mucchi una tavoletta delle catacombe e accostala in maniera che il tuo eroe vi possa entrare arrivando dalla tavoletta attualmente occupata – in tal modo, il tavolo di gioco si amplierà. Dopo che il giocatore avrà collocato la tavoletta delle catacombe, vi porrà la figurina del proprio eroe. Il corridoio deve essere collegato soltanto con la tavoletta dalla quale il giocatore è entrato; nelle altre direzioni, il corridoio può essere anche cieco.

Nota: Nei sotterranei di Karak regna il buio – non c'è da meravigliarsi quindi che gli eroi entrino nel corridoio oppure nelle stanze senza sapere che cosa li attende o dove porta la strada.

1. **Corridoio.** Se la tavoletta appena posizionata rappresenta un corridoio, sposta il tuo eroe su di essa, così potrai compiere con lui altri passi, a patto che tu ne abbia ancora qualcuno a tua disposizione.
2. **Stanza.** Se si tratta invece di una stanza, sposta il tuo eroe su di essa ed estrai un gettone dal sacchetto dei gettoni dei mostri e dei tesori.
 - a) Se prendi il gettone del tesoro, collocalo sulla tavoletta della stanza appena scoperta; questo ti consente di continuare la tua mossa, a patto che tu abbia ancora qualche passo a disposizione.
 - b) Se prendi il gettone del tesoro e se nel tuo inventario in dotazione hai una chiave (vedi più avanti), puoi prendere il tesoro. Elimina la chiave dal gioco (rimetti il gettone nella scatola) e la tua mossa termina qui.
 - c) Se prendi il gettone del mostro, mettilo sulla tavoletta della stanza appena scoperta. Dovrai lottare contro il mostro.
3. **Il portale.** Il corridoio con il portale funge come corridoio normale. Non appena sul tavolo di gioco vengono aggiunti almeno due corridoi con i portali, potrai spostare gli eroi tra i portali a tuo piacimento. Lo spostamento tra i portali ti costerà un passo.
4. **La fontana curativa.** Anche il corridoio con la fontana curativa (compresa la tavoletta di inizio gioco) funziona come corridoio normale, ma è possibile curarsi qui (vedi più avanti). In tal caso, l'eroe deve terminare la sua mossa proprio su questa casella.



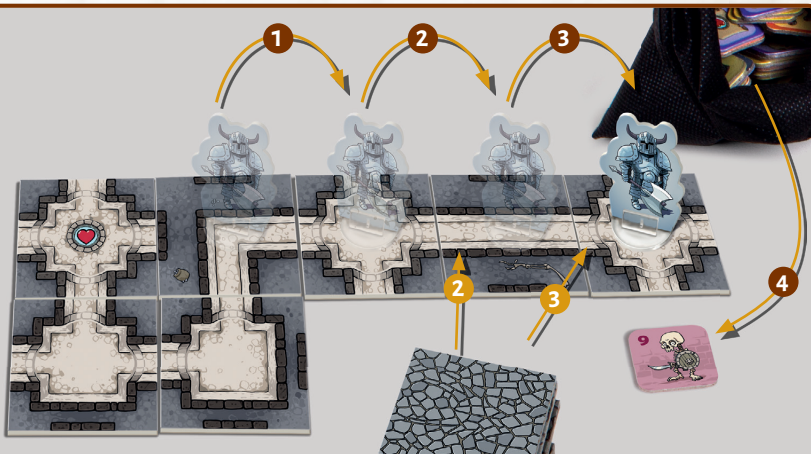
ESEMPIO DI UNA MOSSA

Carlo gioca nel ruolo di un **COMBATTENTE**. Per la sua mossa ha a disposizione quattro passi. Con il primo passo, Carlo si trasferisce in una stanza già scoperta (1).

Con il secondo passo, entra in una zona non scoperta e al tavolo di gioco aggiunge la tavoletta delle catacombe (2).

Si tratta di un **corridoio**. Facendo il terzo passo, si muove in avanti e al tavolo di gioco aggiunge la tavoletta delle catacombe (3), che a sua volta rappresenta una stanza.

Dal sacchetto dei gettoni dei mostri e dei tesori estrae immediatamente il gettone dello **scheletro – schermidore** (4) e deve subito lottare contro di lui. La mossa di Carlo termina dopo il combattimento.



A

B

C

D

ESEMPIO 1 – LOTTA VINTA

Carlo gioca nel ruolo di un **COMBATTENTE**.

A: Combatte contro il *re degli scheletri*, che ha forza 10. Carlo ha sulla sua tavola dell'inventario una spada (2) e un pugnale (1), assieme all'incantesimo *proiettile magico*. Carlo tira i dadi e fa 5, vuol dire che in totale ha $5 + 2 + 1 = 8$.

B: Carlo decide di utilizzare l'abilità speciale di guerriero, cioè il *doppio attacco*, e di tirare nuovamente i dadi. Fa 7. Carlo usa quindi la magia (rimettendo il gettone nella scatola); la sua forza complessiva di attacco ammonta a $7 + 2 + 1 + 1 = 11$, quanto gli basta per vincere.

C: Gira il gettone del mostro con il lato dell'arma rivolto verso l'alto – si tratta di un'ascia.

D: Aggiunge l'ascia al suo inventario e lascia sulla tavoletta il gettone dei pugnali.

B

C

ESEMPIO 2 – LOTTA PERSA

B: Tirando i dadi per la seconda volta, Carlo ha fatto solamente 3. La sua forza di attacco complessiva è quindi $3 + 2 + 1 = 6$; vuol dire che Carlo ha perso il suo combattimento.

C: Deve spostare la figurina del suo eroe di nuovo sulla casella dalla quale era arrivato e girare un gettone della vita con il lato del teschio rivolto verso l'alto. Il gettone del re degli scheletri rimane sulla tavoletta, dove Carlo lo aveva scoperto.

B. Combattimento contro il mostro

Per lottare contro il mostro, tira entrambi i dadi. I numeri su entrambi i dadi vanno sommati – tale somma definisce la forza di base di attacco. Aggiungi alla somma *la forza complessiva delle dotazioni* del tuo eroe. Dopo il tiro dei dadi, oltre a questo potrai usare uno o più incantesimi, il cosiddetto *proiettile magico*. Per ogni *proiettile magico* utilizzato potrai aggiungere $+1$ alla forza di attacco. Se, nel combattimento, una delle abilità dell'eroe dovesse offrire un bonus, aggiungi anche quello. La somma totale determina *la forza complessiva di attacco dell'eroe*.

- Duello perso.** Se la forza complessiva di attacco risulta inferiore rispetto a quella del mostro (il valore numerico riportato sul gettone del mostro), l'eroe perde il duello. Gira *1 gettone della vita* sulla tua tavola dell'inventario con il teschio rivolto verso l'alto e sposta la figurina dell'eroe di nuovo sulla tavoletta da dove era stata spostata verso la tavoletta con il mostro. Il gettone del mostro rimarrà sulla tavoletta delle catacombe, dove l'eroe lo aveva scoperto.
- Pareggio.** Se la forza complessiva di attacco dell'eroe è uguale a quella del mostro, il duello si risolverà senza vincitori né vinti e nessuno rimarrà ferito. Il mostro rimane sulla tavoletta delle catacombe dove l'eroe lo aveva scoperto. Sposta la figurina del tuo eroe di nuovo sulla tavoletta dalla quale era stata spostata verso la tavoletta con il mostro.
- Duello vinto.** Se la forza complessiva di attacco dell'eroe è superiore a quella del mostro, hai vinto, poiché hai sconfitto il mostro. Gira il gettone del mostro sull'altro lato, dove è raffigurata la dotazione che hai acquisito e che in seguito potrai piazzare sulla rispettiva casella del tuo inventario. Se sulla tavola dell'inventario non c'è più posto per

altre dotazioni, dovrai collocare le dotazioni in esubero sul dischetto sul quale si trova la tua figurina. Le dotazioni abbandonate possono essere prese da chiunque entri successivamente su questa tavoletta delle catacombe.

C. Movimento in una zona già scoperta

- Anche per il movimento nelle zone già scoperte vale il limite dei quattro passi, vale a dire che l'eroe può visitare quattro tavolette al massimo.
- Se sulla tavoletta con la stanza si trova il mostro, non è possibile attraversarla finché il mostro non sarà sconfitto. Non appena l'eroe entra sulla casella occupata dal mostro, incomincerà a lottare con lui – il suo movimento, quindi, finisce qui.
- Se vuoi alzare un oggetto che si trova per terra, aprire la cassapanca e prendere il tesoro oppure curarti presso la fontana, dovrai fermare il movimento dell'eroe su questa tavoletta e terminare così la tua mossa.
- I mostri e i tesori appaiono nelle stanze soltanto nel momento in cui poni le tavolette sul tavolo di gioco.

Fine della mossa

La mossa termina nei seguenti casi:

- non appena avrai esaurito tutti e 4 passi del movimento;
- dopo la lotta contro il mostro, a prescindere dal fatto se sia stata vinta o persa;
- dopo aver aperto la cassapanca contenente il tesoro e dopo averlo portato via;
- dopo aver alzato l'oggetto;
- dopo essere guarito sulla tavoletta della fontana curativa.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui uno degli eroi sconfigge il DRAGO in *duello*. Questo eroe conquista il *tesoro del drago*; ciò comunque non significa che sia automaticamente il vincitore. Il vincitore è quel giocatore che, al momento della fine del gioco, possiede tesori dal più alto valore complessivo. Un tesoro normale conquistato grazie all'apertura della cassapanca oppure con la sconfitta del CADUTO vale 1 punto. Il *tesoro con il rubino* conquistato grazie alla sconfitta del DRAGO ha il valore di 1,5 punti. Quindi può capitare che un giocatore vinca senza che sia stato proprio il suo eroe ad aver sconfitto il DRAGO.

LE VITE E LE GUARIGIONI

Ogni volta che il tuo eroe perde il duello con il mostro, gira uno dei tuoi gettoni della vita con il teschio rivolto verso l'alto. Se si tratta del tuo ultimo gettone da girare, l'eroe perderà conoscenza. Nel turno successivo, anziché fare la tua mossa, gira un gettone della vita con il cuore rivolto verso l'alto, cosicché al turno successivo avrai nuovamente la possibilità di giocare. Se, nel corso del gioco, l'eroe dovesse arrivare su una delle tavolette con la fontana curativa, tu potrai terminare qui la tua mossa e curare completamente l'eroe – capovolgiti tutti i tuoi gettoni mettendoli con il cuore rivolto verso l'alto. Durante le cure, puoi anche buttar via il *gettone della maledizione*.

Attenzione: se l'eroe dovesse attaccare il mostro partendo dalla tavoletta con la fontana curativa (compresa quella di inizio gara) e poi perdere il duello, tornerà indietro sulla sua tavoletta di partenza, la mossa termina qui e tu potrai curare completamente il tuo eroe.

LE DOTAZIONI DELL'EROE

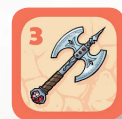
Ogni volta che il tuo eroe sconfigge il mostro in combattimento, tu entrerai in possesso di un bottino che consiste nelle *dotazioni* che sono raffigurate sul lato posteriore del gettone del mostro. In questo gioco esistono diversi tipi di dotazioni:

A. Armi B. Incantesimi C. Chiave

Conserva le dotazioni sulla tavola dell'inventario. Su di essa sono segnate *due caselle per gli armamenti, tre caselle per gli incantesimi e una casella per la chiave*. Gli incantesimi non possono essere posti nelle caselle destinate agli armamenti e così via. In un solo momento potrai quindi avere al massimo due armi, tre incantesimi ed una sola chiave. Se, per esempio, sulla tua tavola dell'inventario dovessi avere già tre incantesimi e poi conquisti il quarto, dovrai lasciare uno degli incantesimi sulla tavoletta sulla quale si trova la figurina del tuo eroe. Sulla tavoletta puoi lasciare anche le dotazioni che hai appena acquisito.

A. Le armi

In questo gioco esistono tre tipi di armi: *pugnali, spada ed ascia*. Le puoi acquisire sconfiggendo uno dei mostri. Un'altra possibilità di acquisire un'arma è alzare l'arma che è stata abbandonata da uno dei giocatori. Nella lotta contro il mostro, i valori raffigurati sui gettoni delle armi sulla tavola dell'inventario vengono sempre sommati al tiro del dado. Se, ad esempio, nel tuo inventario hai i pugnali ed una spada, dovrai aggiungere al tuo tiro $1 + 2 = 3$.



B. Gli incantesimi

In questo gioco ci sono due tipi di incantesimi: il proiettile magico e il portale della guarigione. Non appena acquisisci un incantesimo, colloca sulla tua tavola dell'inventario. A differenza delle armi, la cui forza si può sommare ad ogni attacco, gli incantesimi possono essere utilizzati una sola volta. Dopo l'uso, scarta il gettone dell'incantesimo dal gioco e rimettilo nella scatola.

Il proiettile magico: Il *proiettile magico* si conquista sconfiggendo la MUMMIA. Se decidi di utilizzare il *proiettile magico*, somma +1 alla forza di attacco. L'incantesimo può essere usato anche dopo il tiro del dado. possiedi più proiettili magici, potrai usarne più di uno per un solo attacco.



Il portale della guarigione: Il *portale della guarigione* si conquista sconfiggendo il RAGNO GIGANTESCO.



Se decidi di usare l'incantesimo portale della guarigione, sposta la figurina di qualunque eroe su qualsiasi tavoletta con la fontana curativa. L'eroe trasferito guarirà immediatamente e potrà anche liberarsi della maledizione. Il portale della guarigione può essere utilizzato in qualsiasi momento nel corso della tua mossa. In caso di cure con l'aiuto del portale della guarigione, la figurina situata sulla tavoletta della fontana curativa non deve terminare il suo movimento.

Esempio: all'inizio della tua mossa puoi utilizzare il portale della guarigione, spostarti su qualsiasi tavoletta con la fontana curativa, far guarire completamente il tuo eroe e liberarlo della maledizione e, in più, effettuare i tuoi 4 passi.

C. La chiave e il tesoro

La chiave si acquisisce sconfiggendo lo SCHELETRO – CUSTODE DELLE CHIAVI. La chiave può essere usata per aprire la cassapanca. L'eroe deve arrivare sulla tavoletta delle catacombe sulla quale è collocato il gettone della cassapanca e, a patto di terminare la propria mossa e buttar via il gettone della chiave, può prendere il gettone della cassapanca e collocarlo sulla propria tavola dell'inventario con il lato aperto rivolto verso l'alto. All'apertura della cassapanca, la chiave si consuma ed il giocatore la dovrà eliminare dal gioco!



Attenzione: così come avviene per gli incantesimi, neanche la chiave consumata torna indietro nel sacchetto, ma tu la puoi mettere direttamente nella scatola.

LA MALEDIZIONE DI KARAK



Nel caso in cui qualcuno riesca a sconfiggere la MUMMIA, uno degli eroi sarà colpito dalla maledizione di Karak. Il giocatore il cui eroe ha sconfitto la MUMMIA dovrà scegliere chi sarà colpito dalla maledizione. Sulla tavola dell'inventario del giocatore scelto colcherà quindi il gettone della maledizione.

Il giocatore che, sulla propria tavola dell'inventario, ha il gettone della maledizione non potrà utilizzare le abilità del proprio eroe per tutta la durata della maledizione. Ad esempio, potrai tirare i dadi per il GUERRIERO durante la sua lotta soltanto una volta e, in caso di perdita di conoscenza, non potrai spostare la sua figurina sulla tavoletta della fontana curativa. Al tiro dei dadi, al giocatore dello SCHERMIDORE potrebbe uscire il numero 1, in tal caso potrà combattere solo una volta. Il giocatore del NEGROMANTE non potrà aggiungere +1 alla sua forza di attacco sacrificando la vita, né utilizzare lo scambio e così via.

L'eroe può liberarsi della maledizione di Karak solo terminando la propria mossa su una delle tavolette con la fontana curativa – con la guarigione completa si libera anche della maledizione. In tal caso, metti il gettone della maledizione da parte fino a quando uno degli eroi avrà sconfitto un'altra MUMMIA. La seconda possibilità di liberarsi dalla maledizione è che qualcuno dei giocatori sconfigga un'altra MUMMIA e faccia passare la maledizione ad un altro giocatore a propria scelta (può lasciare il gettone della maledizione a chi lo possiede in quel momento). Il gettone della maledizione può essere posseduto in un solo momento soltanto da un giocatore.



GLI EROI

Argentus – il mago



Le abilità:



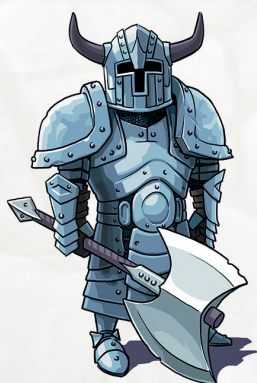
L'affinità magica. Il mago sa usare meglio i rotoli magici. Durante il combattimento contro i mostri, somma come al solito i proiettili magici alla forza di attacco senza eliminare dal gioco i gettoni. Puoi tenerli anche per il futuro. **Attenzione:** l'affinità magica non riguarda soltanto le magie del portale della guarigione. Se hai il gettone della maledizione, dovrai gettarlo via dopo l'uso del proiettile magico, così come si fa anche con gli altri eroi.



La camminata astrale. Il mago ha la capacità di attraversare i muri. Riesce quindi a muoversi verticalmente od orizzontalmente

tra qualsiasi tavoletta confinante, a prescindere dal fatto che siano collegate da un corridoio. Tale abilità può essere usata solamente per seguire dei movimenti in una zona già scoperta.

Città della luce – l'antica sede dei maghi. Una metropoli che un tempo era piena di meraviglie, prodigi e sapienze, ma poi diventata un luogo di battaglia tra due fazioni rivali. Mentre la prima crede che i maghi dovrebbero far uso dei loro poteri per salvare il mondo da imminenti cataclismi, la seconda è dell'opinione che sia arrivato il momento di isolare i maghi dai problemi del mondo, lasciando agli uomini il compito di affrontarli da soli. Il mago bianco ARGENTUS ha rivelato che il potere che minaccia di causare un cataclisma si trova nelle profondità sotto il maniero di Karak. Troverà in sé tanta forza da portare ai suoi fratelli una prova abbastanza convincente della serietà della minaccia imminente? Oppure su di loro eserciterebbe un maggior effetto il bagliore dei numerosi tesori del labirinto di Karak?



Horan – il guerriero

Le abilità:



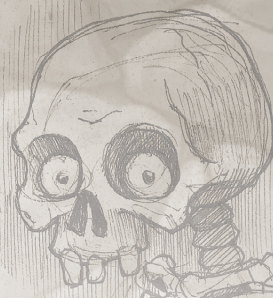
Doppio attacco. Il guerriero è assai valido nei duelli con i mostri. Durante il gioco come guerriero, puoi tirare entrambi i dadi ancora una volta durante ogni combattimento contro il mostro se il risultato del primo tiro non ti è andato bene. In tal caso, vale il risultato del secondo tiro.



Reincarnazione. Se, nella sua lotta contro il mostro, il guerriero dovesse perdere la sua ultima vita, non perderà conoscenza

come gli altri eroi, bensì si sposterà su una qualsiasi delle tavolette con la fontana curativa e guarirà completamente.

LORD HORAN è un guerriero molto temuto, il cui nome è divenuto da molto tempo una leggenda in tutto il mondo conosciuto. È un condottiero nato e nessuna fortezza né castello riesce a resistere alle sue armate e alle sue macchine da guerra. Nel corso delle sue spedizioni militari, è venuto a conoscenza di un luogo che per conquistarlo non gli basterebbe nemmeno l'esercito più grande del mondo. Si tratta di Karak – un tempo sede di cavalieri virtuosi, ora però caduto in rovina ed avvolto dal mistero e da leggende su mostri che strisciano nel labirinto di corridoi sotto il maniero. Anche il glorioso HORAN sente il peso degli anni e vede forse un'ultima chance per entrare nella storia come il guerriero più potente di tutti i tempi. Basta relativamente poco per riuscirci – sconfiggere il terribile DRAGO che custodisce le incommensurabili ricchezze di Karak.



Lord Xanros – il negromante

Le abilità:



Il sacrificio. Il negromante può sacrificare una vita per sommare +1 alla forza di attacco. Così come per le magie, può utilizzare questa sua qualità anche dopo aver tirato il dado. Ma, in un combattimento, la sua abilità di sacrificarsi può essere usata solo una volta. Si può usare il sacrificio anche qualora all'eroe sia rimasta solo una vita, dopodiché perderà conoscenza secondo le regole standard del gioco.



Scambio. Il negromante può scambiare la propria posizione sul tavolo di gioco con qualunque eroe. Per attivare questa sua abilità, il negromante usa tutti e 4 i passi del movimento e deve pertanto decidersi di fare lo scambio all'inizio della sua mossa. Sulla tavoletta sulla quale è entrato tramite lo scambio, può però compiere un'azione appropriata (ad esempio, guarire, alzare da terra l'arma che giace su una determinata tavoletta o aprire la cassapanca).

LORD XANROS ha dedicato decine di anni allo studio dei misteri più segreti delle arti magiche. Brama amaramente di avere il potere e di essere immortale. In un grimorio pieno di polvere, ha scoperto dei frammenti di una leggenda che parla di un maniero un tempo molto famoso dove risiedeva un ordine di cavalieri molto potente – questo maniero si chiama Karak. Ma XANROS ha anche scoperto che sotto Karak si nascondono dei corridoi sotterranei che, secondo quel che si dice, sarebbero popolati da terribili mostri. Per questo, la gente che viveva nei dintorni del maniero non ha mai avuto il coraggio di entrarci. Ma questo fatto non può mica fermare XANROS, un maestro tra i maghi. Lui crede che il potere nascosto nelle profondità sotto le rovine di Karak gli possa conferire l'immortalità. LORD XANROS farà qualsiasi cosa per conquistare tale potere – anche se ciò dovesse comportare uno scontro con il DRAGO.



Aderyn – la ladra

Le abilità:



Attaccare alle spalle. La ladra sa attaccare venendo dall'ombra. Grazie a questo attacco a tradimento, vince nel combattimento contro il mostro anche in caso di pareggio.



Strisciare. La ladra sa muoversi nell'ombra. Al momento di entrare sulla tavoletta con il mostro, puoi

decidere se vuoi lottare contro il mostro oppure stabilire che la ladra rimanga nell'ombra e non combatta affatto. In tal modo, può passare sopra i mostri e scoprirne una maggiore quantità in un turno solo.

Prima che ADERYN imparasse l'abominevole mestiere di ladra, godeva di tutti i vantaggi della sua nobile origine. Suo padre, un sovrano giusto e saggio dell'Impero dell'isola, cadde in uno degli ultimi combattimenti contro i barbari conquistatori venuti da Oriente. Grazie al sacrificio del suo fedele guardiano del corpo, ADERYN riuscì a fuggire dal castello di suo padre, ma presto cadde prigioniera di ladruncoli e rapinatori che si nascondevano nelle foreste. Il capo dei ladri ebbe pietà della principessa dai capelli rossi e si rifiutò di consegnarla ai conquistatori venuti da Oriente. Le insegnò invece come sopravvivere in quell'ambiente pieno di difficoltà. Ora che ha acquisito queste nuove abilità, ADERYN ha l'occasione di vendicare suo padre, ma per realizzare il suo piano ha bisogno di una goccia di sangue del drago e di tanto oro. Il caso vuole che entrambe le cose si trovino nei sotterranei bui del maniero di Karak.



Victorious – lo schermidore

Le abilità:



Addestramento per la lotta. Lo schermidore è un combattente esperto i cui attacchi vengono sferrati sempre in maniera molto precisa. Se su uno dei dadi esce il numero 1, puoi ripetere il tiro. In altre parole, il numero 1 non deve uscire mai.



Inarrestabile. Se sul dado dello schermidore impegnato nel duello esce il numero sei, potrai continuare la tua mossa, e questo anche nel caso in cui tu sia stato sconfitto in duello o se il risultato sia stato di parità. Potrai così lottare di nuovo o continuare nel movimento (il limite dei quattro passi vale però anche in questo caso).

VICTORIUS è un soldato d'élite dell'Impero del Mediterraneo ed è impareggiabile in tutto il mondo nel maneggiare la spada. Ma anche lo schermidore più bravo ha un suo punto debole: il cuore. Si tratta di un amore profondo e struggente per una giovane regina alla quale ha giurato di proteggerla. Per lei, però, lui non significa nulla se non la spada migliore del suo esercito. L'amore ha portato VICTORIUS ad un atto disperato il cui scopo è dimostrare alla bellissima regnante la profondità dei suoi sentimenti. È deciso a portare al suo amore il famoso rubino del drago che si trova nelle profondità sotto il maniero di Karak. Costi quel che costi!

Taia – l'indovina

Le abilità:



Presentimento. L'indovina è perfettamente informata sui rivali che le stanno intorno. Se il suo primo passo inteso come movimento in una determinata mossa dovesse causare un combattimento, aggiungerà +1 alla forza di attacco.



Il tessitore della sorte. L'indovina vede diversi possibili scenari futuri che si possono avverare e che sa come influenzare. Ogni volta che scopri una nuova stanza, estrai due gettoni dal sacchetto con i gettoni dei mostri e dei tesori. Come al solito, collocane uno sulla tavoletta della stanza scoperta e rimetti il secondo nel sacchetto.



TAIA è cresciuta all'ombra del maniero di Karak. Ha osservato le conseguenze dell'avvelenamento che pian piano si è propagato attraverso la casa dei suoi antenati: malattie, pozzi avvelenati e raccolto morente. Tutto questo per colpa del DRAGO che stava nelle profondità sotto il maniero di Karak. Fin da bambina, TAIA avvertiva dei lampi dal futuro. Dapprima, queste apparizioni la confondevano e spaventavano, ma, con il passare degli anni, ha trasformato la sua maledizione in un vantaggio. Ora ha più che mai bisogno di questa chiarezza. Si mette in cammino alla volta del labirinto di Karak per mettere fine alle sofferenze del suo popolo. E sa bene anche senza il suo dono che, in caso contrario, il suo popolo avrebbe un futuro davvero tetro.

BESTIARIO

Topo di fogna

Nelle tetre viscere del maniero di Karak puoi imbatterti anche in grandi TOPI DI FOGNA che appaiono di solito nelle vicinanze delle spoglie di eroi valorosi, ma non sufficientemente equipaggiati. Un giorno, loro, così come te, si sono incamminati per una via molto pericolosa, senza mai raggiungere la tanto agognata meta. Per un combattente esperto, i topi di fogna non rappresentano un grande ostacolo, anche se possono dare dei grossi fastidi a più di qualche eroe.



Il Re degli scheletri

Nemmeno i potenti regnanti dell'inespugnabile maniero di Karak seppero a quei tempi resistere al richiamo dell'oro maledetto nascosto nelle profondità del labirinto. Così come tutti gli altri, anche loro furono sconfitti dalle insidie degli ambienti sotterranei e non rividero mai più la luce del sole. Le potenti asce da guerra impugnate dai resti risorti dei re di un tempo sono ugualmente letali come lo erano ai tempi dei loro regni. I RE DEGLI SCHELETRI sono dei nemici potenti che non bisogna mai sottovalutare.



Lo scheletro – schermidore

Negli angoli più bui del labirinto sotto Karak si sono svegliate le forze oscure. La malefica magia ha fatto risorgere gli scheletri dei gloriosi cavalieri di un tempo. E sono proprio questi a sbarrare la strada a chiunque si azzardi ad entrare nei corridoi di Karak. Gli SCHERMIDORI sono dei rivali molto abili a cui è difficile far fronte. Se però tu dovessi riuscire a sconfiggerli, avrai in premio le loro spade che nemmeno l'azione del tempo ha saputo rovinare.



Lo scheletro – custode delle chiavi

I CUSTODI DELLE CHIAVI non sono armati, ma sicuramente non sono innocui. Gli scheletri sono dei nemici ostinati il cui unico ruolo è quello di custodire per sempre i tesori maledetti di Karak. Se tu dovessi venire alle mani con loro senza armamenti adeguati, ne vedrai delle belle. Ma che tu lo voglia o meno, dovrai sconfiggerli, in quanto le chiavi che tengono fermamente nelle mani ti possono aprire le cassapanche piene zeppe di oro di Karak.



Il ragno gigante

Nonostante la loro mole gigantesca, queste bestie con otto zampe sono dei rivali silenziosi e, quindi, letali. La loro smisurata grandezza è la conseguenza dell'effetto della forza magica sprigionatasi diversi secoli fa. Non c'è quindi da meravigliarsi che nelle loro gigantesche ragnatele tu possa trovare spesso dei rotoli magici.



Il Caduto

Non avrai mica pensato di essere il primo eroe coraggioso che si avventura nei corridoi sotto Karak, o forse sì? Prima di te, già diversi valorosi avventurieri hanno provato a venire qui e nessuno di loro è mai tornato indietro. Alcuni di loro sono riusciti a mettere le mani sull'oro splendente di Karak, ma quest'oro non ha mai portato loro la tanto agognata fortuna. Hanno perso la ragione e, ben presto, anche la vita.



Le mummie

I manoscritti impolverati raccontano che i personaggi che ora barcollano attraverso il labirinto di Karak sotto le sembianze di MUMMIE sono i costruttori originari di questo smisurato labirinto di corridoi e stanze. Il loro antico popolo era letteralmente ossessionato dalla ricchezza. Essi invocavano disperatamente l'immortalità per non doversi mai separare dai loro tesori. Ma l'oscura magia che utilizzarono richiese un prezzo molto alto. È vero che avevano trovato l'immortalità, ma non sotto la forma che avrebbero immaginato. Ora, le loro spoglie mortali maledette per l'eternità vagano per i corridoi del loro impero dimenticato, sorvegliano gelosamente le loro ricchezze e assalgono tutti coloro che gliel' vorrebbero portar via. Stai ben attento che la loro maledizione non cada anche su di te!



Il drago

C'è chi afferma di aver visto la sua ombra tra le nuvole in alto sopra il maniero, ma nessuno riesce a descrivere con esattezza le sue terribili sembianze. E non è nemmeno chiaro se si tratti di un essere proveniente da questo mondo. La leggenda racconta che quelli che l'hanno solo intravisto sono diventati muti per il terrore. Sarà lui la causa di tutte quelle forze oscure che avvelenano il paesaggio attorno al maniero di Karak? Sarai tu a dover trovare la risposta!



RIASSUNTO DELLE REGOLE

Regole principali

Movimenti

- Compiendo la tua mossa con l'eroe, puoi avanzare di quattro passi.
- Dopo aver scoperto una stanza, estrai a caso dal sacchetto il gettone del mostro o del tesoro e collocalo sulla tavoletta della stanza appena scoperta.
- Il combattimento, la cura, il sollevamento di un oggetto o l'apertura della cassapanca pongono fine alla tua mossa.

Combattimento

- Per poter sconfiggere il drago, la forza complessiva di attacco deve essere superiore a quella del mostro. La forza totale di attacco si ricava dalla somma del risultato del tiro dei dadi, dalla forza delle armi sulla tua tavola dell'inventario e da un eventuale bonus assegnato per le abilità dell'eroe.
- Tirando i dadi si può inoltre gettar via dall'inventario qualsiasi quantità di proiettili magici e per ogni gettone buttato via in tal modo bisogna sommare +1 alla forza complessiva di attacco.
- Dopo aver perso tutte le vite del tuo eroe, dovrai fermarti per un turno – anziché compiere una mossa, gira un gettone della vita in modo che sia con il cuore rivolto verso l'alto.

Maledizione

- Se hai sconfitto la mummia, scegli un rivale al quale passare il gettone della maledizione. Il proprietario del gettone della maledizione non può sfruttare le capacità dell'eroe finché non si sarà sbarazzato del gettone.
- Il gettone della maledizione si può dar via nel caso in cui si ponga termine alla mossa della propria figurina sulla tavoletta con la fontana curativa.
- Il gettone della maledizione può essere posseduto in un solo momento soltanto da un giocatore. Se qualcun altro dovesse sconfiggere la MUMMIA, questi deciderà se passare il gettone della maledizione ad un altro giocatore o se lasciarlo al proprietario attuale.



Fine del gioco e proclamazione del vincitore

- Il gioco termina nel momento in cui uno dei giocatori sconfigge il DRAGO.
- Il vincitore è colui che ha collezionato tesori dal più alto valore complessivo. Ogni tesoro conquistato con l'apertura della cassapanca o con la sconfitta del CADUTO ha il valore di un punto, mentre il tesoro del drago con il rubino vale un punto e mezzo.

Le abilità degli eroi

GUERRIERO

- Puoi tirare entrambi i dadi un'altra volta (una volta sola nella lotta).
- Se perdi l'ultima vita, trasferisci il tuo eroe sulla tavoletta con la fontana curativa, dove guarirà completamente.

LADRA

- Vinci il combattimento anche in caso di pareggio.
- Non devi lottare contro i mostri e puoi spostare la tua figurina anche attraverso le tavolette occupate dai mostri

MAGO

- Dopo l'utilizzo, non devi gettar via i gettoni dei proiettili magici.
- La figurina può essere spostata tra le tavolette adiacenti, a prescindere dal fatto se le tessere siano collegate da un corridoio o meno.

NEGROMANTE

- Puoi sommare +1 alla tua forza di attacco, al costo però di una vita
- Al posto di fare tutti e quattro i passi del movimento, puoi scambiare la posizione con la figurina di un altro eroe.

SCHERMIDORE

- Puoi tirare i dadi di nuovo ogni volta che sul dado appare il numero 1.
- Se esce il numero 6, non sarai obbligato a terminare la tua mossa dopo il combattimento.

INDOVINA

- Se ti dovesse capitare di combattere subito dopo il primo passo della mossa, somma +1 alla tua forza di attacco.
- Al momento della scoperta di una stanza, puoi scegliere tra due gettoni dei mostri/tesori estratti.

Autori: Petr Mikša (concetto del gioco e sviluppo), Roman Hladík (grafica e illustrazioni). **DTP:** Jiří Trojánek, Marek Píza, Michal Peichl. **Dei ringraziamenti particolari vanno a:** Adam e Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák, (ex-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel e Izabela Mikš, Otakar e Mikuláš Hladík, Pěta e Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub di Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj.

