

Karak

Regent





KARAK: REGENT

REGLAS DE JUEGO

¿CÓMO HAN SURGIDO DE LAS PROFUNDIDADES SUBTERRÁNEAS DE KARAK los esqueletos vivientes y el aterrador dragón? La respuesta se halla escondida en pergaminos polvorientos que aluden a un cruel gobernador, anhelante de poder y riquezas infinitas. Todo el país sufrió durante su gobierno y, no es de extrañar que hubiera héroes que intentaran detenerlo. Emprendían su camino hacia el castillo de Karak, Mas nunca nadie volvía a saber de ellos. Sin embargo, acabaron cumpliendo con su misión —el Señor de Karak desapareció. Lo que ocurrió realmente, nadie lo sabe con certeza. Si bien se rumorea que, debido a la magia negra que utilizó, quedó atrapado entre la vida y la muerte donde aguarda paciente su regreso al mundo de los vivos...

KARAK: REGENT es una extensión de Karak que nos trae 4 nuevos héroes, 2 nuevos monstruos, 2 nuevos objetos, 2 nuevos tipos de estancias y una opción alternativa de juego llamada *Señor de Karak*. Si deseas jugar a KARAK: REGENT, solo debes mezclar los componentes de la extensión con los componentes correspondientes del juego principal.

COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 4 figuras de héroes, soportes incluidos
- 2 18 piezas de catacumbas
(6 arenas, 4 cámaras malditas, 8 estancias)
- 3 4 tarjetas de héroes
- 4 1 figura de Señor de Karak, soporte incluido
- 5 1 tarjeta de Señor de Karak
- 6 8 fichas de monstruos
(6 murciélagos, 2 esqueletos magos)

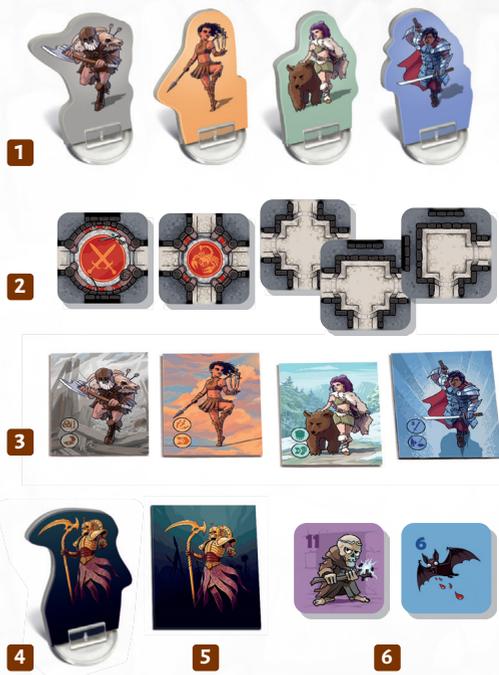
LAS CÁMARAS DEL SEÑOR DE KARAK

KARAK: REGENT nos trae dos nuevas estancias, a las que llamaremos genéricamente “cámaras del Señor de Karak”. En particular, una *arena de combate* y una *cámara maldita*.



La arena de combate

El jugador que entre primero en la *arena de combate*, deberá decidir a cuál de los restantes jugadores



reta a un duelo. La figura del jugador elegido se desplazará después junto a su figura de héroe.

El duelo entre los héroes transcurre de manera similar al combate contra monstruos – excepto por el hecho de que, el valor que es necesario superar, representa la *fuerza total de ataque* del otro héroe. Primero valorará su tirada el jugador que haya llegado primero a la arena de combate – en este

instante tendrá también que decidir, si utiliza alguno de los hechizos y/o habilidades de su héroe. Posteriormente, valorará su tirada el jugador cuyo héroe haya sido llamado a la arena de combate.

El vencedor del duelo podrá tomar del jugador derrotado un *tesoro* o *cualquier* otro objeto o hechizo. A la vez, el jugador derrotado perderá 1 vida. Si quedan empate, nadie ganará ni perderá nada. Tras finalizar el duelo, las figuras de ambos jugadores se quedarán en la pieza de la arena de combate.

La arena de combate se activa solo cuando se entra por primera vez. Después de tener lugar el duelo, ya no se volverá a activar y funcionará como un simple pasillo.

Nota: ¡Es posible utilizar todas las habilidades de lucha de los héroes durante el duelo en la arena de combate! El Guerrero podrá tirar por segunda vez si no le sale bien la primera tirada. La Ladrona ganará en caso de empate. A la Vidente se le agregará +1 en combate si entra a la arena de combate en un primer paso o si es llamada a la arena por algún otro jugador, etc. Si el héroe está maldito no podrá usar sus habilidades.



La cámara maldita

Cada jugador deberá tirar un dado tras entrar en la casilla de la *cámara maldita*. Si le sale 1-3 en el dado, caerá sobre él la maldición de Karak – deberá coger la ficha de la maldición y, a continuación, podrá continuar con los pasos que le queden. Si le sale 4-6, evitará la maldición. Si llega a la casilla un héroe ya maldito, no tirará el dado y la maldición permanecerá. La cámara maldita permanecerá activa durante el resto del juego y obrará sobre cualquier jugador que entre en ella.

Nota: Si el jugador tiene que regresar a la casilla de la cámara maldita por perder un combate contra un monstruo en la casilla vecina, el jugador deberá tirar de nuevo el dado.

NUEVO EQUIPAMIENTO



Agujón de la oscuridad

Es posible obtener el *agujón de la oscuridad* derrotando al murciélago gigante.

El *agujón de la oscuridad* hiera al resto de jugadores. El poseedor del agujón de la oscuridad, al utilizar este hechizo, podrá escoger a uno de los héroes restantes y quitarle una vida. Después de usar el agujón de la oscuridad, deberá descartarse del juego. Su uso no gasta ningún paso de desplazamiento y el hechizo puede ser utilizado solo en el turno de su poseedor. En un turno se podrá lanzar más de un agujón de la oscuridad, incluso al mismo héroe.

Nota: En caso de que HORAN pierda su última vida por el agujón de la oscuridad, se evaluará su habilidad de reencarnación según las reglas corrientes.



Puño glacial

Es posible obtener el *puño glacial* derrotando al *Mago de Hielo*.

Al usar el puño glacial en la lucha, se añadirá +2 a la fuerza total de ataque del héroe. Al igual que con cualquier otro hechizo, después de usar el puño glacial es necesario descartarlo del juego. Es posible usar el puño glacial incluso después de haber tirado el dado, y durante un mismo combate, se puede usar más de uno o combinar con otros hechizos.

Nota: El Mago puede utilizar el puño glacial repetidamente, de la misma manera que con el tiro mágico del juego principal.



NUEVOS HÉROES

Valduk – El Bárbaro



Berserk:

Las heridas hacen que el Bárbaro entre en trance, volviéndose sus golpes más intensos. Si en ese momento, el Bárbaro tiene 3 o 4 vidas, se le sumará +1 a su fuerza total de ataque.

Si tiene solo 1 o 2 vidas, se le sumará +2.

Durante su curación, el Bárbaro puede elegir cuántas vidas quiere sanar – e influir así su plus por habilidad *berserk*.



Incansable:

El Bárbaro puede luchar durante incontables horas. Si el Bárbaro derrota a un monstruo y no toma el equipamiento que ha obtenido en la lucha, podrá continuar con el resto de pasos de desplazamiento.

La nación del norte se interpuso en el camino de la ambición de los gobernantes de Karak durante años. Si bien nunca fueron doblegados, VALDUK y su gente pagaron por su rebeldía con incontables vidas perdidas y aldeas saqueadas. Del por entonces poderoso castillo solo quedan ruinas, de ahí que VALDUK emprenda el camino hacia tierras enemigas, para recuperar así los tesoros antaño robados a su dinastía.

Barón Markul – El Mago Guerrero



Maestro de la espada:

El Mago Guerrero es especialista en la lucha con espada. En sus manos, la espada tiene una fuerza 3.



Ataque relámpago:

El Mago Guerrero puede, por el precio de los 4 pasos de su turno, teletransportarse a cualquier casilla donde se encuentre un monstruo y luchar así contra dicho monstruo. Si pierde, podrá elegir en qué dirección abandonar la casilla. Sin embargo, solo podrá retirarse a zonas ya descubiertas.



EL BARÓN MARKUL es miembro de una orden de Magos Guerreros quienes, hace mucho, se levantaron contra la tiranía del Señor de Karak. A pesar del sacrificio de muchos de su clase, no lograron entonces un triunfo completo. El irreconciliable gobernante quedó atrapado en la esfera astral amenazando con recuperar su anterior poder. ¡Es hora de acabar por fin con la lucha que empezó hace tanto, en el pasado!

Hannah – La Acróbata



Lanzamiento de dagas:

La Acróbata es experta en el lanzamiento de dagas.

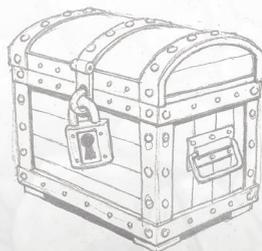
Puede colocar las dagas (con fuerza 1) en su tablero de inventario, incluso en la casilla destinada a hechizos. Después, durante la lucha, cada daga que tenga en su tablero de inventario, añadirá +1 a su fuerza total de ataque. Las dagas, a diferencia de los hechizos, no se descartan tras su uso.



Sprint:

La Acróbata es una excelente corredora y muy veloz. El jugador podrá anunciar, al principio de su turno, que la Acróbata va a hacer sprint en vez de un movimiento corriente. En este caso, podrá cubrir una distancia de hasta 8 casillas – sin embargo, no podrá entrar en zonas que no estén descubiertas.

La joven acróbata HANNAH llegó con su caravana de artistas nómadas desde las lejanas llanuras de sur. Y quedó completamente fascinada ante la visión de la auténtica aventura y las riquezas incalculables, ocultas en las profundidades de Karak. ¿Será su destino encontrar resplandecientes tesoros, tal como augurara la Adivina de la caravana? ¿O tal vez su imprudencia juvenil la conduzca al encuentro del peligro?



Lady Lorraine – La Montaraz



El ataque del oso:

La Montaraz tiene a su lado a un fiel compañero. Si saca un **1** en combate, cuenta como **6**.



Percepción:

La Montaraz tiene sus instintos perfectamente adiestrados gracias a que habita en la naturaleza salvaje. Si el jugador anuncia que utiliza su percepción, consumiendo uno de sus pasos de desplazamiento, podrá explorar las casillas de catacumbas vecinas, incluido elegir al azar la ficha del monstruo del saco, sin embargo, no entrará en la nueva casilla. El jugador podrá entrar en la pieza recién descubierta, consumiendo un segundo paso de desplazamiento, o podrá dirigirse a otro lugar.

Podrá utilizar repetidamente su percepción en su turno.

Nota: Si al utilizar su percepción descubre una arena de combate, pero decide no entrar en ella, se volverá a poner boca abajo la pieza de catacumbas para que esté claro que la arena todavía no ha sido activada.

LADY LORRAINE siempre se sintió más cercana a los animales habitantes del bosque que a otras personas. Había dejado de confiar en la gente hacía tiempo y, poco a poco, dejó incluso de interesarse por ellos. Sin embargo, cuando la irresponsabilidad humana hizo posible que fuerzas oscuras se extendieran hasta rincones escondidos de la naturaleza virgen, ya no pudo seguir quedándose al margen. Junto a su fiel compañero oso, LORRAINE decidió emprender el camino hacia el castillo de Karak y reparar lo que los humanos habían provocado.

VARIANTE DE JUEGO – SEÑOR DE KARAK

EL SEÑOR DE KARAK fue un gobernante soberano que logró unificar las tierras anteriormente divididas, agitadas por continuos enfrentamientos por el territorio. Si bien su esfuerzo requirió de innumerables sacrificios, al final, casi lo logró. Quedando pendiente resolver un último problema – el tiempo. No entraba en los planes del Señor de Karak entregar su gobierno a un sucesor. Nunca. Quería asegurarse la inmortalidad y gobernar así eternamente. De no ser por los molestos magos, habría logrado su objetivo. Mas tras la lucha, quedó atrapado entre la vida y la muerte. Desde aquel momento, ha buscado la manera de cómo regresar a su trono que, mientras tanto, había sido ocupado por un lagarto monstruoso.

El Señor de Karak es una variante del juego que ofrece a éste más emoción, manteniendo al mismo tiempo el juego equilibrado por más tiempo. Recomendamos jugar la variante del Señor de Karak a jugadores que tengan experiencia con el juego principal – es decir, con las habilidades de los diferentes héroes.

El papel de Señor de Karak es asumido por el héroe más débil en el transcurso de la partida. El Señor de Karak entrará en escena en el instante en que sean descubiertas 5 cámaras del Señor de Karak (las cámaras del Señor de Karak son las arenas de combate y las cámaras malditas). En ese momento, se identificará al jugador más débil. Éste será:

1. El héroe con el menor número de tesoros.
2. En caso de empate, el héroe con la fuerza total de armas menor.
3. En caso de empate, el héroe con el número inferior de otros objetos.



4. En caso de empate, el héroe que saque el número más bajo con los dados.



EJEMPLO 1

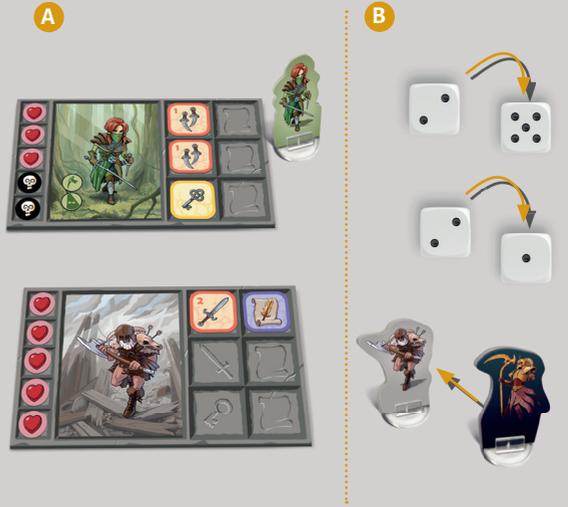
El Mago es el único de los jugadores que no tiene en su inventario ningún tesoro. Así pues, el espíritu de Karak se apoderará del Mago y esto sin tener en cuenta el resto de equipamiento.



EJEMPLO 2

A: Ni la Ladrona ni el Bárbaro tienen ningún tesoro. El resto de jugadores tienen por lo menos, uno o más tesoros. La Ladrona tiene *dos dagas*, el Bárbaro solo *una espada*, así pues, la fuerza de sus armas es la misma. La Ladrona tiene una *llave*, el Bárbaro un *tiro mágico*, pues los dos tienen el mismo número de otros objetos.

B: Los dos jugadores tiran un dado. La Ladrona saca un 2, lo mismo que el Bárbaro. Se repite entonces la tirada. En la segunda tirada, la Ladrona saca un 5 y el Bárbaro un 1. Pues, *el espíritu del señor de Karak se apoderará del Bárbaro*.



El jugador, de cuyo héroe se apodera el Señor de Karak, cambiará su figura y la tarjeta de su héroe por la figura y la tarjeta del Señor de Karak. Entonces:

- Su héroe se curará del todo y se liberará de posibles maldiciones.
- Su héroe perderá sus habilidades originales (excepción – en una partida de dos jugadores, se le dejarán).
- Su héroe obtendrá las habilidades de todos los demás héroes que haya en el juego en ese momento – El Señor de Karak ha ido acumulando conocimientos y habilidades a lo largo de su vida.

Las reglas serán las mismas para el Señor de Karak que para el resto de héroes. Es decir, tendrá 4 pasos de desplazamiento por turno, deberá descubrir estancias, luchar contra monstruos, podrá coleccionar y utilizar objetos, así como ser maldecido. El objetivo del Señor de Karak será reunir el máximo número de tesoros. El juego seguirá terminando con la derrota del dragón.



EJEMPLO

Juegan 4 jugadores, los cuales jugarán con una Vidente, una Ladrona, un Guerrero y un Bárbaro.

A: Al Bárbaro no le está yendo muy bien y, cuando se descubre la quinta cámara del Señor de Karak, no tiene ningún tesoro ni arma. Entonces, el *espíritu del Señor de Karak* se apodera de él. En su turno descubre una estancia. Como en el juego hay una Vidente y él tiene sus habilidades, puede sacar del saco dos fichas y elegir la que más le convenga.

B: Como además el Señor de Karak también tiene las habilidades de la Ladrona, decide entonces escabullirse entre los monstruos y seguir descubriendo estancias. La siguiente casilla que descubre es también una estancia. Vuelve a sacar del saco dos fichas y, en esta ocasión, una de ellas es un ESQUELETO CON UNA LLAVE.

C: La coloca en la casilla de catacumbas y decide luchar contra el ESQUELETO. Tira los dados para luchar contra el monstruo. En los dados le salen dos unos. Como en el juego hay un Guerrero, también posee sus habilidades.

D: Por eso, puede tirar los dados por segunda vez. La suma total de su tirada en esta ocasión es 8, pero no tiene ningún *arma* ni *hechizo* de ataque. No obstante, en el juego también hay una Ladrona y él tiene sus habilidades, por eso gana el combate a pesar de quedar empate. En consecuencia, derrota al ESQUELETO CON LA LLAVE y se lleva la llave. Y con esto termina su turno.



Autores: Petr Mikša y Roman Hladík; ilustraciones: Roman Hladík; DTP: Marek Píza y Michal Pechl; producción: David Rozsival. Queremos dar las gracias a los miembros Albi del club de jugadores de juegos de mesa por probar el juego: Bečvochovo hráčské doupě, Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí doupě y otra larga lista de testers!

Albi