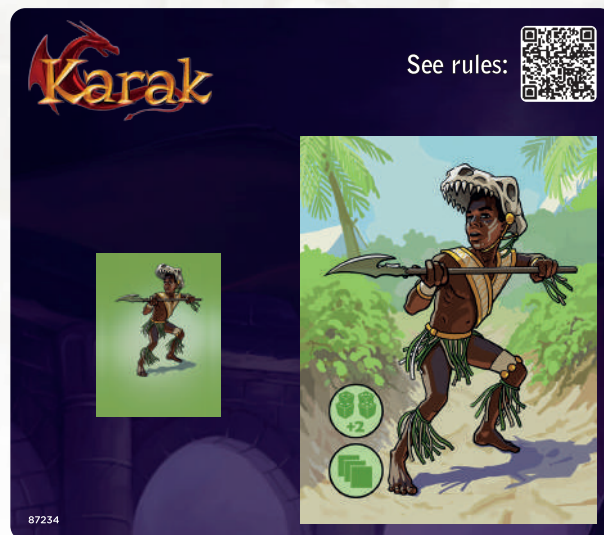




Karak



DARIUS – PRŮZKUMNÍK (VERZE PRO KARAK)

DARIUS JE MLADÝ BOJOVNÍK DIVOKÉHO KMENE Z DALEKÉ DŽUNGLE. DO HLUBIN HRADU KARAK SE VYDAL, ABY SLOŽIL KMENOVOU ZKOUŠKU DOSPĚLOSTI, KTERÁ PROKÁŽE, ZDA JE HODNÝ TITULU VÁLEČNÍKA. POUZE POKUD V TÉTO ZKOUŠCE USPĚJE A TÍM POTVRDÍ, ŽE DOVEDE ČELIT TĚŽKÝM VÝZVÁM, BUDE SE MOCI HRDĚ POSTAVIT PO BOK UCTÍVANÝCH VÁLEČNÍKŮ.

SCHOPNOSTI:



Kritický úder: Pokud mu při boji na kostkách padnou dvě stejná, nebo dvě po sobě následující čísla, přičte si k výsledku hodů +2.

Příklad: Padnou-li mu na kostkách 3 a 3, celková síla útoku činí $3+3+2=8$; padnou-li mu čísla 4 a 5, celková síla útoku činí $4+5+2=11$.



Průzkum: Darius si může namísto jednoho kroku pohybu vzít jednu destičku katakomby do své osobní zásoby, aniž by ostatním hráčům ukázal, co se na destičce nachází. V zásobě může mít až 3 kartičky katakomb. Při vstupu do neobjevené oblasti poté může buď otočit kartičku z hromádky podle běžných pravidel, nebo místo ní umístí některou z destiček ze své osobní zásoby. **POZOR:** Jakmile dojdou všechny destičky katakomb na připravených hromádkách, mohou ostatní hráči umístit kartičky z Dariovy osobní zásoby (aniž by se předem dívali na jejich lícovou stranu).

DARIUS – THE SCOUT (KARAK VERSION)

DARIUS IS A YOUNG WARRIOR, BELONGING TO A FIERCE TRIBE FROM A DISTANT JUNGLE. HE HAS JOURNEYED TO THE DEPTHS OF KARAK CASTLE TO TAKE THE TRIBE'S COMING-OF-AGE TEST, WHICH WILL PROVE IF HE IS WORTHY TO BE CALLED A WARRIOR. ONLY IF HE SUCCEEDS IN THIS TEST AND PROVES THAT HE CAN FACE TOUGH CHALLENGES WILL HE BE ABLE TO STAND PROUDLY ALONGSIDE THE MOST REVERED WARRIORS.

ABILITIES:



Critical Hit: If he rolls two equal or two consecutive numbers on his dice during combat, he adds +2 to the result of the roll.

Example: If he rolls a 3 and a 3 on the dice, his total attack power is $3+3+2=8$; if he rolls a 4 and a 5, his total attack power is $4+5+2=11$.



Exploration: Instead of taking one movement step, Darius may take one catacomb tile for his personal supply without showing the other players what is on the tile. He may have up to 3 catacomb tiles in his supply. When entering an undiscovered area, he may then either add a tile from the common supply according to the normal rules or use one of the tiles from his personal supply in its place. **NOTE:** Once all the catacomb tiles from the common supply are gone, other players may place tiles from Darius' personal supply (without looking at the face of the tiles first).



DARIUS – DER KUNDSCHAFTER (KARAK VERSION)

DARIUS IST EIN JUNGER KRIEGER EINES WILDEN STAMMES AUS EINEM FERNEN Dschungel. ER IST IN DIE TIEFEN DER BURG KARAK AUFGEBROCHEN, UM DIE INITIATION SEINES STAMMES ABZULEGEN, DIE BEWEISEN SOLL, DASS ER DEN TITEL EINES KRIEGER TRAGEN DARF. NUR WENN ER DIESE PRÜFUNG BESTEHT UND BEWEIST, DASS ER SICH HARTEN HERAUSFORDERUNGEN STELLEN KANN, WIRD ER SICH STOLZ NEBEN DIE ANGESEHENSTEN KRIEGER EINREIHEN DÜRFEN.

FÄHIGKEITEN:



Kritischer Treffer: Wenn er während des Kampfes zwei gleiche oder zwei aufeinanderfolgende Zahlen würfelt, addiert er +2 zum Ergebnis des Wurfs.

Beispiel: Wenn er eine 3 und eine 3 würfelt, ist seine gesamte Angriffsstärke $3+3+2=8$; wenn er eine 4 und eine 5 würfelt, ist seine gesamte Angriffsstärke $4+5+2=11$.



Erkunden: Anstatt einen Bewegungsschritt zu machen, darf Darius ein Katakomben-Plättchen für seinen persönlichen Vorrat nehmen, ohne den anderen Spielern zu zeigen, was darauf ist. Er darf bis zu 3 Katakomben-Plättchen in seinem Vorrat haben. Wenn er ein unerforschtes Gebiet betritt, kann er entweder ein Plättchen vom allgemeinen Vorrat nach den normalen Regeln anlegen oder stattdessen eines der Plättchen aus seinem persönlichen Vorrat nutzen. **HINWEIS:** Sobald alle Katakomben-Plättchen vom allgemeinen Vorrat aufgebraucht sind, dürfen die anderen Spieler Plättchen aus dem persönlichen Vorrat von Darius ablegen (ohne sich die Vorderseite der Plättchen vorher anzusehen).



DARIUS – PRIESKUMNÍK (VERZIA PRE KARAK)

DARIUS JE MLADÝ BOJOVNÍK DIVOKÉHO KMEŇA Z ĎALEKEJ DŽUNGLE. DO HLBÍN HRADU KARAK SA VYDAL, ABY ZLOŽIL KMEŇOVÚ SKÚŠKU DOSPELOSTI, KTORÁ DOKÁŽE, ČI JE HODNÝ TITULU BOJOVNÍKA. AK V TEJTO SKÚŠKE USPEJE A PREUKÁŽE, ŽE ZVLÁDNE ČELIŤ ŤAŽKÝM VÝZVAM, BUDE SA MÔČŤ HRDO POSTAVIŤ PO BOKU UCTIEVANÝCH BOJOVNÍKOV.

SCHOPNOSTI:



Kritický úder: ak mu pri boji na kockách padnú dve rovnaké čísla alebo dve po sebe nasledujúce čísla, k výsledku hodu si pripočíta +2.

Príklad: Ak mu na kockách padnú čísla 3 a 3, celková sila útoku bude $3 + 3 + 2 = 8$. Ak mu padnú čísla 4 a 5, celková sila útoku bude $4 + 5 + 2 = 11$.



Prieskum: Darius si môže namiesto jedného kroku pohybu vziať jednu doštičku katakomby do svojej osobnej zásoby bez toho, aby ostatným hráčom ukázal, čo sa na doštičke nachádza. V zásobe môže mať až 3 kartičky katakomb. Pri vstupe do neobjavenej oblasti potom môže buď otočiť kartičku z kôpky podľa bežných pravidiel, alebo namiesto nej umiestniť niektorú z doštičiek zo svojej osobnej zásoby. **POZOR:** Len čo sa minú všetky doštičky katakomb na pripravených kôpkach, ostatní hráči môžu umiestňovať kartičky z Dariovej osobnej zásoby (bez toho, aby sa predtým pozreli na ich lícovú stranu).



DARIUS - L'ÉCLAIREUR (VERSION KARAK)

DARIUS EST UN JEUNE GUERRIER D'UNE TRIBU FÉROCE D'UNE JUNGLE LOINTAINE. IL S'EST RENDU DANS LES PROFONDEURS DU CHÂTEAU DE KARAK POUR PASSER L'ÉPREUVE DE PASSAGE À L'ÂGE ADULTE DE LA TRIBU, QUI DÉTERMINERA S'IL EST DIGNE DU TITRE DE GUERRIER. CE N'EST QUE S'IL RÉUSSIT CETTE ÉPREUVE ET PROUVE QU'IL EST CAPABLE DE RELEVER DES DÉFIS DIFFICILES QU'IL POURRA SE TENIR FIÈREMENT AUX CÔTÉS DES GUERRIERS LES PLUS VÉNÉRÉS.

CAPACITÉS :



Coup critique: S'il obtient deux nombres égaux ou deux nombres consécutifs sur ses dés pendant le combat, il ajoute +2 au résultat du jet.

Exemple : s'il obtient un 3 et un 3 sur le dé, sa puissance d'attaque totale est de $3+3+2=8$; s'il obtient un 4 et un 5, sa puissance d'attaque totale est de $4+5+2=11$.



Exploration: Au lieu de faire une action de déplacement, Darius peut prendre une tuile catacombe pour sa réserve personnelle sans montrer aux autres joueurs ce qu'il y a sur la tuile. Il peut posséder jusqu'à 3 tuiles catacombes dans sa réserve. Lorsqu'il entre dans une zone non découverte, il peut alors soit ajouter une tuile de la pile commune selon les règles normales, soit placer à la place une des tuiles de sa réserve personnelle. **REMARQUE:** une fois que toutes les tuiles Catacombes des piles communes ont disparu, les autres joueurs peuvent placer des tuiles de la réserve personnelle de Darius (sans regarder la face des tuiles au préalable).



DARIUS – ZWIADOWCA (WERSJA DO GRY KARAK)

DARIUS TO MŁODY WOJOWNIK DZIELNEGO PLEMENIA Z ODLEGŁEJ DŻUNGLI. WYRUSZYŁ DO PODZIEMI ZAMKU KARAK, ABY PRZEJŚĆ RYTUALNY SPRAWDZIAN DOJRZAŁOŚCI I POKAZAĆ, ŻE GODZIEN JEST NOSIĆ MIANO WOJOWNIKA. JEŚLI SPROSTA TEMU ZADANIU, UDOWODNI, IŻ JEST W STANIE STAWIĆ CZOŁA NAJTRUDNIEJSZYM WYZWANIOM I DANE MU BĘDZIE Z DUMĄ STANĄĆ DO WALKI RAMIĘ W RAMIĘ Z INNYMI UZNANYMI BOHATERAMI.

UMIĘTNOŚCI:



Trafienie krytyczne: Jeśli w czasie walki Darius wyrzuci na swoich kościach dwie takie same lub następujące po sobie wartości, do uzyskanego wyniku dodaje 2.

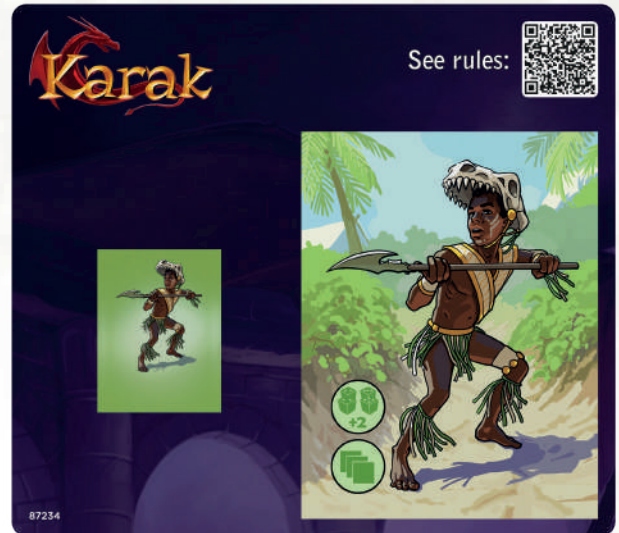
Przykład: jeśli Darius wyrzuci na kościach 3 i 3, siła jego ataku wyniesie $3 + 3 + 2 = 8$. Jeśli wyrzuci 4 i 5, siła jego ataku wyniesie $4 + 5 + 2 = 11$.



Badanie terenu: Zamiast wykorzystywać 1 ruch, Darius może wziąć 1 płytkę podziemi do osobistej puli bez ujawniania jej przeciwnikom (ale sam może ją podejrzeć). W osobistej puli może mieć nie więcej niż 3 płytki podziemi. Kiedy Darius wchodzi do nieodkrytej strefy, wówczas może wylosować 1 płytkę z woreczka zgodnie z normalnymi zasadami albo może zamiast tego dołożyć jedną z płytek z osobistej puli. **UWAGA:** Jeśli w woreczku nie będzie już żadnych płytek podziemi, inni gracze mogą dokładać do planszy płytki z puli Darius (ale nie mogą ich wcześniej podglądać).



Karak



Darius, a felderítő (Karak verzió)

DARIUS egy távoli dzsungel vad törzsének fiatal harcosa. Azért utazott a Karak-kastély mélyére, hogy a felnőtté válás beavatási szertartásának sikeres teljesítésével méltóvá váljon arra, hogy igazi harcosnak nevezhesse magát. Csak akkor állhat törzse nagyra becsült tagjai mellé, ha sikerrel teljesíti ezt a próbát és bizonyítja, hogy a legkeményebb kihívásokkal is bátran szembenéz.

Képességek:



Kritikus találat: Ha a harc során a dobókockáival két ugyanolyan vagy két egymást követő értéket dob, akkor a dobás összértékét 2-vel növeli.

Példa: Ha két 3-ast dob a dobókockákkal, a támadásának $3+3+2=8$ az értéke, ha pedig 4-est és 5-öst dob, akkor $4+5+2=11$ a támadás értéke.



Felderítés: Ahelyett, hogy egyet mozogna (tehát lemond egy lépéséről), Darius a saját készletébe tehet egy térképlapkát, anélkül, hogy a többi játékosnak megmutatná, mi van azon. Legfeljebb 3 térképlapkája lehet a saját készletében. Amikor fel nem fedezett területre mozog, a megszokott módon húzhat egy térképlapkát a közös készletből, de ehelyett az egyik, saját készletében lévő lapkát is használhatja. **MEGJEGYZÉS:** Ha az összes térképlapka elfogy a közös készletből, a többi játékos rakhat le lapkát Darius saját készletéből (anélkül, hogy a húzás előtt megnéznék, mi van a lapkán).