

Карак 2: Империя

Борьба за судьбу человечества, кажется, бесконечна. Армии добра и зла ведут тяжелые сражения по всей земле, но в воздухе витает надежда, что добро восторжествует. Однако у сил зла есть еще один грязный трюк в запасе. В земле открывается огромная трещина, и из нее появляется новая гигантская армия Темного Генерала. Герои, несмотря на взаимную вражду, спешат на помощь, чтобы предотвратить этот неожиданный удар из глубин земли. Однако, чтобы иметь хоть какую-то надежду на победу, герои должны выбрать лидера, который займет трон правителя Карака, и объединить силы добра. Пусть это будет тот, кто больше всего отличится в битве против армии монстров!

Карак 2: Империя— это дополнение к настольной приключенческой игре Карак 2. Дополнение содержит 5 новых героев, 8 новых тайлов ландшафта, 4 новых жетона монстров, новые правила для сражений между игроками и новый игровой режим, в котором игроки могут занять трон правителя Карака.

Цель игры

Цель игры остается такой же, как в базовой игре, поэтому, победителем игры по-прежнему становится игрок, который соберёт наибольшее количество Камней Души армии тьмы к концу игры.

Изменения в подготовке к игре

1. Замешайте новые тайлы ландшафта в соответствующие колоды тайлов ландшафта из базовой игры.
2. Добавьте в мешочек с жетонами монстров из базовой игры новые жетоны монстров.
3. Рядом с мешочком с жетонами монстров поместите кубик Повелителя Времени, кубик Императорской Гвардии и жетон Императорской Короны.
4. При выборе Героев добавьте карты Героев из этого дополнения к картам базовой игры.

Компоненты



1. 5 картонных стендов героев и 5 пластиковых подставок для них
2. 8 тайлов ландшафта: 4 тайла ландшафта первого уровня (1х Пещера гоблинов, 1х Рудники камнеедов, 2х Разлом) и 4 тайла ландшафта второго уровня (2х Разлом, 1х Лес/Скалы, 1х Ферма/Скалы)
3. 5 карт героев
4. 5 жетонов городов (по 1 для каждого героя)

5. 5 больших кубиков (по 1 для каждого героя)
6. 1 жетон Императорской короны
7. Правила игры на английском, французском и немецком языках
8. 1 малый кубик Императорской гвардии
9. 1 малый кубик Повелителя времени
10. 3 жетона армий монстров (1х Повелитель времени, 3х Призраки)

Новые тайлы ландшафта

В этом дополнении добавляется 3 новых вида тайлов ландшафта. Внимание! При входе на любой из новых тайлов ландшафта (Пещера гоблинов, Рудники камнеедов, Разлом) НЕ вытягивайте жетоны армий монстров из мешка!

Пещера гоблинов и Рудники камнеедов



При входе на этот тайл ландшафта Герой должен сразиться с бандой гоблинов или группой камнеедов, обитающих здесь.

После победы над гоблинами игрок берёт 1 жетон еды и 1 жетон дерева из общего запаса. Банда гоблинов имеет силу 1, и за её победу игрок может повысить свой уровень славы до 1, как и при победе над армией монстров силой 1.

После победы над камнеедами игрок берёт 1 жетон камня из общего запаса. Группа камнеедов имеет силу 2, и за её победу игрок может повысить свой уровень славы до 2, как и при победе над армией монстров силой 2.

После битвы с гоблинами или камнеедами ход игрока автоматически заканчивается, как и после обычной битвы.

Если Герой проигрывает, он должен вернуться обратно на тайл, с которого пришёл.

Если Герой побеждает обитателей тайла и остаётся стоять на этом тайле ландшафта, другие Герои могут свободно проходить через этот тайл. Однако, как только на тайле не останется Героев, из укрытия появится новая банда врагов и вновь займёт тайл. Следующий Герой, который войдёт на этот тайл, должен будет снова победить их. Герои могут использовать свои способности в бою с гоблинами и камнеедами (например, Разведчик автоматически побеждает в бою против банды гоблинов).

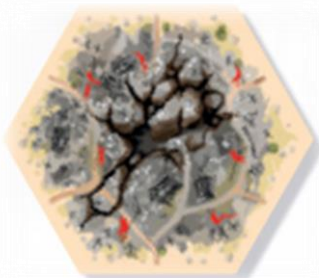
Примечание: На этих тайлах ландшафта нельзя выполнять действие «Сбор ресурсов». Игрок получает ресурсы только за победу над обитателями тайла.

Примечание: Игроки не могут строить города на этих тайлах ландшафта.



Пример: Лорд Ксанрос входит на тайл ландшафта «Пещера гоблинов» (1). Он побеждает в битве и получает 1 жетон еды и 1 жетон дерева (2). Затем на этот тайл входит Кирима (3). Она не сражается, потому что Ксанрос уже находится на тайле. В следующем ходу оба Героя покидают тайл (4), а затем Эльспет входит на него (5). Так как тайл пуст, она должна снова сражаться с гоблинами.

Разлом



Этот тайл ландшафта представляет собой разлом, из которого вырвалась часть армии Тёмного Генерала, пробившая путь к поверхности, дабы истребить человечество. Все Герои должны немедленно броситься к разлому и сражаться изо всех сил, чтобы отразить атаку и закрыть Разлом.

При открытии этого тайла ландшафта немедленно переместите на него всех Героев. Каждый Герой должен сразиться с исчадиями тьмы, используя свой кубик Героя и любое количество кубиков отрядов в своей армии.

Герой с наибольшей силой атаки в этой битве получает Императорскую Корону и становится Императором (см. объяснение ниже).

Если несколько Героев имеют одинаковую наибольшую силу атаки, соответствующие игроки перебрасывают свои кубики Героя. К полученному на кубике Героя значению прибавляют результат, выпавший на кубиках отрядов в предыдущем броске. Игроки перебрасывают кубик Героя до тех пор, пока не будет определён победитель.

Особые способности Героев могут применяться так же, как и в битве с армией монстров.

Примечание: Эта битва НЕ активирует эффекты Чумы и Страданий!

Внимание! В этой битве Отряды могут погибнуть, как и в сражениях с армиями монстров или в сражениях героев друг против друга. Также, герои могут быть ранены (только в результате первого броска кубиков).

Новые жетоны монстров

Призраки



Эхо давно минувших времён... Когда-то они были частью народа, бросившего вызов Тёмному Генералу. В наказание все они были истреблены — кроме одного, волшебника, известного как Повелитель Времени. Призраки — результат его частично успешных попыток вернуть свой народ из небытия — ни живые, ни мёртвые, ни материальные, ни призрачные. Просто сбитые с толку и злые.

Благословение



Подобно другим заклинаниям, Благословение должно быть сброшено после использования.

Вы можете применить заклинание Благословения в любой момент своего хода и немедленно получить один кубик Отряда (если позволяет ваш уровень славы) из общего запаса.

Кроме того, если вы примените заклинание сразу после битвы, вы можете отменить эффект всех выпавших символов черепа, предотвратив все ранения Героя и гибель Отрядов в этой битве. В этом случае, вы тоже получаете кубик Отряда (если позволяет ваш уровень славы).

Примечание: Благословение не защищает от обязательного дополнительного ранения в битве с Тёмным Генералом.

Примечание: Если в бою на кубике Героя выпадает символ двух черепов, и вы используете заклинание Благословения, Герой не теряет жизнь, но вы всё равно должны применить правила Чумы и Страданий.

Повелитель Времени



Древние легенды рассказывают о волшебнике, настолько могущественном, что он мог управлять самым временем. И о великой битве между ним и Тёмным Генералом, которая привела к уничтожению его народа и его собственному падению в когти зла. Он ужасный враг, но, если освободить его от чар Тёмного Генерала, он, в свою очередь, может стать ценным союзником. Однако

помните, его привязанности переменчивы.

Кристалл Повелителя Времени



После победы над Повелителем Времени и разрушения кристалла, который заставлял его служить тьме, Повелитель Времени присоединяется к армии Героя. Таким образом игрок получает кубик Повелителя Времени. Этот кубик не учитывается в лимите кубиков, определяемом уровнем славы Героя. Кубик Повелителя Времени содержит 2 новых символа.



Петля времени: Если игрок выбросит этот символ на кубике Повелителя Времени, он может взять любое количество кубиков (Героя и отрядов) из своей армии и перебросить их.



Предательство: Если игрок выбросит этот символ на кубике Повелителя Времени, он должен немедленно передать кубик Повелителя Времени другому игроку по своему выбору.

Император

Когда Герои впервые встречаются в битве, чтобы закрыть Разлом, игрок с наибольшей силой в этой битве становится Императором.

Император получает жетон Императорской короны, кубик Императорской гвардии и берёт по 1 жетону ресурса каждого типа из общего запаса.

Остальные игроки с этого момента становятся его вассалами.

С этого момента для Императора и вассалов действуют немного изменённые правила при выполнении действий «Строительство» (включая Строительство города) и «Набор отрядов». Кроме того, владелец Императорской короны в конце игры добавляет 2 победных очка к своему счёту.

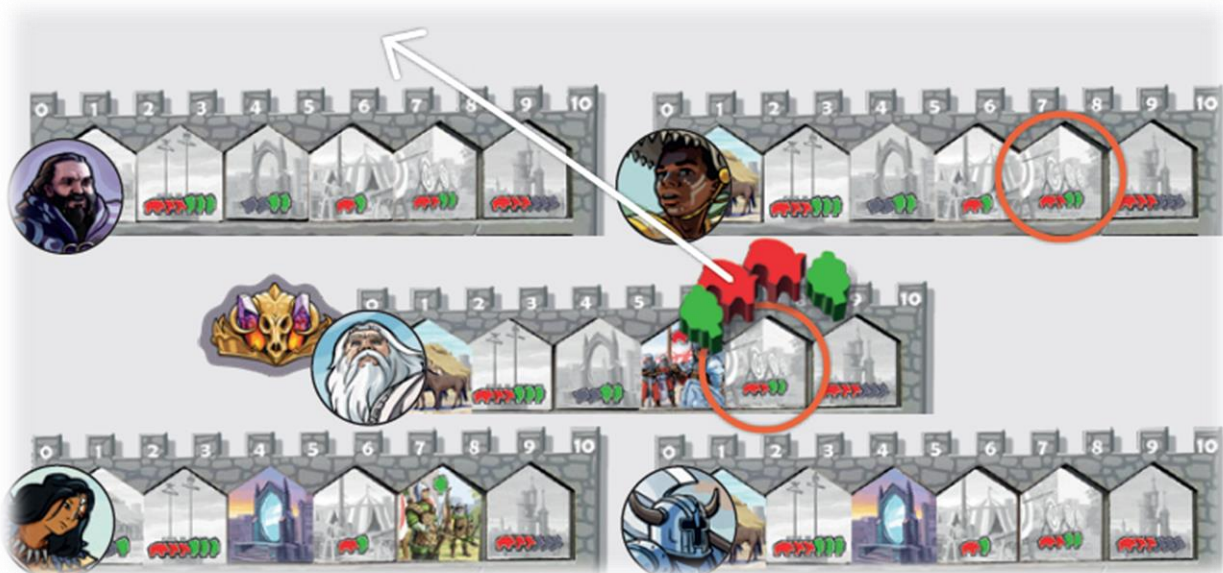
Изменения правил: Действие «Строительство»

Император заботится о процветании всей своей Империи, поэтому, когда он строит здание в своём городе, он также бесплатно строит такое же здание в городе другого игрока по своему выбору. Он может выбрать только того игрока, у который уже есть город. В то же время, он должен выбрать игрока, который ещё не построил соответствующее здание. Если такого игрока в игре нет, этот эффект не применяется.

Каждый раз, когда вассал выполняет действие «Строительство», он должен отдать Императору один ресурс на свой выбор из своего запаса в качестве налога. Даже если он строит несколько зданий одновременно в одном действии «Строительство», он платит только один ресурс в качестве налога.

Примечание: Налог должен быть уплачен и за строительство самого города!

Предупреждение: Если у Героя нет ресурсов для уплаты налога, он не может выполнить действие «Строительство» или «Строительство города»!



Пример 1: Аргентус является Императором и строит тир в своём городе. Поэтому он должен построить тир для другого игрока. У Таи уже есть тир, а лорд Ксанрос ещё не построил город, поэтому единственный выбор — это Хоран и Дариус. Аргентус выбирает Дариуса и бесплатно строит тир в городе Дариуса.



Пример 2: Хоран решает использовать действие «Строительство», чтобы построить военный лагерь и башню магов. Он должен отдать ещё один ресурс Аргентусу, владеющему Императорской короной, в дополнение к стоимости строительства зданий. Таким образом, он платит в общий запас в общей сложности 4 жетона еды, 3 жетона камня и 1 жетон дерева, плюс ещё один ресурс (он выбирает дерево) Императору в качестве налога.

Изменения правил: Действие «Набор отрядов»

Император возглавляет борьбу с Тёмным Генералом и следит за тем, чтобы армии его вассалов были достаточно сильны. Когда он выполняет действие «Набор отрядов», он также бесплатно нанимает из общего запаса отряд другому игроку по своему выбору. При этом он может нанять только отряд того же типа, который он сам нанял при выполнении действия «Набор отрядов». Император должен соблюдать ограничения,

налагаемые уровнем славы Героя, и должен выбрать Героя, у которого уровень славы позволяет добавить ещё один отряд в свою армию. Если такого Героя в игре нет, этот эффект не применяется.

Примечание: Император не может забрать все оставшиеся отряды из запаса, если это приведёт к тому, что не останется отрядов для передачи другому игроку.

Каждый раз, когда вассал выполняет действие «Набор отрядов», он должен отдать Императору один ресурс на свой выбор из своего запаса в качестве налога, так же, как и при действии «Строительство». Даже если несколько отрядов набираются одновременно в одном действии «Набор отрядов», вассал в качестве налога платит только один ресурс.



Пример: Аргентус, который в данный момент является Императором, выполняет действие «Набор отрядов». Он нанимает двух Рыцарей и одного Лучника — последнего в общем запасе. Затем он должен передать Рыцаря из общего запаса другому игроку, так как Лучников больше нет, а Магов он не нанимал и, поэтому, не может их передать другому игроку. И у Таи, и у Дариуса уже максимальное количество кубиков в армии, определяемое их уровнем славы. Таким образом, у Аргентуса есть выбор между Хораном и лордом Ксанросом, и по тактическим соображениям он решает передать кубик Рыцаря лорду Ксанросу.

Кубик Императорской стражи



Император добавляет кубик Императорской стражи в свою армию. Кубик Императорской стражи не учитывается в лимите количества кубиков в армии Героя, установленном уровнем славы. Кубик Императорской стражи содержит один новый символ щита.



Щит: Если на кубике Императорской стражи выпадает символ щита, игрок может игнорировать один из символов черепа, выпавших на одном из любых других кубиков. Таким образом, он может спасти жизнь Героя или одного из его отрядов.

Захват короны

Как только во время игры появляется новый Разлом, Герои снова перемещаются к нему, и в тяжелой битве с силами тьмы определяется новый Император – сильнейший воин, тот кто смог запечатать разлом. После каждой из таких битв проводится оценка того, кто стал новым Императором, и этот игрок получает все соответствующие императорские привилегии, т. е. жетон Короны, кубик Императорской Гвардии и 1 жетон ресурса каждого типа (если доступен).

Любой игрок может в любое время своего хода бросить вызов Императору и сразиться с ним за Корону.

Чтобы атаковать Императора, герой, который хочет бросить ему вызов должен находиться на одном тайле с Императором. Битва завершает ход игрока, так же, как и битва с армией монстров. Однако, если атакующий герой побежден он не возвращается на тайл ландшафта, с которого пришел, а остается на тайле с Императором. Битва с Императором происходит аналогично битве с армией монстров. Атакующий герой, бросает кубики первым. Он должен использовать кубик Героя и любое количество кубиков армий (можно вообще не использовать кубики армий). После броска кубиков, к силе атаки, полученной с кубиков, герой прибавляет силу своего оружия и может, при желании, прибавить силу своих атакующих заклинаний.

Затем, свои кубики бросает Император. Он, как и атакующий, должен использовать кубик Героя и любое количество кубиков армий (можно вообще не использовать кубики армий). Император также прибавляет к силе атаки, выпавшей на кубиках, силу своего оружия и, по желанию, силу своих атакующих заклинаний.

В бою между героями эффекты Чумы и Страданий применяются в соответствии с обычными правилами, сразу после броска – как после броска атакующего, так и после броска защищающегося.



Пример: Таи перемещается на жетон с Императором — Аргентусом (1) — и атакует его. В её распоряжении 2 отряда Рыцарей и 2 отряда Лучников. Она вооружена мечом и обладает одним заклинанием Огненный шар. Она решает бросить все кубики. На кубике Героя выпадают два черепа, на одном кубике Рыцаря — череп, а на каждом из оставшихся кубиков — по одному мечу (2). Тая немедленно применяет эффекты Чумы и Страданий, теряет две жизни (3) и сбрасывает кубик Рыцаря, на котором выпал череп (4). Затем она добавляет силу от экипированного меча. Тая решает не применять заклинание, так как не хочет его терять. Таким образом, её общая сила атаки равна 4. Затем кубики бросает Аргентус. У него также есть меч и заклинание Огненный шар. В его армии есть два кубика Магов и один кубик Рыцаря. Он знает, что ему нужно выбросить как минимум три меча, и решает не использовать один кубик Мага. Поэтому, он бросает кубик Героя, один кубик Мага, один кубик Рыцаря и кубик Императорской стражи (5). Но ему не везёт — он выбрасывает только один меч на кубике Рыцаря. На кубике Героя и кубике Мага выпадает по черепу, а на кубике Императорской стражи выпадает символ щита, который Аргентус использует, чтобы предотвратить сброс кубика Мага (6). Но даже если бы он использовал свою способность «Магическая концентрация», он не смог бы победить (Таи выигрывает при ничьей, как атакующий герой). Победителем становится Таи, которая, таким образом, забирает у Аргентуса жетон Императорской короны, кубик Императорской стражи (7), а также получает по 1 жетону ресурса каждого типа из общего запаса (8). Ход Таи заканчивается, и оба героя остаются на жетоне ландшафта, где произошла битва.

Примечание: Если сила атакующего и защитника равны, побеждает атакующий!

Примечание: Герои используют свои способности так, как если бы они сражались с армией монстров (однако вражеский Герой не считается армией монстров). Таким образом, могут использоваться способности Воина «Военная стратегия» и «Грабеж», Чернокнижника «Некромантия» и «Собиратель душ», Воительницы «Боевое мастерство», Волшебника «Магическое сродство», Варвара «Берсерк» и «Твёрдая кожа», а также Самурая «Стратегические позиции».

Новые герои

Адерин — Воровка



Тень промелькнула сквозь лес, едва заметная и смертоносная. Это была АДЕРИН на своей пантере, готовящая засаду на вражеский отряд. Вернувшись из подземелий замка Карак, она, поначалу, воссоединилась со своей старой бандой мародёров и подумывала укрыться в глуши в ожидании, пока другие герои одолеют зло. Но, хотя она не всегда действует честно, в её груди бьётся сердце героя, и через несколько дней затворничества она отправилась помогать силам Добра. И кто знает, возможно, по пути она наткнётся на какие-нибудь сокровища.

Верховая езда: Пантера

Повстанцы:



Адерин встречается со своей бандой грабителей среди бела дня, и они помогают ей на пути к победе. Она может нанимать Рыцарей на всех лесных тайлах ландшафта, заплатив 2 еды и взяв один кубик Рыцаря. Адерин не нужно строить город или здание военного лагеря, чтобы выполнить это особое действие. Это действие можно использовать только один раз за ход. Это действие не считается действием «Набор отрядов» для целей других эффектов.

Скрытность:



Пантера позволяет Адерин проходить сквозь вражеские ряды, не вступая с ними в бой. Это позволяет ей свободно пересекать тайлы ландшафта, на которых стоят армии монстров, не сражаясь с ними. Единственное исключение — армия Тёмного Генерала — она не может избежать битвы с ним. Если Адерин входит на тайл с армией монстров и решает не сражаться с ними, то ее ход может продолжиться. В противном случае, после сражения, ее ход сразу же завершается.

Аргентус — Волшебник



Выжив в катакомбах Карака, АРГЕНТУС преодолел долгий путь с целью добраться до своего магического ордена. Он верил, что свидетельства страданий, перенесённых им в тёмных, жутких коридорах, и доказательства существования зла в подземельях замка убедят орден, что необходимы безотлагательные действия против новой угрозы. Однако Совет Волшебников далёк от проблем простых людей, и было решено, что лучше подождать и пока не вмешиваться в конфликт. Однако, Аргентус, что ситуация гораздо серьёзнее, чем признаёт совет, и что он должен вступить в бой на стороне Света, даже если это будет стоить ему жизни.

Верховая езда: Белый лев

Магическая концентрация:



Волшебник значительно улучшил свои наступательные магические способности. В бою он может использовать заклинание Огненный шар, не сбрасывая жетон заклинания. Кроме того, он может сбросить жетон заклинание Огненный шар в бою, добавляя к своему броску атаки +2 силы (вместо +1). Он может использовать таким образом только одно заклинание

за ход.

Король диких земель:



Лев может напугать своим рыком армию монстров силой до 3 (в любом месте игрового поля), переместив её на любой другой тайл ландшафта на игровом поле. Однако он может переместить монстров только на тайл ландшафта, который пуст и на котором можно построить город. Эту способность можно использовать в любое время вне битвы, но только один раз за ход. Она не считается действием.

Валдук - Варвар



Суровое испытание силы и выносливости в катакомбах Карака первым отпраздновал Валдук. В эйфории победы он мало заботился о войне, бушующей снаружи. Но беззаботная и довольная жизнь не может длиться вечно во времена, когда враг стучится в ворота. Так Валдук оказался застигнут врасплох неожиданной атакой врага. Он очнулся среди руин разрушенной таверны, среди пепла и разрушений. Только сейчас он снова осознал, в чём заключается предназначение его жизни. Поэтому он приручил самого большого шерстистого носорога, которого смог найти на близлежащих равнинах, и отправился туда, где ему было самое место — на поле битвы, где земля дрожит под маршем вражеских войск и оглушительно звенят клинки.

Верховая езда: Шерстистый носорог

Берсерк:



Когда Варвар выбрасывает символ двух черепов на своём кубике Героя, он добавляет +2 к своей силе в этой битве.

Каменная кожа:



Носорог может предотвратить смертельный удар, спасая жизнь отрядов, которые в противном случае погибли бы в бою. Игрок может вычестить 1 жизнь у Варвара вместо того, чтобы сбрасывать кубик отряда. С помощью этой способности он может спасти столько отрядов от гибели, сколько жизней есть у его Героя. Таким образом, Валдук может потерять сознание, спасая свои отряды.

Кирима — Охотница на чудовищ



После победы над драконом сознание Киримы перенеслось в мир сновидений, где она снова встретила дух своей сестры, которая приветствовала её в образе Кита-Сновидения. Сёстры долго вспоминали пройденный вдвоем путь, свои приключения, жизнь на северных равнинах и времена, когда они были вместе. Однако даже в мир грёз со временем начали просачиваться признаки надвигающейся катастрофы, и от них нельзя было укрыться. Поэтому сёстрам пришлось очнуться от приятного сна, чтобы раз и навсегда изгнать зло. Вместе они могут дерзнуть на невозможное, и врагу придётся

остерегаться их гнева.

Верховая езда: Кит-Сновидение

Бросок в битву:



Кирима закалена в боях не только на негостеприимных ледяных равнинах, но и в битвах, выпавших ей на долю в подземельях Карака. Когда она атакует армию монстров, которая уже находилась на игровом поле (то есть не была только что открыта), она добавляет +1 к своей силе в этой битве.

Помощник из сна:



Реинкарнация сестры Киримы, Кит-Сновидение, позволяет ей переместиться к любому раненому герою на игровом поле. Это перемещение считается передвижением, и после этого она может выполнить любое действие на целевом жетоне ландшафта. В рамках этого перемещения она одновременно восстанавливает одну жизнь себе и герою, к которому переместилась. Эту способность можно использовать только один раз за ход.

Сайго — Самурай



В мирной деревне, на другом конце света, однажды появился демон, источающий зло. Он разорял дома, разгонял жителей и скот, уничтожал посевы. К счастью, молодой самурай по имени Сайго вовремя вернулся с охоты. Он заманил демона в ловушку, а затем выпустил в него несколько смертоносных стрел, которые смогли загнать его обратно в мир теней. Однако, глядя на разрушения, причинённые демоном, он понял, что должен отправиться в путешествие, чтобы найти место, исторгнувшее демона. Его поиски привели его в замок Карак. Так он наконец нашёл земли, где сможет снова встретиться со своим врагом и навсегда остановить его злодеяния.

Верховая езда: Антилопа

Бывалый путешественник:



Самурай — искусный лучник и великий учитель. Он может самостоятельно тренировать отряды Лучников. Сразу после постройки своего города Самурай также бесплатно строит здание тира (в рамках того же действия).

Стратегические позиции:



Самурай может один раз за битву перебросить любое количество кубиков отрядов лучников. Однако, он должен применить результаты второго броска.

Краткое изложение правил

Новые жетоны ландшафта

Пещера гоблинов: Если на этом тайле ландшафта нет другого Героя, вы должны сразу после входа на него сразиться с гоблинами. Их сила равна 1, и в случае победы вы получаете 1 жетон еды и 1 жетон дерева. Если на нем находится другой Герой, этот тайл является проходным без каких-либо эффектов.

Рудники камнеедов: Если на этом тайле ландшафта нет другого Героя, вы должны сразу после входа на него сразиться с камнеедами. Их сила равна 2, и в случае победы вы получаете 1 жетон камня. Если на нем находится другой Герой, этот тайл является проходным без каких-либо эффектов.

Разлом: Когда Разлом открывается, все Герои перемещаются на него и бросают свои кубики армии (кубик Героя и любое количество кубиков Отрядов), чтобы определить победителя (тот, кто выбросил больше всего мечей). Они могут использовать свои предметы и способности. Ранения Героев и гибель Отрядов разрешаются по обычным правилам. Победитель становится Императором.

Император

Игрок, являющийся Императором, может использовать кубик Императорской стражи, который не учитывается в лимите, установленном его уровнем славы.

Кроме того, он получает по 1 ресурсу на свой выбор каждый раз, когда один из других игроков (называемых вассалами) выполняет действие «Строительство города», «Строительство зданий» или «Набор отрядов». В то же время, каждый раз, когда Император выполняет действие «Строительство здания», он бесплатно строит такое же здание в городе другого игрока по своему выбору.

Каждый раз, когда Император выполняет действие «Набор отрядов», он бесплатно передаёт один кубик отряда того же типа, который он получил, одному игроку по своему выбору для пополнения его армии.

В момент, когда игрок становится Императором, он получает по 1 жетону ресурса каждого типа.

Игрок может стать Императором, либо победив текущего Императора в бою, либо выиграв битву после открытия Разлома.

Другой Герой может атаковать Императора, чтобы захватить его корону. В таком случае сначала атакующий бросает свои кубики, затем Император. Игроки должны использовать свой кубик Героя и могут использовать любое количество своих кубиков Отрядов. Они могут использовать свои предметы и способности. Герой с большей силой в бою становится победителем; в случае ничьей побеждает атакующий.

Способности Героев

Адерин — Воровка: Один раз за ход, потратив действие и заплатив 2 еды, она может нанять один отряд Рыцарей на тайлах лесных ландшафтов. Ей не нужно сражаться с

армиями монстров, и она может проходить через их жетоны, исключая Темного генерала.

Аргентус — Волшебник: Он может не сбрасывать заклинание Огненный шар после использования или может сбросить его один раз за бой, чтобы получить +2 к своей атаке. Один раз за ход он может переместить одну армию монстров на игровом поле на подходящий пустой тайл по своему выбору.

Валдук — Варвар: Если на его кубике Героя выпадает символ двух черепов, он получает +2 к атаке. Он может терять жизни вместо того, чтобы сбрасывать кубики отрядов в бою.

Кирима — Охотница на чудовищ: Когда она атакует армию монстров, которая не была только что обнаружена, она получает +1 к атаке. Она может один раз за ход телепортироваться к другому Герою, восстанавливая по одной жизни себе и ему. Это действие считается передвижением.

Сайго — Самурай: Когда он строит город, он автоматически бесплатно строит тир. Может один раз за битву перебросить любое количество кубиков отрядов Лучников.