

RUNEBOUND®



ZASADY WPROWADZAJĄCE

RUNEBOUND®

WSTĘP

Runebound to gra przygodowa osadzona w krainie Terrinoth. To niebezpieczne miejsce jest domem potężnych czarodziei, silnych wojowników oraz szlachetnych możnowładców. Jednak tylko najwspanialszy bohater stanie się legendą i będzie żył po wsze czasy w sercach i umysłach mieszkańców Terrinoth.

OMÓWIENIE GRY

Każdy gracz prowadzi bohatera, który podejmuje się epickich wypraw, poszukuje bezcennych artefaktów oraz walczy z przerażającymi potworami. Bohaterowie rozpoczynają grę bez zasobów i z niewielką ilością złota, lecz w miarę postępu gry rosną w siłę oraz zdobywają bogactwa.

Każdy scenariusz charakteryzuje wyjątkowa fabuła oraz specjalne warunki zwycięstwa. W przypadku dwóch scenariuszy zawartych w niniejszym pudełku gracze rywalizują ze sobą, starając się jak najszybciej pokonać złoczyńcę i wygrać grę.



NIESPOKOJNA KRAINA

Nadszedł czas bohaterów.

Zrywa się zły wiatr i zaczynają nadciągać pierwsze poddmuchy, zapowiadające wszechogarniający mrok.

Za Równinami Ru powstają demoniczne siły starożytnego wroga. W Krainie Mgieł nabierają kształtu nieczne spiski nieumarłego zdrajcy. Złowieszcze istoty budzą się w głęboko ukrytych miejscach, zaś krwiożercze bestie z nienazwanej dżicy poczynają sobie tym śmieiej, im więcej liczą sobie ich rzesze.

Onegdaj tymi ziemiami władało wielkie królestwo, jednak dziś pozostało zaledwie kilka rozrzuconych baronii, niechętnie stawiających opór piekielnym siłom, które – gdyby tylko im pozwolić – startyby z powierzchni ziemi potomków dawnych królów.

Terrinoth to kraina gęstych lasów i rozległych równin – miejsce, gdzie majestatyczne góry dają początek wielkim rzekom, a pośród swych zboczy kryją zaginione doliny. W odosobnionych zakątkach wciąż trwają smagane wichrem ruiny oraz przedwieczne świątynie, przypominając o dawno utraconym przepychu.

To również kraina legend. Tutejsza ziemia pamięta przemarsze sławnych hufców i dzielne czyny. Szeptce o odwadze tych, którzy pokonali ciemność z przeszłości. Jej cicha pieśń podsycza żar nadziei w tych, którzy są gotowi zmierzyć się z wieczną nocą.

Albowiem zapomniana magia oraz zaginione dziedzictwa czekają na ponowne odkrycie przez tych, którzy są wystarczająco śmiali, aby je odszukać.

PRZYGOTOWANIE KOŚCI

W pudełku z grą *Runebound* zawarto pięć pustych kości terenu oraz jeden arkusz naklejek. Aby przygotować kości, należy odkleić naklejki z arkusza naklejek i ostrożnie nanieść je na sześć różnych ścianek każdej kości. Należy się upewnić, że każda kość posiada po jednej z sześciu różnych naklejek.

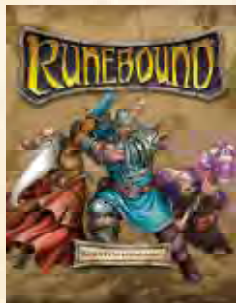


ELEMENTY GRY

1 PLANSZA



1 KOMPLETNA
KSIĘGA ZASAD



6 KART BOHATERÓW



Dwustronne

6 PLASTIKOWYCH FIGUREK



120 KART PRZYGÓD



40 kart walki



40 kart przeszukiwania



40 kart spotkania

5 KOŚCI TERENU



5 pustych kości
i 1 arkusz naklejek

27 KLEJNOTÓW PRZYGÓD



po 9 walki, przeszukiwania
i spotkania

20 KART FABUŁY



2 KARTY SCENARIUSZY



Dwustronne

60 ŻETONÓW WALKI



18 bohaterów



34 zasobów



8 wrogów

60 KART UMIEJĘTNOŚCI



60 KART ZASOBÓW



1 ŻETON CZASU



Dwustronny

2 ŻETONY
ZŁOZYŃCÓW



6 ŻETONÓW WYPRAW
FABULARNYCH



24 ŻETONY ZŁOTA



10 po „3” złota
14 po „1” złota

36 ŻETONÓW OBRAŹEN



11 po „3” obrażenia
25 po „1” obrażeniu

24 ŻETONY FABUŁY



Dwustronne

PRZYGOTOWANIE GRY

1

Należy umieścić planszę na środku obszaru gry. Gracze mogą usiąść wokół planszy w dowolnej kolejności. Należy umieścić po jednym odkrytym klejnocie przygody na każdym z pasujących heksów planszy (fioletowe to spotkania, zielone to przeszukiwanie, a pomarańczowe to walka).



2

Należy podzielić pozostałe żetony według typu i utworzyć z nich pulę żetonów.



3

Należy wybrać scenariusz. Jeśli to pierwsza rozgrywka w *Runebound*, twórcy sugerują rozegranie scenariusza „Margath powstaje”. Należy potasować odpowiednią talię fabuły (na kartach widnieje ilustracja złoczyńcy z danego scenariusza), a pozostałe karty fabuły odłożyć do pudełka.



Margath powstaje



Król umarłych



Należy przeczytać obie strony karty scenariusza i działać zgodnie ze znajdującymi się tam wskazówkami dotyczącymi przygotowania gry.

4

Należy rozdzielić sześćdziesiąt kart przygód nie należących do scenariusza na trzy talie w oparciu o ich rewersy. Należy wstawić w nie karty przygód powiązane z wybranym scenariuszem (można je rozpoznać po ilustracji złoczyńcy widocznej w prawym dolnym rogu karty), a karty przygód z drugiego scenariusza odłożyć do pudełka. Po wykonaniu tych czynności każda talia powinna składać się z 30 kart.



5

Należy losowo wybrać, kto zostanie pierwszym graczem. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara (co określa się jako porządek tury), każdy gracz wybiera bohatera.

Karta każdego bohatera jest dwustronna. Grę należy rozpocząć z widoczną stroną ze zdolnością przygotowania.

Każdy gracz otrzymuje z puli żetonów liczbę złota równą wartości swojego początkowego złota oraz żetony walki powiązane ze swoim bohaterem.



Początkowe złoto

Maksymalna wielkość ręki

Miejsce rozpoczęcia gry

Żetony walki



6

Należy potasować talię umiejętności.
W porządku tury każdy gracz dobiera liczbę kart umiejętności równą maksymalnej wielkości ręki swojego bohatera.



7

W porządku tury gracze umieszczają swoich bohaterów w wybranej przez siebie świątyni, twierdzy lub miasteczku (jak wskazano na karcie danego bohatera).



Świątynia



Twierdza



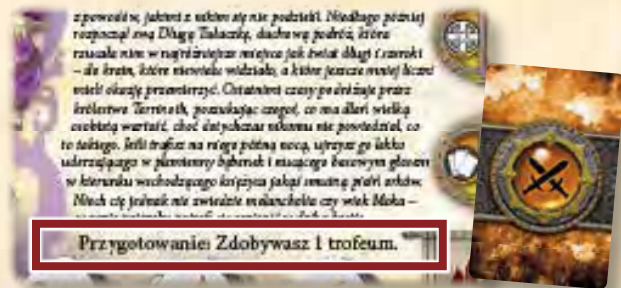
Miasteczko



8

W porządku tury gracze rozpatrują zdolność przygotowania ze swoich kart bohaterów. Następnie każdy gracz odwraca swoją kartę bohatera na drugą stronę, zawierającą specjalne zdolności oraz atrybuty, których używa się do końca gry.

Przykład zdolności przygotowania: zdolność przygotowania Starszego Moka brzmi: „Zdobyczas I trofeum”. Aby zdobyć trofeum, dobiera on wierzchnią kartę z dowolnej talii przygód i umieszcza ją zakrytą obok swojej karty bohatera. Więcej na temat trofeów znajduje się na stronie 10.



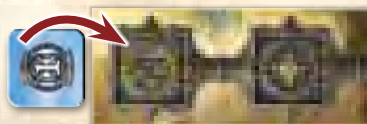
9

Należy potasować talię zasobów i rozdać po trzy odkryte karty na każde z czterech targowisk widocznych z boku planszy (Dawnsmoor, Kuźnia, Riverwatch i Tamalir).



10

Należy umieścić żeton czasu na pierwszym polu toru czasu, który biegnie wzdłuż krawędzi planszy.



Czas rozpocząć przygodę w Terrinoth!


PRZEBIEG TURY

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Po wykonaniu tur przez wszystkich graczy należy przesunąć żeton czasu o jedno pole w dół toru czasu. Gracze rozpatrują w ten sposób kolejne tury do momentu wypełnienia warunku zwycięstwa opisanego na karcie scenariusza.

TY, CZYLI BOHATER

Kiedy niniejszy podręcznik zasad wykorzystuje w opisie słowo „ty” lub jakąkolwiek odmianę drugiej osoby liczby pojedynczej, odnosi się zarówno do aktywnego gracza, jak i jego bohatera. Na potrzeby zasad gry bohater i prowadzący go gracz są nierozłączni. Aktywny gracz to gracz, który właśnie wykonuje swoją turę.

AKCJE

Gracz dysponuje trzema akcjami, oznaczonymi symbolem , do wydania w swojej turze. Gracz może kilkakrotnie wydawać akcje celem wykonania tej samej czynności (przykładowo może trzy razy poruszyć się lub dwa razy szkolić się, a potem raz się poruszyć). Kiedy gracz wyda wszystkie swoje akcje, jego tura dobiega końca i swoją turę rozpoczyna kolejny gracz. Akcje można wydawać na następujące czynności:

- Ruch
- Zakupy (tylko w mieście)
- Poszukiwanie przygód (kosztuje dwie akcje)
- Odpoczynek
- Szkolenie

Wszystkie akcje zostały szczegółowo opisane w poniższych rozdziałach.

MAGIA RUNÓW

Umiejętność czerpania magicznej mocy z Przemiany za pomocą jedynie woli to dla czarodzieja niezwykle rzadki dar. Timmorrnan opanował tę sztukę lepiej niż ktokolwiek wcześniej i zapewne lepiej niż ktokolwiek w przyszłości. Pod koniec życia Timmorrnan przejął swą moc w sferę znaczących rozmiarów, aby po jego śmierci magia mogła przetrwać.

Jednak Timmorrnan został ostatecznie zmuszony do rozbicia artefaktu, kiedy Waiqar Zdrajca dokonał śmiałej próby zagarnięcia go dla siebie. Przed śmiercią arcy maga nakazał swemu najbardziej zaufanemu uczniowi, Lumii Tamarowi, aby w tajemnicy rozdała okruchy pośród mądrych i odważnych ludzi, zamieszkujących różne zakątki świata. By dał je mistrzom leczenia i tym, którzy dzięki swej skromności nie nadużyją ich mocy.

Te cząstki złożone z czystej magii, błyszczące niczym błękitne klejnoty, stały się znane jako Gwiazdy Timmorrana. Czarodziej może sięgnąć po moc Gwiazdy, aby dokonywać magicznych wyczynów i tworzyć potężne artefakty. Władcy Smoków przejęli wiele Gwiazd i, przełamawszy część z nich na niewielkie kawałki, nakreślili na nich mistyczne runy. Magia każdego spętanego runami okruchu została skupiona i oczyszczona tak dobrze, że nawet osoby pozbawione jakiegokolwiek szkolenia w zakresie rzucania czarów mogą uwolnić ich wyjątkową moc.

RUCH

Gracz może wydać jedną akcję, aby poruszyć się. Kiedy się porusza, może poruszyć się na sąsiadujący heks lub wykonać rzut liczbą kości terenu równą swojej szybkości.



Szybkość

Każdą kość terenu opatrzone różnymi symbolami terenu, a każdy heks na planszy należy do jednego typu terenu. Niewielkie fragmenty innego terenu (takie jak wybrzeże wokół jeziora) należy zignorować podczas określania, jakiego typu teren reprezentuje dany heks.



Dziki symbol



Woda



Las



Góra



Wzgórza



Równiny

Kiedy gracz wykonuje rzut kośćmi terenu, aby poruszyć się na nowy heks, za każdy heks, na jaki chce się poruszyć, musi wydać jedną kość posiadającą symbol pasujący do typu terenu danego heksa. Dziki symbol pasuje do wszystkich typów terenu.

MOBILIZOWANIE SIĘ

Wiele specjalnych zdolności wymaga od bohatera zmobilizowania się, aby mógł ich użyć. Aby się zmobilizować, gracz musi odrzucić 1 kartę umiejętności ze swojej ręki. Jedynym ograniczeniem tego, ile razy gracz może się zmobilizować, jest liczba kart umiejętności znajdująca się na jego ręce. Dodatkowo gracz zawsze może się zmobilizować, aby ponownie wykonać rzut jedną ze swoich kości terenu.





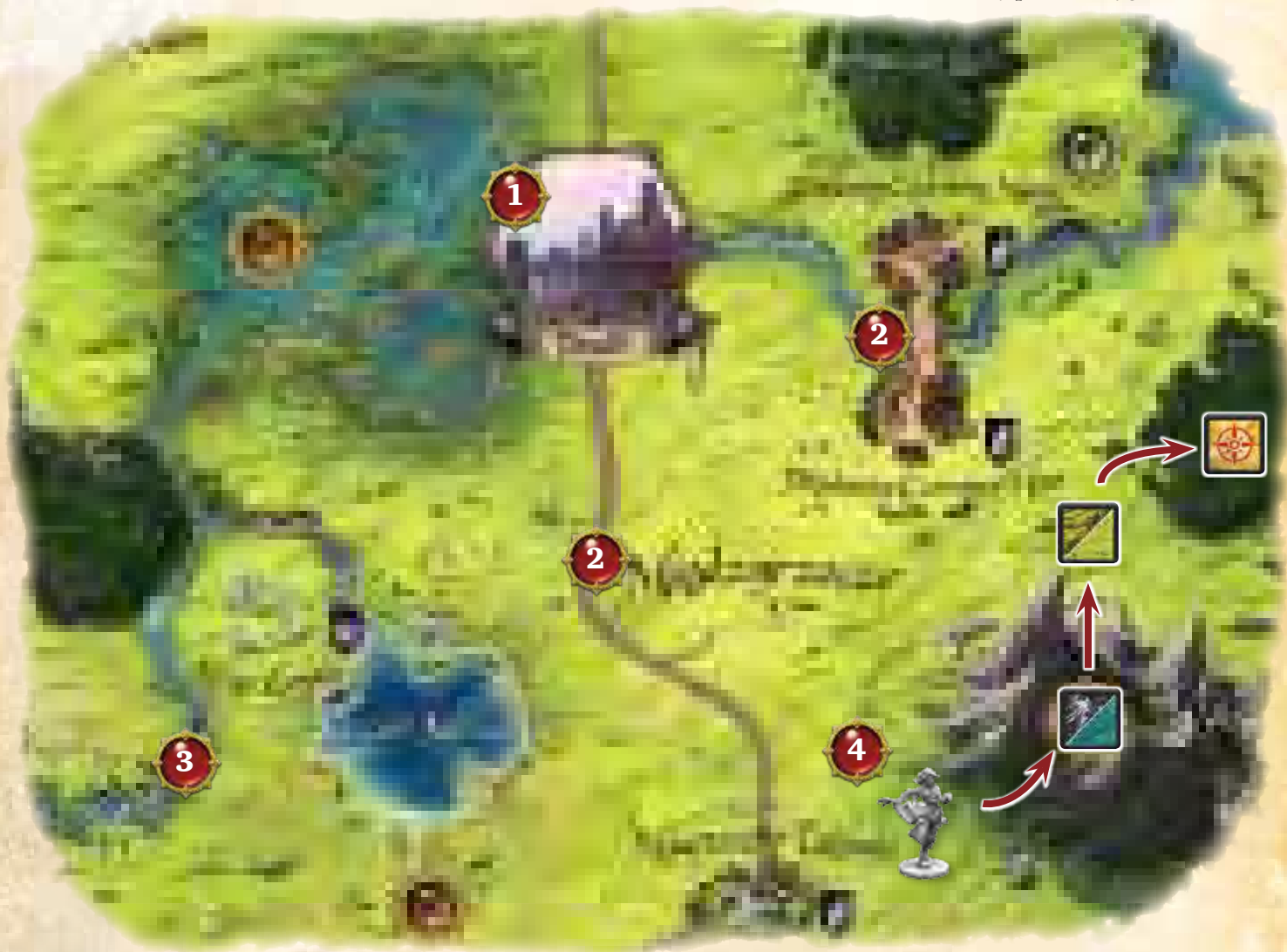
RUCH DO MIAST

Gracz może użyć dowolnego symbolu terenu, aby poruszyć się na heks miasta. Heksy miast oznaczono sztandarami oraz odpowiednimi ilustracjami. W grze pojawiają się cztery miasta: Dawnsmoor, Kuźnia, Riverwatch oraz Tamalir.



TRAKTY I MOSTY

Jeśli gracz znajduje się już na heksie z traktem lub mostem, może wydać dowolną kość, aby poruszyć się na sąsiadujący heks na tym samym trakcie lub na drugą stronę mostu. Nie jest wymagane, aby symbol z kości terenu pasował typem terenu do heksa, na który porusza się gracz.

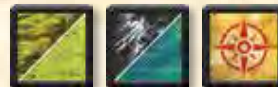


PRZEPRAWA PRZEZ RZEKĘ

Rzeki zaznaczono błękitnymi liniami, biegnącymi pomiędzy brzegami heksów. Blokują one ruch. Gracz nie może poruszyć się przez rzekę, używając kości pasującej typem terenu do heksa po drugiej stronie rzeki. Zamiast tego, aby przepłynąć się przez rzekę, gracz musi wydać jedną kość z symbolem wody lub dzikim symbolem.



Przykład ruchu: Lyssa porusza się, wykonując rzut trzema kośćmi terenu. Uzyskuje następujące wyniki:



Używa symbolu góra/woda, aby poruszyć się na Zęby Mennary, symbolu wzgórz/równin, aby poruszyć się w kierunku Międzyrzecza i wreszcie dzikiego symbolu, aby poruszyć się do Ogrodów Tarnu.



ZAKUPY

Jeśli gracz znajduje się w mieście, może wydać jedną akcję na zakupy. Każde miasto dysponuje targowiskiem, a każde targowisko zawiera trzy dostępne karty zasobów. Zakup nowych zasobów jest ważnym krokiem, aby zagwarantować sobie środki konieczne do pokonania złoczyńcy.

Aby przeprowadzić akcję zakupów, gracz dobiera wierzchnią kartę z talii zasobów i dodaje ją do targowiska w swoim mieście. Tym samym na targowisku znajdują się cztery karty, a gracz musi kupić lub odrzucić 1 kartę zasobu z targowiska. Innymi słowy, po każdej akcji zakupów na targowisku zawsze pozostają trzy karty zasobów.

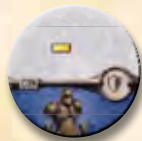
Aby kupić zasób, gracz musi zapłacić tyle złota, ile wynosi koszt danego zasobu. Następnie otrzymuje jego kartę. Wiele zasobów jest dodatkowo powiązanych z żetonem walki. Kiedy gracz kupuje kartę zasobu, otrzymuje również powiązany z nią żeton. Żeton oznaczono trzejelementowym kodem (przykładowo B05).



Karta zasobu i żeton



Koszt w złocie



Żetony walki z zasobów: Broń (czerwona), Ubranie (niebieskie), Ekwipunek (zielony)

Podczas zakupów gracz może również sprzedawać dowolne już posiadane zasoby. Robi to przed zakupem nowych zasobów. Aby sprzedać zasób, gracz odrzuca jego kartę i zdobywa tyle złota, ile wynosi koszt tego zasobu.

Przykład zakupów: Laurel z Krwawej Puszczy chce kupić kosztujący 9 złota Topór z prawdziwej stali, ale ma tylko 4 złota. Postanawia sprzedać swój Oszczep myśliwski o koszcie 5 i tym samym zdobywa 5 złota. Teraz ma dość złota, aby kupić Topór z prawdziwej stali! Wraz z kartą zasobu otrzymuje żeton walki oznaczony kodem A06.

OGRANICZENIA ZASOBÓW

Bohater może mieć jednocześnie tylko po jednym zasobie każdego typu. W grze występuje pięć różnych typów zasobów i każdy z nich oznaczono w dolnej części karty: broń, ubranie, ekwipunek, ruch i dobra. Jeśli bohater zdobędzie drugi zasób tego samego typu, musi natychmiast odrzucić któryś z dwóch zasobów powtarzającego się typu.



Typ zasobu

POSZUKIWANIE PRZYGÓD

Jeśli gracz znajduje się na tym samym heksie, co odkryty klejnot przygody, może wydać dwie akcje na poszukiwanie przygód. Jeśli to robi, przewraca klejnot przygody na drugą stronę (zakrywa go) i dobiera jedną kartę przygody z pasującej talii przygód. W grze pojawiają się trzy różne talie przygód i gracze mogą zdobywać złoto oraz trofea z każdej z nich:

- Talia walk (⚔)
- Talia przeszukiwania (🔍)
- Talia spotkań (🗺)

ODŚWIEŻANIE KLEJNOTÓW PRZYGÓD

Kiedy żeton czasu dotrze na pole odświeżania klejnotów (czyli na 6. i 12. pole toru czasu), należy odświeżyć klejnoty przygód na planszy poprzez przewrócenie ich awersem do góry (odkrycie). Nie odświeża się żadnych klejnotów, które znajdują się na tym samym heksie co bohater.



Pole odświeżania klejnotów

We wszystkich trzech taliach przygód pojawiają się trzy następujące typy kart:

- Karty wydarzeń pojawiają się przede wszystkim w talii 🗺 i dają graczowi wybór pomiędzy dwiema opcjami.
- Karty wypraw pojawiają się przede wszystkim w talii 🔍 i rozpatruje się je na określonych heksach.
- Karty wrogów pojawiają się przede wszystkim w talii ⚔ i stawiają gracza oko w oko z przeciwnikiem, z którym musi stoczyć walkę.

Rozpatrywanie powyższych kart opisano szczegółowo nieco dalej.

ODPOCZYNEK

Gracz może wydać jedną akcję na odpoczynek. Jeśli gracz odpoczywa w mieście, miasteczku, świątyni lub twierdzy, leczy wszystkie obrażenia.

Jeśli gracz odpoczywa w dzicy (na dowolnym heksie poza miastem, miasteczkiem, świątynią lub twierdzą), wykonuje rzut pięcioma kośćmi terenu i leczy jedno obrażenie za każdy wynik z symbolem terenu pasującym do heksa, na którym się znajduje.

Przykład odpoczynku: Starszy Mok odpoczywa w Smoczym Lesie, będącym hekssem lasu. Wykonuje rzut kośćmi terenu i uzyskuje następujące wyniki:



Bohater leczy trzy obrażenia: dwa za symbole lasu i jeden za dziki symbol.

SZKOLENIE

Gracz może wydać jedną akcję na szkolenie. Jeśli to zrobi, dobiera z talii umiejętności liczbę kart umiejętności równą swojej maksymalnej wielkości ręki i dodaje je do swojej ręki. Następnie odrzuca nadwyżkowe karty, tak aby mieć na ręce liczbę kart równą maksymalnej wielkości swojej ręki. Pozwala to graczowi uzupełnić rękę kartami umiejętności oraz wyszukać zdolności, których chciałby się nauczyć. Używanie kart umiejętności wyjaśniono nieco dalej.



KARTY FABUŁY

Na każdy scenariusz przypada dziesięć kart fabuły, spośród których podczas jednej rozgrywki gracze będą mieli okazję rozegrać maksymalnie osiem. Za każdym razem, kiedy żeton czasu dociera na pole fabuły, należy dobrać wierzchnią kartę z talii fabuły.

Za każdym razem, kiedy gracze dobierają kartę fabuły, powinni wykonać instrukcje zawarte na tej karcie. Jeśli nie opatrzonej wyrażeniem „Wyprawa fabularna”, należy odrzucić tę kartę fabuły natychmiast po rozpatrzeniu jej efektów.

Jeśli to „Wyprawa fabularna”, karta posiada trwałe efekty. Aby móc skorzystać z danej karty fabuły, gracze muszą się znaleźć na heksie zaznaczonym na karcie czerwoną obwódką. Należy umieścić tę kartę na pustym polu u góry planszy, opatrzonym najniższym numerem, a następnie umieścić żeton wyprawy fabularnej (pasujący do pola o danym numerze) na heksie wskazanym przez kartę fabuły. Ułatwia to określenie miejsca, w którym musi się znaleźć gracz, aby skorzystać z danej karty.



Pole fabuły



Karta fabuły



Pola wypraw fabularnych

AKT 1 I 2

Podczas jednej rozgrywki żeton czasu przesuwany jest po torze czasu dwukrotnie. Pierwsze przejście po torze określa się jako Akt 1. Kiedy żeton czasu dotrze na koniec toru, po jego kolejnym ruchu Akt 1 dobiega końca. Należy umieścić żeton czasu z powrotem na pierwszym polu toru i odwrócić go na stronę ukazującą „2”. Oznacza to rozpoczęcie Aktu 2. Kiedy żeton czasu dotrze na koniec toru czasu po raz drugi, należy wykonać instrukcje opisane na karcie scenariusza.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Każdy scenariusz charakteryzuje inne warunki zwycięstwa. Przed rozpoczęciem gry wszyscy gracze powinni przeczytać kartę scenariusza, aby zapoznać się z warunkami zwycięstwa. W scenariuszu „Margath powstaje” gracze mają za zadanie zgromadzić żetony wiedzy (czyli żetony fabuły), które osłabiają Margatha. Pierwszy gracz, który zdoła pokonać Margatha, zostaje zwycięzcą, lecz jeśli nikt nie zdoła powstrzymać Margatha przed zniszczeniem miasta Tamalir, wszyscy gracze przegrywają!

PUSTY TRON

Kiedy król Falladir i jego synowie ponieśli śmierć w Bitwie na Popielnym Polu podczas Pierwszej Ciemności, urwała się linia dziedziców rodu Penacor. Cedric Daqan, przyjaciel i doradca Falladira, niechętnie przyjął koronę od pozostałych szlachciców, jednak nie pragnął dla siebie chwały ni władzy. Podczas swych rządów Daqan wielokrotnie zaznaczał, że nie życzy sobie, aby nastąpił po nim jakkolwiek król. Często cedował obowiązki i odpowiedzialność za podejmowanie decyzji na Radę Baronów. Ostatecznie nakazał, aby to właśnie rada zastąpiła go po śmierci.

Król zniknął podczas zasadzki kilka lat przed nastaniem Drugiej Ciemności. Właśnie wtedy członkowie rady z ciężkim sercem przejęli pełnię władzy nad królestwem, które zaczęto nazywać Terrinoth.

Ciała króla nigdy nie odnaleziono, więc baronowie nie potrafili zdobyć się na usunięcie tronu z komnaty rady. Wierzono, że pewnego dnia, kiedy mieszkańcy krainy znajdą się w wielkiej potrzebie, Daqan powróci i raz jeszcze zasiądzie na swym tronie.

Z biegiem czasu wzajemne utarczki baronów doprowadziły do wielu intryg i wewnętrznych przepychanek, a w pewnym momencie Rickheart Soulstone, znany też jako Król Uzurpator, przejął tron i rozwiązał Radę Baronów. Nie minął jednak wiek, a dynastia Soulstone'ów została zniszczona w Smoczycy Wojnach, zaś tron Daqana ponownie stanął pusty. Po tym, jak przeminęła Trzecia Ciemność, przywrócono Radę Baronów i właśnie to drugie zgromadzenie arystokratów rządzi Terrinoth do dnia dzisiejszego.

Tymczasem w wielkiej komnacie rady w Archaut tron Daqana wciąż czeka na prawowitego właściciela.

KARTY PRZYGÓD

Przygody stanowią najważniejszą część każdej rozgrywki. Każda karta przygody przedstawia wydarzenie, wyprawę lub wroga. Poniższy rozdział wyjaśnia, jak należy rozpatrywać każdy typ kart przygód i w jaki sposób otrzymywać je jako trofea.

TROFEA

Zakryte karty przygód to trofea, które gracz może wydawać na naukę kart umiejętności ze swojej ręki. Umiejętności zapewniają graczowi nowe zdolności, których używanie przekłada się na stale rosnącą siłę jego bohatera. Gracz może uczyć się umiejętności w swojej turze, przed lub po wydaniu dowolnej akcji.



Trofea: Walka (X), Przeszukiwanie (P), Spotkanie (M)

Aby nauczyć się umiejętności, gracz wydaje liczbę trofeów równą kosztowi danej umiejętności: jedno trofeum za kulę, dopasowując rodzaj trofeum do odpowiedniego rodzaju kuli. Za kulę szarą gracz może wydać trofeum dowolnego typu.



Kula walki



Kula spotkania



Kula przeszukiwania



Kula szara



Karta umiejętności

Po nauczaniu się umiejętności gracz kładzie jej kartę odkrytą przed sobą. Od tej chwili może używać jej zdolności oraz premii.

OGRANICZENIA UMIEJĘTNOŚCI

Każda karta umiejętności jest powiązana z jednym z trzech atrybutów. Gracz może nauczyć się maksymalnie tylu umiejętności każdego typu (ciało, umysł, duch), ile wynoszą jego obecne wartości odpowiednich atrybutów. Jeśli w którymkolwiek momencie gry gracz nauczy się większej liczby umiejętności, niż wynosi jego wartość odpowiedniego atrybutu, musi natychmiast odrzucić tyle kart umiejętności, których się nauczył, aby mieć ich nie więcej niż wartości danego atrybutu.



Ciało



Umysł

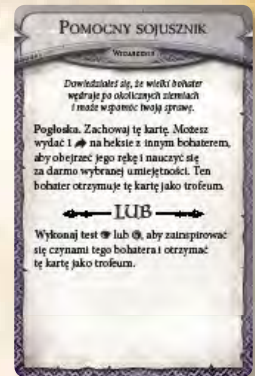


Duch

KARTY WYDARZEŃ

Kiedy gracz dobiera wydarzenie, czyta na głos cały opis z karty, a następnie wybiera do rozpatrzenia jedną z dwóch opcji. Wiele kart wymaga udanego testu któregoś atrybutu, aby gracz mógł otrzymać daną kartę jako trofeum.

Gracz zawsze może wybrać dowolną opcję z wydarzenia, nawet jeśli jedna z tych opcji nie ma żadnego efektu. Gracz jest zobowiązany do rozpatrzenia efektu na tyle wyczerpująco, na ile to możliwe.



Karta wydarzenia

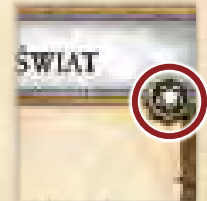
TESTY ATRYBUTÓW

Wiele wydarzeń oraz część wypraw, wrogów, umiejętności oraz zasobów wymaga od gracza wykonania testu któregoś z jego trzech atrybutów: ciała (C), umysłu (U) lub ducha (D).



Atrybuty:
Ciało (0), Umysł (3), Duch (2)

Aby wykonać test atrybutu, gracz ujawnia liczbę kart z wierzchu talii umiejętności równą posiadanej wartości tego atrybutu, powiększając lub pomniejszając tę liczbę kart o modyfikatory (przykładowo +1 lub -1). Część kart umiejętności zawiera symbol sukcesu. Jeśli gracz ujawni przynajmniej jeden symbol sukcesu, jego test jest udany, a gracz może kontynuować rozpatrywanie danej karty.



Symbol sukcesu

Jeśli gracz **nie** ujawni żadnych sukcesów, jego test jest nieudany. W przypadku karty wydarzenia należy natychmiast przerwać jej rozpatrywanie, a samą kartę odrzucić.

Po ujawnieniu kart wymaganych do testu atrybutu, ale przed wprowadzeniem do gry jego wyników, gracz może zmobilizować się, aby ujawnić jedną dodatkową kartę z talii umiejętności. Gracz może mobilizować się dowolną liczbę razy, dopóki ma na ręce karty umiejętności do wydania, rozpatrując jedno zmobilizowanie na raz.

Przykład testu: Mistrz Cierń dobiera „Pomocnego sojusznika” i postanawia wykonać test umysłu. Posiada umysł na poziomie 3, zatem ujawnia 3 karty z talii umiejętności. Na żadnej z tych kart nie widnieje symbol sukcesu, więc Mistrz Cierń mobilizuje się poprzez odrzucenie 1 karty umiejętności ze swojej ręki. Następnie ujawnia 1 dodatkową kartę z talii umiejętności. Tym razem trafia kartę z symbolem sukcesu, zatem otrzymuje „Pomocnego sojusznika” jako trofeum, odwraca kartę rewersem do góry (zakrywa ją) i umieszcza przed sobą.

Po rozpatrzeniu testu należy odrzucić wszystkie karty umiejętności ujawnione z talii. Jeśli talia umiejętności kiedykolwiek się wyczerpie, a gracz będzie musiał dobrać lub ujawnić z niej karty, powinien potasować stos odrzuconych kart i utworzyć z niego nową talię umiejętności.

KARTY WYPRAW

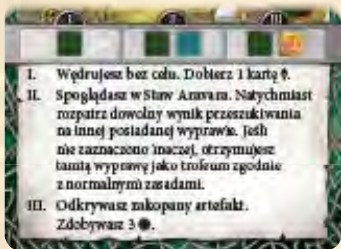
Kiedy gracz dobiera wyprawę, umieszcza ją odkrytą (awersem do góry) przed sobą. Nie ma ograniczenia liczby kart wypraw, jakie może mieć gracz.

Każda wyprawa jest związana z co najmniej jednym heksem mapy, zaznaczonym czerwoną obwódką na karcie wyprawy. Aby ukończyć wyprawę, gracz musi udać się na jeden z tych heksów i wykonać instrukcje opisane pogrubioną czcionką nad fragmentem mapy.

Każdą wyprawę charakteryzuje kilka zakończeń. Aby rozpatrzyć zakończenie, należy wypełnić jedno z wymagań wypisanych pod mapą, a następnie dopasować to wymaganie do odpowiedniego zakończenia, korzystając z cyfr rzymskich. Niektóre zakończenia nakazują graczowi odrzucenie karty wyprawy – takiej karty nie można otrzymać jako trofeum. Inne zakończenia mogą wskazywać „Brak premii”, co oznacza, że gracz może jedynie otrzymać kartę danej wyprawy jako trofeum.

PRZESZUKIWANIE

Wiele wypraw wymaga od gracza przeszukiwania. Aby przeszukać, gracz wykonuje rzut liczbą kości terenu równą swojej szybkości. Podobnie jak w przypadku ruchu, każda kość może być wydana wyłącznie, aby dopasować ją do pojedynczego symbolu terenu. Dzikie symbole należy traktować jak symbole dowolnego typu terenu. Tylko dziki symbol można dopasować do wymagania oznaczonego dzikim symbolem. Jeśli gracz wyda wystarczającą liczbę kości, aby dopasować je do wszystkich symboli terenu z wybranego zakończenia, rozpatruje to zakończenie i otrzymuje wyprawę jako trofeum.



Zakończenia wyprawy

Przykład rozpatrywania wyprawy: Laurel z Krwawej Puszczy posiada wyprawę „Kręta ścieżka”. Wyrusza w podróż do jednego z dwóch heksów Zielonolesia i wydaje tam akcję, aby przeszukać heks. Wykonuje rzut kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



Laurel może wydać dziką kość, aby rozpatrzyć zakończenie „Wędrujesz bez celu” lub zmobilizować się, aby ponownie wykonać rzut jedną z kości. Rezygnuje z tej możliwości i zamiast tego wydaje kolejną akcję, aby ponownie przeszukać. Uzyskuje następujące wyniki:



Karta wyprawy

WOLNE MIASTA

DAWNSMOOR

Podczas Drugiej Ciemności grupy uchodźców i najemników zaczęły się skupiać wokół niewielkiej, rolniczej osady na brzegu rzeki zwanej Żagwią. Z biegiem czasu osada przemieniła się w Wolne Miasto Dawnsmoor. Jest ono rządzone przez Zgromadzenie (na które składają się najemnicy, bogaci

kupcy, wodzowie plemienni oraz wszelkie znaczące osobistości, jakie przypadkiem przebywają w mieście, kiedy Zgromadzenie zostaje zwołane na obrady).

Dawnsmoor nie posiada murów miejskich, a także wielu innych udogodnień typowych dla innych metropolii, zaś tworząca je społeczność nieustannie się zmienia w miarę napływów i odpływów wędrownych plemion, kompanii najemniczych, elfiej szlachty z Aymhelin czy egzotycznych karawan z dalekich krajów. Jedną z niewielu stałych jest liczna populacja elfów, które – jakkolwiek nadal pozostają w mniejszości – znacząco wpłynęły na kulturę oraz tradycje miasta.

KUŹNIA

Przed Smoczymi Wojnami miasto nazywano Kuźnią Yrthurigha i było ono w istocie potężną krasnoludzką warownią, usadowioną na zboczach świętej góry. Jednak w czasie wojny zostało podbite przez Smoczego Władcę Avoxa, który zniewolił krasnoludy oraz ludzi, przymuszając ich do katorżniczej pracy w kopalniach ukrytych głęboko w korzeniach góry.

Kiedy losy wojny się odwróciły, Lady Ysbet poprowadziła śmiały szturm na twierdzę i pokonała Avoxa. Oswobodzeni z okowów niewolnictwa mieszkańcy ubłagali Ysbet, aby pozostała i pomogła im w odbudowie. Faktycznie tak się stało, a owa dzielna kobieta rządziła nieustannie rozrastającą się twierdzą przez wiele lat aż do swojej śmierci. Obecnie można odczuć narastające napięcia pomiędzy dziedzicami krasnoludów pozbawionych pozycji podczas wojny a potomkami ludzi sprowadzonych do Kuźni siłą. Wielu krasnoludów uważa ludzi za obcych, jeśli nie za najeźdźców.

Dzięki niegasnącym płomieniom, drzemącym w głębi góry, Kuźnia jest znana z najprzedniejszych kowali oraz rzemieślników w całym Terrinoth, a wielu z nich należy do rasy krasnoludów. W odróżnieniu od innych Wolnych Miast od Kuźni nie wymaga się nadsyłania zbrojnych, kiedy zażąda tego Rada Baronów – zamiast tego mieszkańcy mają zająć się uzbrojeniem żołnierzy z pozostałych metropolii.



WOLNE MIASTA

RIVERWATCH



Riverwatch leży u zbiegu trzech rzek. Może się poszczycić znaczących rozmiarów portem, często odwiedzanym przez kupców ze Wschodu, nad którym góruje posąg zwany Starcem. Niektórzy uważają, że owym Starcem jest sam Król Daqan, po wiek wieków strzegący swej dziedziny.

Wielu sądzi, że Starzec to nikt inny, jak Wielki Mędrzec dzierżący w dłoni światło wiedzy. Oczywiście można usłyszeć co najmniej tuzin innych historii – każdy mieszkaniec ma co najmniej jednego sąsiada twierdzącego, że to jeden z jego przodków stanowił inspirację dla tego potężnego posągu.

Riverwatch dodatkowo chroni wysoki, szary, kamienny zamek, zwany potocznie Strażnicą. Z jego umocnień można swobodnie obserwować Zielonolesie oraz Południowe Równiny wypatrując potencjalnych zagrożeń. Lordowie ze Strażnicy rządzą tym Wolnym Miastem, a także szkolą doborową jazdę, z której słynie Riverwatch. Oddziały kawalerii przemierzają Południowe Równiny aż po Rozbity Gród i dalej.

Ten, kto wybierze się do Riverwatch, ma bodaj największą szansę spotkać tam wędrujących orków – przynajmniej w porównaniu do innych osad Terrinoth.

TAMALIR

Z pewnością największe i najbogatsze ze wszystkich Wolnych Miast, Tamalir rozciąga się wzdłuż brzegów Rzeki Rudego Echa, a konkretnie na przeprawie, przez którą biegnie Gościniec Thelsvan. Onegdaj miejsce to było siedzibą rodu Penacor – wielki stołp stanowił ostoję królów z tejże linii.

Po śmierci króla Falladira miasto Tamalir stało się pierwszym i najważniejszym ze wszystkich Wolnych Miast, swój statut zawdzięczając samemu królowi Daqanowi. W miarę upływu wieków dotknęła go jednak ta sama choroba, co wszystkie inne miasta oraz lenna Terrinoth – jego bogactwo zaczęło powoli topnieć. Niemniej nawet dziś można w Tamalir znaleźć przebłyski kunsztu rzemieślniczego, kultury czy przepychu na miarę minionych wieków.

Chociaż metropolią rządzi rada Starszych, tak naprawdę politykę zdominowały Gildie Kupieckie. Każdy zwierzchnik gildii stara się prześcignąć wszystkich pozostałych w wysokości datków na rzecz miasta, które przyjmują formę robót publicznych oraz tyleż niepotrzebnych, co drogich inwestycji. Wielki Rynek to serce miasta. W ciągu jednego dnia dobija się tam więcej targów niż w większości pozostałych miast w miesiąc. Na ulicach Tamalir można wpaść na podróżnych z całego świata. Na jego licznych targowiskach z rąk do rąk przechodzą monety pochodzące z tuzina królestw, a handlujący dogadują się w dziesiątkach znanych i nieznanymi języków.



Tym razem poszło jej doskonale! Laurel mogłaby wydać te kości, aby aktywować dowolne zakończenie. Wybiera „Odkrywasz zakopany artefakt”, zdobywa 3 złota i otrzymuje kartę właśnie rozpatrzonej wyprawy jako trofeum.

KARTY WROGÓW

Kiedy gracz dobiera kartę wroga, nawiązuje z nim walkę. Gracz po jego prawej stronie kontroluje wroga, rzucając żetony i dokonując w jego imieniu wszystkich wyborów. Pozwala to innym graczom podejmować działania w swoich turach w czasie, gdy walka jest ciągle rozpatrywana.

Przed walką gracz i jego wróg gromadzą swoje żetony walki. Wlicza się w to żetony walki związane z bohaterem oraz wszystkie dodatkowe żetony wynikające z posiadania przez gracza określonych kart zasobów.

Każdy wróg używa następujących żetonów walki:



Na początku Aktu 2 wrogowie stają się potężnymi wrogami i do końca gry używają również następującego żetonu:



Złoczyńcy to potężni wrogowie, lecz każdy z nich dodatkowo dysponuje unikatowym, siódmym żetonem, którego używa podczas walki. Pokazano go w lewym dolnym rogu karty scenariusza danego wroga.

RUNDY WALKI

Każda runda walki rozpoczyna się od rzutu żetonami walki. Aby rzucić żetonami, należy potrząsnąć nimi jak kośćmi lub podrzucić podobnie do monet, tak by obracały się w powietrzu.

Po rzucie żetonami gracz i jego przeciwnik na przemian podejmują akcje walki, wydając symbole walki ze swoich żetonów. Wydać można wyłącznie duży symbol – mały symbol na każdym żetonie pokazuje jedynie, co znajduje się na drugiej stronie danego żetonu.

Walczący posiadający inicjatywę podejmuje pierwszą akcję. Inicjatywę otrzymuje gracz, który posiada najwięcej odkrytych żetonów ze złotymi symbolami. W razie remisu pierwszy jest atakujący (bohater, który zainicjował walkę).



Karta wroga






Żetony z inicjatywą




Kiedy wszystkie żetony zostaną wydane lub obaj gracze spasują, obecna runda walki dobiega końca. Jeśli żaden z walczących nie został pokonany podczas tej rundy walki, obaj gracze ponownie gromadzą wszystkie swoje żetony walki i rozpoczynają nową rundę.

AKCJE WALKI






(tylko bohater) **Zadaj obrażenia fizyczne.** Wydaj dowolną liczbę symboli , aby zadać obrażenia fizyczne równe łącznej wartości wydanych . Symbole  można wydawać z kilku żetonów.




(tylko bohater) **Zadaj obrażenia magiczne.** Wydaj dowolną liczbę symboli , aby zadać obrażenia magiczne równe łącznej wartości wydanych . Symbole  można wydawać z kilku żetonów.





(tylko wróg) **Zadaj obrażenia wroga.** Wydaj dowolną liczbę symboli , aby zadać obrażenia wroga równe łącznej wartości wydanych . Symbole  można wydawać z kilku żetonów.









Użyj zwinności. Wydaj 1 symbol , aby przewrócić jeden ze swoich niewydanych żetonów na drugą stronę lub zmusić przeciwnika do przetrzucenia jednego z jego niewydanych żetonów (twój wybór).





Aktywuj zdolność wzmocnienia. Zdolności wzmocnień kosztują zmienną liczbę symboli . Wydaj liczbę symboli  równą kosztowi zdolności wzmocnienia, aby ją rozpatrzyć. **Każda zdolność wzmocnienia może być użyta tylko raz na rundę walki.**




Podwój symbol. Ułóż jeden ze swoich niewydanych żetonów na wierzchu 1 symbolu , tworząc stos. Symbole ułożone na wierzchu  uważa się za podwojone. W chwili wydania symboli z wierzchu żetonu  należy również usunąć ten żeton. Nie można ułożyć więcej niż jednego żetonu na innym żetonie.

Przykład tworzenia stosu: Jeśli gracz ułoży 2  na , będzie miał do wydania 4  w jednej ze swoich przyszłych akcji walki.

Nie można przetrzucać ani przewracać żetonu , na którego wierzchu leży już inny żeton. Jeśli żeton leżący na wierzchu stosu zostanie przetrzucony lub przewrócony, wraca na wierzch tego samego żetonu .

TARCZE



Za każdym razem, kiedy podczas walki gracz miałby otrzymać obrażenia, może wydać dowolną liczbę symboli , aby zablokować taką samą liczbę obrażeń. Takie działanie **nie** powoduje zużycia akcji walki i można je podjąć przeciwko każdemu typowi obrażeń.

POKONYWANIE

Podczas walki gracz i jego przeciwnik zadają sobie nawzajem obrażenia. Do śledzenia liczby obrażeń służą żetony obrażeń. Kiedy któryś z walczących posiada liczbę obrażeń równą wartości swojego życia, zostaje pokonany i walka dobiega końca.



Życie bohatera





Życie wroga

Jeśli bohater pokona wroga, rozpatruje nagrodę wymienioną na dole jego karty, a następnie otrzymuje tę kartę wroga jako trofeum.

Jeśli to bohater zostanie pokonany, odrzuca wroga zamiast otrzymać jego kartę jako trofeum czy rozpatrywać związaną z nim nagrodę. Pokonany bohater może wydawać akcje wyłącznie na odpoczynek. Jeśli uda mu się wyleczyć przynajmniej 1 obrażenie, uważa się, że nie jest już pokonany i może powrócić do wykonywania dowolnych akcji.

PASOWANIE

Jeśli gracz nie chce wykonać akcji walki, może spasować. Jeśli gracz spasował, podczas tej rundy walki nie może wykonywać żadnych więcej akcji walki, ale może nadal wydawać symbole . Gracz musi spasować, jeśli nie dysponuje już żadnymi żetonami do wydania lub na jego wszystkich niewydanych żetonach widnieją kreski pozbawione jakichkolwiek zdolności (oznaczone symbolem ).

UCIECZKA

Po tym, jak gracz i jego przeciwnik zakończą wykonywanie akcji walki, ale przed rozpoczęciem kolejnej rundy walki, gracz ma okazję, aby uciec. W tym celu wykonuje rzut jedną kością terenu. Może ją wydać, aby się poruszyć (o ile to możliwe). Jeśli gracz opuści heks, na którym walczy, walka dobiega końca, a wroga należy odrzucić. Jeśli gracz nie chce lub nie może opuścić tego heksu, jego ucieczka jest nieudana i rozpoczyna się nowa runda walki.

PRZERZUCANIE ŻETONÓW

Aby przetrzucić żeton, gracz rzuca nim kolejny raz zgodnie z normalnymi zasadami.

PRZEWRAĆCIE ŻETONÓW

Aby przewrócić żeton, gracz odwraca go na drugą stronę.

PRZYKŁAD WALKI

Lord Hawthorne nawiązuje walkę z Trwożycielem.



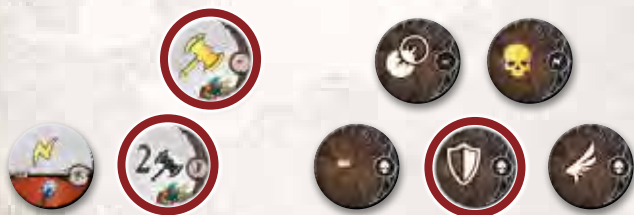
Każdy gracz gromadzi swoje żetony walki i rzuca nimi. Ponieważ Lord Hawthorne ma dwa żetony inicjatywy, a remis rozstrzyga się na korzyść atakującego, to właśnie bohater podejmuje pierwszą akcję walki.



Akcja walki nr 1: Lord Hawthorne wydaje swój ♣ i decyduje, aby przewrócić swój ♠ na 2.



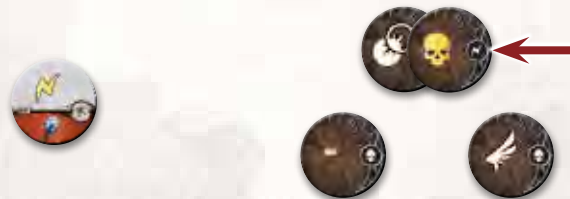
Akcja walki nr 2: W normalnych okolicznościach okazję do podjęcia akcji miałyby teraz Trwożyciel, ale Lord Hawthorne postanawia użyć swojej zdolności dostępnej raz na walkę i podjąć drugą akcję walki pod rząd. Wydaje swoje 3 ♣, aby zadać 3 obrażenia fizyczne. W odpowiedzi Trwożyciel wydaje ♠, aby zablokować 1 z ♣ i otrzymuje 2 obrażenia.



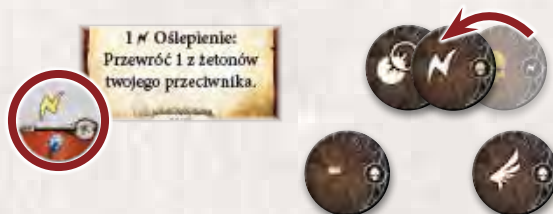
Trwożyciel umieszcza 2 żetony obrażeń na swojej karcie wroga.



Akcja walki nr 3: Trwożyciel tworzy stos, umieszczając jeden ze swoich ♠ na wierzchu ♠ i tym samym podwajając go.



Akcja walki nr 4: Lord Hawthorne wydaje swój ♠, aby aktywować zdolność wzmocnienia z Laski światła. Przewraca ♠ przeciwnika leżący na stosie na stronę ♠.



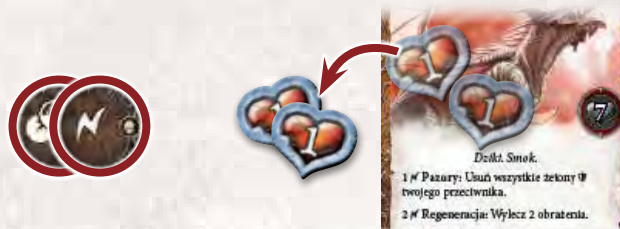
Akcja walki nr 5: Trwożyciel wydaje swój ♣, aby przewrócić swój ♠ na stronę ♠.



Akcja walki nr 6: Lord Hawthorne nie ma już żadnych żetonów, więc pasuje. Trwożyciel podejmuje zatem kolejną akcję i wydaje swój ♠, aby zadać 1 obrażenie Lordowi Hawthorne'owi.



Akcja walki nr 7: Trwożyciel ma jeszcze tylko 2 ♠, więc aktywuje swoją zdolność wzmocnienia, aby wyleczyć 2 obrażenia, a następnie pasuje.



Runda walki dobiega końca. Jeśli Lord Hawthorne postanowi pozostać w bitwie, on i jego przeciwnik przerzucą wszystkie swoje żetony i rozpoczną nową rundę walki. Jeśli natomiast bohater zdecyduje się uciekać, będzie musiał wykonać rzut kością terenu celem podjęcia próby opuszczenia walki.

DODATKOWE ZASADY

Poniżej znajduje się kilka dodatkowych zasad oraz terminów, z którymi powinni się zapoznać wszyscy gracze.

PRZEKAZYWANIE

Jeśli bohaterowie są na tym samym heksie, podczas tury dowolnego z nich mogą dowolnie przekazywać między sobą złoto oraz zasoby. Nie kosztuje to żadnych akcji.

WYZWANIA

Część zdolności pozwala bohaterom wyzwać się nawzajem do walki. Bohater, który zainicjował wyzwanie, jest atakującym i korzysta ze wszystkich zasad obowiązujących podczas walki z wrogiem poza tym, że obaj bohaterowie mają co rundę możliwość ucieczki (zaczynając od atakującego).

WSTRZYMANI BOHATEROWIE

Kiedy bohater zostaje wstrzymany, należy położyć jego figurkę. Wstrzymany bohater musi wydać swoją następną akcję, aby powstać (nie jest już wstrzymany).

DOBRA

Dobra stanowią specjalny rodzaj zasobu, który posiada wartość wymiany. Za każdym razem, kiedy karta dóbr zostaje wymieniona, należy ją odrzucić. Bohater, który ją wymienił, zdobywa złoto równe wartości wymiany tej karty.



TWÓRCY GRY

Projekt trzeciej edycji gry: Lukas Litzsinger

Rozwój trzeciej edycji gry: Derrick Fuchs i Lukas Litzsinger

Producent: Derrick Fuchs

Inspiracja projektem gry *Runebound Druga Edycja* autorstwa: Martina Wallace'a i Darrella Hardy'ego

Redakcja i korekta: Adam Baker, Sean O'Leary i Derek Tokaz

Projekt graficzny: WiL Springer oraz Evan Simonet i Monica Skupa

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Zawartość fabularna: Daniel Lovat Clark i Christian T. Petersen

Okładka: Jesper Ejsing i Edge Studio (Antonio Mainez)

Ilustracja planszy: Jake Murray oraz Simon Dominic

Pozostałe ilustracje: Jacob Atenzia, Alex Aparin, Jon Bosco, Anna Christenson, Guillaume Ducos, Simon Eckert, Nicholas Gregory, David Griffith, Jordan Kerbow, Matt Larson, Charlene Le Scanff, Florian Stitz, Preston Stone, Sandara Tang, Damon Westenhofer i Joe Wilson

Kierownik artystyczny: John Taillon

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Projekt figurek: Nick Miller, Ben Misenaar, David Richardson i Luigi Terzi

Koordinacja elementów plastikowych: Niklas Norman

Zarządzanie elementami plastikowymi: Jason Beaudoin

Koordinacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Simone Elliott

Koordinacja produkcji: John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

Kierownik działu gier planszowych: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Brad Andres, Samuel Bailey, Simone Biga i Chiara Bertulesi, Ian Birdsall, Sam Bolton, JC Boysha, Liz Boysha, Frank Brooks, Brandon Cooper, Joseph Corbett, Robert Crandall, John Cunningham, Nick Cyr, Andrea Dell'Agnesi i Julia Faeta, Kyle Dekker, Luke Evans, Silvia Faeta, Tim i Nicole Fiscus, David Fortner, Michael Gernes, Nathan I. Hajek, Geoffrey Herman, Jessikah Holmes, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Carey Jensen, Kyle Jensen, Brian Johnson, Alexander King, David King, Morgan King, Thomas King, Justin Kempainen, Allan Kennedy, Mark Larson, Jordan Larson, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Andrea Marmioli, Robert Martens, Philip McNeill, Matt Newman, Rebecca Olene, Chris Olsen, Alexandar Ortloff, Jennifer Ponder, Aliza Reisburg, Andrea Russo, Eryn Roston, George Rothrock, Catherine Shen, Mark Slabinski, Lovey the Snake, Sam Stuart, Adam Sweeny, Jackson Sweeny, Jenna Sweeny, Chris Tannhauser, Britty Ukested, Nikki Valens i Jonathan Ying

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego pozwolenia. Fantasy Flight Publishing to TM Fantasy Flight Publishing, Inc. *Runebound*, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

MARGATH POWSTAJE



Czarna Zir. Baalaesh. Levirax. Margath. Smoczy Władcy i ich armie wielokrotnie atakowali bez ostrzeżenia królestwa szlachejnych ras, paląc miasta i obalając całe dynastie.

To właśnie Margath Niezycielwy zabił Trevnora Solstone'a, ostatniego z linii Królów Uzurpatorów. To Margath spalił Tamalir. To wreszcie Margath zawiązał przymierze z Czarnym Legionem i zdołał zmanipulować ten złowrogi, orczy klan, aby przyłączył się do smoczej sprawy, kusząc jego naczelników darami w postaci okruchów nasyconych magiczną mocą.

Jednak rządy terroru Margatha znalazły swój kres dzięki baronowi Rolanowi z Kell. Ten młody obieżyświat należał do przyjaciół elfów i nieustannie poszukiwał chwały oraz szans na dokonanie wielkich czynów. Odnalazł obie te rzeczy na niebie ponad Górą Rozpaczy. Na grzbiecie Valery, jednego z rzadkich skrzydlatych rumaków elfów, Rolan starł się z oszalałym furią Margathem.

Walczyli całą noc, nim ostatecznie zadali sobie nawzajem śmierć. Śmiałek, koń i smok runęli na ziemię w śmiertelnym uścisku, a ogień i zniszczenie, jakie przyniósł ich upadek, roztrzaskały grań, w którą uderzyli.

Jednak niektórzy szepczą, jakoby smok i baron wciąż żyli. Jakoby ich bitwa ciągle trwała pod Górą Rozpaczy. W istocie wiele burz nawiedza tamte dalekie szczyty, zaś dudnienie ziemi pod górami stanowi najlepszy dowód dla Strachów – smoczego kultu – że pewnego dnia Margath znów powstanie.

KRÓL UMARŁYCH

W ciemnościach nocy czai się straszliwa groza.

To, co miało swój początek jako pogłoska szeptana jedynie przez szaleńców i tchórzy, okazało się prawdą: martwi ponownie panoszą się na ziemiach Terrinoth. Bezmyślne, krwiożercze stwory nawiedzają odległe wsie i zagrody, niszcząc wszystko na swojej drodze. Ci szczęśliwcy, którzy zdołali ująć z życiem, mówią o zakapturzonej postaci stojącej pośród hordy nieumarłych. To przeraźliwie chuda i chorobliwie blada istota, która roztacza wokół siebie władczą aurę i potrafi panować nad umarłymi, naginając ich do swej woli.

Ci, którzy nie boją się igrzać ze śmiercią, powtarzają przeklęte miano: „Vorakesh”.

Chociaż ów generał dzierży w dłoni kij nekromanty, magia, którą opanował, różni się od tej typowej dla czarnoksiężników Waiqara. Klątwa nieśmierci szerzy się wokół niego niczym zaraza, a dokądkolwiek pójdzie, tam umarli powstają, aby niszczyć żywych.

Kto chciałby napuścić tak bezmyślnego wroga na ludy Terrinoth? Czy owym mężem kieruje wyłącznie złośliwa wola? Czy może posiada on jakiś nadrzędny cel?

