

RUNEBOUND®



NIEROZERWALNE WIĘZI

ELEMENTY GRY

2 PLASTIKOWE FIGURKI



2 KARTY BOHATERÓW



Dwustronne

60 KART PRZYGÓD



37 ŻETONÓW WALKI



6 wrogów
(Mystyczny)

6 wrogów
(Dziki)

6 wrogów
(Oszust)

10 KART UMIEJĘTNOŚCI DRUŻYNOWYCH



20 KART ZASOBÓW



30 KART UMIEJĘTNOŚCI



10 KART ZMIENNYCH



6 bohaterów



12 zasobów



1 Królowej
Ariady

3 KARTY KOPERT



5 ARKUSZY SCENARIUSZY



Dwustronne

4 PLANSZE WALKI



26 KART FABULEY



4 ŻETONY PRZYGOTOWANIA



6 ŻETONÓW PO „5” OBRAŻEŃ



6 ŻETONÓW FABULEY



Dwustronne

WSTĘP

Rozszerzenie *Nierozzerwalne więzi* wprowadza tryb kooperacyjny i tryb jednoosobowy do gry *Runebound*. Teraz możesz podjąć się niebezpiecznych przygód samemu lub u boku innych potężnych bohaterów. W dodatku do dwóch nowych scenariuszy, trzy nowe arkusze scenariuszy pozwolą ci rozegrać wcześniej opublikowane scenariusze rywalizacyjne w trybie jednoosobowym lub kooperacyjnym. Sięgnijcie po broń i zjednoczcie się, aby ukuć nierozzerwalne więzi!

WŁĄCZANIE ROZSZERZENIA DO GRY

W grę *Runebound* można od teraz grać w trybie kooperacyjnym oraz w trybie jednoosobowym. Każdy z nowych trybów posiada kilka unikalnych zasad. Aby zapoznać się z zasadami unikalnymi dla trybu kooperacyjnego i jednoosobowego, należy przeczytać rozdział „Zasady kooperacyjne” zaczynające się na stronie 4 i podczas rozgrywki połączyć je z normalnymi zasadami z zestawu podstawowego.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką wykorzystującą rozszerzenie *Nierozzerwalne więzi*, bez względu na tryb rozgrywki, należy przeprowadzić następujące kroki celem włączenia niniejszego rozszerzenia do zestawu podstawowego:

- ✦ Należy dodać karty bohaterów i żetony walki do odpowiednich pul.
- ✦ Należy dodać zestawy umiejętności „Wojujący pielgrzym”, „Jedność z krainą” i „Wyższe sfery” do puli kart umiejętności. Dowolny z tych zestawów może zostać wybrany podczas przygotowania gry jako jeden z sześciu zestawów umiejętności.



Wojujący pielgrzym



Jedność z krainą



Wyższe sfery

- ✦ Po utworzeniu talii zasobów należy wtasować karty zmiennych do talii zasobów.
- ✦ **Tylko tryb kooperacyjny lub jednoosobowy:** Należy umieścić plansze walki i odpowiadające im zestawy żetonów wrogów w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- ✦ **Tylko tryb kooperacyjny:** Po utworzeniu talii umiejętności należy wtasować to kart umiejętności drużynowych do talii umiejętności i umieścić karty kopert obok planszy.

ZASADY TRYBU JEDNOOSOBOWEGO

Podczas rozgrywki w trybie jednoosobowym należy korzystać ze wszystkich normalnych zasad trybu kooperacyjnego z dwoma wyjątkami: nie należy wtasowywać kart umiejętności drużynowych do talii umiejętności ani używać kart kopert. Dodatkowo kiedy gracz dobierze kartę przygody, umiejętności lub zasobu, która odnosi się do innego bohatera, odrzuca ją i dobiera następną na jej miejsce.

NOWE ZASADY

Rozszerzenie *Nierozzerwalne więzi* wprowadza kilka nowych zasad wykorzystywanych we wszystkich trybach rozgrywki.

AKCJA PRZYGOTOWANIA

Akcja PRZYGOTOWANIE pozwala graczowi zachować akcję na przyszłą turę. Kiedy gracz wykonuje akcję przygotowania, umieszcza żeton przygotowania na swojej karcie bohatera. W jednej z przyszłych tur będzie mógł wydać żeton przygotowania, aby wykonać w danej turze i dodatkową akcję. Gracz nie może mieć na swojej karcie bohatera więcej niż 1 żeton przygotowania.



Żeton przygotowania

ŻETONY WROGÓW

Nowe żetony wrogów wprowadzają jeszcze większą różnorodność do spotkań opartych o walkę. Każdy wróg posiada jedną z następujących cech głównych: *Wojownik*, *Mistyczny*, *Dziki* lub *Oszust*. Kiedy gracz walczy jako dany wróg, rzuca odpowiadającym mu zestawem żetonów. Żetony walki wrogów, które pojawiły się w zestawie podstawowym, tworzą zestaw żetonów dla cechy *Wojownik*. Niniejsze rozszerzenie zawiera zestaw sześciu żetonów dla cech *Mistyczny* (fioletowy), *Dziki* (czerwony), i *Oszust* (zielony).



Żeton wojownika



Żeton mistycznego



Żeton dzikiego

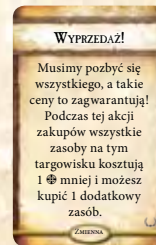


Żeton oszusta

ZMIENNE

ZMIENNE stanowią nowy rodzaj zasobów, które wtasowuje się w talię zasobów. Za każdym razem, kiedy zostanie dobrana karta zmiennej, gracz przeprowadzający zakupy w danym mieście rozpatruje tę kartę, a następnie odrzuca ją i dobiera kolejną kartę zasobu.

- ✦ Jeśli karta zmiennej zostanie dobrana podczas przygotowania do gry, należy odłożyć ją na bok i kontynuować rozdawanie kart zasobów celem przygotowania targowisk. Kiedy targowiska będą gotowe, należy wtasować wszystkie dobrane zmienne w talię zasobów.
- ✦ Jeśli zasób zostanie usunięty z miasta poza akcją zakupów i na jego miejsce zostanie dobrana karta zmiennej, należy odrzucić tę zmienną i dobrać kolejną kartę z talii zasobów.
- ✦ Jeśli gracz podczas zakupów dobierze kilka zmiennych pod rząd, rozpatruje każdą z nich.



Karta zmiennej

LICZBA GRACZY

Niektóre nowe efekty w grze odnoszą się do liczby graczy biorących udział w grze, co reprezentowane jest symbolem . Kiedy gracze zobaczą w jakimś opisie , powinni zastąpić ten symbol liczbą graczy uczestniczących w obecnej rozgrywce.

Uwaga: Nawet jeśli gracz zostanie wyeliminowany, nie ulega zmianie.

ZASADY KOOPERACYJNE

Ten rozdział zawiera zasady rozgrywki w trybie kooperacyjnym.

HANDEL

Podczas rozgrywki kooperacyjnej wzajemne PRZEKAZYWANIE kart jest zabronione. Zamiast tego gracze mogą WYMIENIAĆ przedmioty o takiej samej wartości, opierając się o ich koszt w złocie. Nie wymaga to akcji.

- ✦ Do wymiany może dojść wyłącznie pomiędzy dwoma bohaterami dzielącymi ten sam heks.
- ✦ Bohater może dać innemu bohaterowi złoto celem wyrównania różnicy kosztu pomiędzy dwoma przedmiotami, a nawet kupić przedmiot od innego gracza.
- ✦ Dodatkowo raz na turę bohater może dać 1 złota, 1 kartę umiejętności ze swojej ręki, 1 wyprawę lub 1 pogłoskę innemu bohaterowi na swoim heksie.

KOPERTY

KOPERTY pozwalają dawać złoto, wyprawy lub umiejętności sprzymierzonym bohaterom, nawet jeśli nie dzieli się z nimi heksu. Raz na turę, kiedy dany bohater jest w mieście lub miasteczku, może wziąć dostępną kartę koperty, umieścić na niej 1 złota, 1 kartę umiejętności ze swojej ręki, 1 wyprawę lub 1 pogłoskę i podać ją wybranemu bohaterowi. Kiedy ten bohater następnym razem znajdzie się w mieście lub miasteczku, będzie mógł otworzyć tę kopertę, odebrać jej zawartość i odłożyć tę kopertę do puli.

- ✦ Wysyłanie ani otwieranie koperty nie wymaga akcji.
- ✦ Nie można wysłać koperty, jeśli w puli nie ma żadnych kart kopert.
- ✦ Jeśli kartę wydarzenia opatrzone słowem „Pogłoska”, bohater może użyć koperty, aby wysłać takie wydarzenie do innego bohatera – ten bohater musi rozpatrzyć daną kartę jako pogłoskę.
- ✦ Nie można umieścić na kopercie umiejętności podczas rozpatrywania akcji szkolenia, ale przed odrzuceniem nadwyżkowych kart celem wyrównania ich liczby do maksymalnej wielkości ręki.

DRUŻYNY

W swojej turze, przed lub po dowolnej akcji, bohater może zaoferować zebranie DRUŻYNY jednemu lub więcej bohaterom na tym samym heksie. W tej samej drużynie może być maksymalnie czterech bohaterów. Wszyscy bohaterowie z tej samej drużyny poruszają się wspólnie. Dany bohater nie musi wydawać żadnych dodatkowych kości terenu, aby poruszyć drużynę – jeśli sam się porusza, wszyscy pozostali bohaterowie z drużyny poruszają się wraz z nim.

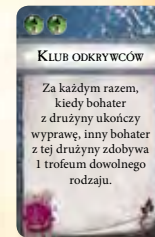
- ✦ Dowolny bohater może opuścić drużynę pomiędzy akcjami bez względu na to, czyja tura właśnie trwa. Aby bohater dołączył (lub ponownie dołączył) do istniejącej drużyny, wystarczy, aby był na tym samym heksie co drużyna i zadeklarował, że do niej dołącza przed lub po akcji dowolnego bohatera.
- ✦ Jeśli bohater zdecyduje się opuścić 2-osobową drużynę, ta drużyna zostaje rozwiązana.
- ✦ Jeśli bohater zostanie wstrzymany lub pokonany będąc w drużynie, zostaje z niej automatycznie usunięty. Ponadto nie może do niej ponownie dołączyć, dopóki nie minie okres jego wstrzymania lub nie wyleczy się.

UMIEJĘTNOŚCI DRUŻYNOWE

Umiejętności drużynowe pozwalają drużynie bohaterów osiągać znacznie więcej tak długo, jak pozostają razem. Umiejętności drużynowych można się nauczyć tak jak zwykłych umiejętności. Podczas nauki umiejętności drużynowej dowolny bohater biorący udział w grze może wydać trofea,

aby się jej nauczyć albo kilku bohaterów może podzielić między siebie łączny koszt danej umiejętności drużynowej. Bohater zagrywający kartę danej umiejętności drużynowej ze swojej ręki nie jest zobowiązany do uczestnictwa w ponoszeniu jej kosztu. Umiejętności drużynowe, których nauczyli się bohaterowie, należy umieszczać na wspólnym obszarze gry obok planszy.

- ✦ Umiejętności drużynowe, których nauczyli się bohaterowie, pozostają w grze, nawet jeśli żaden bohater nie należy do drużyny – w chwili zebrania nowej drużyny bohaterowie z tej drużyny zdobywają dostęp do wszystkich umiejętności drużynowych, których wcześniej się nauczyli.
- ✦ Nie ma ograniczenia liczby umiejętności drużynowych, które mogą posiadać bohaterowie, a ponadto kilka drużyn (dwie drużyny złożone z dwóch bohaterów w grze 4-osobowej) może używać tych samych umiejętności drużynowych.



Karta umiejętności drużynowej

PLANSZE WALKI

Plansze walki są wykorzystywane podczas rozgrywek w trybach kooperacyjnym i jednoosobowym, aby rozpatrywać żetony wrogów. Podobnie jak nowe żetony walki, każda plansza odpowiada jednej z czterech cech głównych każdego wroga: *Wojownikowi*, *Mistycznemu*, *Dziakiemu* lub *Oszustowi*.

W każdej rundzie walki jeden z graczy rzuca żetonami wroga pasującymi do cechy danego wroga. Następnie umieszcza je na planszy walki przypisanej do danej cechy, dopasowując symbole do odpowiadających im pól na tej planszy.

Inicjatywę określa się według normalnych zasad. W razie remisu inicjatywę bohater podejmuje pierwszą akcję walki.

Za każdym razem, kiedy nadchodzi kolej wroga na podjęcie akcji walki, należy rozpatrzyć następną pole na planszy walki, które zawiera jakiś żeton (od góry do dołu), wykonując zawarte na nim instrukcje. Należy zawsze rozpatrzyć wszystkie żetony na danym polu.

Uwaga: Na stronie 5 w punkcie „Wydawanie wzmocnień” opisano, jak należy umieszczać żetony na polu \mathcal{M} oraz jak je rozpatrywać.

Jeśli gracz nie jest w stanie rozpatrzyć symbolu (jak w wypadku \mathcal{C} , który nie ma czego podwoić) lub symbol nie miałby żadnego efektu (jak zdolność \mathcal{M} , która niczego nie robi), należy zamiast tego pominąć taki symbol i przejść do następnego pola. W swojej następnej turze gracz powinien sprawdzić, czy sytuacja się zmieniła i można już rozpatrzyć nierozpatrzony symbol.

Kiedy wrogowi nie pozostaną już żadne pola do rozpatrzenia, pasuje i nie może wykonywać w tej rundzie dodatkowych akcji walki.

Na każdej planszy walki, pod nazwą danej planszy, pojawia się zdolność. Tę zdolność zawsze rozpatruje się w walce z danym rodzajem wroga.

Uwaga: Szczegółowy opis wykorzystania plansz walki znajduje się na stronie 6 w ramce „Przykład walki”.



Plansza walki mistycznego z żetonami

WYDAWANIE WZMOCNIEŃ

Każde pole podzieleno na trzy części, aby ułatwić graczom układanie żetonów. Zamiast wydawać wszystkie symbole w ramach jednej akcji, gracz powinien wydać ich tyle, aby aktywować najdroższą zdolność danego wroga, która nie została jeszcze aktywowana w tej rundzie walki.

Przykład: Gracz rzucił za wroga i uzyskał dwa wyniki 1. Jeśli dany wróg posiada zdolność wymagającą 2, gracz powinien ułożyć stos z obu żetonów w części 2. Kiedy nadejdzie moment na rozpatrzenie zdolności wzmacnień, oba żetony zostaną wydane, aby aktywować zdolność wymagającą 2.

- Jeśli zdolność, która miałaby zostać aktywowana, nie miałaby żadnego efektu (tzn. nie wpłynęła by w żaden sposób na zmianę stanu gry poza tym, że zostałyby usunięte żetony), ale jest inna zdolność, która nie została jeszcze aktywowana przez wroga i ona miałaby efekt, należy zamiast tego aktywować tę inną zdolność poprzez wydanie odpowiedniej liczby. Jeśli żadna ze zdolności nie miałaby efektu, nie należy wydawać jakichkolwiek symboli – zamiast tego należy rozpatrzyć żetony na następnym polu planszy walki. Jeśli na planszy walki nie ma żadnych innych żetonów, wróg pasuje.
- Jeśli wróg posiada więcej niż jedną zdolność kosztującą tyle samo symboli, należy rozpatrywać zdolności, idąc od góry do dołu jego karty. Każdy wróg wciąż może aktywować każdą zdolność tylko raz na rundę walki.

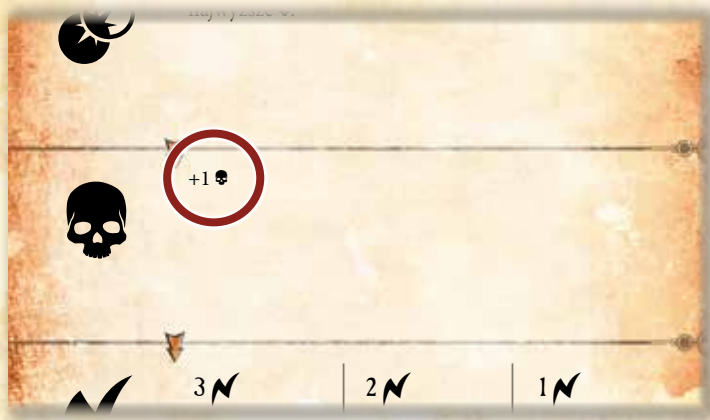
ZDOLNOŚCI WYMAGAJĄCE ZWINNOŚCI

W grze pojawiają się zdolności wrogów, które nie wymagają symboli, ale zamiast tego wymagają. Należy rozpatrywać takie zdolności, używając opisu zdolności z karty wroga, zamiast wykonywać instrukcje z pola planszy walki.

SYMBOLE +

Niektóre pola zwiększają wartość jakiegoś symbolu (+). Należy dodać wskazaną wartość wyłącznie, jeśli jest rozpatrywany jeden lub więcej żetonów z danym symbolem, i dodać ją do łącznej wartości wszystkich takich żetonów.

Przykład: Na polu na planszy walki wojownika widnieje oznaczenie „+1” umieszczone obok symbolu pola. Jeśli na polu nie ma żadnych żetonów, oznaczenie „+1” należy zignorować. Gdyby jednak na tym polu znajdowały się dwa żetony ukazujące 1, wróg zadałby 3 obrażenia zamiast 2.



Na polu planszy walki wojownika widnieje oznaczenie +1. Wróg zadałby 3 obrażenia zamiast 2.

TARCZE

Symbole zawsze wydaje się przy pierwszej okazji, w odpowiedzi na otrzymanie obrażeń. Jeśli wróg rzuci zarówno symbol, jak i, symbol jest zawsze wydawany w pierwszej kolejności jako, aby zablokować obrażenia, a następnie należy użyć (pełne zasady opisujące symbol znajdują się na stronie 7).

PRZESUWANIE ŻETONÓW

Jeśli żeton zostanie przerzucony lub przewrócony na inny symbol, należy przesunąć go na odpowiednie pole planszy walki. Jeśli żeton na wierzchu zostanie usunięty, żeton wraca na swoje pierwotne pole. Jeśli żeton zostanie umieszczony na wierzchu, należy przesunąć stos na część planszy opowiadającą nowej sumie.

WYBORY WROGÓW

Jeśli wróg w jakimkolwiek momencie gry posiada zdolność opcjonalną, aktywuje ją tak często, jak to możliwe.

Przykład: Karta Orka zbójcy brzmi: „Ten wróg może wydać 1, aby uniemożliwić swojemu przeciwnikowi przewrócenie żetonu”. Jeśli zatem Ork zbójca będzie miał 1, kiedy jego przeciwnik podejmie próbę przewrócenia żetonu, wyda je, aby uniemożliwić to przewrócenie.

Czasami podczas rozpatrywania zdolności wroga należy dokonać jakiegoś wyboru. Wówczas należy to zrobić w taki sposób, aby zaszkodzić bohaterowi tak mocno, jak to możliwe. Jeśli gracz uzna, że jego wybór mimo wszystko byłby stronnictwo i nie jest w stanie go podjąć, zamiast wybierać i rozpatrywać dany efekt winien zadać swojemu bohaterowi 2 obrażenia.

Przykład: Zdolność Nieustępliwość z karty Horda nieumarłych brzmi: „Przerzuć 1 z twoich wydanych żetonów”. W interesie gracza byłoby oczywiście przerzucenie jego własnych żetonów i jest zmartwiony, że jego bohater nie zdoła przetrwać walki. Tym samym graczowi wydaje się, że przerzucenie wydanego żetonu Hordy, na którym widnieje, będzie dla niego najbardziej szkodliwe.

W SIECI

Jeśli gracze posiadają zestaw scenariuszowy W sieci, mogą wykorzystać arkusz scenariusza „W sieci” znajdujący się w niniejszym rozszerzeniu, aby rozegrać ten scenariusz w trybie kooperacyjnym lub jednoosobowym. Jeśli gracze nie posiadają zestawu scenariuszowego W sieci, nie powinni korzystać z arkusza scenariusza „W sieci” podczas wyboru scenariusza.



PRZYKŁAD WALKI

Eliam nawiązuje walkę z Czarnoksiężnikiem. Czarnoksiężnik posiada cechy Mistyczny.



Eliam bierze swoje żetony walki i rzuca nimi. Inny gracz bierze żetony walki mistycznego wroga i rzuca nimi w imieniu Czarnoksiężnika.



Gracz reprezentujący Czarnoksiężnika umieszcza żetony walki wroga na odpowiadających im polach planszy walki mistycznego. Bohater wygrywa remisowy inicjatywę, więc Eliam wykonuje pierwszą akcję walki.



Akcja walki nr 1: Opis na planszy walki informuje, że **Skopij** Czarnoksiężnika skopiuje Eliama, jeśli Eliam użyje swoich **Para ostrzy** do bezpośredniego ataku, więc używa on swojej zdolności **Para ostrzy**, aby usunąć 2 ze swoich żetonów **Para ostrzy** do zadania 3 **Para ostrzy**, których nie można zablokować.

Czarnoksiężnik umieszcza 3 żetony obrażeń na swojej karcie wroga.

Akcja walki nr 2: Czarnoksiężnik rozpatruje pola na planszy walki, idąc od góry do dołu. Nie ma żadnych żetonów **Wybuch**, więc przechodzi do pola **Wybuch**. Jego opis nakazuje, aby jako pierwsze podwoił **Wybuch**, więc umieszcza on swoje **Wybuch** na wierzchu **Wybuch**, tym samym je podwajając. Następnie przesuwa stos na pole 2 **Wybuch** planszy walki, ponieważ teraz jest on wart 2 **Wybuch**.



Akcja walki nr 3: Eliamowi została tylko **Wybuch**, więc musi spasować.

Akcja walki nr 4: Czarnoksiężnik kontynuuje rozpatrywanie planszy walki od góry do dołu, co oznacza, że wydaje ułożone w stosie **Wybuch**, aby aktywować zdolność **Wybuch**, która zadaje 3 **Wybuch**. W odpowiedzi Eliam wydaje swoją **Wybuch**, aby zablokować 1 **Wybuch** i otrzymuje 2 obrażenia.

2 Wybuch: Zadaj 3 **Wybuch**. Twój przeciwnik może wydać 1 **Wybuch**, aby zanegować tę zdolność.



Akcja walki nr 5: Eliamowi nie zostały żadne żetony, więc pasuje. Teraz Czarnoksiężnik podejmuje następną akcję. Opis na polu **Skopij** planszy walki informuje, że Czarnoksiężnik musi użyć **Skopij**, aby skopiuować najwyższy żeton **Skopij**, więc kopiuje **Skopij** i zadaje Eliamowi 1 obrażenie.



Akcja walki nr 6: Czarnoksiężnik rozpatruje ostatnie pole planszy walki poprzez wydanie obu **Skopij** do zadania Eliamowi 2 obrażeń.



Runda walki dobiega końca. Jeśli Eliam postanowi pozostać w bitwie, on i jego przeciwnik przerzucą wszystkie swoje żetony i rozpoczną nową rundę walki, w której Czarnoksiężnik ponownie będzie rozpatrywał żetony na swojej planszy walki, idąc od góry do dołu.

HEKSY CYWILIZACJI



Niektóre efekty zawarte w tym rozszerzeniu odnoszą się do heksu CYWILIZACJI. Heks uważa się za heks cywilizacji, jeśli zawiera miasto, miasteczko, twierdzę lub świątynię.

SYMBOL ROZSZERZENIA


Niektóre karty z niniejszego rozszerzenia oznaczono symbolem rozszerzenia *Nierozzerwalne więzi*, aby odróżnić je od elementów gry z zestawu podstawowego oraz innych rozszerzeń. Karty nieoznaczone symbolem rozszerzenia są zamiast tego oznaczone powiązaną z nim ilustracją. Karty umiejętności oznaczono symbolem unikalnym dla tego zestawu umiejętności.





SZARŻA


















Szarża to nowy typ obrażeń, który pojawia się na żetonach walki. Jako akcję walki walczący może wydać X , aby zadać X nieblokujących obrażeń swojemu przeciwnikowi. Podczas rundy walki, po tym, jak walczący wyda , ten walczący nie może blokować obrażeń.

TAKTYKA

Taktyka to nowy symbol walki, który można wydać, aby skopiować inne symbole w grze. Jako akcję walki gracz może wydać jeden symbol  ze swojej puli walki jako kopię symbolu widocznego na dowolnym innym żetonie w puli walki dowolnego walczącego.

Dodatkowo, kiedy gracz ma otrzymać obrażenia, może wydać jeden symbol  ze swojej puli walki jako kopię symbolu, który pozwoliłby mu zablokować te obrażenia lub uniemożliwić ich otrzymanie.

Wydawanie symboli  wiąże się z następującymi ograniczeniami:

-   nie można wydawać w połączeniu z innymi żetonami. Przykładowo, bohater nie może wydać  jako kopii , równocześnie wydając inne żetony o wartości 3 . Wydanie tych żetonów należy traktować jako osobne akcje walki.
- Ponieważ tylko wrogowie mogą wydawać  i tylko bohaterowie mogą wydawać  lub , bohater nie może wydać , aby skopiować , natomiast wróg nie może wydać , aby skopiować  ani .
- Ze względu na fakt, że symbol  jest wydawany w chwili użycia, nie może być użyty do skopiowania efektu symbolu .
- Kiedy  jest wydawany do skopiowania symbolu opatrzonego modyfikującą go wartością (np. 2 ) kopiowana jest również ta wartość.

TWÓRCY GRY

Projekt rozszerzenia: Lukas Litzsinger i Tony Fanchi

Producent: Molly Glover

Projekt gry *Runebound Trzecia Edycja*: Lukas Litzsinger

Redakcja i korekta: Sean O'Leary i Derek Tokaz

Projekt graficzny: WiL Springer

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Anna Christenson

Pozostałe ilustracje: Danny Araya, Joao Bosco, Eric Braddock, Sebastian Ciaffaglione, Sylvain DeCaux, Dinodrawing, Daniel Dulitzky, Carolina Eade, Mariusz Gandzel, Nicholas Gregory, David Griffith, David Kegg, Sam Lamont, Jesse McGibney, Ruben Perez i Sandara Tang

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Główny dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Projekt figurek: Xavier Mallard i David Richardson

Koordinacja elementów plastikowych: Niklas Norman

Zarządzanie elementami plastikowymi: John Franz-Wichlacz

Koordinacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Autor uniwersum *Runebound*: Christian T. Petersen

Zespół fabularny *Runebound*: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro i Katrina Ostrander

Koordinacja produkcji:

Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Kierownik działu gier planszowych: James Kniffen

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Marek Mydel

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Kathy Bishop, Andrea Dell'Agnese, Gray Detrick, Rich Edwards, Gina Evans, Robert Evans, Julia Faeta, David Fortner, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Mikita Miki, Hradovich, Małgorzata Jurkowska, Jakub „Toshi” Kołodziejczyk, Rafał „Areinu” Lach, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Aleksandra Otrembal, George Rothrock, Chris Tannhauser, David Williams i Rhys Williams

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta-testerów!

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. *Runebound*, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste 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.



CZERWONA ŚMIERĆ



Dziwaczna choroba szerzy się w całej krainie. Niektórzy powiadają, że nadeszła z surowych pustkowi zamarzniętej północy, przyniesiona wraz z topniejącym śniegiem. Inni twierdzą, że przybyła na wielkich statkach z Al-Kalim i Lorimoru, pokonawszy cały bieg Rzeki Ognistej Ogona. Mówi się nawet, iż mieszkające na południu Elfy z Aymhelinu stworzyły tę chorobę jako sposób na ukaranie baronów nieustannie toczących swe małe wojenki. Jednakże większość mieszkańców obawia się, że nadeszła ze wschodu, z Mrocznych Ziemi Ru i zamieszkujących je demonicznych istot.

Prawda nie ma jednak wielkiego znaczenia, gdyż zaraza opanowała całe Terrinoth ze straszliwą szybkością. Sprawia, że ciało pali żywym ogniem, skóra odchodzi płatami, zaś oczy zachodzą charakterystyczną, chorobliwą czerwienią. Wielu, których na nią zapadło, wołałoby skonać, albowiem oznaczałoby to przynajmniej koniec mąk. Fakt faktem, że owe życzenie spełnia się częściej niż rzadziej. Tę chorobę nazywają „Czerwoną śmiercią” i upomina się ona o wszystkich – starych i młodych, silnych i słabych, bogatych i biednych. Na ulicach każdego miasta i miasteczka można kupić najróżniejsze domowe nalewki i oszukańcze konkockty, lecz liczba ofiar zarazy powoli zaczyna przeważać nad liczbą żywych. O ile nie znajdzie się jakieś lekarstwo, wkrótce po mieszkańcach Terrinoth pozostaną tylko bielejące kości.

RÓJ SZARAŃCZY

Uthuk Y'llan to rasa spaczona przez bluźnierczy sojusz z demonicznym wymiarem. Jej przedstawiciele nie widziano w Terrinoth od czasów Pierwszej Ciemności, kiedy to horda dowodzona przez Llovara Rutonu panoszyła się w królestwach Elfów, Krasnoludów i Ludzi. Uthukowie nadeszli z Mrocznych Ziemi, gdzie ich plugawa obecność zniszczyła onegdaj zieloną i kwitnącą krainę. To samo uczynili ziemiom, które podbili, zmieniając je w szerniejące pustkowia, mordując i więząc każdego, kto pojawił się na ich drodze. Jedynie bohaterstwo Timmorrana Lokandera uratowało świat, śmiałek zdołał bowiem zabić Llovara w Bitwie Szarańczy. Uthukowie zniknęli w otchłani zapomnienia, a opowieści o nich zmieniły się w legendy.

Jednakże mieszkańcy Mrocznych Ziemi ponownie dają o sobie znać – grasańci Uthuków wyruszają pod bronią z Czarnej Cytadeli, aby sprowadzić koszmar wojny i zniszczenia do Terrinoth. Biada temu, kto padnie pod straszliwymi cięciami zakrzywionych ostrzy Uthuków, lecz znacznie gorszy los czeka tego, kogo wezmą żywcem. Czy czyny współczesnych bohaterów dorównają chwale dawnych dni, czy może samo Terrinoth wkrótce stanie się ledwie legendą, a Llovar ostatecznie wywrze zemstę z za grobu?

