

RUNEBOUND

UPADEK MROCZNEJ GWIAZDY

W ciągu kilku ostatnich tygodni wiejskie wróżychy i mówcy duchów dziwili się urastającemu w siłę blaskowi na nocnym niebie. Kapłani Kellosa debatowali, co może zwiastować ten omen, lecz to mroczni prorocy krainy doskonale znali prawdę.

Na niebie pojawiła się Mroczna Gwiazda. Przepowiedziano, że gdy nadejdzie właściwy czas, spadnie na ziemię w deszczu zniszczenia i ciemności. Ta sama przepowiednia mówi, jakoby upadek Mrocznej Gwiazdy miał być poprzedzony deszczem odłamków lecących z nocnego nieba, a każdy z nich podobno dotknęło takie samo splugawienie.

Za jego sprawą szczerze serca pożre zepsucie, a ci, w których piersiach biją, zejść na drogę zła i nieprawości. Wytrwali i dzielni zmieniają się w słabeuszy i tchórzy. Dobrotliwi staną się samolubni. Nawet najwięksi bohaterowie krainy zwrócą broń przeciwko sobie oraz ludziom, których przyrzekli chronić.

WŁĄCZANIE ROZSZERZENIA DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką wykorzystującą rozszerzenie *Upadek Mrocznej Gwiazdy* należy przeprowadzić następujące kroki celem włączenia niniejszego rozszerzenia do zestawu podstawowego:

- Należy dodać karty scenariusza, fabuły i przygód do odpowiednich pul. Te elementy gry są wykorzystywane w ramach scenariusza *Upadek Mrocznej Gwiazdy*.
- Należy dodać kartę bohatera i żetony walki do odpowiednich pul.
- Należy dodać nowe karty zepsucia do zestawu podstawowego. Są one wykorzystywane w ramach scenariusza *Upadek Mrocznej Gwiazdy*.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Niektóre karty z niniejszego rozszerzenia oznaczono symbolem rozszerzenia *Upadek Mrocznej Gwiazdy*, aby odróżnić je od elementów gry z zestawu podstawowego oraz innych rozszerzeń. Karty nieoznaczone symbolem rozszerzenia są zamiast tego oznaczone powiązaną z nim ilustracją.



ELEMENTY GRY

1 PLASTIKOWA FIGURKA



1 KARTA BOHATERA



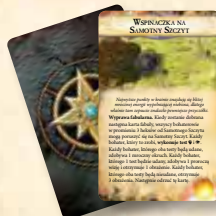
30 KART PRZYGÓD



1 KARTA SCENARIUSZA



10 KART FABUŁY



15 KART ZEPSUCIA



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:

- Taktyki 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.

KARTY ZEPSUCIA

Karty zepsucia to nowy rodzaj kart używany w scenariuszu *Upadek Mrocznej Gwiazdy*. Po wybraniu tego scenariusza podczas przygotowania gry należy potasować wszystkie karty zepsucia, utworzyć z nich jedną talię i umieścić ją w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Za każdym razem, kiedy talia zepsucia wyczerpie się, należy potasować stos odrzuconych kart zepsucia, aby utworzyć z niego nową zakrytą talię.

WALKA KILKU BOHATERÓW

Podczas rozgrywania scenariusza *Upadek Mrocznej Gwiazdy* bohaterowie wezmą udział w walce kilku bohaterów. W takiej walce obowiązują identyczne zasady i fazy, co w normalnej walce, poza następującymi wyjątkami:

- Jeśli podczas fazy rzutu dwóch lub więcej bohaterów remisuje w inicjatywie, pierwszy jest gracz będący najwcześniej w porządku tury.
- Podczas fazy akcji zamiast dwóch graczy wykonujących akcje walki na zmianę wykonywanie akcji walki rozpoczyna się od gracza z inicjatywą, a potem gracze działają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Kiedy bohater zostanie pokonany, walka nie kończy się natychmiast. Zamiast tego walka kończy się natychmiast po tym, jak wszyscy bohaterowie poza jednym zostaną pokonani.
- Kiedy zasada lub zdolność używana przez bohatera nakazuje, aby użyć jej przeciwko jego przeciwnikowi, ten bohater musi wybrać jednego przeciwnika w walce.

TWÓRCY GRY

Projekt rozszerzenia: Paul Winchester i Nathan Hajek

Producent: Derrick Fuchs

Projekt gry *Runebound Trzecia Edycja*: Lukas Litzinger

Redakcja i korekta: Allan Kennedy i Christopher Meyer

Projekt graficzny: Christopher Hosch i Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Jordan Kerbow

Pozostałe ilustracje: Daniel Dulitzky i John Derek Murphy

Kierownik artystyczny: John Taillon

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Projekt figurek: David Ferreira

Koordynacja produkcji elementów plastikowych:

Niklas Norman

Koordynator 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

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Jason Beaudoin

Koordynacja produkcji:

John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe i Johanna Whiting

Kierownik działu gier planszowych: Justin Kempainen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta, Caterina D'Agostini, Tim i Nicole Fiscus, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Kortnee Lewis, Scott Lewis

© 2016 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego pozwolenia. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. *Runebound*, Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games znajduje 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.



GALAKTA
ul. Łągowitka 39
30-417 Kraków
tel. 12 636 34 89

