

Runebound®

ZŁOCONE OSTRZE

Nadszedł czas świętowania i handlu. Raz do roku kupcy z całego Terrinoth dają z siebie wszystko, zachwalając oferowane towary jak kraina długa i szeroka, a czynią to pod auspicjami znaku zodiaku znanego jako Złoczone Ostrze.

Obchody pozwalają pochwalić się umiejętnościami najbardziej utalentowanym rzemieślnikom oraz złotoustym szarlatanom.

Pospólstwo na równi ze szlachtą tłoczy się na wypełnionych świątecznym gwarem ulicach, aby wziąć udział w konkursach, zabawach i zakupach. Rzemieszkarze miesają się z kolorowym, niczego nieświadomym tłumem, aby wykorzystać wyjątkową okazję i zaczerpnąć z rzeki zmieniającego właścicieli złota, zaś najemnicy napełniają swoje kiesy, zapewniając ochronę przernym handlarzom.

Nawet bohaterowie Terrinoth biorą udział w święcie, poszukując najlepiej wykonanego wyposażenia i broni, które mogą uratować im życie podczas nadchodzących wypraw, albo pragnąc zwyczajnie odpocząć po trudach przeżytych przygód. Istnieje również szansa – jakkolwiek niewielka – że jakiś śmiały awanturnik odkryje prawdę kryjącą się za legendą Złoczonego Ostrza...

WŁĄCZANIE ROZSZERZENIA DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką wykorzystującą rozszerzenie Złoczone Ostrze należy przeprowadzić następujące kroki celem włączenia niniejszego rozszerzenia do zestawu podstawowego:

- Należy dodać zestaw zasobów opatrzonego literą D do puli kart zasobów. Ten zestaw może zostać wybrany podczas przygotowania gry jako jeden z trzech zestawów zasobów.
- Należy dodać zestaw umiejętności „Potęga zysku” do puli kart umiejętności. Ten zestaw może zostać wybrany podczas przygotowania gry jako jeden z sześciu zestawów umiejętności.



Potęga
zysku

- Należy dodać karty przygód do puli kart przygód nienależących do żadnego scenariusza (patrz punkt „Nowe karty przygód”, gdzie opisano zasady dotyczące używania tych kart w ramach scenariuszy).
- Należy dodać kartę bohatera i żetony walki do odpowiednich pul.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Większość kart z niniejszego rozszerzenia oznaczono symbolem rozszerzenia Złoczone Ostrze, aby odróżnić je od elementów gry z zestawu podstawowego oraz innych rozszerzeń. Karty umiejętności oznaczono symbolem unikalnym dla tego zestawu umiejętności.



ELEMENTY GRY

1 PLASTIKOWA FIGURKA



1 KARTA BOHATERA



15 KART PRZYGÓD



12 ŻETONÓW WALKI



3 bohaterów 9 zasobów

20 KART ZASOBÓW



10 KART UMIEJĘTNOŚCI



NOWE KARTY PRZYGÓD

Niniejsze rozszerzenie zawiera 5 nowych kart przygód nienależących do żadnego scenariusza, którymi można wzbogacić każdą talię przygód. Tworząc talie przygód podczas przygotowania gry, należy potasować razem wszystkie karty przygód tego samego typu (walki, przeszukiwania, spotkania) nienależące do żadnego scenariusza, a następnie odliczyć 20 kart z każdej talii, tym samym tworząc trzy talie zawierające po 20 kart nienależących do żadnego scenariusza. Następnie należy wstawić w nie karty przygód powiązane ze scenariuszem wybranym do aktualnej rozgrywki. Po wykonaniu tych czynności każda talia przygód powinna zawierać 30 kart.

TALIE ZASOBÓW I UMIEJĘTNOŚCI

Podczas przygotowania gry gracze wybierają trzy zestawy zasobów, z których tworzą talię zasobów wykorzystywaną w aktualnej rozgrywce. Następnie gracze wybierają po dwa zestawy umiejętności ,  i , z których tworzą talię umiejętności wykorzystywaną w aktualnej rozgrywce. Jeśli gracze nie mogą się zgodzić co do tego, które zestawy wybrać, powinni wybrać je losowo tak, aby w talii znalazły się po dwa zestawy umiejętności ,  oraz .

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.

TWÓRCY GRY

Projekt rozszerzenia:

Paul Winchester, Nathan Hajek i Quoc Tran

Producent: Derrick Fuchs

Projekt gry *Runebound Trzecia Edycja*: Lukas Litzsinger

Redakcja i korekta: Allan Kennedy i Christopher Meyer

Projekt graficzny: Christopher Hosch i Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Postać z okładki: Anna Christenson

Pozostałe ilustracje: David Griffith 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 Kemppainen

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 Misztka

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. Łąkiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

