Runebound®

Przebudzenie gór

Krwistoczerwony księżyc wschodzi nad polami i lasami Terrinoth. Każdego dnia mieszkańcy pospiesznie załatwiają swoje sprawy, byle tylko wrócić bezpiecznie do domów, nim zapadnie zmrok.

Zwiadowcy i poszukiwacze przygód przynoszą przerażające historie do miast i miasteczek, w których zatrzymują się na odpoczynek. Twierdzą, że góry ożyły! Zwierzęta, które tam żyją, zdziczały i zmieniły się w żądne krwi potwory. Z upływem czasu zapuszczają się dalej i dalej od swych legowisk w poszukiwaniu niefortunnych ofiar, które mogłyby pożreć.

Potworne ryki wypełniają echem doliny, zaś bohaterowie kierują się ku wzgórzom i górskim szczytom, pragnąc ochronić swych pobratymców. Tylko najbardziej niezłomni powrócą, aby opowiedzieć o swoich przygodach.

Włączanie rozszerzenia do gry

Przed pierwszą rozgrywką wykorzystującą rozszerzenie *Przebudzenie gór* należy przeprowadzić następujące kroki celem włączenia niniejszego rozszerzenia do zestawu podstawowego:

➤ Należy dodać zestaw zasobów opatrzony literą E do puli kart zasobów. Ten zestaw może zostać wybrany podczas przygotowania gry jako jeden z trzech zestawów zasobów.

➤ Należy dodać zestaw umiejętności „Pieśń gór" do puli kart umiejętności. Ten zestaw może zostać wybrany podczas przygotowania gry jako jeden z sześciu zestawów umiejętności.

Pieśń gór

➤ Należy dodać karty przygód do puli kart przygód nie należących do żadnego scenariusza.

➤ Należy dodać kartę bohatera i żetony walki do odpowiednich pul.

Symbol rozszerzenia

Większość kart z niniejszego rozszerzenia oznaczono symbolem rozszerzenia *Przebudzenie gór*, 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

14 żetonów walki

3 bohaterów **11 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 wtasować 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 ⊙.

Szarża ⚔

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

Twórcy gry

Projekt rozszerzenia: Paul Winchester i Nathan Hajek
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: Enrique Rivera
Pozostałe ilustracje: David Griffith i Damon Westenhofer
Kierownik artystyczny: John Taillon
Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen
Projekt figurek: Gary Storkamp
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 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
GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

FANTASY FLIGHT SUPPLY
1 1
PROTECTIVE CARD SLEEVES