

# RUNEBOUND

Drużyna Edycja


Karty, które trzymasz w rękach, to nowe dodatki do przygodowej gry fantasy **RUNEBOUND**. Akcja **RUNEBOUND** obraca się wokół losów i przygód bohaterów Terrinoth. Do tej pory czempioni krainy walczyli z nekromantami, potworami i straszliwymi Władcami Smoków. Zmagali się o koronę Starszych Królów i zmierzyli się z potężnymi Lordami Olbrzymów. Karty z poniższych zestawów urozmaicą i ożywią podstawową grę **RUNEBOUND**. Z każdego dodatku korzysta się w inny sposób.


**WYBRAŃCY KELLOSA** i **WĘDROWCY PUSTKOWI** oferują bohaterom nowe karty Przedmiotów i Sprzymierzeńców. Te karty nadają się do wykorzystania w każdej przygodzie **RUNEBOUND**.

**CIEŃ MARGATHA** i **SIEDLIŚKO SMOKÓW** oferują nowe, dobrane tematycznie Wyzwania i Spotkania, z którymi przyjdzie się zmierzyć waszym Bohaterom. Te karty są przeznaczone przede wszystkim do wykorzystania wraz z przygodą „Powrót Władców Smoków”, ale mogą być wykorzystane również w innych przygodach.

**AWATAROWIE KELNOVA** i **KULT RUNÓW** to całkowicie nowe przygody, skonstruowane tak, aby zastąpić przygodę „Powrót Władców Smoków”. W zestawach znajdują się nowe karty przygód różnych poziomów. Każdy z tych dodatków wnosi do tradycyjnej gry **RUNEBOUND** nowe wątki fabularne i nowych przeciwników. W celu zapoznania się z zasadami poszczególnych dodatków, należy się odwołać do odpowiedniego, znajdującego się poniżej fragmentu instrukcji.

Obok tytułu każdego dodatku znajduje się jego symbol. Symbole umieszczone są również na kartach i pozwalają łatwo odróżnić karty pochodzące z różnych zestawów.

 Wybrańcy Kellosa

 Wędrowcy Pustkowi



Na Terrinoth wyznaje się wielu bogów i wiele kościołów roztacza swą opiekę nad duszami wiernych, ale jedno z bóstw jest wyraźnie potężniejsze i bardziej prominentne od innych: Kellos, bóg ognia i słońca. Kościół Kellosa od zawsze wysyłał swych najodważniejszych członków, aby wsparli wysiłki bohaterów. Dziś, wraz z dodatkiem **WYBRAŃCY KELLOSA**, do gry dołączył nowy zastęp oddanych i wiernych Sprzymierzeńców, a skarbcze wypełniła gama potężnych, religijnych relikwii. Teraz awanturnicy mogą przemierzać krainę i walczyć z niegodziwością, wiedząc, że Kellos pobłogosławił ich czyny.

Kellos i jego słudzy czuwają nad cywilizacją, ale sam Kościół ma niewiele władzy nad rozległymi rubieżami i nieokiełznaną dżiczą. Przeżycie w takich niegościnnych warunkach wymaga zgola innej religii, innego rodzaju oręża. Bez względu na to czy twój Bohater potrzebuje Sprzymierzeńca, który

przeprowadzi go ukrytymi przełęczami, czy też pragnie barbarzyńskiej broni, wszystko to znajdzie w dodatku **WĘDROWCY PUSTKOWI**.

## Przygotowanie gry

Po prostu wtasuj karty z dodatku **WYBRAŃCY KELLOSA** lub **WĘDROWCY PUSTKOWI** (lub z obu dodatków naraz!) do talii Handlu i wszystko jest już gotowe do gry! Jeśli chcesz, aby wasza gra skupiła się na nowych kartach, z początku rozdawaj karty Handlu tylko z dodatków, a dopiero kiedy się skończą wykorzystaj normalną talię Handlu.



## Siedlisko Smoków



## Cienie Margatha



Pierwszy z tych tematycznych dodatków z kartami Przygód pozwala Bohaterom zmierzyć się z różnymi rodzajami uskrzydłych potworów: smokami. Zmutowane osobniki, ohydne magiczne eksperymenty czy niebezpieczne mieszańce, pozostałość po Smoczych Wojnach – **SIEDLISSKO SMOKÓW** Terrinoth to siły, z którymi należy się liczyć.

Margath nie polega jednak tylko na własnej rasie – jego agenci chaosu i zniszczenia przybierają przeróżne postacie. Przeciwnicy znajdujący się w **CIENIACH MARGATHA** stanowią nie lada wyzwanie!



### Przygotowanie gry

Przygotowanie do gry obu dodatków z kartami Przygód jest bardzo proste. Najpierw należy podzielić karty z dodatku według kolorów na cztery talie (zieloną, żółtą, niebieską i czerwoną). Jeśli chcesz je włączyć do gry w sposób losowy, wtasuj

poszczególne talie w podstawowe talie Przygód odpowiednich kolorów (zielone karty do zielonej talii Przygód, żółte karty do żółtej talii Przygód itd.) – jesteś gotowy do gry! Jeśli chcesz, aby wasza gra skupiła się na nowych kartach, zamiast wtasowywać nowe talie w talie podstawowe, ciągnij karty Przygód jedynie z dodatkowych talii, a dopiero kiedy się skończą wykorzystaj podstawowe talie lub talie z innych dodatków.

## Awatarowie Kelnova



**AWATAROWIE KELNOVA** to nowa przygoda, która sprowadza cię z powrotem do świata **RUNEBOUND**, tym razem 10 lat po klęsce Margatha. W dniu przekłętej rocznicy powracają sługi Wielkiego Władcy Smoków – nikt nie wie, czy zostali odrodzeni, czy też to podszywający się pod nich oszuści. Bez względu na to, jak wygląda prawda, osoba, która podaje się za Vorakesha, ponownie zagraża krainie – ale tym razem Bohaterowie Terrinoth muszą się zmierzyć również z innymi

wyzwaniami. Proroctwa z dawna zapowiadały nastanie czasu wielkiego konfliktu i zagłady, a zwiastować go miały trzy znaki. Teraz zwiastuny zaczęły się pojawiać, jeden po drugim, a wraz z nimi nadeszły potężne istoty, ongiś wygnane zarówno z ziemi, jak i nieba. Bohaterowie Terrinoth muszą się teraz zmierzyć nie tylko z ludźmi i potworami, ale i samymi bogami!

**AWATAROWIE KELNOVA** zawierają 30 nowych kart Przygód: 7 nowych zielonych Wydarzeń i Spotkań, 7 nowych żółtych Wydarzeń i Spotkań, 6 nowych niebieskich Wydarzeń i Spotkań oraz 10 nowych czerwonych Wyzwań. **Ten dodatek zastępuje przygodę „Powrót Władców Smoków”.**

## Przygotowanie gry

1. Należy odłożyć na bok wszystkie czerwone karty z „Powrotu Władców Smoków”. Podczas rozgrywania tej przygody, te karty nie będą wykorzystywane.
2. Należy podzielić karty z **AWATAROWÓW KELNOVA** według koloru (na zielone, żółte, niebieskie i czerwone). Zielone karty należy położyć obok zielonej talii Przygód, żółte obok

żółtej talii Przygód, niebieskie obok niebieskiej talii Przygód, a czerwone na obszarze przeznaczonym dla czerwonej talii Przygód.

3. Należy przygotować grę według podstawowych zasad **RUNEBOUND**.

## Rozgrywka

Rozgrywka przebiega normalnie, z tą tylko różnicą, że za każdym razem, kiedy gracz wylosuje kartę Spotkania lub Wydarzenia z talii Przygód **RUNEBOUND**, powinien ją odrzucić bez jej rozstrzygnięcia (choć wylosowana karta nadal odnawia klejnoty przygód otoczone promieniami słońca), a następnie wylosować i rozstrzygnąć w zastępstwie nową kartę z talii Przygód odpowiedniego koloru z **AWATARÓW KELNOVA**. Jeśli nie pozostały już żadne karty Przygód odpowiedniego koloru z **AWATARÓW KELNOVA**, gracz ponownie losuje kartę z tej samej talii Przygód z podstawowej gry **RUNEBOUND**.

Cel tej przygody jest inny niż „Powrotu Władców Smoków”. Bohaterowie nie próbują odnaleźć i pokonać Wielkiego Władcy Smoków Margatha i jego Władców Smoków, a Wszechojca Kelnova i jego Awatarów (wszystkie te postacie są czerwonymi kartami Wyzwań). Pierwszy gracz, który pokona Wszechojca Kelnova *lub* trzech Awatarów, wygrywa. Tak jak w „Powrocie Władców Smoków”, pokonane czerwone Wyzwania zapewniają Bohaterom (prócz punktów Doświadczenia) specjalne zdolności.



## Kult Runów



**KULT RUNÓW** to nowa przygoda, w której bohaterowie Terrinoth będą musieli się zmierzyć ze swym najprzebieglejszym przeciwnikiem. W odmętach ziemi, pod kopalniami Forge, kult zelotów odkopał starożytne runy. Z ich pomocą kultysty zamierzają zawładnąć krainą, zniszczyć Kościół Kellosa i ogłosić się nową wiarą ludów Terrinoth. Niedługo rozpocznie się krucjata, mająca na celu zmieść fundamenty cywilizacji. Tylko nieugięci bohaterowie mogą powstrzymać falę zła i korupcji, jaką jest **KULT RUNÓW**.

**KULT RUNÓW** zawiera arkusz z nowymi żetonami, a także 30 nowych kart Przygód: 8 nowych zielonych kart Przygód, 8 nowych żółtych kart Przygód, 7 nowych niebieskich kart Przygód oraz 7 nowych czerwonych kart Przygód. **Ten dodatek zastępuje przygodę „Powrót Władców Smoków”.**

Wszystkie nowe karty Przygód to Wyzwania, nazywane **kultystami runów**.

### Przygotowanie gry

1. Należy odłożyć na bok wszystkie czerwone karty z „Powrotu Władców Smoków”. Karty te powinny się znajdować pod ręką, bowiem mogą się w czasie rozgrywki przydać.
2. Należy podzielić karty z **KULTU RUNÓW** według koloru (na zielone, żółte, niebieskie i czerwone). Zielone karty należy położyć obok zielonej talii Przygód, żółte obok żółtej talii Przygód, niebieskie obok niebieskiej talii Przygód, a czerwone na obszarze przeznaczonym dla czerwonej talii Przygód.
3. Należy odłożyć na bok żetony nierozstrzygniętych Wyzwań. W tej przygodzie nie będą służyć do zaznaczania

nierozstrzygniętych Wyzwań – zamiast tego, gracze będą je umieszczana na miastach, które zostaną zinfiltrowane przez agentów kultu. Od tej pory te żetony będą nazywane **znacznikami infiltracji**.

4. Należy odłożyć na bok żetony Zagłady z gry podstawowej, a także wypchnąć nowe żetony Zagłady z załączonego arkusza. W tej przygodzie nie korzysta się z zasad Szlaku Zagłady – zamiast tego, żetony Zagłady będą służyć do zaznaczania poziomu skorumpowania Bohaterów przez kult. Od tej pory te żetony będą nazywane **znacznikami korupcji**. Duży, heksagonalny znacznik znajdujący się na arkuszu żetonów będzie służył do zaznaczania obecnego miejsca pobytu kultu. Ten żeton będzie nazywany **znacznikiem kultu**.
5. Na polu Forge należy umieścić znacznik kultu i znacznik infiltracji.
6. Należy przygotować grę według podstawowych zasad **RUNEBOUND**.
7. Czerwone znaczniki Przygód należy odwrócić na stronę z punktami Doświadczenia.

## Warunki zwycięstwa

Rozgrywkę wygrywa gracz, który na końcu gry będzie posiadał najwięcej punktów zwycięstwa. Każdy pokonany kultysta runów jest wart tyle punktów zwycięstwa, ile wart jest punktów Doświadczenia. Na przykład zielony kultysta runów jest wart 1 punkt zwycięstwa, żółty 2 punkty itd. Kiedy kultysta runów zostanie pokonany, gracz zachowuje jego kartę – umieszcza ją przed sobą koszulką do góry, aby zaznaczyć, ile punktów zwycięstwa jest warta.

Co więcej, kiedy gra się skończy, każdy gracz otrzyma tyle dodatkowych punktów zwycięstwa, ile posiada kultystów w kolorze, którego ma najwięcej. Na przykład, Tomek posiada 3 zielonych, 2 niebieskich i 2 żółtych kultystów runów, dlatego pod koniec gry otrzyma dodatkowe 3 punkty zwycięstwa za zielonych kultystów.

## Przebieg gry

Rozgrywka przebiega normalnie, z poniższymi wyjątkami:

- A. Kiedy Bohater zostanie ogłuszony przez Wyzwanie lub ucieknie przed nim, kartę Wyzwania należy umieścić na spodzie odpowiedniej talii Przygód.
- B. Pod koniec swojej tury gracz musi rzucić pojedynczą kością ruchu. Jeśli któryś z symboli terenu na kości odpowiada któremuś z symboli znajdujących się na **szlaku** znacznika kultu, gracz musi przesunąć znacznik kultu na to pole (więcej informacji o **szlaku kultu** można znaleźć na stronie 11). Jeśli możliwe jest kilka ruchów, gracz wybiera który z nich wykona. Za każdym razem, kiedy znacznik kultu wejdzie na pole sąsiadujące z miastem, a na mieście nie spoczywa znacznik infiltracji, znacznik kultu należy natychmiast przesunąć na pole miasta (bez względu na to, czy podczas tej tury znacznik został już poruszony i bez względu na kierunek wskazywany przez szlak kultu).
- C. Kiedy gracz wylosuje Wydarzenie lub Spotkanie, ignoruje jego tekst i usuwa jego kartę z gry, umieszczając ją na specjalnym stosie kart odrzuconych. Następnie gracz wykonuje poniższe czynności:
  1. Jeśli karta jest zielonym Spotkaniem, gracz rzuca kością ruchu i przesuwa znacznik kultu, tak jakby właśnie kończyła się jego tura (patrz **punkt B** powyżej). Za każdy kolor „wyższy” od zielonego, należy ponownie rzucić kością ruchu i przesunąć znacznik kultu (o ile to możliwe). Na przykład, gracz, który wylosował kartę niebieskiego Spotkania, musi w sumie rzucić kością ruchu 3 razy i 3 razy przesunąć znacznik kultu. Gracz nadal będzie musiał rzucić kością ruchu i przesunąć znacznik kultu pod koniec tury.
  2. Jeśli karta jest Wydarzeniem, gracz rozkłada znaczniki Przygód na klejnotach Przygód (bez względu na rangę tego Wydarzenia). Co więcej, agenci kultu odprawiają plugawy **rytuał**. Najpierw gracz wyznacza zasięg jego wpływów: zaczynając od pól sąsiadujących ze znacznikiem kultu, należy ustalić promień tego zasięgu (liczony w polach), który jest równy numerowi

wylosowanego Wydarzenia. Wszystkie pola w tym promieniu traktuje się tak, jakby znajdował się na nich znacznik kultu (patrz „Efekty znacznika kultu” poniżej).

## Efekty znacznika kultu

Kiedy znacznik kultu znajdzie się na polu z klejnotem Przygody (lub jeśli klejnot Przygody znajdzie się w polu działania rytuału, tak jak opisano to powyżej), należy odwrócić znacznik Przygody na stronę z punktami Doświadczenia. Od tej chwili ten znacznik to kultysta runów. Jeśli Bohater podejmie się tej przygody, gracz powinien wylosować kartę Przygody z talii **KULTU RUNÓW** odpowiedniego koloru. Jeśli gracz pokona Wyzwanie, zdobywa punkty Doświadczenia, a kartę kultysty runów umieszcza przed sobą koszulką ku górze. **Ważne:** Czerwone znaczniki Przygód rozpoczynają grę odwrócone, a więc od samego początku są kultystami runów.

Jeśli znacznik kultu wejdzie do miasta (lub jeśli miasto znajdzie się w polu działania rytuału, tak jak opisano to powyżej), na polu miasta należy umieścić znacznik infiltracji. To miasto zostało zinfiltrowane i skorumpowane przez kult. Bohaterowie mogą normalnie wkraczać do takiego miasta, ale jeśli trafią do niego w wyniku ogłuszenia, zostaną **naznaczeni** przez kult (patrz poniżej) i otrzymają znacznik korupcji.

Jeśli znacznik kultu i figurka Bohatera znajdują się na tym samym polu (lub jeśli Bohater znajdzie się w polu działania rytuału, tak jak opisano to powyżej), na karcie tego Bohatera należy umieścić znacznik korupcji – ten Bohater został naznaczony.

Bohaterowie, którzy zostaną naznaczeni (czy to kiedy leżeli bezbronni, liżąc rany w mieście przejętym przez kult, czy też zostali objęci plugawą mocą rytuału), muszą natychmiast odrzucić jednego ze swoich pokonanych kultystów runów (kartę należy umieścić na spodzie odpowiedniej talii). Co więcej, dopóki Bohater jest naznaczony, jego maksymalne Życie i Wytrzymałość spadają o 1. Jedyne sposoby na pozbycie się znamienia kultu, to wydanie punktu Doświadczenia podczas fazy Doświadczenia.

Działanie znaczników korupcji kumuluje się; jeśli Bohater będzie posiadał tyle znaczników korupcji, ile wynosi jego maksymalne Życie, zostanie wyeliminowany z gry.

## Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie spełnienia jednego z trzech poniższych warunków:

1. Został pokonany ostatni czerwony kultysta.
2. Jeden z graczy zdobył 26 punktów zwycięstwa (liczą się tylko odwrócone karty kultystów runów leżące przed graczem, nie liczą się zaś dodatkowe punkty za kolor, w którym gracz posiada najwięcej pokonanych kultystów). Za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce powyżej dwóch, liczba wymaganych punktów wzrasta o +1 (27 punktów zwycięstwa w grze z trzema graczami, 28 w grze z czterema graczami itd.).
3. Na specjalnym stosie kart odrzuconych znajduje się 18 kart Wydarzeń i Spotkań z „Powrotu Władców Smoków”. Za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce powyżej dwóch, liczba wymaganych kart na specjalnym stosie kart odrzuconych wzrasta o +1 (19 kart w grze z trzema graczami, 20 w grze z czterema graczami itd.).

Kiedy gra się skończy, gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa, w tym dodatkowe punkty za kolor (tak jak opisano to w akapicie „Warunki zwycięstwa” powyżej). Wygrywa gracz z największą ilością punktów.

## Szlak kultu

Tak jak pokazano to na **rysunku 1**, znacznik kultu może podążać szlakiem na N, NE, SE, S, SW lub NW.



**Rysunek 1**

Podczas pierwszej tury pierwszego gracza kierunek szlaku kultu jest nieokreślony – będzie nim pierwsze pole, na które zostanie przesunięty znacznik. Tak więc, jeśli pierwszy gracz wyrzuci na kości symbole rzeki i bagien, to jedynym możliwym kierunkiem ruchu z Forge byłyby przesunięcie znacznika na południe, na pole zaznaczone na **rysunku 1** literą S lub SW. Gracz musi

wybrać jedno z tych dwóch pól ustalając kierunek szlaku.



**Rysunek 2**

Szlak kultu wskazuje na pola, na które można przesunąć znacznik kultu. Na przykładzie pokazanym na **rysunku 2** szlak kultu wiedzie na SE. W związku z tym znacznik kultu mógłby zostać przesunięty na SE (pole wzgórz) lub na pola sąsiadujące: NE (pole drogi) lub S (pole gór). Ciemnopomarańczowa krawędź znacznika kultu powinna zawsze wskazywać kierunek obecnego szlaku kultu, a krawędzie koloru starego pergaminu dwie alternatywne drogi na lewo i prawo.

Oczywiście, aby przesunąć znacznik na któreś z tych pól, gracz musi wpięrcz wyrzucić na kości ruchu odpowiedni symbol terenu. Potencjalne opcje ruchu (wyników na kości) dla **rysunku 2** zostały opisane poniżej.



W kierunku, w którym wiedzie szlak kultu, nie ma żadnych pól rzek, jest za to pole drogi. W takim wypadku gracz *musi* przesunąć kult na NE (na pole drogi).



W kierunku, w którym wiedzie szlak kultu, znajduje się zarówno pole wzgórz, jak i pole drogi. W takim wypadku gracz *może* przesunąć kult na NE (na pole drogi) lub SE (na pole wzgórz). Gracz *nie może* jednak zdecydować, że kult się nie rusza.



W kierunku, w którym wiedzie szlak kultu, nie ma żadnych pól rzek ani lasów. W takim wypadku kult nie przesunie się podczas tej tury. Należy zwrócić uwagę, że chociaż ze znacznikiem sąsiaduje pole rzeki, to nie znajduje się ono na szlaku kultu i w konsekwencji nie można przesunąć na nie znacznika kultu.



**Rysunek 3**

Wreszcie, jak pokazano na **rysunku 3**, jeśli w wyniku ruchu znacznik kultu osiągnie krawędź mapy, kult zmienia kierunek swojego szlaku.

Jeśli znacznik osiągnie lewą lub prawą krawędź mapy, należy odpowiednio zamienić kierunki wschodnie i zachodnie (NE na NW, SW na SE itd.).

Jeśli znacznik osiągnie górną lub dolną krawędź mapy, należy odpowiednio zamienić kierunki północne i południowe (N na S, NE na SE itd.).

## Opracowanie

**Opracowanie zestawów dodatkowych:** Robert Vaughn

**Opracowanie graficzne:** Scott Nicely

**Kolor:** Banu Adhimuka, Carlo Bocchio, Felicia Cano, Mike Caprotti, Jason Embury, Jesper Ejsing, Michael Franchina, Tim van Gendt, David Miroglio, Winona Nelson, Lidia Ontiveros, Ben Prenevost, Jiaxing Rong, Erich Schreiner, Megan Stringfellow i Frank Walls

**Redakcja:** James Torr

**Opracowanie gry RYNEBOUND:** Martin Wallace, Darrell Hardy i Alfredo Lorente

**Główny tester:** Mike Zebrowski

**Testy:** Gary Averett, Steve Bernhardt, Bill Borck, Dan Clark, John Goodenough, Darrell Hardy, Robert Rowan, Jodi Shook, Eli Swihart, Paul Ueltschi, Carrie Ulrich i Rob Wolff

**Kierownik produkcji:** Greg Benage

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Polska wersja:** GALAKTA