

RUNEBOUND®



ELTÉPHETETLEN KÖTELÉK

fordította: Beorn (2017)
lektorálta: Profundus Librum
nem hivatalos és
nem szó szerinti fordítás!

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

2 MŰANYAGFIGURA

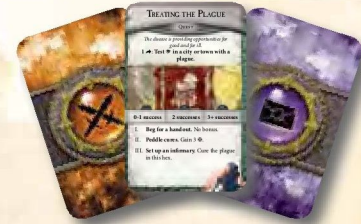


2 HŐSKÁRTYA



kétoldalas

60 KALANDKÁRTYA



37 HARCJELŐ



10 CSAPATKÉPESSÉG-KÁRTYA



20 FELSZERELÉS-KÁRTYA



30 KÉPESSÉG-KÁRTYA



10 FORDULAT-KÁRTYA



6 MISZTIKUS ELLENSÉG

6 VAD ELLENSÉG

6 SZÉLHÁMOS ELLENSÉG

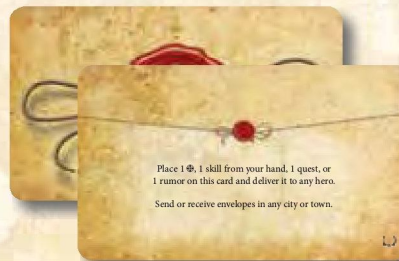


6 HŐS

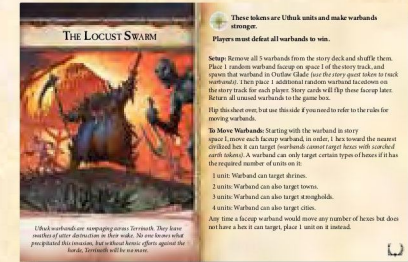
6 FELSZERELÉS

1 ARIAD KIRÁLYNŐ

6 BORÍTÉKKÁRTYA



5 FORGATÓKÖNYVLAP



4 CSATATÁBLA



kétoldalas

26 TÖRTÉNETKÁRTYA



4 ELŐKÉSZÜLET-JELZŐ



6 SÉRÜLÉSJELZŐ (5-ÖS)



6 TÖRTÉNETJELZŐ



kétoldalas

BEVEZETŐ

Az *Eltéphetetlen Kötelék* kiegészítő bevezeti a kooperatív és szóló játékmódokat a *Runebound 3rd* társasjátékba. Veszélyes kalandokba vágatsz bele immár egymagadban, vagy több más hősrel egy csapatban. A két új forgatókönyv mellett a három új forgatókönyvlehetőség teszi lehetővé, hogy akár önállóan, akár kooperatív módon is játszhas a korábban megjelent forgatókönyvekkel. Markold hát meg erősen a fegyvered, keress társakat, hogy eltéphetetlen köteléket alakítsatok ki egymás közt! Szükség lesz rá...

HOZZÁADÁS AZ ALAPJÁTÉKHOZ

A *Runebound 3rd* immár játszható kooperatív és szóló módban is. Mindkét új módnak eltérő szabályai vannak. Az összes új kooperatív és szóló mód szabályt a 4. oldaltól kezdődően találod, a „Kooperatív szabályok” fejezetnél. Ezen új szabályokat az alapjáték szabályaival együtt kell alkalmaznotok.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt elkezdenétek az *Eltéphetetlen Kötelék* kiegészítővel játszani, függetlenül attól, hogy esetleg milyen játékmódot választottatok, hajtsd végre az alábbi lépéseket, hogy a kiegészítő tartozékait az alapjátékba tudd integrálni:

- Add hozzá a hőslapokat és harcjelzőket a közös készlethez.
- Add a „Csatavándor” (Battle Pilgrim), az „Egy a földdel” (One with the Land) és az „Emelkedett Társaság” (High Society) képesség-szettek a többihez. A szettek közül bármelyiket kiválaszthatjátok, amikor a 6 kezdő szettet összeállítjátok.



Csatavándor



Egy a földdel



Emelkedett Társaság

- A felszerelés-pakli elkészítése során a felszerelőkártyák közé keverd bele a fordulatkártyákat is.
- Csak kooperatív vagy szóló játékmódban: tedd a csatáblákat és a hozzájuk tartozó „ellenség” harcjelzőket az asztalra úgy, hogy mindenki könnyedén elérje őket.
- Csak kooperatív játékmódban: a képesség-pakli elkészítése után keverd a 10 csapatképesség-kártyát is a pakliba, és tedd a borítékkártyákat valahová az asztalra.

SZÓLÓ JÁTÉKMÓD

A szóló módban két kivétellel kövesd a kooperatív mód szabályait: ne keverd bele a képesség-pakliba a csapatképesség-kártyákat, és nem lesz szükség a borítékkártyákra sem. Ezen felül, ha egy olyan kaland-, képesség-, vagy felszerelőkártyát húzol, ami egy másik hősré utal, akkor azt dobd el, és azonnal húzz helyette egy másikat.

ÚJ FOGALMAK

Az *Eltéphetetlen Kötelék* kiegészítő számos új fogalmat vezet be, amelyek a kooperatív vagy szóló módokban használatosak.

ELŐKÉSZÍTETT AKCIÓ

Egy előkészített akció azt jelenti, hogy elmented 1 akciót egy későbbi körre. Az előkészített akció végrehajtásakor tegyél 1 előkészület-jelzőt a hőskártyádra. Egy későbbi körödben eldobhatsz egy előkészület-jelzőt, hogy +1 extra akciót hajthass végre a körödben. Legfeljebb 1 előkészület-jelző lehet a hőskártyádon.



előkészület-jelző

ELLENSÉGJELZŐK (AZ ELLENSÉGEK HARCJELZŐI)

Az új ellenségjelzők növelik a harci összecsapások sokszínűségét. Minden ellenségnek van egy elsődleges jellemzője: harcos, misztikus, vad, vagy szélhámos. A megfelelő jelzőkészletet kell elvenned, amikor egy bizonyos típusú ellenféllel harcolsz. Ez a kiegészítő 3x6 új jelzőt tartalmaz: a misztikus-készletet (lila jelzők), a vad-készletet (piros jelzők), és a szélhámos-készletet (zöld jelzők). A barna harcos-készletet az alapjáték tartalmazza.



harcos
jelzők



misztikus
jelzők



vad
jelzők



szélhámos
jelzők

FORDULATKÁRTYÁK

A fordulatok olyan új típusú kártyákat takarnak, melyeket a felszerelés-pakliba kell belekeverned. Ha egy városi vásárlás közben egy fordulatkártyát húzol, annak utasításait végre kell hajtandod, mielőtt eldobnád, hogy egy másik kártyát húzz helyette.

- Ha egy fordulatkártyát húzol a játék előkészítése során, tedd félre, és húzz újabb kártyákat a piacok feltöltéséhez. Miután végeztél a piacokkal, keverd vissza a felszerelés-pakliba az összes félretett fordulatkártyát.
- Ha egy felszerelőkártyát távolítasz el az egyik piacról, és a helyére egy fordulatkártyát csapsz fel, dobd el a fordulatkártyát, és húzz egy újabb felszerelőkártyát.
- Ha egymás után több fordulatkártyát is húzol egy vásárlás során, akkor egymás után mindegyik utasítását végre kell hajtandod.



fordulat-
kártya

JÁTÉKOSOK SZÁMA

Néhány új játékhatalás függ a játékosok számától. Ezeket a ♣ szimbólummal jelöljük. Amikor a ♣ szimbólummal találkozol egy szövegben, azt helyettesítsd be a játékosok aktuális számával.

Megjegyzés: ha egy játékos megsemmisül, ettől még a ♣ nem változik.

KOOPERATÍV SZABÁLYOK

Az alábbiakban bemutatjuk a kooperatív játékmód szabályait.

KERESKEDÉS

Kooperatív játékmódban a hősök azonos aranyérme költségű tárgyakat cserélhetnek el egymással. Ez nem számít akciónak.

- Hősök csak akkor kereskedhetnek, ha ugyanazon a mezőn vannak.
- Egy hős adhat egy másik hősnek aranyat az elcserélt tárgy ára közötti különbözetet kifizetve (ez az arany származhat egy másik játékostól is).
- Ezen felül egy hős körönként egyszer átadhat 1 aranyat, 1 képességkártyát, 1 küldetést vagy 1 pletykát egy másik, ugyanazon a mezőn lévő hősnek.

BORÍTÉKOK

A borítékok segítségével aranyat, küldetést, vagy képességet küldhetsz egy másik, nem veled azonos mezőn lévő hősnek. Ha a hősöd egy városban vagy településen tartózkodik, akkor 1 aranyat, 1 képességkártyát, 1 küldetést vagy 1 pletykát tehetsz egy borítékkártyára, a választott másik hősnek „címezve”. Amikor ez a másik hős egy városra vagy településre lép, megkapja a boríték tartalmát, majd a borítékkártyát vissza kell tennie a közös készletbe.

- A boríték „elküldése” vagy „kibontása” nem számít akciónak.
- Nem lehet borítékot küldeni, ha nincs borítékkártya a közös készletben.
- Ha egy eseménykártya rendelkezik a „pletyka” (Rumor) jellemzővel, egy boríték segítségével a hősöd egy másik hősnek küldheti ezt az eseménykártyát, akinek azt pletyaként kell megoldania.
- Nem tehetsz képességkártyát egy borítékra, ha azt gyakorlás közben, fizetésgül kell eldobnod.

KALANDOZÓCSAPAT

A köröd során, bármelyik akciód előtt vagy után, csapatot alakíthatsz egy vagy több, veled egy mezőn tartózkodó hősrel. Akár 4 hős is lehet ugyanabban a csapatban. Minden csapatban lévő hős együtt mozog, nem kell külön-külön terepkockákat elkölteni a mozgáshoz. Ha a te hősöd mozog, a csapatodban lévő összes többi hős is mozog a hősöddel együtt.

- Bármelyik hős elhagyhatja a csapatot két akció között, függetlenül attól, épp kinek a köre van. Egy meglévő csapathoz való csatlakozáshoz (vagy leváláshoz) egy hősnek egyszerűen ugyanazon a mezőn kell tartózkodnia, mint a csapat többi tagjának.
- Ha egy hős elhagy egy kétszemélyes csapatot, ezzel a csapat megszűnik.
- Ha egy hős késleltetetté vagy legyőzöttté válik, automatikusan elhagyja a csapatot. Amíg nem veszti el a késleltetett státuszát, vagy nem gyógyul meg, nem csatlakozhat kalandozócsapathoz.

CSAPATKÉPESSÉGEK

A csapatképességek lehetővé teszik egy kalandozócsapat számára, hogy közösen többre jussanak. Egy csapatképességet ugyanúgy lehet elsajátítani, mint egy normál képességet. Amikor megtanulsz egy csapatképességet, a játékban lévő bármelyik hős eldobhatja a szükséges zsákmánykártyákat, így

a hősök megoszthatnak a költségein. A kártyát a saját kezéből kijátszó hősnek nem muszáj hozzájárulnia ezen költségekhez. Az elsajátított csapatképességeket a játéktábla mellett, egy erre fenntartott helyen kell gyűjteni.

- A már elsajátított csapatképességek akkor is megmaradnak, ha nincs épp egyetlen csapat sem. Amint egy új kalandozócsapat alakul, máris használhatják az elsajátított csapatképességeket.
- Nincs korlátozva az elsajátítható csapatképességek száma. Ha több csapat is van egy időben, azok mindegyike használhatja az összes csapatképességet.



csapat-
képesség


CSATATÁBLÁK



A csatatóblákat kooperatív és szóló módban is használhatjátok az ellenségjelzőkkel együtt. Akárcsak az új típusú harcjelzők, a csatatóblák is megfelelnek az ellenségek 4 legfontosabb jellemzőjének: *harcos (Warrior)*, *misztikus (Mystic)*, *vád (Savage)*, vagy *szélhámos (Trickster)*.

Minden harci fordulóban te, vagy egy másik játékos fog dobni az ellenségjelmezőjéhez illő ellenségjelzőkkel. Ezután a jelzőket a jellemzőhöz passzoló csatatóbla megfelelő szimbólumokkal megjelölt sávjaira kell helyezni.

A kezdeményezést a szokott módon kell eldönteni. Ha a kezdeményezésben döntetlen alakulna ki, mindig a hősé lesz az első akció.

Az ellenség harci akciói során a csatatóbla sávjában lévő harcjelzőket felülről lefelé kell elkölteni, végrehajtva az adott sáv utasítását. Egy adott sáv összes jelzőjét el kell költeni, ha lehet.

A  elköltéséről lásd még az „Aktiválás elköltése” fejezetet az 5. oldalon.

Ha egy szimbólumot nem tudsz elkölteni (például  esetén nincs semmi, amit megduplázhatnál), vagy a szimbólumnak nincs semmi hatása (például  esetén nincs egy olyan képesség sem, amit aktiválni kellene), hagyd ki ezt a szimbólumot, és lépj a következő sávra. A következő ellenséges harci akcióban azután ismét ellenőrizd, hogy a kihagyott szimbólum immár elkölthető-e.

Ha már nincs több elköltendő szimbólum a csatatóblán, az ellenség passzolni fog, és nem hajt végre több akciót a harci fordulóban.

Minden csatatóbla rendelkezik egy egyedi képességgel is, mely a tábla tetején olvasható. Ezt a képességet minden esetben végre kell hajtani, amikor harcra kerül sor egy ilyen típusú ellenféllel.

Megjegyzés: a csatatóblák használatát részletesen lásd a „Példaharc” fejezetben a 6. oldalon.



misztikus csatatóbla a hozzá való
misztikus ellenségjelzőkkel

AKTIVÁLÁS ELKÖLTÉSE

A csatatóblák **N** sávja 3 mezőből áll, az áttekinthetőség érdekében. Ahelyett, hogy az ellenség az összes **N** szimbólumát egyetlen akció keretében költené el, annyi **N**-t költ csak el egy akciójával, amennyi a legdrágább, a harc során még nem használt képességéhez kell.

Például: dobsz az ellenség harcjelzőjével, és két 1N-t kapsz. Mivel az ellenségnek két N képessége van, ezért erre a mezőre teszed a két jelzőt. Amikor eljön az ideje, hogy az aktiválás jelzőket költsd el, egy-egy N jelzőt a két N képesség aktiválására fordítasz.

- Ha annak a **N** képességnek nem lenne hatása, amelyet épp aktiválnod kellene (azaz a játékalapot nem változna meg a képesség használata után), de van egy másik, még nem használt **N** képesség, ami viszont hatással lenne, akkor ezt a másik képességet kell aktiválnod a megfelelő számú jelző elköltésével. Ha egyetlen képességnek sem lenne hatása, melyhez **N** szimbólumra van szükség, akkor egyszerűen a csatatóbla következő sávjában lévő jelzőkből kell költened. Ha már nincs egyetlen el nem költött (vagy hatásos) harcjelző sem a csatatóblán, az ellenség passzolni fog.
- Ha az ellenségnek több olyan **N** képessége is van, amelyet ugyanannyi **N** szimbólummal lehet aktiválni, akkor mindig az ellenségkártája tetejéhez közelebb eső képességét használja elsőként közülük.

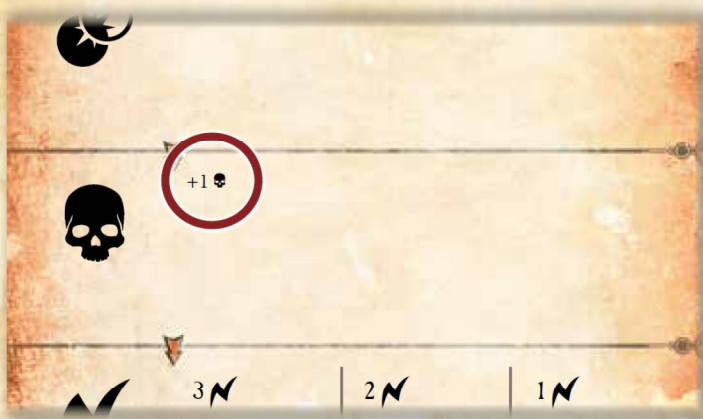
GYORSASÁG KÉPESSEGEK

Vannak olyan képességek, amik **N** szimbólum helyett **L**-t igényelnek. Ezeket a képességeket az ellenségkártája **L** képességének leírása alapján hajtsd végre, ahelyett, hogy a csatatóbla **L** mezőjének utasítását követnéd.

+ SZIMBÓLUMOK

A csatatóbla néhány sávja megnöveli az oda kerülő szimbólumok erejét (+). Ez a növelés csak akkor érvényesül, ha az adott sávba ténylegesen kerül egy vagy több harcjelző. Ez esetben hozzáadódik a harcjelzők együttes értékéhez.

*Például: a csatatóbla **L** sávjában szerepel a „+1L” növelés. Ha nem kerül egy harcjelző sem erre a sávra, a +1L-et figyelmen kívül kell hagyni. Ha azonban mondjuk egy **L** harcjelző kerül ide, akkor azok 3 sérülést okoznak a hősnek 2 helyett.*



a harcros csatatóbla **L** sávja +1L-t ad

PAJSZ

Az ellenség kidobott **P** szimbólumait mindig a legelső sérülés kivédésére kell fordítani. Ha az ellenség egy **S** és egy **P** szimbólumot is dobott, akkor elsőként a **S** (taktika) szimbólumot kell elköltenie a **P** lemásolására (és ezzel egy sérülés kivédésére), és csak ez után lehet a **P** szimbólumot elkölteni.

JELZŐK MOZGATÁSA

Ha egy harcjelző újradobása vagy átfordítása során eltérő szimbólumot mutat, mint eddig, mozgasd át a jelzőt a megfelelő sávjába. Ha a **L** szimbólum tetején lévő harcjelző eltávolításra kerül, a **L** harcjelző visszakerül az eredeti sávjába. Ha egy **N** szimbólum kerül a **L** harcjelző tetejére, mozgasd ezt a kupacot a **N** sáv megfelelő mezőjébe.

ELLENSÉG VÁLASZTÁSAI

Ha egy ellenségnek valamilyen opcionálisan választható képessége van, akkor azt aktiválni kell, amint lehetséges.

Például: az „Ork bandita” képessége: „Ez az ellenség elkölthet 1 N-t, hogy megakadályozza egy harcjelző átfordítását. Ha az ork banditának van 1 N harcjelzője, amikor a hős át akarja fordítani az egyik harcjelzőjét, használnia kell ezt a képességét.

Néha egy ellenség képességének végrehajtása közben kell választani. Mindig azt kell választani, ami a hős számára a leghátrányosabb. Ha nem érzed magad elég elfogulatlannak, amikor választanod kell, dönthetsz úgy, hogy a választható hatás helyett a hősöd 2 sérülést szenved el inkább.

*Például: az „Élőhalott horda” képessége: „Dobd újra az egyik elköltött harcjelzőt.” Természetesen a te érdeked az lenne, ha a saját egyik elköltött harcjelződet dobnád újra, ám mivel a számodra leghátrányosabb lehetőséget kell kiválasztanod, ehelyett az ellenfeled egyik már elköltött **L** harcjelzőjét kell újradobnod.*

A PÓKHÁLÓ FOGSÁGÁBAN

Ha rendelkezel „A pókháló fogságában” (Caught in a Web) kiegészítővel, akkor használd az ezen kiegészítőhöz mellékelt „A pókháló fogságában” forgatókönyvlapot, hogy játszhasz kooperatív, vagy szóló módban ezzel a forgatókönyvvel. Ha nincs meg „A pókháló fogságában” kiegészítő, akkor ezt a forgatókönyvlapot hagyd a játék dobozában, amikor forgatókönyvet választotok a játék elején.



PÉLDAHARC

Eliam egy varázslóval csap össze. A varázsló egyik jellemzője: misztikus.



VS

Eliam összegyűjti a harcjelzőit és dob velük. Egy másik játékos elveszi a lila misztikus harcjelző-készletet, és dob azokkal.

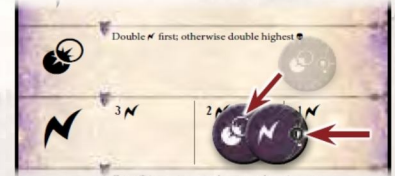


A kidobott ellenségjelzőket el kell rendezni a misztikus csatatábla megfelelő sávjain. A hős nyeri a kezdeményezést, így övé az első harci akció.



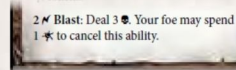
Harci akció #1: A csatatábla bekeretezett sávjának szövege szerint a varázslónak a ⚡ szimbólumával le kellene másolnia Eliam ⚡ szimbólumát, ha normál sebész érné, így Eliam inkább használja az „Ikerpenge” (Twin Blade) képességét, elkölt 2 ⚡ harcjelzőt, hogy 3 blokkolhatatlan sebzést okozzon ellenségének. A varázslónak így 3 sérülésjelzőt kell a kártyájára tennie.

Harci akció #2: A varázslónak a csatatáblája sávjain lévő harcjelzőit felülről lefelé kell elköltenie. Nincs ⚡ jelzője, így továbbmegy a ⚡ sávra. A sáv szövege szerint elsőként a ⚡ jelzőit kell megdupláznia, így a ⚡ jelző kerül a ⚡ tetejére. Ezután ezt a kupacot át kell tolni a 2⚡ mezőre, jelezve a valódi értékét.



Harci akció #3: Eliamnak már csak egy ⚡ jelzője maradt, így passzol.

Harci akció #4: A varázsló csatatábláján fentről lefele haladva most a megduplázott ⚡ jelző következik, amit el is költ, hogy aktiválhassa a „Robbanás” (Blast) képességét, 3 sebzést okozva ezzel a hősnek. Eliam elkölti a ⚡ jelzőjét, hogy 1 sérülést kivédjen a 3-ból, így csak 2 sérülést szenved el.



Harci akció #5: Eliamnak nem maradt harcjelzője, így ismét a varázsló következik. A csatatáblájának következő, ⚡ sorának szövege szerint a ⚡ harcjelzőjét a legmagasabb értékű ⚡ jelzőjének lemásolására kell fordítania (ez az egyik 1 ⚡ jelző lesz), így újabb 1 sérülést okoz a hősnek.



Harci akció #6: A varázsló most elkölti a harctábláján legalul lévő utolsó jelzőit is, és a 2 ⚡ jelzőjével újabb 2 sérülést okoz Eliamnak.



Az első harci forduló ezzel véget ér. Eliam úgy dönt, marad a harcban, így ő és ellensége is újradobják az összes jelzőjüket. A varázsló ellenségjelzői ismét a csatatábla megfelelő sávjába kerülnek, és felülről lefelé kell majd elköltenie őket.

CIVILIZÁLT MEZŐ




Ezen kiegészítő néhány játékhata egy civilizált mezőre vonatkozik. Egy mezőt akkor tekintünk civilizáltnak, ha az egy város, település, erőd, vagy szentély.

A KIEGÉSZÍTŐ SZIMBÓLUMA


A kiegészítő néhány kártyáját a jobb oldali szimbólummal jelöltük meg, hogy megkülönböztethetők legyenek a többi kiegészítőtől és az alapjátéktól. Az ilyen szimbólummal meg nem jelölt kártyák a régi forgatókönyvkártyákat cserélik le. A képességkártyákat és csapatképesség-kártyákat egyedi szimbólumokkal jelöltük meg.






ROHAM












A „roham” egy új típusú sérülést okozó harci szimbólum, amely az új harcjelzőkön bukkan fel. Elkölthetsz bármennyi  szimbólumú jelzőt, hogy annyi blokkolhatatlan sérülést okoz az ellenfelednek, ahány  szerepel összesen a jelzőiden. A  szimbólumokat egyszerre több jelződről is elköltheted.

TAKTIKA

A taktika egy új típusú harcjelző szimbólum, amelyet elkölthetve lemásolhatsz egy másik, játékban lévő szimbólumot. Egy harci akciód során elkölthetsz egy taktika szimbólumot () a harci tartalékból, és lemásolhatsz bármelyik harci tartalékban lévő harcjelző felül lévő (nagy) szimbólumát.

Továbbá, ha bármilyen forrásból sérülést szenvedsz el a harc során, és a harci tartalékban van még egy taktika szimbólum (), akkor elköltheted azt, ha le tudsz másolni például egy pajzs szimbólumot (), amivel blokkolni tudsz, vagy meg tudsz akadályozni 1 sérülést.

Egy taktika szimbólum () elkölthetésekor az alábbiakat kell betartanod:

- A taktika szimbólummal lemásolt harcjelzőt nem használhatsz más harcjelződdel egy időben. *Például: nem költheted el egy időben a taktika szimbólumoddal lemásolt  szimbólumot és a harci tartalékban lévő  szimbólumos harcjelződet.*
- Továbbra is igaz, hogy az ellenséged csak  szimbólumot, a hősöd pedig , vagy  szimbólumokat használhat sérülés okozására. Így a hősöd nem másolhatja le és nem használhatja az ellenséged  szimbólumát, míg az ellenséged nem másolhatja le és nem használhatja a te , vagy  szimbólumodat egy taktika szimbólum () segítségével.
- Mivel a taktika szimbólumot el kell költeni egy szimbólum lemásolásához, így nem másolhatsz le egy duplázó szimbólumot ().
- Ha egy olyan szimbólumot másolsz le, ami előtt egy szám is található (*Például:  3*), akkor a szimbólum mellett a számot is lemásolod.

KÉSZÍTŐK

A kiegészítőt tervezte: Lukas Litzsinger és Tony Fanchi

Producer: Molly Glover

A Runebound 3 játékot tervezte: Lukas Litzsinger

Szerkesztő és korrektúra: Sean O'Leary és Derek Tokaz

Grafikai tervező: WiL Springer

Grafikai tervező menedzser: Brian Schomburg

Címlap grafika: Anna Christenson

Belső grafika: 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 és Sandara Tang

Művészeti igazgató: Andy Christensen

Művészeti igazgató menedzser: Melissa Shetler

Műanyag figura formázó: Xavier Mallard és David Richardson

Műanyag koordinátor: Niklas Norman

Műanyag menedzser: John Franz-Wichlacz

Mínőségbiztosítási koordinátor: Zach Tewalthomas

A Runebound világot megalkotta: Christian T. Petersen

Runebound történetíró csoport: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro és Katrina Ostrander

Gyártásmenedzsmet: Jason Beaudoin és Megan Duehn

Társasjáték menedzser: James Kniffen

Vezető játéktervező: Corey Konieczka

Kreatív igazgató: Andrew Navaro

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: 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, and Rhys Williams

Külön köszönet az összes bétatesztelőnek!

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China.

A TERMÉK NEM GYEREKJÁTÉK. NE ADJA 13 ÉVES, VAGY FIATALABB GYEREK KEZÉBE!



A VÖRÖS HALÁL



Különös betegség terjed az egész vidéken. Vannak akik úgy vélik, az északi pusztaságokból származik, és az olvadó hó miatt szabadult el. Mások úgy tartják, hogy Al-Kalim és Lorimor hatalmas hajói hurcolták be a Flametail-folyó mentén. Egyesek az suttojják, hogy a déli aymhelini elfek agyalták ki a betegséget, az örökségüket elorzó bárók megbüntetésére. A legtöbben azonban attól félnek, hogy e kórság keletről érkezett, Ru Sötétföldéről és annak démoni lakosaitól.

Bármi legyen is az igazság, a betegség már igen nagy területen elterjedt, rettentő gyors sebességgel. A fertőzött áldozatok húsán gusztustalan kelések fakadnak, a bőrük lehámlik, és a szemük bíbor színűvé válik. Sok beteg vágyik a gyors halálra, mely véget vetne a hosszú szenvedésüknek. Sokak számára ez a kívánság megadatik. Vörös Halálnak nevezik, mely éppúgy sújtja az ifjakat és az öregeket, az erőseket és a gyengéket vagy a gazdagokat és szegényeket. Persze házilag kotyvasztott csodaszerek illetve kuruzslók bukkannak fel minden város utcáján, akik egészen addig hitegetik a népet, míg a holtak száma meg nem haladja az élőkét. Hacsak valaki nem találja meg gyorsan a betegség valódi ellenszerét, Terrinoth teljes lakossága hamuvá és csonttá lészen...

A SÁSKAJÁRÁS

Az Uthuk Y'llan a démoni birodalomban élő eltorzult fajok szentségtelen szövetségének neve. Utoljára Terrinothban, az Első Sötétség idején látták őket, amikor is a Llovar Rutonu által vezetett horda végigdúlta az elfek, törpék és emberek királyságait. Sötétföldéről érkeztek, ahol mocskos jelenlétüktől elszáradt már minden, ami egykoron buja volt és zöld. Ugyanezt tették mindazon földekkel is, melyeket meghódítottak: fekete pusztává változtatták a virágzó vidéket, levágták, vagy foglyul ejtették mindazokat, aki csak az útjukba került. A világot akkor csak Timmoran Lokander hősiessége mentette meg, aki megölte Llovart a Sáskák Csatájában. Az azóta eltelt évszázadok alatt azonban az Uthuk története emlékké halványult, majd ezek az emlékek is ősrégi mesévé, legendává silányultak.

Ám Sötétfölde most ismét mozgolódni kezdett, az Uthuk harci csapatai kitörtek a Fekete Citadellából, hogy ismét életre keltsék a rémálmokat. Jaj annak, aki elhull az Uthuk ívelt pengéinek csapásai alatt, de még rosszabb sors vár azokra, akiket valami miatt életben hagynak. Vajon fel tudnak-e nőni a jelen kor hősei a régmúlt legendáihoz, vagy maga Terrinoth is legendává válik, és Llovar népének végső bosszúja teljesedik be?

