Légy üdvözölve a Rúnamester világán!

A kezdetben tartott kártyák a **Rúnamester** társasjáték kiegészítői. A **Rúnamester** világa Terrinoth, a mágia és a veszélyek, a nagy tudású varázslók, nemes lovagok, vad szörnyek és hatalomittas zsarnokok földje. E világon számtalan küldetés és hősi tett várja az arra érdemeseket – e föld mindenekelőtt a hősök földje, és eljött az idő, hogy te is közéjük lépj!

A kiegészítők kártyáinak segítségével az alapjátékban még nem tapasztalt, új, izgalmas távlatok nyílnak meg előttetek. A kiegészítőpaklik használata eltérő: a **Legendás ereklyék** valamint a **Varázstárgyak és fegyvertársak** új tárgyakat és fegyvertársakat tesznek számotokra elérhetővé, játsszátok a **Rúnamester** bármelyik küldetését. A **Sírboltok rémei** és **A Sötéterdő** új kihívások elé állítják hőseiteket, melyeket az alapjáték *Sárkányurak visszatérte* című küldetésével együtt használhattok. Végül a **Hajdanvolt Királyok koronája** és **Kyros jogara** teljesen új küldetések, amelyekre lecserélhető a *Sárkányurak visszatérte*. Ez utóbbiak különféle szintű kalandokat tartalmaznak, megcsavarják az alapjáték küldetésének történetszálait, és új ellenfelekkel ismertetnek meg titeket. Alant részletesen kifejtjük, hogyan használhatjátok az egyes kiegészítőket.

™ & © 2005, A **Rúnamester** és kiegészítőpaklijai (VA12–VA17) a Fantasy Flight Publishing, Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva. Sem e termék egésze, sem része nem sokszorosítható a jogtulajdonos külön engedélye nélkül. Hírek, újdonságok és szabálymagyarázatok az alábbi címeken találhatók:

www.fantasyflightgames.com, www.deltavision.hu

Közreműködők

Tervező: Robert Vaughn

Grafikai tervező: Andrew Navaro és Scott Nicely

Színező: Andrew Navaro, Scott Nicely, John Goodenough, Saul D. Orihuela, Ben Prenevost, Richard Spicer

A Rúnamester első és második kiadásának tervezői: Martin Wallace, Darrell Hardy és Alfredo Lorente

Játéktesztelő: Daniel Clark, Christian Nelson, Roberta Olson, Darin Rebertus

Műszaki szerkesztő: Greg Benage

Felelős kiadó: Christian T. Petersen

A magyar változat munkatársai

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Kovács Mária

Nyomdai előkészítő: Kovács Mária

Szerkesztő: Járdán Csaba

Legendás ereklyék (VA12) & Varázstárgyak és fegyvertársak (VA13)

A Sárkányháborúk idején Terrinoth szabad városai bajnokaik számára roppant erejű varázstárgyakat készíttettek. E nagyszerű **vértezetek**, **fegyverek**, **varázstárgyak** és fegyvertársak (életre kelthető szobrocskák) azóta szétszóródtak a világban, ám talán akad egy hős, aki újra összegyűjti őket, és hatalmas lesz általuk.

Az új varázstárgyak és fegyvertársak a fejük tetejére állítják az alapjáték szabályait. Némelyikük kifejezetten támogatja a hősök együttműködését, mások viszont garantálják a hősök összecsapását! A kiegészítőben a fegyvertársak új csoportja is megjelenik: a familiárisoké. E lények inkább a hősök védelmét segítik és különféle trükkök végrehajtásakor hasznosak, semmint harc közben. Familiárist még az a hős is szerezhet, aki már nem tud újabb fegyvertársat felfogadni. Mindazon fegyvertársak, melyek kártyájának bal alsó sarkában kézre ültetett sólyom látható, familiárisoknak minősülnek.

Előkészületek

A **Legendás ereklyék** vagy a **Varázstárgyak és fegyvertársak** kártyáit (vagy akár egyszerre mindkét kiegészítőt!) egyszerűen keverjétek bele a kereskedelmi pakliba. Ha azonban mindenképpen szeretnétek az új kártyákat előbb kipróbálni, akkor alkossatok külön kereskedelmi paklit a kiegészítő (vagy a kiegészítők) lapjaiból, és csak azután nyúljatok az alapjáték kártyáihoz, ha az a pakli már elfogyott.

Sírboltok rémei (VA14) & A Sötéterdő (VA15)

E tematikus kiegészítők közül az első segítségével hőseitek megvívhatnak a sírboltok rémeivel, legyenek bár azok rettentő élőholtak, kárhozott szellemek vagy saját lidérces álmaik. A második lehetővé teszi, hogy hőseitek a Sötéterdőt felkeresve szembenézhessenek annak veszélyeivel, az ott élő szörnyekkel és tündérekkel.

Előkészületek

Az előkészületek mindkét kiegészítőnél egyszerűek. Először válogassátok szét színek szerint a kiegészítő kártyáit (zöld, sárga, kék és vörös lapok). Ezután ezeket keverjétek bele az alapjáték, a *Sárkányurak visszatérte* megfelelő paklijaiba (a zöld lapokat a zöld kalandpakliba, a sárgákat a sárga kalandpakliba, és így tovább). Ha viszont elsősorban az új kihívásokkal szeretnétek megküzdeni, akkor a kiegészítő lapjait ne keverjétek bele az alapjáték kalandpaklijaiba, hanem alkossatok külön kalandpaklikat; először mindig a kiegészítő paklijaiból húzzátok fel a kalandkártyákat, s csak akkor térjetek át a *Sárkányurak visszatérte* paklijaira, ha a kiegészítő kalandpaklija már elfogyott.

Hajdanvolt Királyok koronája (VA16)

E kiegészítővel visszatértek a **Rúnamester** világába, ám ez alkalommal ti lesztek a főgonoszok! Ti vagyok az újjászületett Hajdanvolt Királyok, a célotok pedig az, hogy lobogótok alá gyűjtsétek e föld őrzőit és vazallusait, majd pedig visszaszerezzétek egykori trónotokat.

A **Hajdanvolt Királyok koronája** kiegészítő 30 új kalandkártyát tartalmaz: 9 zöld kihívást, 5 sárga kihívást, valamint 16 kék kihívást, találkozást és eseményt. A kiegészítő alkalmas a *Sárkányurak visszatérte* című felváltására.

Előkészületek

1. Rakjátok félre a *Sárkányurak visszatérte*ből az összes kék kalandkártyát – ezekre nem lesz szükségetek.
2. A kiegészítő kártyáit válogassátok szét színek szerint (zöld, sárga és kék). A zöld kártyákat rakjátok a zöld kalandpakli mellé, a sárgákat a sárga kalandpakli mellé. A kék kártyákat rakjátok a kék kalandpaklinak fenntartott helyre.
3. Egyebekben az alapjátéknál leírtak szerint kell eljárnotok.

Játék közben

A játék menete megegyezik az alapjátékéval; annyi csupán a különbség, hogy ha valamelyikőtök találkozást vagy eseményt húz az alapjáték egy kalandpaklijából, azt azonnal el kell dobnia (tehát nem hajtjátok végre; ellenben a kalandjelzőket ilyenkor is feltöltitek), és helyette húz egy kártyát a **Hajdanvolt Királyok koronája** kiegészítő megfelelő színű kalandpaklijából. Ha ez a pakli már kifogyott, akkor a játékos az alapjáték kalandpaklijából húzza fel az újabb kártyát.

Miközben az ostoba Vorakesh Margath felélesztésén ügyködik, ti mind ismeritek azt a rítust, amely elpusztítja a sárkányurakat és egyben az ősi királyok utódaivá tesz benneteket! Célotok, hogy lobogótok alá gyűjtsétek a vazallusokat (a kiegészítő kék kihívásait): akinek sikerül, az lesz a Hajdanvolt Király, és ekkor kerül sor a végjátékra. Minden vazallus ranggal és Házzal bír. A rangok: szolga, lovag, hölgy és herceg. A Házak: a Titkok Háza, a Gyűlölet Háza és a Vér Háza. Akkor veszi kezdetét a végjáték, akkor lesz egy hősből élő Hajdanvolt Király, ha összegyűjt három ugyanolyan rangú (3 szolga, 3 lovag, 3 hölgy vagy 3 herceg) vazallust, vagy nála van egy Ház három vazallusa (például a Titkok Szolgája, Lovagja és Hercege).

Példa: *Gábor már legyőzte és összegyűjtötte a* Titkok Hölgyét*, a* Gyűlölet Lovagját *és a* Titkok Lovagját*. Megpróbálkozik egy kék kalanddal: a* Titkok Szolgáját *húzza. Ha legyőzi a kihívást, nála lesz a* Titkok Szolgája*,* Lovagja *és* Hölgye*, ami elég ahhoz, hogy Hajdanvolt Királlyá nyilvánítsa magát. Tegyük fel, hogy legyőzte a kihívást; ekkor még a szabályok szerint sor kerül a tapasztalati szakaszra, ám fordulója végén a középjáték is véget ér, és a végjáték következik.*

Minden legyőzött sárkányúr (az alapjáték vörös kihívásai) dzsókernek számít, vagyis bármelyik vazallusnak tekinthető – legalábbis a Hajdanvolt Királlyá váláshoz. Végül az, aki legyőzi Margath sárkánynagyurat, azonnal Hajdanvolt Királlyá lesz, függetlenül attól, hány és milyen vazallust győzött le az ideig.

A végjáték

A végjáték során a játékosok sorra megkísérlik legyőzni a megtestesült Hajdanvolt Királyt, átvéve annak helyét; ennek szabályai sokban hasonlítanak az alapjáték végzetvariánsának szabályaihoz. A végjáték legelején:

1. A játékos, aki Hajdanvolt Királlyá vált, eldobja eladdig összegyűjtött sárkányurait, azután pedig legfeljebb három vazallusát lerakja maga elé az asztalra, tetszőleges sorrendben.

2. Határozzátok meg a többi hős szintjét (a hősök szintje egy plusz annyi, ahány tapasztalatjelző van rajtuk).

A legmagasabb szintű hős kísérelheti meg elsőként a Hajdanvolt Király legyőzését, őt a második legmagasabb szintű követi, és így tovább. Szintegyenlőség esetén az számít, kinek van több aranya, utána kinek van a legtöbb el nem költött kalandjelzője; ha ez is ugyanannyi, a véletlen dönti el a sorrendet.

Harc a Hajdanvolt Királlyal

Mikor egy hős harcba kezd a Hajdanvolt Királlyal, először vegyetek le minden ♥-t és ◕-t minden játékban lévő hősről, fegyvertársról és vazallusról, majd frissítsétek fel az összes kártyát. A hősnek, aki a Hajdanvolt Király ellen támad, sorban meg kell küzdenie annak vazallusaival, majd végül magával a Hajdanvolt Királlyal és annak fegyvertársaival (a hősök közötti párharc szabályai szerint). A harcok között nincs felfrissítési és mozgási szakasz. Ha a kihívót kiütik, játékosa kiesik a játékból, és az utána következő hős teheti próbára erejét a Hajdanvolt Király ellenében. Ha a hős legyőz egy vazallust, azt el kell dobni, a hős pedig következő ellenfelére támad. Amennyiben a hős legyőzi a Hajdanvolt Királyt, ez utóbbi játékosa kiesik a játékból, és kihívója lesz az új Hajdanvolt Király. Játékosa eldobja sárkányurait, és lerakja maga elé legfeljebb három vazallusát, tetszőleges sorrendben; az utána következő hős immár őt próbálja meg legyőzni.

Példa: *az előző példát, Gábor hőse Hajdanvolt Királlyá lett. Gábor úgy dönt, a végjátékban a* Titkok Hölgyét*, a* Titkok Lovagját *és a* Gyűlölet Lovagját *használja. (Ez utóbbit nem használta fel ahhoz, hogy Hajdanvolt Király legyen, most azonban önnön védelmére őt is bevetheti; ugyanígy nem kötelez a* Titkok Szolgáját *leraknia, holott azt felhasználta a Hajdanvolt Királlyá váláshoz.)*

Csilla hőse a legmagasabb szintű a többi hős között, így ő harcol először a végjátékban. Mindenki felfrissíti aktivált kártyáit, és leveszi az összes ♥-t és ◕-t hőséről és fegyvertársairól. Ezután Csilla harcba száll Gábor vazallusaival. Legyőzi a Titkok Hölgyét*, eldobja annak kártyáját, és folytatja a harcot, most már a* Titkok Lovagjával*. Sajnos, eddig tartott a szerencséje: a* Titkok Lovagja *kiüti. A második legmagasabb szintű hős Marié, így ő folytatja a harcot a Hajdanvolt Király ellen; ám előtte még Gábor leveszi az összes ♥-t a* Titkok Lovagjáról*, amelyet az Csilla hősével harcolva szerzett. Mari nyomban a* Titkok Lovagjára *támad. (A* Titkok Hölgyével *nem kell megküzdenie, mivel azt a vazallust már legyőzték, és kikerült a játékból). Marinak sikerül legyőznie mindkét megmaradt vazallust, így végül szembekerül a Hajdanvolt Királlyal, Gábor hősével. A két hős a megfelelő szabályok szerint csap össze, és Marié győz – most már ő a Hajdanvolt Király! Mari eldobja összes sárkányrúnáját (egy volt neki), és lerakja maga elé legfeljebb három vazallusát. Ám jelen esetben csak egy vazallussal rendelkezik, a* Vér Lovagjával*. Már csak egy játékos maradt, Robi; Mari forrón reméli, hogy egyetlen vazallusa eléggé legyengíti Robi hősét ahhoz, hogy saját hősével sikerüljön aztán legyőznie...*

Ha már az összes többi játékos kiesett, a megmaradt játékos (egyidejű kiütésnél az, aki épp a Hajdanvolt Király) nyeri a játékot.

Kyros jogara [VA 17]

E kiegészítő a Margath legyőzése utáni tizedik esztendő történéseit eleveníti fel. Új ellenség fenyegeti Terrinoth földjét: az óriásuraké, akiket maga Hatalmas Kyros vezet!

Kyros jogara 30 új kalandkártyát tartalmaz: 6 zöld kihívást és találkozást, 6 sárga kihívást és találkozást, valamint 18 kék kihívást, magukat az óriásurakat. A kiegészítővel a *Sárkányurak visszatérte* váltható fel.

Előkészületek

1. Rakjátok félre a *Sárkányurak visszatérté*ből az összes vörös és kék kalandkártyát – ezekre egyelőre nincs szükségetek, de nem rakjátok el túlságosan, mert később még szerepük lehet.
2. A kiegészítő kártyáit válogassátok szét színek szerint (zöld, sárga és kék). A zöld kártyákat rakjátok a zöld kalandpakli mellé, a sárgákat a sárga kalandpakli mellé. A kék kártyákat rakjátok a kék kalandpaklinak fenntartott helyre.
3. Egyebekben az alapjátéknál leírtak szerint kell eljárnotok, azzal a különbséggel, hogy a játéktáblára nem kerülnek fel vörös kalandjelzők.

Játék közben

A játék menete megegyezik az alapjátékéval; annyi csupán a különbség, hogy ha valamelyikőtök találkozást vagy eseményt húz az alapjáték egy kalandpaklijából, azt azonnal el kell dobnia (tehát nem hajtjátok végre; ellenben a kalandjelzőket feltöltitek ilyenkor is), és helyette húz egy kártyát a kiegészítő megfelelő színű kalandpaklijából. Ha az a pakli már elfogyott, akkor a játékos az alapjáték kalandpaklijából húzza fel az újabb lapot.

Példa: *Csilla hőse mozgását egy sárga kalandjelzős mezőn fejezi be, és szembenéz a kalanddal. A játékos a* Testvér testvér ellen *nevű eseménylapot húzza. Feltölti a kalandjelzőket, eldobja az eseményt, majd húz egy kártyát a kiegészítő sárga kalandpaklijából (ha zöld eseményt húzott volna, akkor a kiegészítő zöld kalandpaklijából húzná az új kártyát). A felhúzott kártya egy találkozás, a* Lábnyomok a földön*; ezt végrehajtja, majd megint húz egy kártyát az alapjáték kalandpaklijából. Kihívást húz, így a játék az alapszabályok szerint folytatódik.*

Példa: *Robi hőse mozgását egy zöld kalandjelzős mezőn fejezi be, és szembenéz a kalanddal. Az* Elrejtett kincs *találkozást húzza, ezért azt nyomban el is dobja, és húz egy kártyát a kiegészítő zöld kalandpaklijából. A felhúzott kártya egy esemény, a* Morajlik a Föld!*, amit a játékosok az alapjáték szabályai szerint hajtanak végre. Megjegyzendő, hogy a kiegészítő eseményeinek bal alsó sarkában nem található napikon, így nem is kell a kalandjelzőket feltölteni. Az esemény végrehajtása után Robi húz egy újabb kártyát az alapjáték zöld kalandpaklijából – egy találkozást! Azt nyomban eldobja, és kezdi elölről a fenti eljárást.*

E kiegészítő minden kék kártyája óriásúrnak nevezett kihívás. Ha egy játékos legyőzi a nyolcadik óriásurat, még befejezi fordulóját; tapasztalati szakasza után azonban a végjáték kezdődik.

A végjáték

A végjátékban az óriásurak leereszkednek északról, és megpróbálják meghódítani Terrinoth egyik városát a másik után. Először a kudarcoszlopban lévő óriásurakat keverjétek vissza az óriásurak paklijába; majd sorra csapjatok fel a lapok közül egyet-egyet, és tegyétek azt a legfelső olyan piaci oszlophoz, ahol még nincs óriásúr. Ezt addig folytassátok, amíg az elfoglalt városok száma eggyel több nem lesz, mint ahányan vagytok. Az első elfoglalt város mindig Fagykapu, a második mindig Szürkeföveny, majd Nerekfalva, és így tovább. Miután felcsaptátok a megfelelő számú óriásurat, minden elfoglalt város mezőjére rakjatok egy vörös kalandjelzőt. A játék ezután a szokásos szabályok szerint folytatódik, azzal a különbséggel, hogy a hősöknek nem lehet piaci szakaszuk az elfoglalt városokban, és a kiütött hősök sem kerülhetnek ezekbe.

Példa: *Gábor, Csilla és Mari játszanak a* ***Rúnamester****rel. Gábor harcba száll és legyőz egy kék kihívást; ez a nyolcadik óriásúr, akit a hősöknek sikerült legyűrniük. Gábor befejezi fordulóját, és kezdetét veszi a végjáték. Minthogy hárman vannak, az óriásurak négy várost foglalnak el. Fagykapuhoz* Ádázkín, az Elfajzott *kerül, Szürkefövenyhez* Haragvó Relishi*, és így tovább, egészen Kohóvárig. Ezután a Gábor balján ülő játékoson a sor.*

A játékosok megkísérlik felszabadítani a városokat olyasformán, hogy a városok mezőire lépnek, és megküzdenek az ottani óriásurakkal. Azonban a falak mögül harcoló óriásurak értékei megnőnek, ráadásul hozzáférnek a város készleteihez is!

Ha egy hős városban harcol egy óriásúrral, a támadó balján ülő játékos minden egyes kártya után, amely a város piaci oszlopában van, választ egy tapasztalatjelzőt, és azt az óriásúr kártyájára rakja. Az óriásúr értékeihez, életerejéhez, állóképességéhez (amely egyébként 0) hozzáadódnak ezek a bónuszok. Egy óriásúron minden tapasztalatjelzőfajtából csak egy lehet, tehát csak öt tapasztalatjelző kerül az óriásúr kártyájára, ha a város piaci oszlopában ötnél több lap található. A +2 ⛊, +2 ✋ és +2 ✪ tapasztalatjelzők ezen túl eggyel megnövelik az óriásúr megfelelő sebzését is.

Példa: *Gábor megtámadja* Vérszomjas Yanesht*, aki Nerekfalvát uralja. Gábor balján Mari ül, aki megszámolja, hány kártya található a város piaci oszlopában. Van ott egy fegyvertárs, azután az* Őrjöngő*,* Avra Szemei *és* Shael Tükre *– ez összesen négy kártya. Mari választ négy tapasztalatjelzőt (+1 ♥, +2 ◕, +2 ⛊ és +2 ✋), és ezeket lerakja az óriásúr kártyájára.* Yanesh *értékei, életereje és kitartása tehát a következők lesznek:*

⛊16/3 ✋19/5 ✪13/1 ♥5 ◕2

Végül az óriásúr éppúgy használja a város piaci oszlopában lévő kártyákat, mintha maga is hős lenne! Persze nem használhat olyan tárgyakat, amelyeket a mozgási szakaszban kell aktiválni, mivel sosem hagyja el a várost. A támadó balján ülő játékos határozza meg, hogyan használja, mikor aktiválja vagy dobja el az óriásúr a tárgyait. Ha képességpróbára kerülne sor, az óriásúr megfelelő értékei: ⛊-, ✋ vagy ✪-értéke, tízzel csökkentve.

Példa: *Az előző példát folytatva elkezdődik harc. A megelőző csapások során először a kihívás megelőző csapásai jönnek létre. Az óriásúr képessége passzív – végrehajtódik. A fegyvertárs és* Avra Szemei *nem használható; marad az* Őrjöngő *és* Shael Tükre*. Mari úgy dönt,* Shael Tükrét *aktiválja, rárakva 1 ◕-t az óriásúrra (ha nem kapott volna egy +2 ◕-s tapasztalatjelzőt, nem tehetné meg). Ha a harc során az óriásurat 1 vagy több ♥-sérülés éri varázstámadás okán, Gábor hőse is sebződik 1 ♥-t. Emellett az* Őrjöngő *miatt az óriásúr közelharci sebzése 2-vel megnő, összesen tehát 7 lesz!*

Ha az óriásúr kiüti a hőst, az óriásúrról lekerül az összes ♥ és ◕, valamint az összes tapasztalatjelző. Ha a hős legyőzi az óriásurat, megkapja annak kártyáját, jutalmát, nemkülönben a vörös kalandjelzőt (amit az alapszabályok szerint költhet el). *A tapasztalatjelzők az óriásúr kártyáján maradnak!* A hős befejezi fordulóját, vagyis lehet piaci szakasza a felszabadított városban. Azonban a város mindenképp meghálálja felszabadítását: a játékos piaci szakaszában a város piaci oszlopában lévő kártyák egyikét ingyen elveheti.

Győzelem

A játék akkor ér véget, amikor sikerül felszabadítani az utolsó várost is az óriásurak uralma alól. Ekkor az a játékos győz, aki a legtöbb hírnévponttal rendelkezik. Minden legyőzött óriásúr 1 hírnévpontot ér (függetlenül attól, hogy a játék során vagy a végjátékban győzték le), valamint a kártyáján lévő minden tapasztalatjelző után is jár +1 hírnévpont. Pontegyenlőség esetén az számít, kinek magasabb szintű a hőse, majd kinek van több aranya, s végül az, hogy kinek van több el nem költött kalandjelzője.