

Runebound™

Second Edition



CHARACTER DECK RULES BOOKLET

Bienvenido a Runebound

Las cartas que tienes en tus manos son una expansión para Runebound SEGUNDA EDICIÓN juego de tablero de fantasía.

Runebound está ambientado en la tierra de Terrinoth, un formidable, peligroso y mágico mundo de magos, caballeros, nobles, monstruos y malvados tiranos. Es un mundo de grandes misiones y hazañas. Pero por encima de todo, es un mundo de héroes legendarios, y ha llegado el momento en que puedas unirte a ellos.

Expansión Información general

Los Mazos de Personaje Runebound añaden diversidad y emoción a tu juego de Runebound. Estos mazos de expansión dan al héroe nuevas destrezas y habilidades, y le permiten frustrar los intentos de sus oponentes con hechizos y retos mortales. Sin embargo, ¡utiliza tu recién descubierto conocimiento sabiamente, porque cada acción tiene un coste!

Juega con los mazos de personaje y aumenta el nivel de interacción con los jugadores en Runebound. Tu mazo de personaje contiene cartas de enemigo que podrás

jugar durante el turno de otro jugador para debilitar a su héroe o hacer más peligroso el desafío al que se enfrenta.

Los mazos de personaje te permiten un mayor control sobre el desarrollo de tu héroe. Contienen cartas de apoyo que podrás jugar sobre tu héroe para otorgarle beneficios temporales, mientras que las Cartas de Talento darán a tu héroe nuevas habilidades especiales. A medida que adquieras más experiencia y aumentes su nivel de Talentos, ¡tu héroe se hará cada vez más y más poderoso!

Por último, una vez que hayas aprendido las reglas básicas de los mazos de personaje de Runebound podrás crear tu propio y único mazo mezclando varios. Podrás personalizar tu mazo para centrarte en ciertos beneficios o explotar debilidades de tus oponentes.

Por ejemplo, si tienes el mazo de Battlemage, y quieres centrarte más en los ataques cuerpo a cuerpo en lugar de hechizos, es posible que quieras añadir algunas cartas del Blade Dancer en tu mazo. Las reglas para la creación de un mazo son simples, pero se requiere habilidad para crear un mazo fuerte.

Componentes

Utiliza todos los componentes de Runebound, incluyendo los mazos de mercado y aventura, también

los siguientes nuevos componentes incluidos en esta expansión:

25 cartas de clase (dotes, hechizos, lugares, y desafíos)

5 Cartas de Talento

10 Contadores de Amenaza

1 Folleto de Reglas

Para jugar con esta expansión, cada jugador debe tener su propio mazo y fichas de amenaza.

También se incluyen dos contadores de aventura verdes para usar con los mazos o el juego Runebound.

Las Cartas

Hay 5 tipos de cartas en esta expansión. Tu **mazo de clase** consiste en **Dotes**,

4

Hechizos, Lugares, y cartas de **Desafío**, mientras que el **mazo de talento** contie las cartas de **Talento**.

Cartas de Dote

Las cartas positivas de Dote otorgan a tu héroe capacidades y bonos temporales.

Las Dotes negativas se pueden jugar en el turno de otro jugador, haciendo que el héroe sufra una penalización u otorgando al desafío una poderosa ventaja en combate.

Cartas de Hechizo

Los hechizos son similares a las dotes, pero por lo general, requieren facultades diferentes (ver página 7) para jugarlos.

Cartas de Lugar

Las cartas de lugar puede jugarse sobre héroes que están en un determinado tipo de terreno.

Los lugares amistosos pueden dar a tu héroe ventajas temporales, mientras que los lugares peligrosos se pueden jugar en el turno de otro jugador para frustrar sus planes. Algunos lugares permanecen en juego varios turnos, afectando a todos los héroes.

Cartas de Desafío

Las cartas de Desafío de los mazos de clase son similares a las cartas de Desafío de los mazos de aventura. La única diferencia es que necesitas gastar amenaza (ver más adelante) para jugar cartas de Desafío de tu mazo de clase sobre otros héroes.

Cartas de Talento

Las cartas de Talento representan nuevas habilidades que tu héroe puede comprar con puntos de experiencia o contadores de experiencia.

Los Talentos también dan a tu héroe capacidades, que hacen que sea más fácil jugar hechizos y dotes.

Apariencia de las Cartas

1. Título: El nombre de la carta.

2. Símbolo Épico (♣): Una carta con un ♣ al lado de su título es Épica. Sólo se puede jugar **una** tarjeta Épica durante el turno de un jugador.

3. Texto de la Carta: Este texto describe los efectos especiales y reglas de la carta. El texto en cursiva es sólo para ambientación, no tiene efecto sobre el juego.

4a y 4b. Coste de Amenaza: En las cartas (y en lo sucesivo en estas normas), la amenaza se indica con el símbolo ♠. Todas las cartas de clase tienen un ♠ coste. Las cartas negativas tienen

Apariencia de las Cartas



Carta de Dote



Carta de Talento





Carta de Desafío






Carta de Hechizo



Carta de Lugar

un símbolo **azul** (4a) mostrando su  coste y las cartas positivas tienen un símbolo **rojo** (4b) indicando su  coste.

5. Iconos de Tiempo: Estos iconos, , , , indican cuando puede jugarse una carta de clase.

6. Nivel del Talento (Talentos solamente):
El nivel del talento.

7. Habilidades (Talentos solamente):
Hay cinco habilidades diferentes: Hechicería, Divinidad, Lucha, Supervivencia, y Subterfugio (ver diagrama). Estas habilidades representan las áreas de adiestramiento en que tu héroe se centra. La habilidad Hechicería, por ejemplo, hace más fácil para tu héroe el lanzar hechizos.

8. Talento Prerrequisito (Talentos solamente): Cuando compras un nuevo talento, el requisito previo del

Symbols	
	Hechicería
	Divinidad
	Lucha
	Supervivencia
	Subterfugio
	Amenaza
	Épico
	Iconos de
	Tiempo

nuevo talento debe coincidir con el icono de habilidad del Talento actual .

9. Requisitos de Habilidad

(Hechizos y Dotes solamente): Si los iconos de la habilidad en este área no coinciden con los iconos del talento actual del héroe, entonces, el Hechizo o la Dote será más caro jugarlo (ver página 15).

10. Restricciones de Terreno

(Lugares solamente): Cuando se juega una carta de lugar, el héroe debe estar en un espacio que coincida con una de las Restricciones de Ubicación del Lugar.

Preparación

1. Cada jugador baraja su mazo de clase y lo coloca boca abajo al lado de su carta de Héroe.

2. Cada jugador coloca sus 5 cartas de Talento boca abajo en una pila, cerca de su mazo de clase.

3. Todos los jugadores sacan seis cartas de la parte superior de su mazo de clase. Esta constituye su primera mano de cartas.

4. En lugar de comenzar el juego con 30, cada jugador puede empezar con el Talento de nivel 1.


Si un jugador elige esta opción, toma su Talento de nivel 1 de la pila de Talentos y lo coloca boca arriba, junto a su carta de Héroe.


5. Cada jugador coloca 10 contadores de amenaza cerca de su carta de Héroe. Siendo esta su reserva de contadores de amenaza

Secuencia del Turno

Los jugadores siguen una secuencia un poco diferente de la que se utiliza en el juego Runebound, es la siguiente:

1. Actualizar: Realiza este paso de forma normal.

2. Movimiento: Al final de este paso, todos los jugadores tienen la oportunidad de jugar cartas de clase con el  icono (ver página 13).

3. Aventura: Al comienzo de los Desafíos y luchas jugador-contra-jugador, los jugadores tienen la oportunidad de jugar cartas de clase con el  icono (ver página 14). Esta expansión también presenta varios cambios

en la forma en que se resuelven los Desafíos, ver detalles en páginas 16-17.

4. Mercado: Realiza este paso de forma normal.

5. Experiencia: Además de todas las acciones normales que un jugador puede tomar durante la fase de experiencia, también puede **comprar un Talento y volver a llenar su mano.**

Comprar un Talento

Puedes usar los puntos de experiencia para comprar un Talento. El coste de puntos de experiencia de los Talentos varía con el número de jugadores:

No. de Jugadores	Coste del Talento
1-2	5
3-4	4
5-6	3

En lugar de pagar con puntos de experiencia, se puede usar un **contador de experiencia** para comprar un talento.

Sólo se pueden comprar Talentos que sean iguales, inferiores o **un** nivel más alto que el actual Talento, y *el requisito previo del nuevo talento debe coincidir con la habilidad del actual Talento*. Los Talentos de Nivel 1 no tienen requisito, por lo que un jugador puede comprar cualquier Talento de nivel 1

Ejemplo: El Talento actual de Jake es de nivel 1, "Sense Danger", que le da habilidades en 🦋, 🐾 y 🦋. Quiere comprar "Pathfinder" que es un talento de nivel 2 con 🐾 como requisito previo. Ya que este nuevo Talento es sólo un nivel superior a su Talento actual, y

cumple el requisito previo, Jake puede comprar "Pathfinder". No habría podido adquirir un Talento de nivel 3 o más, ni tampoco comprar un Talento que hubiera tenido 🦋 o 🐾 como requisito previo.

Cuando compras un nuevo Talento, deja la carta de tu Talento actual en el mazo de talentos y coloca el nuevo Talento hacia arriba al lado de la carta de tu héroe. Sólo puedes tener un Talento a la vez.

Rellenar la mano

Los jugadores generalmente tienen 6 cartas en la mano. Al final de tu fase de Experiencia, puedes rellenar tu mano al máximo robando cartas de tu Mazo de Clase.

Jugando Cartas de Clase

Si tienes un número de cartas en tu mano mayor que el número habitual de 6 cartas, mantienes estas cartas adicionales sin tener que descartarlas.



Si no has jugado ninguna carta durante tu turno, puedes descartar una carta de tu mano antes de volver a llenarla.

Si no tienes suficientes cartas en tu mazo de clase para volver a completar tu mano, puedes omitir tu siguiente turno, a su vez, baraja tu pila de descartes y coloca boca abajo las cartas para formar un nuevo mazo de juego.

Las Cartas de Clase otorgan a los jugadores la posibilidad de ayudar a sus propios héroes o dificultar a los héroes de sus oponentes.

Durante el turno de cada jugador, todos los jugadores, (no sólo el jugador cuyo turno está jugandose) tienen la oportunidad de jugar cartas de clase. Sin embargo, las cartas de clase deben ser siempre jugadas sobre el Héroe (o a veces sobre los aliados) del jugador que está actualmente en su turno. Este jugador es conocido como el "jugador activo", y todos los demás jugadores son "los jugadores enemigos."


Como Jugar Cartas de Clase: Gastando Contadores de Amenaza

Los jugadores utilizan los contadores de amenaza para jugar cartas. Cada jugador tiene exactamente 10 . El coste en  de cada carta de clase está






de la carta.

Sólo puedes jugar cartas **positivas**


(símbolo rojo) durante **tu** turno (o si estás involucrado en una batalla). Al jugar una carta positiva debes pagar su coste en  desde **tu** reserva de amenaza y colocarlos en **tu** carta de Héroe.




Ejemplo: Rachel tiene "Bestow Blessing" en la mano, una carta


de Hechizo positiva con un coste de 6 . Para jugarla, Rachel debe tener 6  en su reserva de amenaza y colocarlos en su carta de héroe. No podrá jugar la carta si tiene menos de 6  en su reserva de amenaza.



Sólo se pueden jugar cartas **negativas** (símbolo azul) sobre los héroes de otros jugadores durante **su** turno.



Para ello, debes pagar el coste en  desde su carta de Héroe y colocarlos de nuevo en su reserva de amenaza.

Ejemplo: Scott tiene "Frost Giants" en la mano, una carta de Desafío negativa con un coste de 8 . Para jugar esta carta sobre Rachel, Scott debe descartar 8  de la carta de Héroe de Rachel y devolverlos a su reserva de amenaza. No podrá jugar la carta si Rachel tiene menos de 8  en su carta de Héroe.



Algunas cartas negativas se pueden jugar sobre tu propio héroe como sobre los Héroes de otros jugadores. Si juegas una carta así sobre tu Héroe, debes jugarla en tu turno y pagar  de tu carta de Héroe.

Quando se Juegan las Cartas de Clase: Iconos de Tiempo

Los iconos de tiempo en la parte superior izquierda de cada carta de clase, indican cuando pueden ser jugadas durante el turno de un jugador.



 Las cartas con el icono  se juegan al final de la fase de Movimiento del jugador activo.


Comenzando con el jugador a la izquierda del jugador activo


y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores enemigos pueden jugar una o más cartas con el símbolo  sobre el Héroe activo. Cuando un jugador haya jugado las cartas que desea, debe pasar. Una vez que un jugador pasa, el siguiente jugador puede jugar cartas, así hasta que cada jugador enemigo haya tenido la oportunidad de jugar cartas. Una vez que todos los jugadores enemigos hayan pasado, el jugador activo puede, a continuación, jugar cartas con el símbolo  sobre su Héroe.


Importante: No se juegan Desafíos sobre un héroe que esté en una ciudad. Además, recuerda que para poder jugar un Lugar, una de las restricciones de terreno de la carta debe coincidir con el espacio que ocupa el Héroe.



Cada **Lugar** se resuelve inmediatamente después de haber sido jugado, mientras que los **Desafíos** no se resuelven hasta que cada jugador ha tenido la oportunidad de jugar cartas.


 Cartas con el icono  son jugadas en el inicio de los **Desafíos**, antes de que se realice cualquier acción "antes del combate".

Comenzando con el jugador a la izquierda del jugador activo y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede jugar una o más cartas con el símbolo  sobre el Héroe activo. Cuando un jugador haya jugado las cartas que desea, debe pasar. Una vez que un jugador pasa, el siguiente


jugador puede jugar cartas, así hasta que cada jugador enemigo haya tenido la oportunidad de jugar cartas. Una vez que todos los jugadores enemigos hayan pasado, el jugador activo puede, a continuación, jugar cartas con el símbolo  sobre su Héroe.

Cada carta con el símbolo  se resuelve inmediatamente después de ser jugada.

 Las cartas con el icono  son jugadas según lo indica el texto de la carta.

Si más de un jugador quiere jugar una carta con el símbolo , el jugador más cercano a la izquierda del jugador activo juega su carta en primer lugar, siguiendo el orden de las agujas del


hasta terminar en el jugador activo.




Cada carta con el símbolo  se resuelve inmediatamente después de ser jugada.

Coste de Amenaza de



Hechizos y Dotes

Cuando juegas una Dote o Hechizo, debes asegurarte de que las habilidades requeridas en la carta coinciden con tus Iconos de habilidad del Talento. Cada icono de una Dote o


Hechizo que no coincida con las habilidades de tu Talento **aumenta su coste en +2** .

Ejemplo: Rachel quiere jugar el Hechizo "Polymorph", que tiene un coste de 2 , pero también tiene  y  como requisitos de habilidades. El Talento actual de su Héroe es "Scribe Spell"

que le da habilidades en  y 

Como el Talento de Rachel no coincide con el requisito , tendrá que gastar 2  adicionales para poder jugar "Polymorph".

Cartas Épicas

Sólo una Carta Épica (con el símbolo ) puede ser jugada en el turno de cada jugador. Si un jugador enemigo juega una Carta Épica, ni el jugador activo ni los otros jugadores enemigos podrán jugar otra Carta Épica durante el resto de ese turno del jugador activo.

Resolviendo Cartas de Clase

Las cartas jugadas se descartan en la pila de descartes de cada jugador. Los Desafíos no resueltos del mazo de Clase de un jugador se descartan **en lugar** de dejarse en el tablero como Desafíos no resueltos.


Cambios en la Secuencia de Batalla



Para resolver un desafío en un combate jugador-contra-jugador utilizar todas las reglas del juego básico RNEBOUND con los siguientes cambios.


Desafíos Múltiples

Si un jugador enemigo juega un Desafío sobre el héroe activo, el jugador activo debe resolver ese desafío primero. Si el héroe gana el desafío, entonces puede continuar jugando el desafío o el desafío no resuelto que hubiera en ese espacio.



Recibiendo Amenaza de los Desafíos

Si un héroe intenta un Desafío de color verde, amarillo, azul, o rojo recibe inmediatamente una cantidad de  dependiendo del color del Desafío (véase más adelante). El jugador que está intentando el desafío los coge de su reserva y los pone en su carta de héroe. Si no hay suficientes en su reserva, el héroe debe coger los máximos posibles e intentar el desafío de todos modos.

Verde= 1  Amarillo= 2 



Azul= 3  Rojo= 4 

Jugar Cartas

Las Cartas de Clase con el símbolo  se juegan en el comienzo de una batalla, después de que el héroe ha cogido 

de un desafío (descrito arriba), pero antes realizar cualquier acción "Antes del combate".




Penalización a la Fase de Escape

En la Fase de Escape, los Hechizos negativos y Dotes jugados sobre el Héroe durante el actual Desafío (no Desafíos previos intentados en el mismo turno) dan al héroe una penalización igual al coste total de  en esas cartas. Recuerda que no debes descartar Hechizos negativos ni Dotes hasta el final del combate, por lo que podrás ver así el coste total de .

Batallas Jugador contra Jugador

Las Cartas positivas pueden ser jugadas al comienzo de una batalla PvP, pero no las cartas negativas. El atacante juega sus Hechizos y Dotes positivos en primer lugar, seguido por el defensor.

Ejemplo de Juego




Partida de tres jugadores, comienza el turno de Corey. Brian está sentado a la izquierda de Corey y Scott a la derecha de Corey. Corey tiene 2  en su carta de Héroe y 8  en su reserva. Corey tira los dados terminando su movimiento en un espacio de bosque con un marcador de aventura verde. Ahora los jugadores pueden jugar cartas con un icono , empezando por Brian y continuando en el sentido del reloj.


Brian juega un Lugar negativo de coste 0 llamado "Desecrated Graveyard" que tiene "bosque" como restricción. Se resuelve de inmediato: Corey falla la prueba de búsqueda en el Lugar, por lo que el texto de la carta indica que coge 2 ♠ de su reserva y los pone en su carta de Héroe. Brian no quiere jugar más cartas con un icono ♠, pasa turno. Scott juega un Desafío negativo llamado "Rock Hound" El coste del Desafío es 3, por lo que descarta 3 ♠ del Héroe de Corey y los devuelve a la reserva de este. El Desafío no se resolverá hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de jugar cartas ♠. "Rock Hound" tiene un icono ♣, por lo que no se podrá jugar otra carta ♣ el resto del turno de Corey. Scott pasa turno.


Ahora que cada jugador enemigo ha pasado, Corey puede jugar cartas con el icono ♠. Corey juega una Dote positiva llamada "Spiked Pit Trap" que cuesta 2 ♠. Corey coge 2 ♠ y los coloca en su carta de Héroe, luego pasa.




Ahora que todos los jugadores han pasado, Corey comienza su Fase de Aventura. Puesto que un Desafío se jugó sobre su Héroe, Corey debe resolver este Desafío antes que intentar resolver el contador de aventura verde.



Dado que este es el comienzo de una batalla, los jugadores pueden jugar cartas con icono ♠, empezando por Brian y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Brian pasa. Scott decide jugar una Dote negativa llamada "Mark of the Hydra", que aumenta la vida del Desafío a 6. Como la Dote tiene un coste de 2 ♠, Scott descarta 2 ♠ de la carta de Héroe



de Corey, dejándole con 1  restante. Scott también juega "Hurl Boulder" una Dote negativa de 1 de coste. La Dote se resuelve de inmediato: Corey falla y coge 1 . Entonces Scott pasa. Corey no juega ninguna carta , por lo que pasa.


Ahora que cada jugador ha pasado, Corey comienza la batalla. Primero resuelve cualquier acción "antes del combate". La Dote "Spiked Pit Trap" de Corey inflige 1  a "Rock Hound".

Ahora Corey puede tratar de escapar, pero tiene un -3 a su tirada, porque los Hechizos y Dotes negativos jugados durante este Desafío han sido con un coste total de 3 . Si Corey escapa, su turno termina.

En lugar de escapar, Corey decide continuar la batalla. En primer lugar, juega "True Shot" una Dote de coste 1 con un icono  que dice "Jugar antes de que el Héroe haga un ataque a distancia" La tirada de ataque de Corey tiene éxito, causando 2  con su valor de daño de Héroe y 1  de la Dote "True Shot".

Corey defiende con éxito en la fase de combate cuerpo a cuerpo, y luego usa su aliado "Runesmith Shan" para atacar en la fase de magia. Runesmith Shan acierta y hace 3 . Corey derrota al Rock Hound, obteniendo 2  de recompensa.

A continuación Corey intenta el contador de aventura verde de su casilla, saliendo "Ghost Stag". Al ser un Desafío verde, Corey coge 1 . En este momento tiene 2  en su carta de Héroe.

Al ser el comienzo de una batalla los jugadores pueden jugar cartas con icono .

Todos pasan. Ahora se resuelven todas las acciones "Antes del Combate". Debido a que el texto de la carta "Spiked Pit Trap" dice "hasta el final de tu fase de Aventura", sigue en vigor durante el segundo Desafío, e inflige 1♥ a "Ghost Stag"

Corey entonces pasa a la fase de fuga. Dado que no jugaron Hechizos o Dotes negativas durante este Desafío, Corey no sufriría penalización a su tirada de fuga si decide hacerla.

En lugar de escapar, Corey tiene éxito en sus ataques a distancia. Su héroe inflige 2♥, derrotando al Ghost Stag. Recibe

10 como recompensa, así como la gema del desafío verde.

La Fase de Aventura de Corey ha terminado, pasando a su Fase de Experiencia. Corey tiene 4 puntos de experiencia y un contador de experiencia, puede comprar un nuevo Talento. Corey termina su turno al rellenar su mano de 6 cartas.

Otras Reglas

Además de las reglas básicas de RNEBOUND, las siguientes reglas amplían la experiencia de juego de los nuevos elementos introducidos por las Cartas de Clase.

La Regla de Oro

Si el texto de una carta contradice otra, la carta jugada más recientemente tiene prioridad.

Coste de Amenaza de las Cartas de Aventura

Las cartas de Desafío de los mazos de aventura tienen un coste de 0 ♠

Fuera de Combate

Si el héroe es eliminado, quítale todos los ♠ y devuélvelos a tu reserva de amenaza.

Textos de las Cartas

Cuando una carta indique "coge ♠" debes coger ♠ de tu reserva de amenaza y colocarla en tu carta de Héroe. Cuando una carta indique "descarta ♠" toma ♠ de tu carta de Héroe y devuélvelas a tu reserva de amenaza.

Cuando una carta indica "este Desafío" se refiere a la carta de Desafío que el Héroe activo está intentando.

Algunas cartas de clase negativas tienen texto en negrita encima de la línea horizontal. Este texto en negrita se aplica al jugador que juega la carta, y el texto bajo la línea se aplica al jugador sobre el que se juega la carta.

Ejemplo: Scott tiene el Hechizo negativo "Soul Drain" en la mano. El texto en negrita dice "Jugar inmediatamente después de que un héroe o Aliado falle una tirada de combate con magia". Este texto indica a Scott cuando puede jugar la carta. En el turno de Raquel, esta falla la tirada de combate con magia durante un Desafío, y Scott juega "Soul Drain". El texto debajo de la línea horizontal dice "Descartar 1 ♥"

Este texto
se aplica al
jugador
que juega
la carta

Este texto
se aplica al
jugador
sobre el
que se juega
la carta



de este Desafío por cada ♥ que el Desafío inflinja en esta fase de magia". Este texto dice el efecto de "Soul Drain" en Raquel.

Cuando una carta se refiera a otras cartas con una palabra específica en su texto, incluyendo casos

en que la palabra especificada es parte de una palabra más larga. Por ejemplo, si una carta se refiere a "una carta con la palabra 'Dragón' en el título", esto incluye cartas tales como "Khorgard Dragonlord".

"Tu primera tirada de combate" significa tu primera tirada de combate *en cada batalla*.

Miscelanea

Si un contador de Desafío no resuelto está en el mismo espacio que un contador de aventura, y el Desafío no resuelto es de distinto color que el contador de aventura, se debe intentar el Desafío no resuelto en primer lugar.

Si hay contadores de aventura de más de un color en un espacio,

puedes elegir que aventura intentar.

Si una carta se descarta, se descarta también cualquier ficha, marcador, contador, o carta que esté sobre o debajo de ella.

Reglas Avanzadas

Estas reglas se recomiendan para jugadores familiarizados con el juego base RNEBOUND y esta expansión. Permiten a los jugadores personalizar sus mazos de clase para una experiencia de juego única.

Construir Mazos

Si quieres personalizar tus mazos de clase, sigue las siguientes restricciones:

1. Puedes tener hasta 30 cartas en tu mazo de clase.
2. Todas las cartas de tu mazo de clase deben ser diferentes.
3. El mazo de cartas debe contener por lo menos 12 cartas negativas (Hechizos, Dotes, Lugares, y / o Desafíos).
4. Puedes tener hasta 5 cartas de Talento en tu mazo de talentos.
5. Puedes tener Talentos con el mismo nivel. (Por ejemplo, puedes tener dos Talentos de nivel 3.)

Variente de Mazo Personalizado

Esta variante sólo se recomienda para los jugadores que han personalizado sus mazos específicamente para esta variante. Al comienzo del juego, cada jugador elige 10 cartas de clase negativas

de su mazo y, de estas 10, selecciona 5 que pasa al jugador a su izquierda y 5 al jugador a su derecha. Luego, cada jugador toma las 10 nuevas cartas recibidas y las baraja en su mazo. Los jugadores pueden, si lo desean, escribir las cartas que pasan para recordar despues quien tiene cada carta.

Créditos

Expansion Pack Development: John Goodenough
Rules Booklet: John Goodenough
Creative Writing: Robert Vaughn
Editing: James Torr
Graphic Design: Scott Nicely and Brian Schomburg
Cover Art: Carlo Bocchio
Card Art: Banu Adhimuka, Frank Walls, Mike Capprotti, Doug Sirois, Ben Prenevost, Lidia Luna, Winona Nelson,

David Miroglio, Michael Franchina, Megan Stringfellow, Rachel Quinlan, Ash Jackson, Erich Schreiner, Jiaxing Rong, Mark Angres, Scott Keating, Ted Reid, Tim Van Gendt, John Goodenough
Executive Developer: Greg Benage
Publisher: Christian T. Petersen
Runebound and Runebound Second Edition Game Design: Martin Wallace, Darrell Hardy, and Alfredo Lorente
Special Thanks: Scott Weber
Playtesters: Barac Wiley, Don Bailey, Rachel Kronick, Thorin Tatge, Richard Tatge, Greta Berg, Daniel Klooster, Brett Klooster, Corey Konieczka, James Torr, Andrea Goodenough.

TM & © 2006 RONEBOUND,
RONEBOUND SECOND EDITION,
and Expansion Packs VA20-VA25 are
trademarks of Fantasy Flight
Publishing, Inc. All rights reserved. No
part of this product may be reproduced
without specific permission from the
publisher. For updates, community, and
rules discussion, visit
www.fantasyflightgames.com.