



Witamy na Wyspie Strachu

Kraina Torue Albes cieszyła się stuleciami pokoju i postępu. Wszelako legendy zapowiadają nadejście bluźnierczego, spalonego boga, który sprowadzi na królestwa Morza Cerridorskiego śmierć i zepsucie. Mówią też o odważnych herosach, którzy będą gotowi zaryzykować wszystko, aby ocalić krainę od pewnej zguby. Nastął czas, abyś stał się jednym z takich bohaterów i ocalił Torue Albes od całkowitego unicestwienia.

Wyspa Strachu to dodatek do gry planszowej RONEBOUND DRUGA EDYCJA, dlatego do rozgrywki będzie potrzebna podstawowa gra RONEBOUND. *Wyspa Strachu* przeznaczona jest dla dwóch do sześciu graczy, aczkolwiek najlepiej gra się w trzech lub czterech.

Wprowadzenie

Gracze wcielają się w bohaterów przemierzających Torue Albes w poszukiwaniu przygody. W trakcie rozgrywki zmierzą się z nieprzelicznymi wyzwaniem (reprezentowanymi przez karty Przygód) - potworami, łotrami, siłami natury i niebezpiecznymi pułapkami. Pokonując te przeszkody, zdobędą wiele nagród, w tym złoto, magiczne przedmioty i potężnych sprzymierzeńców.

Przygoda

Wyspa Strachu to zupełnie nowa przygoda rozgrywająca się w świecie gry RONEBOUND. Starożytny, zły bóg Assif Shib-Sa przebudził się, aby zniszczyć z powierzchni ziemi królestwa Morza Cerridorskiego. Bohaterowie muszą odnaleźć *Wyspę Strachu*, wyprawić się do tego legendarnego, odludnego miejsca i wreszcie zniszczyć Assifa Shib-Sa, zanim jego plugawy dotyk rozprzestrzeni zepsucie w całej krainie!

Cel gry

Cel gry w RONEBOUND zależy od przygody, którą rozgrywasz.

W *Wyspie Strachu* celem gry jest zabicie Assifa Shib-Sa. Pierwszy gracz, który to zrobi, zostaje zwycięzcą. Sposób na pokonanie Assifa Shib-Sa został opisany w dalszej części tej instrukcji.

Elementy gry

- 77 kart Przygód (23 zielone, 19 żółtych, 20 niebieskich, 7 czerwonych i 8 srebrnych)
- 11 kart Handlu (1 Sprzymierzeniec i 10 Przedmiotów)
- 14 kart Kapitanów
- 8 kart Bohaterów
- 8 figurek Bohaterów
- 8 żetonów Legendarnych Przedmiotów
- 12 żetonów mapy
- 12 znaczników Przygód
- 1 kafelek talii Morza
- 1 kafelek Wyspy Strachu
- 8 kafelków Wydarzeń

- 1 plansza-nakładka
- 1 instrukcja

Przed waszą pierwszą grą należy delikatnie wypchnąć kartonowe elementy z ram, uważając, aby ich przy tym nie uszkodzić.

W trakcie rozgrywki w *Wyspę Strachu* wykorzystacie wiele elementów z podstawowej gry RONEBOUND. Poniżej opisano nowe elementy gry.



Przygód z podstawowej gry RONEBOUND. Nowe karty Handlu należy wymieszać z kartami Handlu z gry podstawowej i korzystać z tej nowej talii podczas wszystkich rozgrywek w RONEBOUND.

Karty Kapitanów



Karta Kapitana nie przedstawia wyłącznie postaci danego kapitana, ale również jego statek i załogę. Kapitanowie dzielą wiele cech ze Sprzymierzeńcami, jednak **nie są** za nich uważani.



Karty i figurki Bohaterów

W *Wyspie Strachu* przedstawiono ośmiu nowych Bohaterów (wraz z figurkami). Gracze mogą z nich korzystać zamiast lub razem z 12 Bohaterami z podstawowej gry RONEBOUND.

Żetony Legendarnych Przedmiotów

Żetony Legendarnych Przedmiotów uważa się za Przedmioty pozbawione ceny. Można je zdobyć na dwa sposoby: w nagrodę za pokonanie

Wyzwań lub podczas żeglowania (patrz Żeglowanie, Faza 5: Doświadczenia na stronie 3). Kiedy gracz wykorzystuje specjalną zdolność Legendarnego Przedmiotu, odkłada jego żeton (odkryty) do puli. Zdolności Legendarnych Przedmiotów opisano na końcu tej instrukcji (strona 4).

Żetony mapy



W *Wyspie Strachu* znajduje się 12 żetonów mapy (sześć niebieskich i sześć zielonych). Bohaterowie mogą je zdobyć pokonując morskie Wyzwania. Para żetonów mapy (zielony i niebieski) składa się na komplet mapy. Gracze będą mogli odrzucić komplet mapy podczas żeglowania, aby odkryć położenie Wyspy Strachu lub odnaleźć Legendarny Przedmiot (patrz Żeglowanie, Faza 5: Doświadczenia na stronie 3). Kiedy gracz otrzymuje żeton mapy, losuje go z puli zakrytych żetonów. Jeśli w puli nie ma już żetonów, gracz może zabrać jeden z żetonów mapy (wybranego przez siebie koloru) należący do innego gracza. Kiedy gracz wyda żeton mapy, odkłada go (zakrytego) do puli.

Znaczniki Przygód

Na planszy-nakładce do *Wyspy Strachu* znajduje się więcej klejnotów



przygód niż na planszy do podstawowej gry RONEBOUND. Aby przygotować planszę (tak jak opisano to w zasadach podstawowych) do Wyspy Strachu należy wykorzystać wszystkie

znaczniki Przygód, zarówno te z gry podstawowej, jak i te znajdujące się w tym dodatku. Co więcej, bohaterowie będą też przeżywać przygody podczas żeglowania (patrz Żeglowanie, Faza 5: Doświadczenia na stronie 5). Takie przygody nie będą oznaczone znacznikami przygód umieszczonymi na planszy, dlatego gracze będą musieli wykorzystać dodatkowe znaczniki z tego dodatku, aby zaznaczać zdobyte w wyniku takich przygód Doświadczenia.

Kafelek talii Morza



Na tym kafelku należy umieścić talię morskich kart Przygód.

Kafelek Wyspy Strachu

Na tym kafelku należy umieścić talię srebrnych kart Przygód. Kiedy Bohater dotrze do Wyspy Strachu, jego figurkę należy zdjąć z planszy i umieścić tutaj, aby to zaznaczyć (patrz *Wyspa Strachu* na stronie 4).



Kafelki Wydarzeń

Kafelki Wydarzeń posiadają kształt sześcioboków, tak aby łatwo było je umieścić na planszy. Wszystkie kafelki są dwustronne, a większość z nich posiada dodatkowo kolorową ramkę. W grze występują następujące kafelki Wydarzeń: sześć równin (czerwone), pięć szlaków morskich (żółte), cztery obszary morskie (niebieskie) i jedno ruiny. Kafelki szlaków morskich zostały ponumerowane, aby łatwo było je umieścić na odpowiadających im polach planszy.



Plansza-nakładka

Na planszy do *Wyspy Strachu* znajduje się wiele nowych rodzajów pól.

Pola wydarzeń

Żółte, czerwone i niebieskie pola wydarzeń funkcjonują jako normalne pola danego rodzaju terenu, dopóki nie zostanie na nich umieszczony kafelek Wydarzenia. Pola wydarzeń 'szlaki morskie' zostały ponumerowane i odpowiadają numerom na kafelkach Wydarzeń.

Pola kotwic

Takie pola przedstawiają przygody, które czekają na Bohaterów żeglujących od jednej wyspy do drugiej (patrz Żeglowanie, Faza 5: Doświadczenia na stronie 3).

Szlaki morskie

Szlaki morskie to linie, które poprzez morze, łączą dane miasto z innymi miastami (jednym lub wieloma). Bohaterowie, którzy *żeglują*, poruszają się od jednego pola do drugiego pola (które jest albo polem kotwicy albo miastem) wzdłuż szlaków morskich.

Morze

Niebieski obszar planszy przedstawia Morze Cerridorskie. W przeciwieństwie do pól terenu planszy (przedstawiających wyspy archipelagu), obszar morza nie został podzielony na sześciokątne pola. Bohater

Pola i kafelki Wydarzeń



Kiedy gracze rozpatrzą daną kartę Wydarzenia, powinni umieścić na planszy odpowiadające jej kafelki Wydarzeń, tak aby numer kafelka odpowiadał numerowi pola, na którym został umieszczony.

nigdy nie może przesunąć się lub zostać przesunięty na obszar morza, chyba że żeglujecie, a wtedy porusza się tylko wzdłuż szlaków morskich.

Podstawowe elementy gry Runebound

Podczas rozgrywki w *Wyspę Strachu* oprócz nowych, opisanych powyżej elementów, należy wykorzystać wszystkie elementy pochodzące z podstawowej gry R^UNEBOUND, z wyjątkiem kart Przygód. Stare talie Przygód zostają zastąpione nowymi kartami z dodatku. Nowe karty Handlu należy wymieszać ze starymi i w ten sposób stworzyć nową talię Handlu (którą możecie wykorzystywać podczas wszystkich rozgrywek w R^UNEBOUND, nie tylko podczas gry w *Wyspę Strachu*).

Przygotowanie gry

Zanim gracze rozpoczną rozgrywkę w *Wyspę Strachu*, powinni przygotować grę, tak jak opisano to poniżej. Więcej na temat przygotowania gry można znaleźć w instrukcji do podstawowej gry R^UNEBOUND.

1. Planszę do podstawowej gry R^UNEBOUND należy rozłożyć na środku stołu. Następnie na jej wierzchu, na części planszy przedstawiającej mapę świata, należy rozłożyć planszę-nakładkę Wyspy Strachu, tak jak pokazano to na rysunku po prawej.
2. Na każdym polu mapy oznaczonym klejnotem przygody należy położyć znacznik Przygody. Należy się upewnić, czy kolor znacznika odpowiada kolorowi klejnotu (zielony znacznik na zielonym klejnocie, żółty znacznik na żółtym klejnocie itd.).
3. Żetony nierozstrzygniętych Wyzwań należy położyć na odpowiednich polach nierozstrzygniętych Wyzwań (żeton z numerem jeden na polu pierwszym itd.).
4. Karty Sprzymierzeńców i Przedmiotów z podstawowej gry R^UNEBOUND i z dodatku *Wyspa Strachu* należy wymieszać w jedną wspólną talię Handlu.

Talię Handlu należy położyć na odpowiednim obszarze planszy. Następnie, należy wylosować sześć kart Handlu dla Tarianoru i po dwie karty dla każdego z pozostałych miast, i położyć je, odkryte, na odpowiednich stosach kart Handlu.

5. Należy potasować talię Kapitanów i umieścić po jednej, losowej karcie Kapitana na każdym ze stosów kart Handlu.
6. Karty Przygód należy podzielić według kolorów na pięć talii (zieloną, żółtą, czerwoną, srebrną i morską), następnie je potasować i położyć na odpowiednich obszarach planszy. Należy pamiętać, że srebrną talię należy umieścić na kafelku Wyspy Strachu, a talię morską na kafelku Morza. Uwaga: W przygodzie *Wyspa Strachu* nie występują niebieskie karty Przygód. Niebieska talia Przygód zostaje zastąpiona morską talią Przygód.
7. Każdy z graczy otrzymuje 3 sztuki złota. Pozostałe żetony złota tworzą wspólny bank. Wszystkie sztuki złota, które zarobi gracz, pochodzą z banku. Wszystkie sztuki złota, które gracz wyda, czy to na leczenie czy zakupy, wracają do banku. Gracz może w każdej chwili 'rozmieniać' w banku swoje sztuki złota.
8. Wszystkie żetony Ran, Zmęczenia i Doświadczenia należy ułożyć we wspólny stos, tak aby mieli do niego dostęp wszyscy gracze.
9. Żetony mapy należy zakryć i pomieszać. Dobrym pomysłem może być umieszczenie ich w jakimś pojemniku. Te żetony stanowią pulę żetonów mapy.
10. Żetony Legendarnych Przedmiotów należy umieścić, odkryte, obok planszy.
11. Każdy gracz losuje kartę Bohatera, którym przyjdzie mu grać. Alternatywnie, jeśli gracze tak uzgodnią, każdy z nich wybiera Bohatera, którym chce grać.

12. Każdy gracz bierze plastikową figurkę odpowiadającą jego Bohaterowi i umieszcza ją na polu miasta Dallak. Nieużytych Bohaterów i ich figurki należy odłożyć do pudełka, ponieważ nie będą brali udziału w grze.

13. Należy w losowy sposób ustalić, który gracz rozpocznie grę. Przygotowanie gry dobiegło końca - niech rozpocznie się przygoda!

Nowe zasady

Podczas rozgrywki w *Wyspę Strachu* gracze będą wykorzystywać wszystkie zasady z podstawowej gry R^UNEBOUND (wyjątki zostały wyraźnie zaznaczone w tej instrukcji). Prócz zasad podstawowych w grę wchodzi nowe zasady odnoszące się do specyficznych elementów i sytuacji występujących w *Wyspie Strachu*.

Wynajmowanie Kapitana

W dowolnym momencie fazy Handlu gracz może (prócz normalnych działań wykonywanych podczas fazy Handlu) wynająć Kapitana. Aby to zrobić, powinien wylosować kartę z talii Kapitanów i umieścić ją na stosie kart Handlu miasta, które aktualnie odwiedza. Następnie, płacąc odpowiednią cenę do banku, gracz może wybrać jednego z Kapitanów przebywających w danym mieście i wziąć jego kartę. W tym momencie gracz nie może już zrezygnować z wynajmu Kapitana.

Gracz może posiadać tylko jednego Kapitana. Jeśli gracz posiada już Kapitana, a właśnie wynajął drugiego, musi wybrać, którego z nich zatrzymać, a którego odrzucić. Jeśli karta Kapitana zostanie odrzucona, należy z niej usunąć wszystkie żetony, a samą kartę odłożyć na spód talii Kapitanów. Jeśli gracz opuści pole miasta w inny sposób, niż żeglując, musi odłożyć wszystkich Kapitanów na stos kart Handlu miasta, które opuszcza.

Wreszcie, jeśli pod koniec tury danego gracza na stosie Handlu znajduje się więcej niż jedna karta Kapitana, gracz powinien wybrać jednego Kapitana,

Umieszczenie planszy-nakładki



Położ nakładkę na planszę z gry Runebound.



Po rozłożeniu nakładki plansza powinna wyglądać w następujący sposób.

który pozostanie na stosie kart Handlu, a resztę odrzucić.

Gracz może też wynająć Kapitana za „udział w łupach”. W takim wypadku gracz może wziąć kartę Kapitana za darmo, powinien na niej jednak umieścić żeton złota (aby pamiętać, w jaki sposób go wynajął). Wszystkie nagrody, które gracz uzyskałby podczas żeglowania (złoto, karty Przygód lub Handlu, Doświadczenie), należy odrzucić natychmiast po ich zdobyciu.

Przykład: *Stalowe Rogi przebywa w Orris, gdzie odbywa swoją fazę Handlu. Po wykonaniu wszystkich innych działań postanawia, że wynajmie Kapitana. Losuje kartę z talii Kapitanów i dokłada ją do stosu kart Handlu Orris. Następnie wybiera kartę Kapitana, która znajdowała się tam już wcześniej, nie jest jednak w stanie za nią zapłacić. Stalowe Rogi postanawia więc wynająć Kapitana za udział w łupach – bierze jego kartę i umieszcza ją obok swojej karty Bohatera (na karcie Kapitana umieszcza żeton złota, aby zaznaczyć, że został on wynajęty za udział w łupach). Podczas następnej tury Stalowe Rogi będzie mógł opuścić Orris i pożeglować na otwarte morze. Jeśli postanowi opuścić Orris łądem, będzie musiał odłożyć kartę Kapitana na stos kart Handlu Orris. Stalowe Rogi wynajmował Kapitana za udział w łupach, dlatego nie otrzymałby żadnej nagrody za przygodę, które przeżyłby podczas żeglowania.*

Żeglowanie

Jeśli gracz rozpoczyna swoją fazę Ruchu w mieście, a w poprzedniej turze wynajął Kapitana, może pożeglować na otwarte morze. Żeglowanie przypomina normalną turę z poniższymi zmianami.

Ważne: Żeglowanie (a także wpływ niektórych kart Przygód) to jedyny sposób, w jaki Bohaterowie mogą pokonać Morze Cerridorskie. W celu

Przygotowanie gry

Talia Przygód morskich

Należy postępować zgodnie z zasadami przygotowania gry. Nowe elementy zawarte w dodatku Wyspa Strachu należy dołączyć do pozostałych.



Talia Wyspy Strachu



Kafelki Wydarzeń



Żetony mapy



Żetony Legendarnych Przedmiotów

pokonania morza Bohaterowie nie mogą korzystać z kart Handlu.

Przykład: *Stalowe Rogi* rozpoczyna swoją fazę Ruchu w Gaju Evenporu na Torue Albes. Posiada Przedmiot: Pancierz Skrzydła Regirotha i Przedmiot: Rum Teleportacji. Mógłby skorzystać ze Skrzydeł Regirotha, aby poruszyć się o 4 pola po Torue Albes albo aktywować Rum Teleportacji i przemieścić się na dowolne pole na Torue Albes. Nie mógłby natomiast skorzystać z żadnego z tych Przedmiotów, aby przedostać się przez Morze Cerridorskie na, na przykład, Wyspę Granatów.

Przebieg tury podczas żeglowania

Kiedy Bohater żegluguje po Morzu Cerridorskim, jego tura przebiega nieco inaczej niż podczas normalnego ruchu. Jeśli nie napisano inaczej, podczas każdej fazy gracz może, prócz działań specyficznych dla żeglowania (opisanych poniżej), podejmować się wszelkich działań, które mógłby wykonać w trakcie normalnej tury. Na przykład, podczas fazy Regeneracji gracz mógłby odwrócić wszystkie karty, które aktywował w trakcie poprzedniej tury.

Faza 1: Regeneracja

Faza Regeneracji przebiega bez zmian.

Faza 2: Ruch

Kiedy Bohater żegluguje, gracz **nie** rzuca kośćmi ruchu. Zamiast tego, Bohater musi przesunąć się na następne pole na danym szlaku morskim – może to być pole kotwicy albo pole miasta (patrz rysunek na stronie 4). Jeśli gracz zakończy ruch na polu kotwicy, przechodzi do fazy Przygody (patrz poniżej). Jeśli gracz zakończy ruch na polu miasta, kończy swoją żeglugę: kartę Kapitana odkłada na stos kart Handlu danego miasta i przechodzi do fazy Handlu (według zasad podstawowych).

Przykład: *Stalowe Rogi* rozpoczyna fazę Ruchu w Orris. W poprzedniej turze wynajął Kapitana, może więc pożeglować na otwarte morze. Podczas swojej fazy Ruchu gracz prowadzący *Stalowe Rogi* przesuwając jego figurkę na najbliższe pole kotwicy na jednym ze szlaków morskich prowadzących z Orris. Gracz kończy fazę Ruchu i przechodzi do morskiej fazy Przygody.

Należy zwrócić uwagę, że żeglujący Bohater może skorzystać z każdego dostępnego szlaku morskiego prowadzącego z pola miasta lub pola kotwicy, na którym się obecnie znajduje. Bohater mógłby nawet pożeglować do najbliższego pola kotwicy, a podczas następnej tury natychmiast powrócić do miasta, z którego wyruszył w podróż.

Przykład: *Podczas poprzedniej tury Stalowe Rogi opuścił Orris. Swoją fazę Ruchu rozpoczyna na pierwszym polu kotwicy na szlaku morskim prowadzącym z Orris do Dallak. Podczas swojej fazy Ruchu gracz może podążać dalej w tym samym kierunku na następne pole kotwicy na tym szlaku, może też zawrócić i pożeglować z powrotem do Orris. Gracz przesuwając figurkę Stalowych Rogów na kolejne pole kotwicy i przechodzi do fazy Przygody. Podczas kolejnej tury gracz będzie mógł podążać wzdłuż dowolnego ze szlaków, które prowadzą z zajmowanego obecnie pola kotwicy; będzie mógł pożeglować szlakiem morskim do Gafford, wzdłuż szlaku morskiego prowadzącego na północ przez Łkającą Głębę, podążać szlakiem do Dallak lub nawet zawrócić i obracać szlak morski prowadzący do Orris.*

Faza 3: Przygoda

Gracz losuje wierzchnią kartę z talii morskich Przygód. Jeśli gracz wylosuje kartę Wyzwania, podczas walki powinien wziąć pod uwagę poniższe wyjątki:

- Jeśli graczowi uda się uciec, figurka Bohatera pozostaje na polu kotwicy, na którym się znajdowała, a jego tura natychmiast dobiega końca (patrz Ucieczka, poniżej).
- Kapitan może wykonać jeden atak na rundę walki, tak jakby był jednym ze Sprzymierzeńców Bohatera (należy jednak pamiętać, że Kapitanowie nie są Sprzymierzeńcami).
- Na Kapitana nie wpływają specjalne efekty i zdolności kart, które wpływają na Sprzymierzeńców.
- Jeśli Bohater zostanie ogłoszony albo towarzyszący mu Kapitan zabity, taki Bohater zostaje rozbitkiem (patrz poniżej).
- Jeśli gracz podejmie się Wyzwania, a następnie ucieknie albo zostanie rozbitkiem, kartę Wyzwania należy odrzucić (zamiast umieszczać ją na polu nierozstrzygniętego Wyzwania).

Faza 4: Handel

Jeśli gracz zakończy ruch na polu kotwicy, pomija tę fazę.

Faza 5: Doświadczenie

Jeśli na początku fazy Doświadczenia Bohater znajduje się na polu kotwicy, jego Kapitan otrzymuje 1 >. Jeśli Kapitan otrzymał już tyle punktów Zmęczenia ile wynosi jego Wytrzymałość, otrzymuje 1 ^.

Podczas tej fazy, oprócz wydawania punktów Doświadczenia, gracz może wydawać również żetony mapy, które pozwolą mu odnaleźć Wyspę Strachu lub Legendarne Przedmioty. Aby szukać Legendarnych Przedmiotów gracz musi odrzucić komplet mapy (dwa żetony mapy o różnych kolorach). Za każdy odrzucony komplet mapy gracz może wziąć z puli jeden, wybrany żeton Legendarnego Przedmiotu. Gracz nie może odnaleźć Legendarnego Przedmiotu, którego żetonu nie ma aktualnie w puli. Poszukiwania Wyspy Strachu zostały opisane poniżej, w akapicie *Wyspa Strachu*.

Rozbitek

Jeśli Bohater zostanie ogłoszony albo towarzyszący mu Kapitan zabity, taki Bohater zostaje rozbitkiem. Rozbitek podlega wszystkim zasadom dotyczącym ogłoszonych Bohaterów z jednym wyjątkiem – gracz po lewej przesuwając figurkę takiego Bohatera na sąsiednie pole terenu, **które nie jest morzem** (równinę, las, bagno, drogę, wzgórze, góry, rzekę lub miasto). Jeśli z polem, na którym Bohater został rozbitkiem, sąsiadują dwa lub więcej pól terenu, pole, na którym zostanie umieszczona figurka Bohatera, wybiera gracz po lewej.

Ucieczka

W przeciwieństwie do podstawowych zasad gry RYNEBOUND, w Wyspie Strachu Bohaterowie, którzy uciekną od Wyzwania, pozostają na tym samym polu, na którym doszło do walki. Oznacza to, że nie poruszają się o jedno pole w kierunku, z którego przybyli. Jeśli test ucieczki się powiedzie, Bohater pozostaje na polu, na którym przebywał, a tura jego gracza natychmiast dobiega końca.

Kontakty pomiędzy Bohaterami

Bohaterowie, którzy żeglują po Morzu Cerridorskim, **nie mogą** atakować innych Bohaterów ani z nimi handlować.

Wyspa Strachu

Gracz, który chce odkryć *Wyspę Strachu*, musi:

- Rozpocząć turę na polu kotwicy.
- Wyrazić swój zamiar podróży na *Wyspę Strachu* i odrzucić komplet mapy (dwa żetony mapy o różnych kolorach).
- Przesunąć figurkę swojego Bohatera na kafelek Wyspy Strachu oraz odrzucić kartę swojego Kapitana.

Kiedy Bohater trafi na kafelek Wyspy Strachu, jego tura ciągnie się dalej. Gracz musi losować srebrne karty Przygód do momentu, w którym nie pokona Assifa Shib-Sa lub jego Bohater nie zostanie ogłuszony. Za każdym razem, kiedy gracz losuje nową kartę Przygody, może odbyć fazę Regeneracji. Jeśli Bohater gracza zostanie ogłuszony na Wyspie Strachu, gracz po lewej umieszcza figurkę takiego Bohatera na wybranym przez siebie polu miasta. Gracz zachowuje wszystkie srebrne karty Przygód, które otrzymał w wyniku pokonania Wyzwań, natomiast odrzucone srebrne karty (w tym tę, za sprawą której Bohater został ogłuszony) musi wtasować z powrotem do srebrnej talii Przygód.

Walka na Wyspie Strachu przebiega w normalny sposób, z jednym wyjątkiem: na Wyspie Strachu Bohater musi automatycznie pominąć fazę ucieczki. Innymi słowy, na Wyspie Strachu Bohater nigdy nie może uciec od Wyzwania.

Legendarne Przedmioty



W³ócznia Treltona

Walka dystansowa: Odrzuć **zanim** twój Bohater wykona rzut ataku, aby atak powiódł się automatycznie.



Miecz Antenora

Walka wręcz: Odrzuć **zanim** twój Bohater wykona rzut ataku, aby atak powiódł się automatycznie.



Talizman Korseca-Amina

Walka magiczna: Odrzuć **zanim** twój Bohater wykona rzut ataku, aby atak powiódł się automatycznie.



He³m Treltona

Odrzuć na początku dowolnej rundy walki. Do końca tej rundy twój przeciwnik będzie zadawał >, a nie ^.



Tarcza Antenora

Jeśli twój Bohater się broni, odrzuć **po** wykonaniu rzutu walki, aby rzut automatycznie się powiódł.



Szmaragd Korseca-Amina

Przed wykonaniem ruchu: Odrzuć, aby odnowić znaczniki Przygód na wszystkich polach, na których klejnot przygody otaczają promienie słońca.



Klejnot Treltona

Odrzuć, kiedy wylosujesz kartę Wyzwania, aby pominąć fazę Przed walką i rozpocząć walkę od dowolnej, wybranej przez siebie fazy (dystansowej, wręcz lub magicznej).



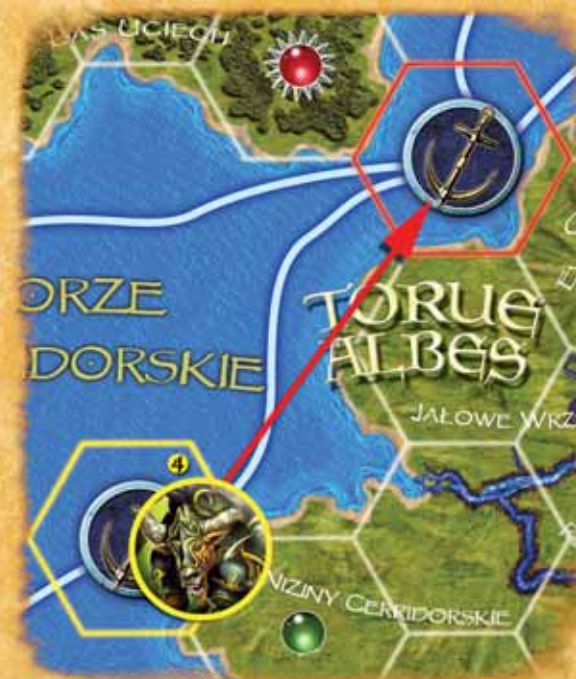
Księga Korseca-Amina

Przed walką: Odrzuć, aby na czas całej walki obniżyć Życie Assifa Shib-Sa do 7. Podczas pierwszej rundy walki Assif Shib-Sa nie będzie mógł zadać ci jakichkolwiek obrażeń.

Żeglowanie



Stalowe Rogi wyrusza w nową żeglugę. Musi opuścić Orris podążając wzdłuż jednego ze szlaków wiodących z miasta. Gracz przesuwając jego figurkę na pierwsze pole kotwicy wzdłuż morskiego szlaku. Tam Stalowe Rogi odbędzie morską fazę Przygody – wylosuje i rozpatrzy wierzchnią kartę z talii morskich Przygód. Stalowe Rogi pokonuje wylosowane Wyzwanie, pomija fazę Handlu i przechodzi do fazy Doświadczenia. Podczas tej fazy jego Kapitan otrzymuje 1 >, a on sam, jeśli chce, może wydawać punkty Doświadczenia lub żetony mapy.



Podczas następnej tury Stalowe Rogi kontynuuje swoją żeglugę. Przesuwając się wzdłuż szlaku morskiego na następne pole kotwicy (tak jak pokazuje to rysunek powyżej). Po dotarciu na nowe pole, powtarza czynności z poprzedniej tury: odbywa tam morską fazę Przygody, a następnie fazę Doświadczenia.

Opracowanie

Opracowanie gry: Martin Wallace i Darrell Hardy

Wykonanie: Alfredo Lorente i John Goodenough

Redakcja: Greg Benage i Robert Vaughn

Opracowanie graficzne: Brian Schomburg i Scott Nicely

Okladka: Jesper Ejsing

Plansza: Kurt Miller i Roberto Marchesi

Ilustracje kart: John Goodenough, Eric Deschamps, Hian Rodriguez, Andy Brase, Kieran Yanner, Lou Frank, John Moriarty, Ben Prenevost, Jesper Ejsing i inni

Kierownik opracowania: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania: Richard Tatge

Testy: Mike Zebrowski, Richard, Tatge, Thorin Tatge,

Barac Wiley, William Ketter, Rachel Kronick, Donald Bailey,

Daniel Clark, Andrew Navaro, Ryann Collins, Alfredo Lorente i Andrea

Goodenough.

Galakta, ul. Trawniki 4, 30-660 Kraków, tel. 012 4255787

RUNEBOUND i Island of Dread to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright

©2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.