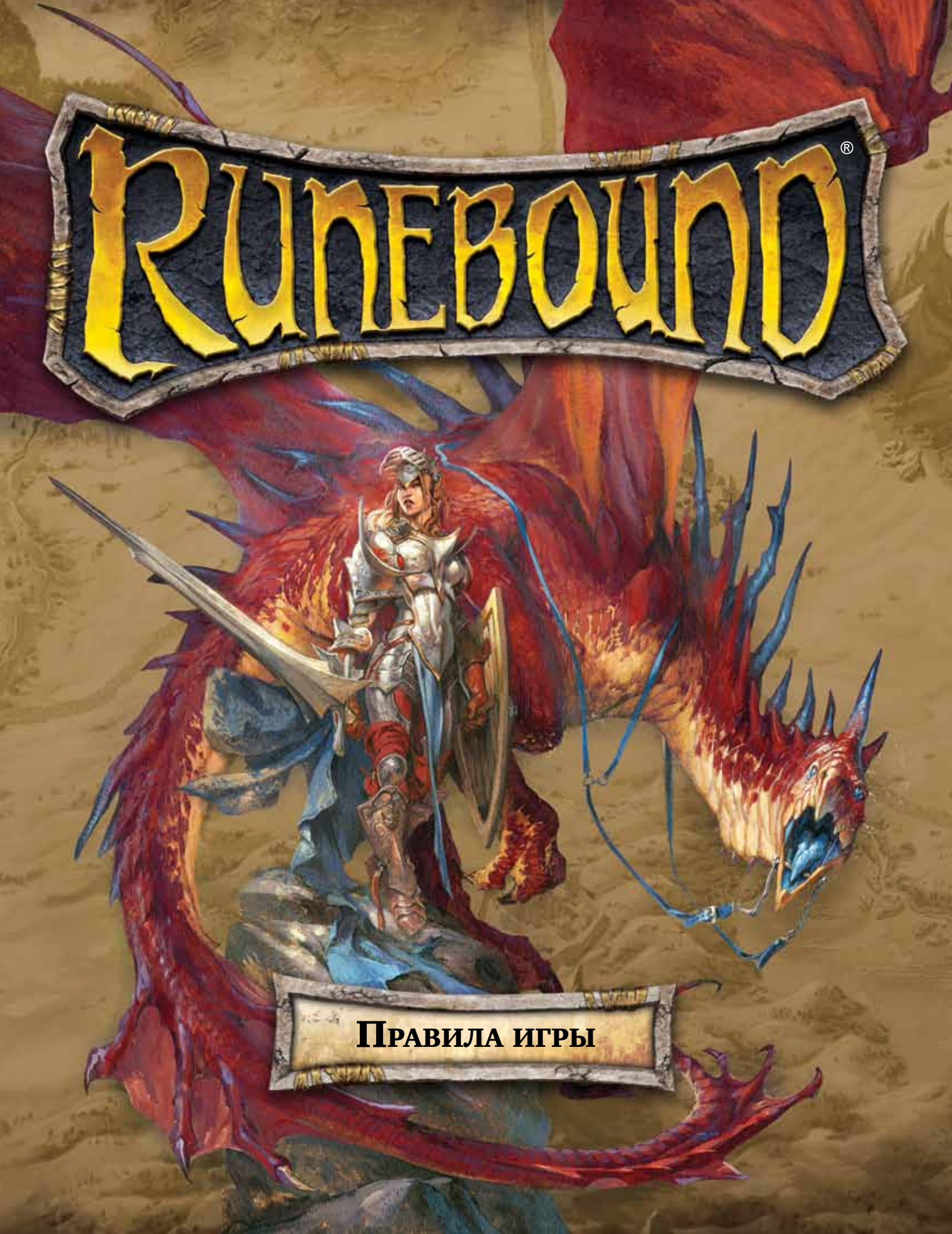


RUNEBOUND[®]



ПРАВИЛА ИГРЫ

Runebound®

ВСТУПЛЕНИЕ

Runebound — настольная приключенческая игра, действие которой происходит в мире Терринот. Терринот — это полная опасностей земля, где живут искусные волшебники, могучие воины и благородные правители. Присоединитесь к сонму легендарных героев, чтобы навеки остаться в сердцах и памяти народов Терринота!

ОБ ИГРЕ

Игрокам достаются роли героев, которые отправляются на поиски приключений. Вас ждут бесценные сокровища и битвы с кровожадными чудовищами. В начале игры у героя есть лишь пара монет, но чем дальше вас заведёт дорога приключений, тем могущественнее и богаче вы станете.

У каждого сценария свой сюжет и свои условия победы. В базовый комплект игры входят два сценария, в которых игроки соревнуются друг с другом, стремясь как можно быстрее одолеть злодея и победить в игре.



НАД МИРОМ НАВИСЛА УГРОЗА

Только истинные герои смогут противостоять ей.

Сгустившиеся тени и порывы холодного ветра — лишь первые признаки дыхания надвигающейся тьмы.

Далеко за границами равнин Ру пробудилась демоническая магия древнего врага. В Чертоге туманов бессмертный предатель готовится воплотить в жизнь свои самые чёрные замыслы. Зло пробуждается в глубинах пещер, а дикие твари безумных пустошей множатся в числе и становятся всё наглее.

Когда-то на этих землях простиралось великое королевство, от которого теперь осталась лишь горстка разрозненных графств, вынужденных обороняться от загробных сил, угрожающих мирным жителям.

Терринот — мир густых лесов и холмистых равнин, мир, где вершины величественных гор питают великие реки и скрывают затерянные долины. В самых уединённых уголках, известных лишь ветрам, находятся заброшенные святилища и заросшие руины некогда величественных городов.

В этом мире, полном легенд, сама земля помнит поступь героев и их славные деяния. По ночам можно услышать её шёпот, повествующий о доблести тех, кто сгинул во тьме веков. Её беззвучная песнь не даёт огоньку надежды угаснуть в душах тех, кто отважился противостоять бесконечной тьме.

Ибо пробудить могучую магию и воплотить в жизнь давно забытые пророчества под силу лишь бесстрашным.

ПОДГОТОВКА КУБИКОВ

В коробке вы найдёте 5 походных кубиков с пустыми гранями и лист с наклейками. Для подготовки кубиков к игре осторожно переклейте наклейки с листа на грани кубиков. Удостоверьтесь, что на каждом кубике наклеено шесть разных наклеек.



СОСТАВ ИГРЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



1 СПРАВОЧНИК



6 КАРТ ГЕРОЕВ



Двусторонние

6 ФИГУРОК ГЕРОЕВ



120 КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



40 карт боя



40 карт
исследований



40 карт встреч

5 ПОХОДНЫХ КУБИКОВ



5 пустых кубиков
и 1 лист с наклейками

**27 ЖЕТОНОВ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ**



9 для боя
9 для исследований
9 для встреч

20 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



2 КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ



Двусторонние

60 БОЕВЫХ ЖЕТОНОВ



18 жетонов
героев



34 жетона
приобретений



8 жетонов
врагов

**1 ЖЕТОН
ВРЕМЕНИ**



Двусторонний

**2 ЖЕТОНА
ЗЛОДЕЕВ**



**6 ЖЕТОНОВ
СЮЖЕТНЫХ
ЗАДАНИЙ**



**60 КАРТ
НАВЫКОВ**



**60 КАРТ
ПРИБРЕТЕНИЙ**



24 ЖЕТОНА ЗОЛОТА



10 номиналом «3»
14 номиналом «1»

36 ЖЕТОНОВ РАН



11 номиналом «3»
25 номиналом «1»

**24 СЮЖЕТНЫХ
ЖЕТОНА**



Двусторонние



Подготовка к игре

- 1 Разложите игровое поле в центре стола. Поместите по одному жетону приключений лицевой стороной вверх на клетки поля с соответствующими цветными символами (фиолетовый — встречи, зелёный — исследования, оранжевый — бой).



- 2 Оставшиеся жетоны для удобства рассортируйте по видам.



- 3 Выберите сценарий игры. Для первой партии мы рекомендуем сценарий «Возвышение Маргата». Перетасуйте соответствующую сюжетную колоду (на картах изображён главный злодей сценария), а оставшиеся сюжетные карты уберите в коробку.



Возвышение Маргата



Король мертвецов



Ознакомьтесь с обеими сторонами карты сценария и следуйте написанным указаниям для подготовки к игре.

- 4 Разделите 60 не относящихся к сценариям карт приключений на три колоды в соответствии с изображениями на рубашках. Замешайте в эти колоды карты приключений выбранного сценария (в их правом нижнем углу изображён соответствующий злодей), а карты приключений для другого сценария уберите обратно в коробку. В результате у вас в каждой из колод должно оказаться 30 карт.



- 5 Случайным образом выберите первого игрока. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке (в порядке хода) каждый выбирает себе героя.

Карта каждого героя двусторонняя. Начиная игру, положите карту верхней стороной, где указана способность при подготовке.

Каждый игрок берёт боевые жетоны и золото в количестве, указанном на карте его героя.



Начальное золото

Предел руки

Начальное местоположение

Боевые жетоны

6

Перетасуйте колоду навыков. Каждый игрок в порядке хода берёт из неё карты в количестве, равном пределу руки его героя.



7

Игроки в порядке хода размещают своих героев в святилище, поселении или крепости (начальное местоположение указано на карте героя) по своему выбору.



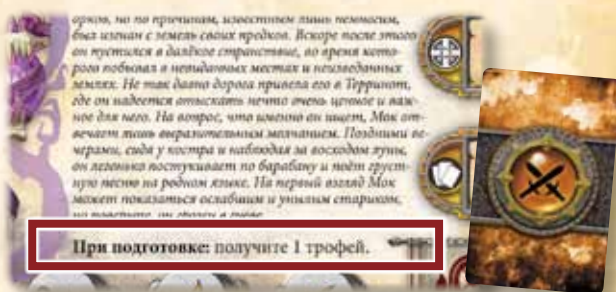
Святилище Крепость Поселение



8

Игроки в порядке хода разыгрывают способность **при подготовке**, описанную на карте героя, после чего переворачивают карту другой стороной, на которой описаны особые способности и характеристики героев. Эта сторона будет использоваться вплоть до завершения игры.

Пример подготовки: на карте старейшины Мока указано «При подготовке: получите 1 трофей». Чтобы получить трофей, игрок берёт верхнюю карту любой из колод приключений и кладёт её рядом с картой своего героя лицевой стороной вниз. Подробнее о трофеях читайте на стр. 10.



9

Перетасуйте колоду приобретений и выложите 3 карты лицевой стороной вверх на каждый из четырёх рынков с краю от игрового поля (Даунсмур, Кузня, Речной Дозор и Тамалир).



10

Поместите жетон времени на первую клетку соответствующего трека, расположенного вдоль края игрового поля.



Теперь вы готовы отправиться навстречу приключениям в мире Терринота!



Порядок хода

Начиная с первого игрока, участники передают ход по часовой стрелке. Когда все игроки сделали по ходу, передвиньте жетон времени на одно деление вниз по треку. Игроки продолжают совершать ходы до тех пор, пока не будет достигнуто условие победы, описанное на карте сценария.

Вы — герой

Когда в правилах встречается слово «вы», подразумевается и активный игрок, и его герой. Игрок и герой — одно целое. Активный игрок — это тот, кто в данный момент совершает свой ход.

Действия

У вас есть три очка действий, обозначенных . Вы их тратите в течение своего хода. Очки действий можно потратить, чтобы совершить одно и то же действие несколько раз (например, передвинуться трижды или дважды потренироваться и передвинуться) либо потратить все три очка на разные действия. После того как вы потратите все очки действий, ход передаётся следующему игроку. Очки действия тратятся на:

- Передвижение
- Торг (только в городах)
- Приключение (стоит два очка действия)
- Отдых
- Тренировку

Все действия описаны в соответствующих разделах.

Магия рун

Только немногие счастливицы способны забирать магическую энергию напрямую из Вихря, используя лишь собственную силу воли. Тимморану это удавалось лучше, чем кому бы то ни было. На склоне лет Тимморан заключил свою силу в огромный шар, чтобы магия не умерла вместе с ним.

Желанию Тимморана не суждено было сбыться: он расколол шар, чтобы тот не достался Вайкару Изменнику, посягнувшему на артефакт. Перед своей смертью великий волшебник завещал Лумии Тамару, своему самому преданному ученику, собрать осколки и тайно раздать их во всех уголках мира мудрым и достойным, целителям и умельцам.

Частицы чистейшей магии блестели, как синие самоцветы, в небесных высях, и за это их называли Звёздами Тимморана. Волшебник может использовать силу Звезды для преумножения своих способностей и создания могущественных артефактов. Драконьи владыки завладели многими Звёздами и разбили некоторые из них на мельчайшие частицы, на которых начертили мистические руны. Магия каждого рунного осколка была сфокусирована и изменена так, чтобы воспользоваться особой силой смог даже тот, кто не обучался волшебству.

Передвижение

Вы можете потратить очко действия на движение. В этом случае вы можете либо передвинуться в соседнюю клетку, либо бросить походные кубики в количестве, равном вашему значению скорости.



Скорость

Каждый походный кубик имеет шесть граней с различными символами местности, соответствующими типам местности клеток карты. При определении типа местности игнорируйте небольшие элементы других типов на рассматриваемой клетке (например, берега озера).



Джокер



Вода



Лес



Горы



Холмы



Равнина

Когда вы бросаете походный кубик, чтобы передвинуться на новую клетку, за каждую клетку, на которую вы хотите передвинуться, вы должны потратить один кубик с символом её местности. Джокер подходит для всех типов местности.

Усилия

Многие особые способности требуют от героя приложить усилия, чтобы их использовать. Чтобы приложить усилие, сбросьте 1 карту навыка с руки. Вы можете прилагать усилия любое количество раз, пока у вас хватает карт на руке. Кроме того, вы всегда можете приложить усилие, чтобы перебросить 1 походный кубик.



1 ГОРОДА

Чтобы передвинуться в город, вы можете воспользоваться **любым** символом местности. Клетка с городом полностью залита иллюстрацией с изображением этого города. В игре четыре города: Даунсмур, Кузня, Речной Дозор и Тамалир.

2 ДОРОГИ И МОСТЫ

Если вы находитесь на клетке с дорогой или мостом, вы можете потратить любой кубик, чтобы передвинуться по дороге на соседнюю клетку или перейти через мост. В этом случае символ на кубике не имеет значения.



3 ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РЕКУ

Реки — синие линии, идущие вдоль границ клеток. Они препятствуют передвижению: через реку нельзя передвинуться при помощи кубика с типом местности на другом её берегу. Для передвижения через реку нужно потратить один кубик с символом воды или джокером.

4 *Пример передвижения: Лисса хочет передвинуться и бросает 3 походных кубика. Вот результат броска:*



Она тратит кубик гор/воды, чтобы передвинуться в Клыки Меннары, кубик с холмов/равнин, чтобы передвинуться в Речные земли, а джокер тратит на передвижение в Сады Тарна.

Торг

Если вы в городе, можете потратить одно очко действия на торг. В каждом городе есть рынок, а на рынке продаются три карты приобретений. Совершение покупок — важный шаг на пути к победе, ведь победить злодея может лишь хорошо экипированный герой.

Чтобы торговать, возьмите верхнюю карту колоды приобретений и добавьте её на рынок в том городе, в котором вы находитесь. Теперь на рынке четыре карты, и вы должны либо купить, либо сбросить одну из них. Таким образом, после каждого действия торга на рынке будут оставаться три карты приобретений.

Чтобы совершить покупку, выберите нужную вам карту на рынке города и заплатите её цену в банк. Многие приобретения добавляют вам боевой жетон. После покупки не забудьте взять соответствующий жетон, промаркированный трёхзначным кодом (например, B05).



Боевые жетоны приобретений:
Оружие (красные), одежда (синие),
снаряжение (зелёные)

Во время торга вы можете также продать имеющиеся у вас карты приобретений, но это нужно сделать до совершения покупки. Чтобы продать карту приобретения, сбросьте её и получите её цену в золоте.

Пример торга: Лорел из Кровавого леса хочет купить стальную секиру (цена 9 монет), но у неё только 4 монеты. Она решает продать своё охотничье копье (цена 5 монет) и получает 5 золотых. Теперь ей хватает денег на покупку секиры, поэтому она забирает карту и боевой жетон A06.

ПРЕДЕЛ ПРИОБРЕТЕНИЙ

У героя может быть только одна карта приобретения каждого типа. Существует пять различных типов, которые указаны в нижней части карты: оружие, одежда, снаряжение, передвижение, товары. Если вы получаете второе приобретение того же типа, который у вас уже есть, немедленно сбросьте одно из них.

Тип приобретения



Карта и жетон приобретения



Цена

Приключение

Если вы находитесь на одной клетке с жетоном приключения, лежащим лицевой стороной вверх, вы можете потратить два очка действия, чтобы отправиться в приключение. Переверните жетон приключения лицевой стороной вниз и возьмите одну карту из соответствующей колоды приключений. Колод приключений три, и игроки могут найти золото и трофеи в каждой из них:

- Бой (X)
- Исследование (P)
- Встреча (M)

ОБНОВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Когда жетон времени достигает деления обновления жетонов (6-е и 12-е деления трека времени), обновите жетоны приключений на игровом поле, перевернув их лицевой стороной вверх. Не обновляйте жетоны приключений, лежащие на одной клетке с героем.



Деление обновления жетонов

В колодах приключений вам встретятся три типа карт:

- Карты событий чаще всего встречаются в колоде M и дают вам выбрать один из двух вариантов развития событий.
- Карты заданий чаще всего встречаются в колоде P, и для их выполнения необходимо перейти на указанную клетку.
- Карты врагов чаще всего встречаются в колоде X и дают вам возможность сразиться с противником.

Подробнее об этих картах вы можете прочитать в соответствующем разделе.

Отдых

Вы можете потратить одно очко действия, чтобы отдохнуть. Если вы отдыхаете в городе, поселении, святилище или крепости, вылечите все раны.

Если вы отдыхаете в глуши (на любой клетке вне города, поселения, святилища или крепости), бросьте 5 походных кубиков. Вылечите одну рану за каждый выпавший символ, совпадающий с типом местности клетки, на которой вы находитесь.

Пример отдыха: старейшина Мок отдыхает в Змеином лесу, тип местности — лес. Результат броска:



Он исцеляет три раны: две за выпавшие символы леса и одну за джокера.

ТРЕНИРОВКА

Вы можете потратить одно очко действия на тренировку. Возьмите из колоды навыков столько карт, сколько составляет ваш предел руки, и добавьте их себе на руку. Затем сбросьте лишние карты до предела руки. Тренировка позволяет вам восполнить карты навыков и получить новые способности для изучения. Использование карт навыков подробно описано в соответствующем разделе.



СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ

Для каждого сценария предусмотрено десять сюжетных карт, но во время каждой партии вы увидите максимум восемь из них. Каждый раз, когда жетон времени достигает деления с символом сюжета, берите верхнюю карту из сюжетной колоды.

Всякий раз, когда вы берёте сюжетную карту, следуйте написанным на ней указаниям. Если на ней нет отметки «Сюжетное задание», сбросьте эту карту после розыгрыша её эффектов.

Если же это «Сюжетное задание», то эффект карты продолжает действовать. Чтобы иметь возможность выполнить задание, вы должны передвинуться на клетку, выделенную красным цветом. Положите эту карту на свободное место с наименьшим номером сверху игрового поля и поместите жетон сюжетного задания (с этим же номером) на клетку, указанную на карте. Так вам будет проще определить, куда идти, чтобы выполнить задание.



Места для сюжетных заданий



Символ сюжета



Сюжетная карта

ПЕРВЫЙ И ВТОРОЙ АКТЫ

Жетон времени в ходе игры проходит трек времени дважды. Первый проход по треку называется первым актом. Когда жетон достигает конца трека, то следующее его движение означает конец первого акта. Возвратите жетон на начало трека и переверните его на сторону «2». Второй акт начался. Когда жетон времени достигнет конца трека времени во второй раз, следуйте указаниям, написанным на карте сценария.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

У каждого сценария свои условия победы. Внимательно ознакомьтесь с текстом на карте сценария перед началом игры, чтобы чётко представлять себе условия победы. В «Возвышении Маргата» вы будете собирать жетоны знаний (сюжетные жетоны), чтобы ослабить Маргата. Игрок, одолевший Маргата, побеждает в игре, но если никому не удастся остановить дракона прежде, чем он уничтожит Тамалир, все игроки проигрывают!

Пустой престол

Когда король Фалладир и его сыновья пали в битве на Пепельном поле во времена Первой Тьмы, королевский род дома Пенакор был прерван. Седрик Дакан, близкий друг и советник Фалладира, не желал ни славы, ни власти, но другие правители признали его равным себе, и он нехотя принял бразды правления. Во время своего царствования Дакан зачастую отдавал право принимать решения совету баронов, поскольку считал, что после его смерти государством должен править совет мудрых людей, а не наследник или преемник.

Король бесследно исчез, попав в засаду за несколько лет до Второй Тьмы, и совет, члены которого горевали о погибшем короле, стал править государством, которое было названо Терриномот.

Тело короля так и не было найдено, поэтому бароны не стали выносить его трон из зала совета. Существовало поверье, что когда-нибудь, во времена великой нужды, Дакан вернётся и вновь воцарится на троне.

Шло время, и некогда мелкие склоки между баронами превратились в козни и распри, что позволило барону Рикхарту Соулстону, Королю-Узурпатору, захватить престол и распустить совет баронов. Впрочем, не прошло и века, как династия Соулстонов была уничтожена во время Драконьих войн, и трон Дакана вновь опустел. После окончания Третьей Тьмы совет баронов был восстановлен, а советники правят Терриномотом и по сей день.

А в зале верховного совета в Аркауте по-прежнему стоит пустующий трон, ожидающий возвращения Дакана, своего короля.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приключения — центральный элемент игры. Каждая карта приключения — это событие, задание или враг. В последующих разделах вы узнаете, как разыгрывать карты каждого типа и забирать их как трофеи.

ТРОФЕИ

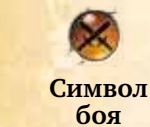
Карты приключений, лежащие лицевой стороной вниз, называются трофеями. Их можно потратить на изучение карт навыков на вашей руке. Навыки дают вам новые способности и делают вашего героя сильнее. Навык можно изучить как до, так и после совершения действий в свой ход.



Трофеи:

Бой (✕), Исследование (♣), Встреча (✉)

Чтобы изучить навык, необходимо потратить один трофей соответствующего типа за каждый символ, изображённый вверху карты. Серый символ означает, что вы можете потратить любой трофей.



Символ боя



Символ встречи



Символ исследования



Серый символ



Карта навыка

Изучив навык, положите его карту перед собой лицевой стороной вверх. Теперь вы можете использовать способности и бонусы этого навыка.

ОГРАНИЧЕНИЯ НАВЫКОВ

Каждый из навыков относится к одной из характеристик героя. Количество изученных навыков каждого типа (тело, разум, дух) не может превышать текущего значения соответствующей характеристики персонажа. Если количество изученных навыков больше значения соответствующей характеристики, немедленно сбросьте лишние изученные навыки этого типа, чтобы значения сравнялись.



Тело



Разум



Дух

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Когда вы берёте карту события, прочтите её текст вслух, а затем выберите один из двух вариантов развития событий. Для того чтобы забрать карту как трофей, зачастую требуется пройти проверку характеристики героя.

Вы всегда можете выбрать любой из вариантов, даже если он не окажет никакого эффекта. Выбранный вариант должен быть разыгран настолько полно, насколько это возможно.



Карта события

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Многие события, а также некоторые задания, враги, навыки и приобретения могут потребовать проведения проверки одной из трёх характеристик: тела ♣, разума ♣ или духа ♣.



Характеристики:

Тело (0), Разум (3), Дух (2)

Чтобы проверить характеристику, возьмите с верха колоды навыков число карт, равное вашему значению проверяемого навыка с учётом всех модификаторов (таких как +1 или -1), и раскройте их. На некоторых картах изображён символ успеха. Если на раскрытых картах есть хотя бы один такой символ, вы прошли проверку и можете продолжить разыгрывать карту.



Символ успеха

Если на раскрытых картах нет символов успеха, проверка провалена. Если это карта события, немедленно прекратите её разыгрывать и сбросьте.

После того как вы раскрыли карты для проверки характеристики, но до того как вы объявили об успехе или провале, вы можете приложить усилие, чтобы раскрыть одну дополнительную карту из колоды навыков. Вы можете продолжать прилагать усилия до тех пор, пока у вас хватает на руке карт навыков. Усилия разыгрываются последовательно, по одному за раз.

Пример проверки: Мастер Торн берёт карту «Помощь союзника» и решает проверить свой разум. Значение его разума — 3, поэтому он раскрывает 3 верхние карты колоды навыков. Ни на одной из них нет символа успеха, поэтому Мастер Торн прилагает усилие, сбрасывая одну карту навыка из руки, и раскрывает ещё одну карту из колоды навыков. На ней есть символ успеха, поэтому герой забирает «Помощь союзника» как трофей, кладя её перед собой лицевой стороной вниз.

После прохождения проверки все карты, раскрытые из колоды навыков, сбрасываются. Если колода навыков опустела, а вам нужно взять или раскрыть оттуда карты, перетасуйте стопку сброса и сформируйте новую колоду навыков.

Карты заданий

Когда вы берёте карту задания, кладите её перед собой лицевой стороной вверх. Вы можете иметь одновременно любое количество заданий.

Каждое задание привязано к определённым клеткам игрового поля (они обведены красным на карте задания). Чтобы выполнить задание, вы должны передвинуться на одну из обозначенных клеток и следовать указаниям, которые выделены жирным шрифтом в верхней части карты, над изображением местности.

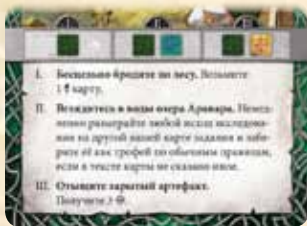


Карта задания

У каждого задания есть несколько возможных исходов. Чтобы определить исход, выполните одно из требований, указанных под изображением карты местности, а затем сопоставьте его с текстом, отмеченным совпадающей римской цифрой. Некоторые исходы предписывают вам сбросить карту задания: в таком случае вы не получаете её как трофей. Если в тексте исхода написано «Нет бонуса», вы получаете только эту карту задания как трофей и ничего больше.

Исследование

Для выполнения многих заданий вам понадобится исследовать. Для этого бросьте походные кубики в количестве, равном вашему значению скорости. Как и при передвижении, вы тратите один кубик на один соответствующий символ местности. Джокер подходит для всех типов местности, однако если в требовании указан джокер, то для выполнения требования вы должны выбросить именно джокер. Если результат вашего броска содержит все символы местности, требуемые для желаемого исхода, вы разыгрываете этот исход и берёте карту задания как трофей.



Исходы задания

Пример выполнения задания: Лорел из Кровавого леса выполняет задание «Извилистая тропа». Она передвигается на одну из двух клеток Зелёного леса и тратит очко действия на исследование. Результат её броска:



Лорел может либо потратить джокер на исход «Бесцельно бродите по лесу», либо приложить усилие, чтобы перебросить один из кубиков. Однако она вместо этого решает потратить ещё одно очко действия, чтобы исследовать снова. Результат её броска:



СВОБОДНЫЕ ГОРОДА

ДАУНСМУР



Во времена Второй Тьмы толпы беженцев и несколько отрядов наёмников нашли прибежище около небольшой рыбацкой деревушки на берегу реки Огнехвостая. Шли годы, и поселение выросло, превратившись в Свободный город Даунсмур. Городом управляет

Собрание, состоящее из наёмников, глав торговых гильдий, вождей племён и других хоть сколь-нибудь важных персон, оказавшихся в городе в момент созыва Собрания.

У Даунсмур нет ни высоких стен, ни прочих укреплений, присущих городам, а общественная жизнь постоянно бурлит, ведь в город держат путь и племена кочевников, и отряды наёмников, и эльфы из Аймхелина, и торговые караваны из далёких стран. Неизменен лишь тот факт, что в городе живёт множество эльфов, которые, хоть и находятся в меньшинстве, оказывают влияние на культуру и традиции города.

Кузня



Перед Драконьими войнами Итрайтова кузня, расположенная в склонах священной горы, была твердыней дварфов. Во время войн она была захвачена драконьим владыкой Авоксом, который поработил дварфов и людей, отправив их работать в самые глубокие копи в недрах горы. Когда ход войны был переломлен, леди Исбет взяла твердыню штурмом и убила Авокса. Освобождённые рабы уговорили Исбет остаться и править растущим городом, что она и делала до самой своей смерти. В нынешние времена между потомками дварфов, пострадавших во время войны, и потомками людей, которые были согнаны в Кузню против своей воли, нарастает напряжение. Многие дварфы считают людей чужаками, а некоторые — захватчиками.

В недрах горы скрыт негасимый огонь, поэтому Кузня на весь Террилот славится своими кузнецами и искусными ремесленниками, большая часть которых — дварфы. Когда совет баронов объявляет военный сбор, Кузня, в отличие от остальных Свободных городов, посылает не солдат, а оружие и доспехи.

Отличный бросок! Она может потратить кубики для получения любого исхода. Лорел выбирает «Отыщите зарытый артефакт», получает 3 золотых и забирает карту задания как трофей.

СВОБОДНЫЕ ГОРОДА

Речной Дозор



Речной Дозор расположен в месте слияния трёх рек. В его обширную гавань зачастую заходят корабли восточных купцов, а с утёса за заливом наблюдает огромная статуя, которую в народе называют просто Старик. Поговаривают, что на самом деле

это статуя короля Дакана, вечного стража этих земель. Кто-то считает, что Старик — великий мудрец, несущий в руке свет познания. Существует как минимум дюжина прочих историй, и каждый знает по меньшей мере одного человека, с жаром доказывающего, что именно его предок послужил вдохновением для скульптора, создавшего статую.

Речной Дозор надёжно защищён высоким замком из серого камня. Замок именуется Дозором, поскольку с него просматриваются и Зелёный лес, и Южные равнины. Лорды Дозора правят Свободным городом и тренируют знаменитую кавалерию, разъезды которой можно встретить даже далеко на юге, за Сандергардом.

Внимательный путник заметит, что странствующие орки в Речном Дозоре встречаются гораздо чаще, чем в любом другом поселении Терринота.

ТАМАЛИР

Тамалир, крупнейший и богатейший из Свободных городов, расположен на берегах реки Красное Эхо, в месте, где она пересекает Тельсванский тракт. Когда-то в Тамалире правил род Пенакор, а в огромном замке обитало множество поколений королевской семьи. После смерти короля Фалладира Тамалир стал первым и крупнейшим Свободным городом, получившим хартию от самого короля Дакана. На протяжении веков богатство Тамалира, как и в прочих городах и землях Терринота, медленно сходило на нет, а от былой роскоши остались лишь отблески.

Тамалиром правит совет старейшин, но ведущую роль имеют торговые гильдии. Главы гильдий постоянно соревнуются между собой, пытаясь поразить общественность необычными постройками и широтой размаха. Большая торговая площадь — сердце города, за день через неё проходит товаров и денег больше, чем за месяц в других городах. На улицах Тамалира встречаются путешественники со всех уголков света, повсюду слышна чужеземная речь, а на множестве рынков можно расплатиться монетами как минимум дюжины разных королевств.



КАРТЫ ВРАГОВ

Когда вы берёте карту врага, вы вступаете с ним в бой. Игрок справа от вас берёт врага под контроль, используя его жетоны и принимая за него решения. Пока вы ведёте бой, остальные игроки могут начать совершать свои ходы, если хотят.

Перед боем вы и ваш противник берёте свои боевые жетоны (боевые жетоны вашего героя и жетоны от приобретений, если они у вас есть).



Карта врага

Каждый враг использует следующие боевые жетоны:



В начале второго акта враги становятся опытными и получают дополнительный жетон, который используется до конца игры:



Злодеи — опытные враги. У каждого из них есть ещё и уникальный седьмой жетон, который они используют. Этот жетон изображён в левом нижнем углу карты сценария.

РАУНДЫ БОЯ

Каждый раунд боя начинается с броска боевых жетонов. Вы можете бросать их, как кубики, предварительно встряхнув в руках, или подбрасывать, как монетки.

После того как жетоны брошены, вы и ваш противник по очереди совершаете боевые действия, тратя на это символы, выпавшие на жетонах. Тратить можно лишь большой символ, маленький символ служит подсказкой, какой символ изображён на оборотной стороне жетона.

Первое действие совершает игрок с инициативой — тот, у кого на жетонах выпало больше золотых символов. При равенстве ходит нападающий (тот игрок, который начал бой).



Жетоны с инициативой

Как только потрачены все жетоны или оба игрока спасовали, раунд боя завершается. Если ни один из противников не был побеждён в этом раунде, оба игрока собирают свои жетоны и начинают следующий раунд.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



(Только герои) **Нанести физический урон.** Потратьте любое количество символов , чтобы нанести противнику столько же ран. Символы  можно тратить одновременно с нескольких жетонов.



(Только герои) **Нанести магический урон.** Потратьте любое количество символов , чтобы нанести противнику столько же ран. Символы  можно тратить одновременно с нескольких жетонов.



(Только враги) **Враг наносит урон.** Контролируя врага, потратьте любое количество символов , чтобы нанести противнику столько же ран. Символы  можно тратить одновременно с нескольких жетонов.



Использовать ловкость. Потратьте один символ , чтобы либо перевернуть один из ваших непотраченных жетонов на другую сторону, либо заставить противника перебросить один из его непотраченных жетонов (на ваш выбор).



Применить способность удара. Стоимость применения удара варьируется. Потратьте необходимое количество символов , равное стоимости применения удара, чтобы разыграть эту способность. **Каждую способность удара можно применить только один раз в каждом раунде боя.**



Удвоить символ. Поместите один из ваших непотраченных жетонов поверх одного символа . Символы, лежащие поверх , считаются удвоенными. Когда вы тратите жетоны, лежащие на , жетон  тоже убирается. На  нельзя поместить более одного жетона.

***Пример удвоения:** если вы поместите жетон 2  на жетон , то у вас окажется 4 , которые вы впоследствии сможете потратить при совершении другого боевого действия.*

Нельзя переворачивать или перебрасывать жетон , если на нём лежит другой жетон, но вы можете перевернуть или перебросить жетон, лежащий сверху, после чего он возвращается обратно на .

Щиты



Если в ходе боя вам наносят раны, вы можете немедленно потратить любое количество символов , чтобы заблокировать столько же ран. Это **не считается** боевым действием и блокирует любой тип урона.

ПОРАЖЕНИЕ

В бою вы и ваш противник будете наносить друг другу раны. Отмечайте полученные раны при помощи жетонов ран. Если количество ран участника боя сравнивается со значением его жизни, он считается побеждённым и бой заканчивается.



Жизнь героя



Жизнь врага

Если вы победили врага, получите награду, указанную в нижней части карты врага, после чего заберите его карту как трофей.

Если победили вас, карта врага сбрасывается, а вы не получаете ни трофеев, ни награды. Если вы побеждены, вы можете тратить очки действия только на отдых. Если вам удалось вылечить хотя бы 1 рану, вы больше не считаетесь побеждённым и можете совершать любые действия.

ПАС

Вы можете спасовать, если не желаете совершать никаких боевых действий. Спасовав, вы не можете совершать боевые действия до конца текущего раунда боя, но можете тратить символы . Если у вас не осталось жетонов или на непотраченных жетонах нет способностей (жетоны с символом прочерка , вы должны спасовать.

ОТСТУПЛЕНИЕ

После того как вы и ваш противник завершили боевые действия, но до начала следующего раунда боя вы можете при желании попытаться отступить. Для того чтобы отступить, бросьте один походный кубик. Вы можете потратить его на передвижение, если это возможно. Если вы покидаете клетку сражения, бой завершается, а карта врага сбрасывается. Если вы не хотите или не можете покинуть клетку сражения, отступление не удаётся и начинается следующий раунд боя.



ПРИМЕР БОЯ

Лорд Хоторн вступает в бой с Несущим ужас.



против

Каждый игрок берёт свои боевые жетоны и бросает их.

Лорд Хоторн выбросил два жетона с инициативой и начинает бой первым, поскольку нападающий получает инициативу при равенстве золотых символов.



Боевое действие № 1: лорд Хоторн тратит ⚡ и решает перевернуть ♣ на сторону 2 ♣.



Боевое действие № 2: должна была наступить очередь Несущего ужас, но лорд Хоторн решает воспользоваться своей способностью, применяемой раз за бой, чтобы немедленно совершить второе боевое действие. Он тратит 3 ⚡, чтобы нанести 3 раны. В ответ Несущий ужас тратит ♣, чтобы заблокировать 1 ⚡, и получает 2 раны.



Несущий ужас кладёт на свою карту 2 жетона ран.



Боевое действие № 3: Несущий ужас кладёт один из своих ⚡ на ⚡, тем самым удваивая его.



Боевое действие № 4: лорд Хоторн тратит ⚡ на применение способности, которую даёт ему посох света. Он переворачивает удвоенный жетон ⚡ противника на сторону ♣.



Боевое действие № 5: Несущий ужас тратит ⚡, чтобы перевернуть свой ♣ на сторону ⚡.



Боевое действие № 6: у Лорда Хоторна не осталось жетонов, поэтому он пасует. Несущий ужас своим следующим действием тратит свой ⚡ и наносит лорду Хоторну 1 рану.



Боевое действие № 7: у Несущего ужас осталось лишь 2 ⚡, поэтому он применяет способность удара, чтобы вылечить 2 раны, а затем пасует.



Раунд окончен. Если лорд Хоторн решит продолжить бой, он и его противник заново бросят все свои жетоны и начнут следующий раунд боя. Если герой решит отступить, он будет бросать походный кубик в попытке покинуть поле боя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ниже мы расскажем о некоторых правилах и терминах, которые вы должны знать.

ОБМЕН

Если герои находятся на одной клетке, они могут обмениваться золотом и/или приобретениями в ход любого из них. Очки действия на обмен не тратятся.

ВЫЗОВЫ

Некоторые способности позволяют героям вызывать друг друга на бой. Герой, бросивший вызов, считается нападающим, бой происходит так же, как и бой с врагом, за исключением того, что каждый из героев имеет возможность отступить в конце раунда (первым решение об отступлении принимает нападающий).

ЗАДЕРЖАННЫЕ ГЕРОИ

Когда герой задержан, положите его фигурку набок. Задержанный герой должен потратить своё следующее действие, чтобы подняться, после чего он не считается задержанным.

ТОВАРЫ

Товары — особый тип приобретений, имеющий рыночную стоимость.

Продав товар за рыночную стоимость, сбросьте его. Игрок, продавший товар, получает золотом его рыночную стоимость, указанную на карте.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Разработчик третьего издания: Лукас Лицзингер

Развитие третьего издания: Деррик Фукс и Лукас Лицзингер

Продюсер: Деррик Фукс

Основано на игровой модели второго издания Runebound

за авторством Мартина Уоллеса и Даррела Харди

Редактура: Адам Бейкер, Шон О'Лири и Дерек Токаз

Графический дизайн: Уил Спрингер, Эван Симоне и Моника Скупа

Ответственный за графический дизайн: Брайан Шомбург

Художественный текст: Дэниел Ловат Кларк и Кристиан Т. Петерсен

Иллюстрация на обложке: Йеспер Эйсинг и Edge Studio (Антонио Майнес)

Иллюстрация игрового поля: Джейк Мюррей и Саймон Доминик

Художники: Джейкоб Атенция, Алексей Апарин, Джон Боско, Анна Кристенсон, Гийом Дюко, Саймон Эккерт, Николас Грегори, Дэвид Гриффит, Джордан Кербоу, Мэтт Ларсон, Шарлин Ле Сканф, Флориан Штиц, Престон Стоун, Сандара Тэнг, Деймон Вестенхофер и Джо Уилсон

Художественное руководство: Джон Тайллон, Энди Кристенсен

Разработка миниатюр: Ник Миллер, Бен Мисенар, Дэвид Ричардсон и Луиджи Терци

Производство миниатюр: Николас Норман, Джейсон Бодуан

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Производство: Меган Дуэн, Симоне Эллиотт, Джон Бриттон, Джейсон Гло и Джоанна Уайтинг

Менеджмент: Стивен Кимболл

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Брэд Андрес, Сэмюэл Бейли, Симоне

Бига и Чиара Бертулесси, Йен Бёрдсолл, Сэм Болтон,

Джей-Си Бойша, Лиз Бойша, Фрэнк Брукс, Брэндон Купер,

Джозеф Корбетт, Роберт Крэндальл, Джон Каннингем, Ник

Сир, Андреа Делл'Агнес и Джулия Фэта, Кайл Деккер, Люк

Эванс, Сильвия Фэта, Тим и Николь Фискус, Дэвид Фортнер,

Майкл Гернес, Нейтан И. Хайек, Джоффри Херман, Джесси-

ка Холмс, Алин Хорнер, Джейсон Хорнер, Джулиен Хорнер,

Кэри Дженсен, Кайл Дженсен, Брайан Джонсон, Александр

Кинг, Морган Кинг, Томас Кинг, Джастин Кемппайнен,

Аллан Кеннеди, Марк Ларсон, Джордан Ларсон, Кортни

Льюис, Скотт Льюис, Андреа Мармироли, Роберт Мартенс,

Филип Макнейл, Мэтт Ньюман, Ребекка Олин, Крис Олсен,

Александар Ортлофф, Дженнифер Пондер, Ализа Райзбург,

Андреа Руссо, Эрин Ростон, Джордж Ротрок, Кэтрин Шен,

Марк Слабински, Lovey the Snake, Сэм Стюарт, Адам Суини,

Джексон Суини, Дженна Суини, Крис Таннхаузер, Бритти

Укестед, Никки Валенс и Джонатан Инь.

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Runebound, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова,

Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес

newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно



ВОЗВЫШЕНИЕ МАРГАТА

Зир Чёрный. Баалэш. Левиракс. Маргат. Драконы владыки, стоя во главе огромных армий, без предупреждения напали на мирные государства, сжигая города и уничтожая династии.

Именно Маргат Злобный убил Тревнора Соулстона, последнего в роду Королей-Узурпаторов. Он спалил Тамалир и заключил союз с Чёрным Легионом, пообещав даровать рунные камни примкнувшим к армии драконов оркам.

Но барон Ролан Келльский сразил Маргата, положив конец власти огня и ужаса. Молодой лорд был другом эльфов, бесстрашным рыцарем, который странствовал в поисках славы и своего предназначения. Он нашёл всё, что искал, в небесах над Горами отчаяния. Оседлав Валиру, крылатого эльфийского скакуна, Ролан устремился навстречу Маргату, разгневанному подобной дерзостью.

Жестокая битва длилась несколько часов, пока, наконец, рыцарь, его конь и огромный дракон, намертво сцепившись друг с другом, не рухнули на склон горы и не погребли себя во вспышке пламени под раскалёнными обломками обрушившихся скал.

Некоторые считают, что дракон и барон остались в живых и продолжают свой бой в глубинах под Горами отчаяния. На вершинах горных пиков часто сверкают молнии и гремят раскаты грома, а члены культа Ужаса — секты драконопоклонников — считают дрожь земных недр под горами предвестником возвращения Маргата.

КОРОЛЬ МЕРТВЕЦОВ

Во мраке ночи пробудился ужас.

Страшные сказки и бредни безумцев, над которыми когда-то смеялись, оказались правдой: по землям Терринота вновь шагают мертвецы. Кровожадные, лишённые разума создания разоряют усадьбы и деревеньки, не щадя никого на своём пути. Чудом уцелевшие рассказывают, что среди умертвий шёл костлявый, мертвенно бледный человек, укрытый плащом. Именно он направлял армию нежити, подчинив её своей воле.

Зловещее имя отваживаются произнести лишь те, кто не боится самой смерти, и имя это — Воракеш.

Хоть он и ступает по земле, опираясь на посох некроманта, магия, которой он повелевает, совсем не похожа на магию колдунов Вайкара. Она распространяется подобно чуме, и голодная нежить восстаёт из могил всюду, где побывал король мертвецов.

Кто желает народам Терринота столь ужасной судьбы? Что движет им — чёрная злоба или нечто большее?

