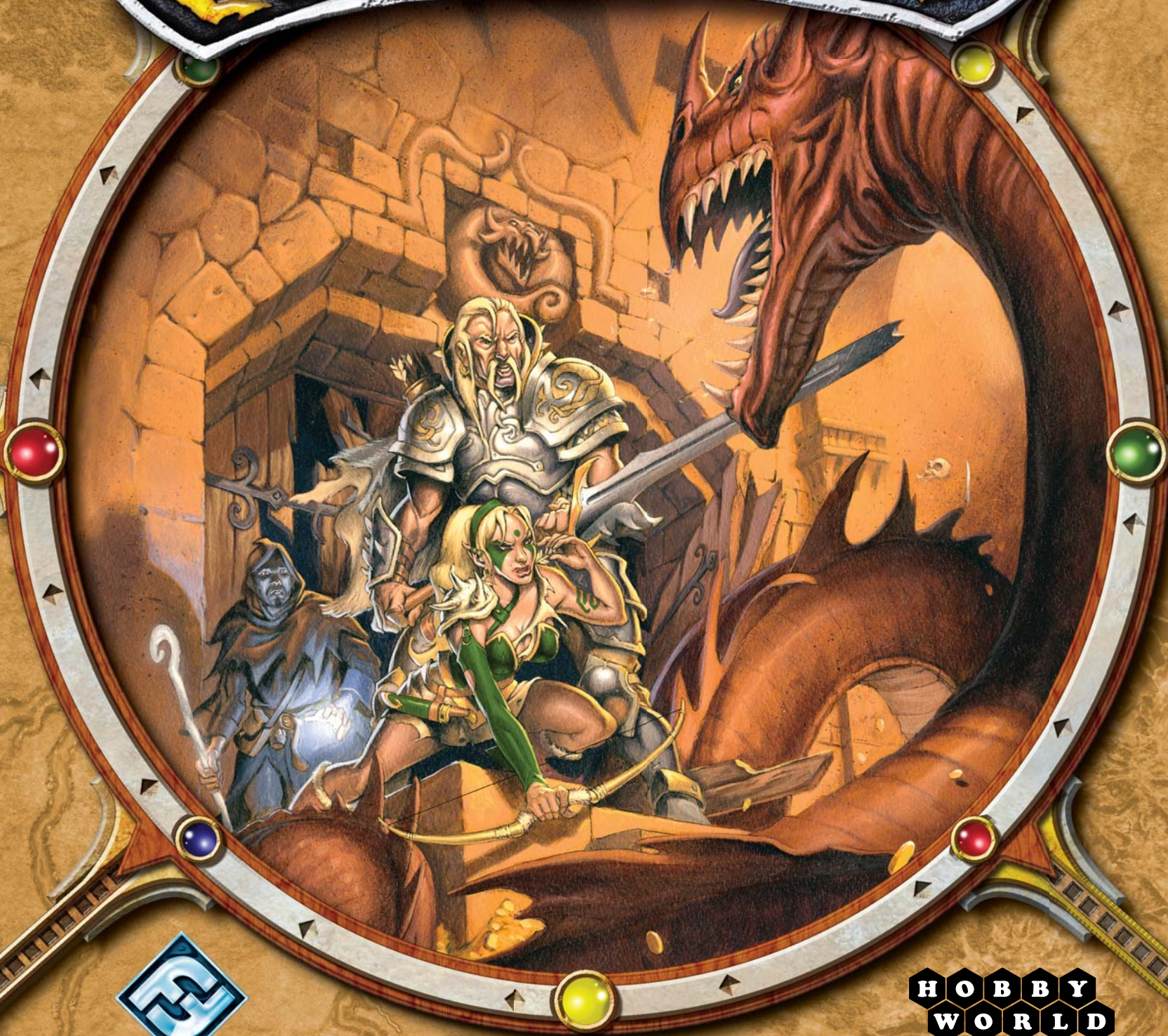


RUNEBOUND™



Правила игры

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно



Об игре

Добро пожаловать в **RUNEBOUND** — полный магии и приключений мир благородных воинов, могучих волшебников, жутких чудовищ и одержимых тиранов. Это мир великих подвигов и тяжких испытаний, мир легендарных героев — настала пора и вам присоединиться к их сонму!

RUNEBOUND — настольное приключение в жанре фэнтези для 1—6 игроков (лучше всего играть втроем или вчетвером). Продолжительность одной партии — два-четыре часа.

Введение

В **RUNEBOUND** игрокам достанутся роли героев, которые странствуют по миру в поисках приключений. В испытаниях вам будут помогать опытные союзники и зачарованные артефакты. Вы встретите коварных злодеев и не раз окажетесь в смертельной опасности. Сумейте с честью преодолеть все преграды на пути к вашей цели!

Приключения

Каждая партия в **RUNEBOUND** разыгрывается по одному из сценариев, или **приключений**. От выбранного вами приключения зависят цели игроков, а также препятствия, которые ожидают их на пути к победе.

В базовый набор игры входит приключение «Возрождение Драконьих лордов». Коварный некромант Воракеш ищет древние Драконьи руны, чтобы с их помощью оживить давно умершего повелителя злых драконов Маргата. Ваша цель — помешать воплощению зловещих планов Воракеша.

Цель игры

Выбранное вами приключение ставит перед игроками цель, которую надо достичь для победы.

В «Возрождении драконьих лордов» игрокам надо *либо* убить Верховного владыку Маргата, *либо* собрать три Драконьи руны. Тот из игроков, кто первым совершит один из этих подвигов, станет победителем. Карты Маргата и Драконьих рун встречаются в красной колоде приключений.

Состав игры

- 12 карт героев
- 84 карты приключений:
 - 35 зелёных, 25 жёлтых, 16 синих, 8 красных
- 84 карты приобретений:
 - 29 союзников, 55 предметов
- 12 пластиковых фигурок героев
- 60 жетонов ран
- 54 жетона усилий
- 58 жетонов приключений:
 - 22 зелёных, 16 жёлтых, 11 синих, 9 красных
- 60 жетонов опыта

- 6 жетонов непреодоленных препятствий
- 50 жетонов золота:
 - 28 единиц, 12 пятёрок, 10 десятков
- 8 жетонов неизбежности
- 2 десятигранные кости
- 5 походных кубиков
- 1 игровое поле
- 1 правила

Перед первой игрой аккуратно выдавите жетоны из листов.

Карты героев

В начале партии каждый игрок получает карту героя, за которого будет играть. На карте указаны характеристики и особые свойства этого персонажа.

Карты приключений

На этих картах вы найдёте приключения, которые встретятся вашему герою в его странствиях. Карты приключений делятся по цвету на четыре категории сложности: зелёные — простейшие, жёлтые — средние, синие — сложные, красные — наисложнейшие.

Карты приключений бывают трёх видов: препятствия, события и встречи. **Препятствия** попадают чаще всего: обычно это враг, которого надо одолеть. **События** — это глобальные происшествия, которые часто изменяют правила игры. **Встречи** могут потребовать от вашего героя проверить умение, выиграть бой или выполнить задание.

Подробнее о картах приключений — далее по тексту.

Карты союзников

Союзники — это персонажи, присоединившиеся к вашему герою. У них тот же набор показателей, что и у героев (жизнь, сила, характеристики), но их услуги стоят денег.

Карты предметов

Это оружие, доспехи и другое снаряжение, которое несёт ваш герой. На карте предмета указаны цена, за которую вы покупаете его, и особые свойства. У каждого предмета есть **класс** (артефакт, доспехи и т. п.) и **тип** (меч, щит и т. п.) — от этих категорий зависит, какие предметы может носить ваш персонаж.

Детальный разбор карт каждого вида вы найдёте на стр. 3.

Фигурки героев

У каждого героя есть не только карта, но и своя фигурка, которая отмечает его текущее положение на поле.

Жетоны ран и усилий

С их помощью отмечают, сколько ран получил герой или союзник, и скольких усилий стоило персонажу то или иное действие.

Рана



Усилие



Жетоны приключений

Эти жетоны помещаются на те клетки игрового поля, где герои могут встретить приключения. Жетоны приключений делятся по цвету на четыре категории сложности аналогично одноимённым картам: зелёные — простейшие, жёлтые — средние, синие — сложные, красные — наисложнейшие.

Жетоны двусторонние: на одной стороне цветной камень, на другой — число единиц опыта, положенного за прохождении этого приключения. Об опыте мы поговорим позже.



Жетоны опыта

Преодолевая препятствия, ваш герой получает опыт, который вы можете потратить на жетоны опыта. Каждый такой жетон даст герою постоянный бонус.



Жетоны непреодоленных препятствий

Если герой не справился с приключением, такой жетон кладётся на место его провала. Жетоны пронумерованы от 1 до 6 и соответствуют шести делениям непреодоленных препятствий на верхней кромке поля. Подробности о непреодоленных препятствиях — далее по тексту.



Жетоны золота

Жетоны золота бывают трёх номиналов: единицы, пятёрки и десятки (отмечены как I, V и X). Герой получает золото в приключениях и тратит его в городе на покупку предметов, наём союзников и лечение.



Жетоны неизбежности

Восемь этих жетонов используются в варианте игры с применением трека неизбежности (в конце правил).



Десятигранные кости

Эти кости применяются во всех бросках, кроме походных. Бросьте две кости и сложите результаты. Выпавший 0 считайте за 10. Выпало два нуля — получите двадцать! Если в тексте карты упоминаются кости, имеются в виду десятигранники. Походные кубики везде называются кубиками.

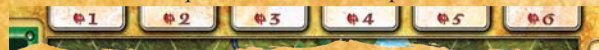
Походные кубики

Бросайте их, чтобы определить, через какие клетки игрового поля сможет пройти ваш герой. Символы на гранях кубиков соответствуют семи типам местности на карте. Подробнее о походе мы расскажем позже.

Подготовка поля

Трек непреодоленных препятствий

Разложите на деления этого трека жетоны непреодоленных препятствий по номерам от 1 до 6.



Приобретения

Выложите колоду приобретений сюда.

Колоды приключений

Выложите красную, синюю, жёлтую и зелёную колоды на деления соответствующих цветов.



Зона событий

Когда вскрывается карта события, её надо положить сюда. В начале партии зона событий пуста.

Рынок

Положите по одной карте приобретения лицом вверх на каждое деление рынка, кроме деления Тамалира.



Деление Тамалира



Жетоны приключений

Положите по одному жетону приключения камнем вверх на каждую клетку карты, отмеченную камнем того же цвета.

Игровое поле

Центральный элемент поля — карта мира **RUNEBOUND**, разделённая на шестиугольные **клетки**. Каждая клетка занята либо **местностью** определённого типа (равнина, дорога, река, болото, лес, холмы, горы), либо **городом**. При движении город считается местностью сразу всех типов.

На многих клетках есть камни приключений зелёного, жёлтого, синего или красного цветов. Они показывают, какие жетоны приключения должны находиться на этих клетках.

Кроме карты, на поле вы найдёте трек непреодоленных препятствий и деления для рынков каждого города, четырёх колод приключений и действующих событий.

Подготовка к игре

1. Разложите поле на столе.
2. Положите один жетон приключения на каждую клетку карты с камнем того же цвета (зелёный жетон на зелёный камень, жёлтый — на жёлтый, синий — на синий и красный — на красный).

Структура карт



1. **Жизнь:** показатель здоровья персонажей и их врагов. Как только герой, союзник или враг (с карты препятствия) получит столько же ран, сколько у него жизни, он будет повержен. Герой в таком случае теряет сознание, а союзник или враг погибают.
2. **Сила:** выносливость персонажей и запас их энергии. Герой и союзники могут без штрафа сделать столько усилий, сколько у них силы. Каждое усилие сверх этого значения становится раной.
3. **Текст:** описание особых игровых свойств карты. *Курсивом* выделен художественный текст, который не влияет на игру.
4. **Характеристики:** символы и показатели характеристик героев, союзников и препятствий.
5. **Уровень события:** от этого уровня зависит, вступит ли событие в силу или уйдёт в сброс.
6. **Знаки:** выполняют разные игровые функции. Знаки на картах событий напоминают, что надо обновить жетоны приключений на поле. Знаки на картах приобретений указывают, нужно ли **сбросить** или **активировать** карту, чтобы она сработала, или же она действует всегда.

7. **Цена:** количество золотых, которое нужно потратить для найма союзника или покупки предмета.
8. **Разум:** на картах героев и союзников это бонус к проверкам ментальных умений и броскам дальнего боя. На карте препятствия это целевое число, которое игрок должен получить или превзойти на броске дальнего боя.
9. **Дальний урон:** количество ран, которое герой, союзник или препятствие наносит в дальнем бою.
10. **Тело:** на картах героев и союзников это бонус к проверкам физических умений и броскам ближнего боя. На карте препятствия это целевое число, которое игрок должен получить или превзойти на броске ближнего боя.
11. **Ближний урон:** количество ран, которое герой, союзник или препятствие наносит в ближнем бою.
12. **Дух:** на картах героев и союзников это бонус к проверкам социальных и волевых умений и броскам магического боя. На карте препятствия это целевое число, которое игрок должен получить или превзойти на броске магического боя.
13. **Магический урон:** количество ран, которое герой, союзник или препятствие наносит в магическом бою.

3. Разложите шесть жетонов непреодоленных препятствий на соответствующие деления одноимённого трека (жетон с номером 1 — на деление 1 и т. д.).
4. Перетасуйте колоду приобретений (туда входят карты союзников и предметов) и положите её на соответствующее деление. Откройте из колоды по одной карте для каждого города, кроме Тамалира. Выложите их лицом вверх на рынок каждого города. Определить, какому городу принадлежит деление, можно по гербу.
5. Разделите карты приключений на четыре колоды по цвету. Перетасуйте каждую и положите на отведённое для неё место.
6. Каждый игрок получает по 3 золотых. Остальные деньги сложите в банк рядом с игровым полем. Из этого банка

берётся всё заработанное героями золото, и сюда возвращаются деньги, потраченные на покупки и лечение. По необходимости игроки могут разменивать золото в банке.

7. Рядом с банком выложите жетоны ран, усилий и опыта.
 8. Каждый игрок втёмную вытягивает карту героя, за которого будет играть в ходе партии. При желании игроки могут договориться, кому какой герой достанется.
 9. Каждый игрок берёт фигурку доставшегося ему героя. Лишние фигурки и карты героев верните в коробку.
 10. Любым способом выберите того, кто начнет игру.
- На этом подготовка к игре заканчивается. Теперь выбранный игрок делает свой первый ход.

Ход игры

На протяжении партии игроки по очереди делают **ходы**. Только после того, как игрок полностью завершит свой ход, право хода передаётся его соседу слева. Игра продолжается таким образом до завершения партии.

Ход каждого игрока делится на пять **шагов**:

Шаг 1: Сборы

Шаг 2: Поход

Шаг 3: Приключение

Шаг 4: Торг

Шаг 5: Опыт

В течение хода шаги выполняются строго в указанном порядке. Если вы не можете выполнить шаг, пропустите его и переходите к следующему. Некоторые ситуации могут заставить вас завершить ход досрочно.

Шаг 1: Сборы

Переверните лицом вверх все ваши активированные карты. Теперь эти карты можно активировать снова. Подробнее об активации читайте на стр. 9. Если у вас нет активированных карт, пропустите этот шаг.

Шаг 2: Поход

Вы можете передвинуть по карте фигурку своего героя. Фигурка представляет собой весь ваш отряд, то есть самого героя и его союзников.

В свой самый первый ход перед походом каждый игрок ставит фигурку своего героя на клетку города Тамалир.

Походные кубики

От броска этих кубиков зависит, как может переместиться ваш герой. Обычно вы бросаете пять кубиков. Если у вашего героя или любого вашего союзника есть жетоны ран или усилий, вы бросаете не больше четырёх кубиков.

Символы ландшафта

На каждой грани походного кубика есть два или три **символа местности**. Каждый символ соответствует одному из семи типов местности на карте.



Чтобы войти в город, вы можете воспользоваться любым символом местности.

Выпавшие при броске походных кубиков символы показывают, на какие клетки может войти ваш герой. На каждом кубике вы можете выбрать **только один** символ. Так, если на выпавшей грани кубика стоят символы равнины, холмов и дороги, за счёт этого кубика герой сможет войти **либо** на равнину, **либо** в холмы, **либо** на дорогу.

Пример: на трёх кубиках похода выпали три символа реки. Герой сможет пройти по реке три клетки — по одной за каждый кубик.

Другие правила похода

- Использовать все брошенные кубики для похода не обязательно, однако вы не можете сохранить неиспользованные кубики на будущее.
- Жетоны приключений, непреодоленных препятствий и фигурки других героев не мешают передвижению. Ваш отряд может войти на клетку с таким жетоном или фигуркой, выйти с неё, или пройти через неё без помех.
- Вы можете бросить меньше четырёх походных кубиков, чтобы **отдохнуть**. За каждый кубик, который не стали бросать, немедленно сбросьте один жетон усилия с героя или союзника. Так, если вы бросаете всего два кубика, вы можете сбросить два жетона усилия (в любом сочетании: оба с героя, оба с союзника, по одному с героя и союзника, по одному с двух разных союзников). Отказавшись от броска всех кубиков (иными словами, решив остаться на месте в этот ход), вы сможете сбросить четыре жетона усилия.

- Вместо броска кубиков вы можете переставить героя на любую соседнюю клетку. **Однако этого нельзя делать, если вы решили отдохнуть!**
- Если вы завершили поход на клетке без приключения или города, пропустите шаги приключения и торгова.
- Некоторые клетки по краям карты обрезаны пополам. Они находятся вне игры, входить на них нельзя.

Шаг 3: Приключение

Если ваш поход завершается на клетке с жетоном приключения, выбирайте, будете ли вы в него ввязываться. Если *не пытаетесь* пройти приключение, переходите к шагу опыта.

Если вы решили пройти приключение, возьмите верхнюю карту из колоды приключений того же цвета, что и жетон на вашей клетке. Покажите карту всем игрокам и разыграйте приключение. Для создания атмосферы можете зачитать вслух художественный текст с карты.

Карты приключений

Карты приключений каждого типа — препятствие, событие или встреча — разыгрываются по-своему.

Препятствие

В большинстве приключений вы встретите препятствия, и каждое препятствие преодолевается боем (см. стр. 6).

События

Это карты с глобальным эффектом, которые влияют на игру на протяжении нескольких ходов кряду. Вытянув событие, посмотрите на зону событий на поле. Если там ещё нет карты события, положите туда только что взятую карту. Это событие вступает в силу немедленно и останется в игре, пока ему на смену не придут следующие события.

Если в зоне событий уже лежит карта, сравните её уровень (I, II, III или IV) с уровнем вытянутого события. Если уровень новой карты *тот же*, что у старой, или *выше*, старая карта сбрасывается лицом вниз под колоду приключений своего цвета, а новая тут же занимает её место и вступает в силу. Если же вытянута карта с *меньшим* уровнем, чем у текущего события, эффект новой карты игнорируется, и она сбрасывается под колоду приключений своего цвета.

Обратите внимание, что в игру никогда не могут вступить события с уровнем меньше, чем у текущего.

Вытянув и разыграв событие, возьмите новую карту из колоды приключений нужного цвета. Таким образом, в течение хода возможно разыграть несколько карт событий.

Обновление жетонов приключений: специальный знак в нижнем левом углу карты события напоминает о необходимости обновить жетоны приключений. Вытянув карту события (даже если оно не вступит в силу), выложите на поле жетоны приключений по следующим правилам:

- положите жетон на каждую клетку с камнем, окружённым вспышкой, если на этой клетке нет жетона приключения (он был взят игроками ранее);
- жетон приключения должен быть того же цвета, что и камень, на который он выкладывается;
- в игру возвращаются только те жетоны приключений, которые лежат в общем резерве жетонов (подробнее об этом — в разделе «Единицы опыта»). Если в резерве не хватает жетонов, чтобы закрыть все пустые клетки, игрок, вытянувший карту события, сам выбирает, куда выложить имеющиеся жетоны.

Пример похода

На четырёх походных кубиках Варикас получил следующие результаты:



Использовать их можно многими способами, но тремя лучшими будут такие:

- (равнина, река, лес, холмы): Варикас может дойти до зелёного приключения.
- (дорога, любой символ): Варикас может дойти до Грейхэвена (для входа в город можно использовать *любой* кубик).
- (холмы, горы): Варикас может добраться до синего приключения.



Встречи

Встречи похожи на препятствия. Обычным делом при встрече будет проверка умения (см. стр. 9), иногда — бой. Но часто встреча выдвигает особые требования, и вашему герою может понадобиться несколько ходов для их выполнения. Также встречи могут дать награды: золото, бонусы или особые свойства.

Взяв карту встречи, выполните изложенные на ней инструкции. После сброса карты встречи **выходят из игры**, а не возвращаются под низ своей колоды приключений.

Вытянув и разыграв встречу, возьмите новую карту из колоды приключений нужного цвета. Таким образом, в течение хода возможно разыграть несколько карт встреч.

Жетоны непреодоленных препятствий

Если вы завершаете поход на клетке с жетоном непреодоленного препятствия (см. стр. 6), найдите карту препятствия на соответствующем делении трека непреодоленных препятствий. Если хотите, можете пройти это приключение: в таком случае не берите карту из колоды, а разыграйте карту с трека.

Взаимодействие с другими героями

Если ваш поход завершается на клетке с фишкой другого игрока, вы можете вступить с ним в **переговоры** или в **поединок**. Вы можете взаимодействовать таким образом только с одним соперником.

Переговоры

Пойдя на переговоры с чужим героем, вы теряете возможность вызвать его на поединок до конца своего хода.

По взаимному согласию вы с соперником можете обмениваться золотом, предметами и союзниками. Любые достигнутые соглашения обязательны к исполнению.

Поединок

Поединок героев проходит по обычным правилам боя (см. стр. 7).

Шаг 4: Торг

Торг доступен только тому игроку, чей герой завершил свой поход на клетке города. В любом другом случае игрок пропускает шаг торга.

Действия торга

В каждом городе есть рынок — стопка карт приобретений у края поля. Опознать, какая стопка к какому городу относится, можно по гербу. Карты в стопке — это предметы и союзники, которыми можно обзавестись в этом городе.

Прежде чем приступить к торгу, возьмите карту из колоды приобретений и положите её лицом вверх на рынок того города, где стоит ваш герой.

После этого вы можете предпринять любое количество следующих действий в любом порядке, если хотите этого и можете себе это позволить.



- **Купить предмет:** выберите карту предмета на рынке города и заплатите его цену в банк. Возьмите выбранную карту и положите её перед собой рядом с картой героя. За один ход вы можете купить сколько угодно предметов.
- **Нанять союзника:** выберите карту союзника на рынке города и заплатите его цену в банк. Возьмите выбранную карту и положите её перед собой рядом с картой героя. За один ход вы можете нанять сколько угодно союзников.
- **Продать предмет:** положите один из ваших предметов на рынок города и возьмите из банка половину его цены (округляя вниз). Так, при продаже предмета ценой 3 золотых вы получите 1 золотой. Нельзя продавать предметы ценой в 1 золотой, так как за них вы не получите денег. За один ход вы можете продать сколько угодно предметов, но нельзя продавать и покупать один и тот же предмет. Союзников продавать нельзя.
- **Лечиться:** заплатите один золотой и сбросьте одну рану **либо** все усилия с героя или союзника. За один ход вы можете лечиться сколько угодно раз. Сброшенные раны и усилия возвращаются в общий резерв жетонов.

Союзники и предметы

Колода приобретений состоит из карт двух типов. Карты **союзников** похожи на героев: у них есть характеристики и могут иметься особые свойства. Карты **предметов** олицетворяют снаряжение вашего героя. Только герой может пользоваться такими картами. Предметы бывают разных классов (например **оружие**) и типов (например **реликвия**). Кроме того, есть три способа применения предметов (указаны знаками на картах):

- **Активация:** предметы со знаком песочных часов нужно активировать после применения их свойств (см. стр. 9). Это значит, что такой предмет нельзя использовать чаще раза в ход.
- **Сброс:** предмет со знаком звезды надо сбросить после использования его свойства (вернуть карту под колоду приобретенный лицом вниз).
- **Постоянное действие:** предмет со знаком меча всегда работает на благо героя, пока он владеет таким предметом. Если же карта будет утеряна, она сразу же перестанет действовать на героя.



Пределы союзников и предметов

У героя не может быть больше двух предметов **оружия** и одних **доспехов**. Также у него не может быть больше двух союзников. Если вы хотите получить новое оружие, доспехи или союзника, но уже достигли указанных пределов, сперва продайте или сбросьте карту нужного типа.

Сбросить карту предмета или союзника можно в любой момент, а **продать** предмет можно только в городе на шаге торга. Сброшенные карты предметов и союзников кладутся лицом вниз под колоду приобретений.

В игре есть карты приключений, которые при определенных обстоятельствах становятся предметами или союзниками. Они также идут в счёт предела.

Например, жёлтая карта встречи «Вопрос чести» может дать вам союзника, но если у вас в отряде уже есть двое союзников, вам придётся сбросить одного из них, чтобы взять нового. Впрочем, вы можете и отказаться от услуг нового союзника, оставив себе прежних.

Сбрасывая карту, вы также сбрасываете все жетоны, маркеры или карты, которые находились на ней или под ней.

Шаг 5: Опыт

Преодолев препятствие, ваш герой забирает с поля жетон приключения. Когда наступает шаг опыта, вы можете обменять накопленные жетоны приключений на жетоны опыта. Жетоны опыта дают герою постоянные бонусы, отражающие рост его сил и умений.

Единицы опыта

Число на оборотной стороне каждого жетона приключения показывает сколько единиц опыта приносит данный жетон. Эти единицы тратятся на приобретение жетонов опыта. Цена каждого жетона опыта зависит от количества игроков:

Число игроков	Цена жетона опыта (в единицах опыта)
1—2	5
3—4	4
5—6	3

Так, в игре вчетвером вам надо отдать 4 единицы опыта, чтобы получить один жетон опыта.

Потраченные жетоны приключений складываются в общий резерв в пределах досягаемости для всех игроков. Жетоны с крупным номиналом при покупке опыта можно разменивать мелкими жетонами из резерва. Если там нет «сдачи», запишите остаток ваших единиц опыта на бумаге.

Жетоны опыта

У героя может быть сколько угодно жетонов опыта. Вы вправе приобрести любое число жетонов опыта за один ход, но никакой пользы в том, чтобы накапливать жетоны приключений, а потом потратить их все разом, нет.

Вы можете приобрести жетоны опыта следующих типов:

- постоянный бонус +2 к разуму героя
- постоянный бонус +2 к телу героя
- постоянный бонус +2 к духу героя
- постоянный бонус +2 к силе героя
- постоянный бонус +1 к жизни героя (см. ниже)

Всякий раз, получая постоянный бонус к жизни своего героя, вы лишаетесь права брать карты приключений самого легкого доступного уровня. Так, если вы поднимаете жизнь героя на 1, вы лишаетесь права тянуть зелёные карты. Если позже вы снова поднимаете жизнь герою, он уже не сможет претендовать на зелёные и жёлтые приключения. **Повысить жизнь можно только на 3 единицы, чтобы вовсе не лишиться права тянуть карты приключений!**

Цена в единицах опыта

Ваши жетоны опыта обладают **ценой в единицах опыта**. Это количество единиц опыта, потраченных на покупку жетона. Запоминать цену жетона опыта не нужно (она одинаковая для всех жетонов на протяжении всей партии), однако некоторые карты могут упоминать эту цену в своём тексте.

Конец хода

После завершения шага опыта ваш ход закончен. Теперь право действия передаётся по часовой стрелке — игроку слева от вас. Он начинает свой ход с шага сборов.

Символы

В тексте карт RUNEBOUND некоторые ключевые понятия игры обозначены символами. Вот их значения:

	Разум		Рана (жетон раны)
	Тело		Усилие (жетон усилия)
	Дух		Золотой

Бой

Многие приключения потребуют от вас вступить в бой. До начала боя его участники выполняют действия «Перед боем». Затем начинается сам бой, представляющий собой череду раундов, которая завершается победой одной из сторон.

Перед боем

Свойства, которые применяются перед боем, есть у многих героев, союзников, предметов и препятствий. Все они вступают в силу до начала первого раунда боя. Если свойство «Перед боем» есть на карте приключения, оно должно быть разыграно первым — **до использования аналогичных свойств героев и союзников.**

На ваших картах героя, союзников и предметов может быть несколько свойств «Перед боем». После того как сработало предбоевое свойство карты приключения, вы вправе **по одному разу** применить каждое такое свойство с карт своего героя и его союзников, а также активировать **один** предмет со свойством «Перед боем». Вы сами выбираете, какие именно свойства использовать и в каком порядке.

Пример: у Варикаса и его союзника есть свойства «Перед боем». Разыграв предбоевое свойство карты приключения, игрок может в любом порядке воспользоваться аналогичными свойствами Варикаса и союзника. Среди снаряжения Варикаса есть два предмета со свойствами «Перед боем»: игрок имеет право активировать один из них.

Боевые параметры

В трёх фазах боя (дальний, ближний и магический бой) применяются одноимённые боевые параметры, равные базовым характеристикам героя, союзника или приключения:

- параметр **дальнего боя** равен **разуму** (♁)
- параметр **ближнего боя** равен **телу** (♁)
- параметр **магического боя** равен **духу** (♁)

Раунд боя

После того как все участники боя применили доступные свойства «Перед боем», начинается первый раунд боя. Каждый раунд делится на четыре **фазы**, которые выполняются в указанном порядке:

1. Бегство
2. Дальний бой
3. Ближний бой
4. Магический бой

Фаза 1: Бегство

Даже могучим героям приходится бежать из битвы, спасая свою жизнь. В первой фазе каждого раунда боя герой *может* принять **попытку к бегству.**

Для этого бросьте кости и добавьте к результату значение разума героя. Если сумма *меньше* разума противника, бегство не удаётся: герой получает одну рану и либо повторяет попытку, либо переходит к фазе дальнего боя.

Если сумма *равна* разуму противника *или выше* его, вы успешно убегаете с поля боя. Сделайте следующее:

- Верните фишку героя на ту клетку, откуда он вошёл на поле боя.
- Если вы одолевали препятствие, снимите с его карты все раны и положите рядом с полем на первое свободное деление трека непреодоленных препятствий.

- Возьмите жетон непреодоленного препятствия с номером только что занятого деления и положите его на клетку, где проходил бой. Жетон приключения остается на клетке вместе с жетоном непреодоленного препятствия.
- На этом ваш ход завершается.

Непреодоленные препятствия



Положите карту непреодоленного препятствия на первое свободное деление трека.



Положите жетон с номером занятого деления на поле боя.

Важно: если все шесть делений трека заняты, возьмите карту, которая находится на треке дольше остальных (обычно это карта с первого деления), положите её лицом вниз под колоду приключений и выложите на освободившееся деление то препятствие, которое только что не смог одолеть герой. Передвиньте жетон непреодоленного препятствия с соответствующим номером со старой клетки на новую.

Пример: Варикас успешно бежал с поля боя. Сперва игрок отводит фигурку на одну клетку назад. Затем он снимает все раны с карты препятствия и кладет её на первое свободное деление трека. Наконец, жетон непреодоленного препятствия с тем же номером выкладывается на клетку, с которой ушёл Варикас.

Фаза 2: Дальний бой

В начале этой фазы у вас есть выбор: **атаковать** противника или **защищаться** от него. За каждый раунд боя вы можете провести только **одну** атаку: если вы решите атаковать в этой фазе, то в двух последующих вам придётся защищаться.

Атака: бросьте кости и добавьте параметр дальнего боя своего героя (иными словами, его разум). Если сумма равна разуму противника или больше него, атака проведена успешно. Противник получает количество ран, равное дальнему урону вашего героя. Если результат атаки ниже разума противника, ваш герой получает количество ран, равное дальнему урону противника.

Защита: бросьте кости и добавьте параметр дальнего боя своего героя. Если сумма равна разуму противника или больше него, вы успешно отбили атаку, и ничего не происходит. В противном случае ваш герой получает количество ран, равное дальнему урону противника.

Фаза дальнего боя завершена. Если ваш герой пока не победил противника и не потерял сознание, переходите к фазе ближнего боя.

Фаза 3: Ближний бой

Если вы *не атаковали* в фазе дальнего боя, у вас снова есть два варианта действия: **атака** или **защита**. Если же вы уже провели атаку в этом раунде, теперь вы можете только защищаться.

Атака: бросьте кости и добавьте параметр ближнего боя своего героя (его тело). Если сумма равна телу противника или больше него, атака проведена успешно. Противник получает количество ран, равное ближнему урону вашего героя. Если результат атаки ниже тела противника, ваш герой получает количество ран, равное ближнему урону противника.

Защита: бросьте кости и добавьте параметр ближнего боя своего героя. Если сумма равна телу противника или больше него, вы успешно отбили атаку, и ничего не происходит. В противном случае ваш герой получает количество ран, равное ближнему урону противника.

Фаза ближнего боя завершена. Если ваш герой пока не победил противника и не потерял сознание, переходите к фазе магического боя.

Фаза 4: Магический бой

Если вы *не атаковали* ни в фазе дальнего, ни в фазе ближнего боя, у вас сохраняется право выбирать из двух действий: **атаковать** или **защищаться**. Если же вы уже провели атаку либо в дальнем, либо в ближнем бою, теперь вам остаётся только защита.

Атака: бросьте кости и добавьте параметр магического боя своего героя (иными словами, его дух). Если сумма равна духу противника или больше него, атака проведена успешно. Противник получает количество ран, равное магическому урону вашего героя. Если результат атаки ниже духа противника, ваш герой получает количество ран, равное магическому урону противника.

Защита: бросьте кости и добавьте параметр магического боя своего героя. Если сумма равна духу противника или больше него, вы успешно отбили атаку, и ничего не происходит. В противном случае ваш герой получает количество ран, равное магическому урону противника.

Фаза магического боя завершена. Если ваш герой пока не победил противника и не потерял сознание, начните новый раунд боя с фазы бегства. Помните, что свойства «Перед боем» применяются только перед *первым* раундом боя, но не перед всеми последующими.

Ограничения на атаку

В каждой фазе боя вы можете атаковать **либо** своим героем, **либо** одним из его союзников. Например, если ваш герой выбрал атаку в дальнем бою, никто из союзников не может атаковать в этой же фазе. И наоборот, если в дальнем бою атакует союзник, ни герой, ни другой союзник не может провести атаку в этой фазе.

Каждый герой и союзник может провести только одну атаку в раунд — дальнюю, ближнюю или магическую.

Если в какой-либо фазе боевого раунда не атакует ни герой, ни его союзник, в этой фазе герой **должен** защищаться.

Союзники в бою

Союзники ценны не только полезными свойствами: они оказывают герою серьёзную помощь в бою.

Вы можете отправить своего союзника в атаку в той фазе раунда, в которой ваш герой не атакует. Если у вас два союзника, вы сможете проводить атаки в каждой из трёх фаз боевого раунда: в одной из них атаковать героем, а в двух других — разными союзниками.

Атака союзника проводится таким же броском костей, как и атака героя, но вместо показателей героя (боевой параметр, урон) применяются аналогичные показатели союзника. В случае провала атаки все положенные раны (а также другой ущерб) достаются сражавшемуся союзнику, а не герою.

Когда на карте союзника скапливается столько жетонов ран, сколько у него жизни (или ещё больше), он погибает. Сбросьте его карту лицом вниз под колоду приобретений.

В отличие от героя, союзники не могут защищаться. Если в какой-то фазе раунда не атакует ни герой, ни союзник, значит герой должен защищаться.

Боевой бросок

Боевым броском называется любой бросок костей для атаки или защиты в фазах дальнего, ближнего или магического боя. Многие карты дают дополнительные бонусы к боевому броску, которые суммируются с выпавшим на костях значением и боевым параметром участника боя.

Преодоление препятствий

Когда на карте препятствия скапливается количество ран, *равное* его жизни или *превышающее* этот показатель, препятствие преодолено. После этого вы получаете награду, если она полагается за это препятствие (см. карту). Иногда вы сможете забрать карту преодоленного препятствия: она становится предметом или союзником вашего героя. Такие наградные карты подчиняются обычным правилам по обращению с предметами и союзниками за одним исключением: их нельзя продать, отдать или потерять, ни произвольно, ни в результате потери сознания.

Преодолев препятствие, не забудьте взять жетон приключения с клетки, где вы одержали победу. Положите жетон перед собой лицом вниз, чтобы видеть его цену в **единицах опыта**. На пятом шаге хода вы сможете потратить жетоны приключений на покупку **жетонов опыта** (см. стр. 5).

Получив награду и жетон приключения, сбросьте карту преодоленного препятствия лицом вниз под колоду приключений того же цвета.

Потеря сознания

Если количество ран героя становится равно его жизни или превышает её, он немедленно **теряет сознание**. При этом выполните следующие действия:

- Сбросьте в общий резерв все жетоны ран и усилий с вашего героя.
- Верните в банк всё золото героя.
- Уберите самую дорогую карту приобретения героя (предмет или союзника) лицом вниз под колоду приобретений. Если у вас несколько одинаково дорогих карт для сброса, вы вправе выбрать, с какой из них расстаться.
- Переставьте фигурку героя в ближайший город. Если несколько городов находятся на одинаковом расстоянии, выберите любой из них.
- Как и при бегстве из боя, снимите с карты препятствия все раны и положите ее на свободное деление трека непреодоленных препятствий. Жетон с номером деления положите на ту клетку карты, где пал ваш герой. Жетон приключения остается на месте.
- На этом ваш ход завершается.

Поединки героев

Поединок между двумя героями проходит по тем же правилам, что и бой с препятствием, со следующими изменениями:

- Первым свои свойства «Перед боем» применяет герой, подвергшийся нападению (защитник).
- Когда защитник воспользовался предбоевыми свойствами, право применить свои такие свойства переходит к нападшему герою (агрессору).
- В фазе бегства попытки к бегству может предпринимать только агрессор (но не защитник).

- В каждой фазе боевого раунда защитник бросает кости первым и добавляет к результату соответствующий боевой параметр своего героя и любые подходящие модификаторы от карт, сброшенных или активированных. Полученная сумма становится тем числом, который агрессор должен получить или превзойти своим боевым броском. Оба игрока могут активировать не больше одной карты за раунд боя.

В конце каждого раунда поединка герои меняются ролями: агрессор становится защитником и наоборот.

Поединок завершается поражением одного из героев или бегством агрессора. Ход действовавшего игрока завершен. Если один из героев потерял сознание, второй становится победителем и может забрать у поверженного противника либо предмет, либо союзника, либо карту приключения, либо всё золото. Если победитель берет союзника, последний сохраняет все жетоны ран и усилий. Затем проигравший герой выполняет действия, описанные в разделе «Потеря сознания». Опыта за поединок не получает никто.

Важно: если вы завершаете поход на клетке и с жетоном приключения, и с героем (героями), выбирайте, будете ли вы взаимодействовать с одним из героев или ввяжетесь в приключение. Напасть на героя и пойти на приключение в один и тот же ход нельзя, как запрещено и атаковать двух героев за один ход.

Подробный пример поединка двух героев вы найдёте на сайте www.fantasyflightgames.com.



Пример преодоления препятствия



Варикас Мёртвый завершает поход на клетке с жёлтым жетоном приключения. Игрок тянет верхнюю карту из жёлтой колоды — ею оказывается карта препятствия «Выводок Кровавой матери».

Перед боем

Карта препятствия требует, чтобы перед боем Варикас прошёл проверку плавания (14). Умения плавать у Варикаса нет, так что испытание он будет проходить без бонусов. Игрок бросает кости, получает 6 и добавляет характеристику тела героя 4 к результату броска. Итоговая сумма — 10, а для успеха надо было получить минимум 14. Варикас провалил испытание и получает 1 рану, как указано на карте препятствия.

Варикас решает активировать «Кожаный доспех», чтобы отвести эту рану.



Теперь сам Варикас может применить свои предбоевые свойства. Он решает бросить «Огненную бомбу». Варикас уже активировал одну карту перед боем, но «Огненная бомба» не активируется, а сбрасывается, поэтому он может ею воспользоваться.

Применяя предмет, Варикас проводит дальнюю атаку против препятствия. Для успеха ему надо как минимум достичь характеристику разума препятствия —

15 (при всех дальних атаках, будь то в бою или перед боем, именно разум служит базовой характеристикой). Варикас бросает кости и получает 11. В сумме с его параметром дальнего боя 1 итоговый результат 12. Этого не хватает для попадания, Варикас только напрасно сбросил «Огненную бомбу».

Раздражённый провалами, Варикас решает воспользоваться собственным предбоевым свойством. Игрок кладёт на карту героя жетон усилия, чтобы провести магическую атаку. Игрок бросает кости, получая 14. Вместе с духом Варикаса результат достигает 18 и значительно превосходит дух препятствия (14). Атака удалась, игрок кладёт жетон раны на карту препятствия.

В этом бою Варикас не может снова воспользоваться своим предбоевым свойством, так как каждое такое свойство можно использовать только раз за бой. Других свойств «Перед боем» на его картах нет. Начинается первый раунд.

Фаза бегства

В первой фазе боевого раунда герой может попытаться убежать из боя. Однако пока Варикас уверен в своей победе и не собирается отступать.

Дальний бой

Варикас должен решить, хочет ли он атаковать в этой фазе. Ни он сам, ни его союзник («Аколит Пламени») не могут похвастаться хорошими параметрами дальнего боя, и герой выбирает защиту. Между тем, препятствие наносит в дальнем бою нулевой урон, поэтому герой может не делать боевой бросок: даже если Варикас не справится с защитой, препятствие не нанесёт ему ран.

Ближний бой

На этот раз Варикас решает атаковать. На костях выпадает 5, параметр ближнего боя равен 4, итого 9, а этого не хватит для успеха: тело «Выводка Кровавой матери» равно 11. Варикас проваливает атаку и получает 1 рану (урон ближнего боя на карте препятствия).

Магический бой

В этом раунде Варикас уже атаковал, так что он может либо встать в защиту, либо бросить в атаку союзника. Варикас решает атаковать. Результат боевого броска за «Аколита Пламени» 15, его параметр магического боя 1,

итого 16, что выше духа препятствия (14). Союзник провёл успешную атаку, на карте «Выводка» появляется вторая рана. Если бы союзник получил итоговый результат ниже 14, он получил бы две раны и погиб.



Новый раунд

Раунд боя завершён. Варикас не потерял сознание, но и препятствие не преодолено. Следующий раунд боя начинается с фазы бегства (свойства «Перед боем» применять больше нельзя, так как бой уже в разгаре). Варикас и его союзник должны нанести всего одну рану «Выводку Кровавой матери» чтобы одолеть его.

Награда

В новом раунде боя Варикас смог убить врага. В качестве награды за преодоленное препятствие герой получает 3 золотых и сохраняет карту для применения в будущих приключениях.



Другие правила

Раны и усилия

Когда герой, союзник или карта приключения получает или наносит раны, на карту кладётся нужное количество жетонов ран. Нанесение и получение ран — две стороны одного процесса: если препятствие наносит герою раны, то герой эти раны получает, и наоборот. Когда на карте скапливается столько же жетонов ран, какова жизнь карты (или ещё больше), эта карта считается побеждённой: герой теряет сознание, а союзник или враг с карты препятствия погибают.

Когда герой или союзник делает усилие, на его карту кладётся жетон усилия. Сила персонажа — это максимальное число жетонов усилий, которое может лежать на его карте. Если персонаж вынужден сделать усилие сверх этого значения, вместо жетона усилия он получает рану. Некоторые карты и свойства героев позволяют им делать усилия, чтобы выполнить особые действия. **Герои и союзники не могут использовать такие свойства, если в результате их применения число жетонов усилия на карте превысит её силу.**

Сброшенные жетоны ран и усилий возвращаются в общий резерв жетонов.

Свойства карт

На картах героев, союзников и предметов встречаются разнообразные свойства, которые можно использовать в ходе игры. Если в тексте карты не сказано иного, герой или союзник вправе применить своё свойство только на себя самого.

Активация карт

Некоторые предметы требуют **активации** для их использования. Они отмечены знаком песочных часов. После того как вы применили такую карту, переверните её лицом вниз. Вы не сможете воспользоваться этой картой до тех пор, пока она не будет перевернута лицом вверх во время вашего следующего шага сборов.

Вы ограничены в числе карт, которые можете активировать. Игрок вправе активировать одну карту во время шага похода и одну карту на протяжении шага торга. Во время шага приключения можно активировать одну карту перед боем и по одной карте в каждый раунд боя. Предметы со знаками звезды или меча не подчиняются этим ограничениям, поскольку не требуют активации: они либо сбрасываются после применения, либо действуют постоянно.

Применение свойств

Если перед описанием свойства карты стоит указание «**Перед боем**», «**Дальний бой**», «**Ближний бой**» или «**Магический бой**», такое свойство может быть использовано **только в указанную фазу боя**.

Пример: перед боем с препятствием Варикас применяет собственное свойство, чтобы провести магическую атаку. Если она будет успешна, Варикас не может активировать карту «Ожог души», поскольку этот предмет можно использовать только в фазу магического боя.

Свойство карты можно использовать несколько раз, если эта карта не требует активации и в тексте свойства не сказано, что оно применяется раз в ход или перед боем.

Пример: в фазе магического боя Варикас проводит успешную атаку. Он активирует предмет «Ожог души» и делает 1 ♣, чтобы нанести +3 ♥. Поскольку эта карта активируется, он не может воспользоваться ей несколько раз. Иными словами, он не может активировать «Ожог души», чтобы сделать 2 ♣ и нанести +6 ♥.

Пример: свойство Мока-Духомолва «сделать 2 ♣, чтобы сбросить 1 ♥» не требует активации и не ограничено применением раз в ход или перед боем. Поэтому он может воспользоваться им два раза подряд: получить 4 ♣ и избавиться от 2 ♥.

Когда применять карты

В начале текста карты сказано, в какой момент игры можно воспользоваться её свойством. Вот полный список таких указателей:

Дальний бой: свойством можно воспользоваться только в фазе дальнего боя. Его нельзя применить перед боем, даже если вы проводите дальнюю атаку.

Ближний бой: свойством можно воспользоваться только в фазе ближнего боя. Его нельзя применить перед боем, даже если вы проводите ближнюю атаку.

Магический бой: свойством можно воспользоваться только в фазе магического боя. Его нельзя применить перед боем, даже если вы проводите магическую атаку.

Любая фаза (Во всех фазах): свойство срабатывает в фазе дальнего, ближнего или магического боя. Однако такое свойство нельзя применить перед боем, потому что «Перед боем» — это не фаза.

Перед боем: свойством можно воспользоваться исключительно перед боем.

Если в тексте карты не стоит одного из перечисленных указателей, она либо действует постоянно (например, «Пояс силы» всегда даёт +3 к телу героя), либо условия её применения описаны в тексте.

Пример: текст «Кожаного доспеха» гласит: «Активируйте эту карту, чтобы отвести 1 ♥ от вашего героя». Вы можете применить этот предмет только тогда, когда герой получает одну или несколько ран.

Проверки умений

На протяжении партии карты приключений будут требовать от вашего героя применения небоевых навыков. Это проверки умений. Рассмотрим их на примерах.

Пример А: проверьте ♠ дипломатию (15)

Бросьте кости, сложите выпавшие числа, добавьте дух героя и бонус его умения дипломатии, если такое есть. Если итог будет больше или равен 15, вы прошли проверку, если меньше — провалили.

Пример Б: проверьте ♠ (15)

В этом примере не указано какое-либо умение. Просто бросьте кости, сложите выпавшие числа и добавьте дух героя. Если итог будет больше или равен 15, вы прошли проверку, если меньше — провалили.

Обратите внимание, что союзники умениями не обладают и в проверках не участвуют, если только текст карты приключения напрямую не позволяет это сделать.

Бонусы

Бонусы к боевым параметрам не влияют на урон соответствующих атак, если только напрямую не сказано иного.

Некоторые карты дают бонусы к боевым броскам или проверкам умений. Вы можете решить, применять ли такую карту, после броска костей. Однако если от вас требуется сбросить карты, которые применялись в ходе боевого броска, вы должны решить, какие предметы постоянного действия будете использовать, до того, как бросать кости.

Термины игры

Боевой бросок: любой бросок костей при атаке или защите.

Бросок атаки: боевой бросок, используемый только в атаке, не при защите.

Отвести: карта, которая позволяет отвести рану, предотвращает её нанесение. Вы можете отвести рану только в момент её нанесения, но не после этого.

Кости: десятигранные кости. Шестигранники везде называются походными кубиками.

Успех / Провал: если текст карты не оговаривает, что происходит при успехе или провале проверки, в этом случае не происходит ничего. Сбросьте карту и продолжайте игру.

Вы: обращение на «вы» в тексте карты может относиться как к действующему игроку, так и к его герою. Например, «возьмите карту» относится к игроку, а «проверьте лазание» — к герою.

Ваш противник: любой, против кого бьётся ваш герой. Обычно это препятствие, но противником может быть и другой герой, и враг, появившийся в результате встречи или события.

Варианты правил

Освоив базовые правила RENEWED, вы можете воспользоваться одним или несколькими из нижеперечисленных вариантов, а также придумать собственные модификации правил игры.

Трек неизбежности

Ряд рынков у края поля служит ещё одной цели: это **трек неизбежности**. В ходе партии вдоль трека выкладываются карты приключений, символизируя неуклонно растущие опасности, с которыми предстоит столкнуться героям. Когда на треке накапливается определённое количество карт, их заменяет жетон неизбежности (см. ниже), а когда на треке оказывается восемь жетонов, игра переходит в **эндшпиль**.

Подготовка трека



В начале игры возьмите верхнюю карту из зелёной колоды приключений и положите её лицом вниз рядом с полем напротив рынка Винельваля.



Подготовка трека неизбежности

В начале игры возьмите верхнюю карту из зелёной колоды приключений. Не глядя на неё и не раскрывая, положите её лицом вниз у поля рядом с рынком Винельваля.

Новые карты на треке неизбежности

Всякий раз, когда карта приключения сбрасывается (например, после того как герой преодолел препятствие), кладите такую карту лицом вниз на нижнее свободное деление трека неизбежности. Так, рынок Винельваля занят с начала партии, и первая сброшенная карта приключения пойдёт к рынку Риверуотча, вторая — к рынку Даунсмюра, и т. д.

Помните, что карты приключений сбрасываются не только после преодоления препятствий. Завершённые встречи, события, которые нельзя сыграть, трофеи от прошлых приключений, которыми игрок решает воспользоваться, — во всех этих случаях вы кладёте карты на трек неизбежности. Сброшенные карты приобретений по-прежнему возвращаются под низ колоды — их на трек выкладывать не надо.

Жетоны неизбежности

Когда на треке картами занято определённое количество делений, на него кладётся жетон неизбежности. Число карт зависит от того, сколько участников в партии.

Количество игроков	Число карт на треке
1	2
2	4
3	6
4—6	8

Жетон неизбежности выкладывается следующим образом:

1. Возьмите последнюю карту приключения с трека (четвёртую в игре вдвоём, шестую в партии на троих, восьмую при большем количестве участников) и переложите её на первое деление трека (рядом с Винельвалем).
2. Все прочие карты приключений с трека неизбежности разложите под них соответствующих колод.
3. Положите жетон неизбежности на герб города с первым свободным делением трека неизбежности. Так, первый жетон кладётся на герб Винельваля, второй пойдёт на герб Риверуотча, третий — на герб Даунсмюра, и т. д.

После того как жетон неизбежности выкладывается на последнее деление трека (Фростгейт), игра вступает в завершающую стадию — эндшпиль.

Эндшпиль

Маргат и Драконьи лорды восстали и стремятся уничтожить любое сопротивление. Начнут они, естественно, с героев! Время приключений закончилось. Настала пора последней битвы добра и зла.

Для подготовки к эндшпилю возьмите красную колоду приключений и сделайте следующее:

1. Удалите из колоды все события и встречи.
2. Верните в колоду красные карты с трека непреодоленных препятствий. Игроки сохраняют у себя карты тех красных препятствий, которые они успели преодолеть.
3. Перетасуйте красную колоду.
4. Определите уровень героя каждого игрока (уровень равен 1 + общее количество жетонов опыта).

Герои по очереди вступают в последнюю битву, начиная с самого высокоуровневого и далее по убыванию уровня, пока один из них не победит. Если уровень героев равен, первым из них бьётся тот, у кого больше золота. Если и золотой запас одинаков, определите очерёдность жребием.



Это пример добавления первого жетона неизбежности в игре втроём. Поскольку это первый жетон в игре, он оказывается на делении Винельваля. Жетон выставляется после появления шестой карты на треке неизбежности, так как в игре три участника.

Последняя битва

Когда вы вступаете в последнюю битву, тяните верхнюю карту препятствия из красной колоды. Раскройте её и попытайтесь преодолеть это препятствие по обычным правилам с одним исключением: **бежать из последней битвы нельзя!**

Важно помнить, что в последней битве нет шагов сборов и похода. Поэтому в ней не действуют никакие свойства, которые применяются во время этих шагов, до или после них. Если свойство карты используется в конце хода, вы можете применить его после преодоления препятствия.

Дальнейшие события зависят от того, как вы справились с препятствием.

- Если вы *преодолели* препятствие «Верховный лорд Маргат», вы побеждаете в игре.
- Если вы *преодолели* любое другое препятствие, получите положенную награду (в том числе заберите эту карту). Если вы собрали три карты красных препятствий, вы побеждаете в игре. Если вы еще не собрали три такие карты, тяните и преодолевайте новое красное препятствие. Продолжайте штурмовать красную колоду, пока не победите или не проиграете последнюю битву.
- Если вы *не преодолели* препятствие, вы проигрываете последнюю битву. Карта препятствия замешивается обратно в красную колоду. **Вы не теряете золото или жетоны опыта за потерю сознания.**

Когда вы проигрываете последнюю битву, право вступить в неё передаётся игроку, чей герой следует за вашим по уровню. Право выйти на бой переходит от более могучих героев к менее сильным до тех пор, пока кто-то не победит в игре или все не проиграют последнюю битву.

Если *все* герои проиграли последнюю битву, победителем становится тот, у кого больше всего красных карт. Если у претендентов на победу равное количество красных препятствий, победителем становится тот из них, у кого уровень выше. Если и тогда спор не разрешен, побеждает тот, у кого больше золота.

Дорожные опасности

Эти правила позволят сделать более интересными походы вашего отряда.

Бросок на столкновение

Если вы завершаете поход на клетке без города и без жетона приключения, непреодоленного препятствия или другого героя, вы должны бросить два походных кубика, чтобы выяснить, какая опасность вас тут поджидает.

Если на кубиках выпадает хотя бы один символ той местности, где вы находитесь, герой не сталкивается ни с какими опасностями. Поход завершается спокойно.

Если же символов этой местности на кубиках нет, герой попадает в переделку. Теперь вам надо определить цвет столкновения.

Пример: Валадир завершает поход в лесу и бросает два походных кубика. Символы леса не выпали: Валадир столкнулся с опасностью. Будь на кубиках хотя бы один символ леса, столкновения бы не произошло.

Подсказка: вы куда чаще будете сталкиваться с опасностью в горах, лесах и болотах, чем на дорогах, реках и равнинах.

Примечание: бросок на столкновение — самое последнее действие фазы похода. Свойства карт «После похода» надо применить до броска на столкновение.

Цвет опасности

В игре с треком неизбежности

Столкнувшись с опасностью, подсчитайте общее количество символов, выпавших при броске на столкновение. Что это за символы, не важно. Их количество называется **числом столкновения**.

Отсчитайте снизу вверх по треку неизбежности (начиная с Винельваля) количество делений, равное числу столкновения и запомните цвет карты приключения на этом делении. Так, если число столкновения 4, смотрите на деление Тамалира.

Пример: на кубиках Валадира шесть символов, и он смотрит на шестое деление трека неизбежности (рядом с рынком Нерехолла). Там лежит жёлтая карта приключения.

Если на треке меньше карт, чем ваше число столкновения, досчитайте до последней карты, а потом начните заново с первого деления.

Пример: на треке три карты, а ваше число столкновения 5. Смотрите на карту на втором делении (Риверуотч).

В игре без трека неизбежности

Бросьте кости и сверьте результат с таблицей:

Результат	Цвет опасности
2—6	Зелёный
7—15	Жёлтый
16—20	Синий

Разбор опасности

Определив цвет опасности, вытяните карту приключения этого цвета. Покажите её всем игрокам и попробуйте пройти это приключение по обычным правилам со следующими исключениями:

- **Только одна карта:** если вам досталась карта встречи или события, ваш шаг приключения завершается после розыгрыша этой карты, вторую вы не тянете.
- **Внезапность:** свойства «Перед боем» не применяются. Это касается и карты приключения, и ваших карт: героя, союзников, предметов и т. п.
- **Некуда бежать:** в каждом раунде боя пропускайте фазу бегства.
- **Нечего взять:** успешно пройдя приключение, вы не получаете награду, указанную в карте.
- **Опыт:** вы получаете обычные единицы опыта за преодоленное препятствие. Возьмите жетон приключения нужного цвета не с поля (его не было на вашей клетке), а из общего резерва. Если нужного жетона в резерве нет, замените его другими на ту же сумму единиц опыта (например, три зелёных вместо одного синего). Если же в запасе недостаточно жетонов, вы не получаете опыта за преодоление препятствия.
- **Провал:** если вы не смогли преодолеть препятствие, его карта сбрасывается или кладётся на трек неизбежности. **Никогда не кладите** её на трек непреодоленных препятствий. Если ваш герой потерял сознание, действуйте по обычным правилам для такого исхода (см. стр. 7).

Смягчение потерь

Потеряв сознание, не сбрасывайте карты предметов и союзников. В остальном правила остаются прежними.

Предел предметов

Вместо обычного ограничения на оружие и доспехи (см. стр. 5) вводится следующее: герой может пользоваться только одним предметом каждого класса и типа.

*Пример: Варика носит Громовую палицу. Это **Оружие** (класс) и **Палица** (тип). Герой может купить Белый клинок (**Оружие: Меч**), но не **Зуб дракона** — это тоже палица.*

Предел союзников

Можете нанять столько союзников, сколько хотите! Просто теперь в начале каждого шага торга до ваших прочих действий платите в банк 1 золотой за **каждого** союзника в отряде. Если не можете или не хотите заплатить за союзника, немедленно сбросьте его.

Быстрая игра

Для ускорения игры сделайте жетоны опыта более дешёвыми, применяя следующую таблицу вместо обычной:

Число игроков	Цена жетона опыта (в единицах опыта)
1—2	4
3—4	3
5—6	2

Долгая игра

Для замедления игры сделайте жетоны опыта более дорогими, применяя следующую таблицу вместо обычной:

Число игроков	Цена жетона опыта (в единицах опыта)
1—2	6
3—4	5
5—6	4

Боевые трофеи

Победитель поединка между героями может забрать у проигравшего одну карту или всё золото. Проигравший затем проходит обычную процедуру потери сознания, но не сбрасывает ни карту приобретения, ни оставшееся у него золото. Победитель сохраняет все раны и усилия, полученные в ходе битвы.

Авторы игры

Разработчики: Мартин Уоллес и Даррелл Харди

Развитие: Альфредо Лоренте и Джон Гудэнаф

Редактура: Сэм Стюарт, Кевин Уилсон, Роберт Вон, Грег Бенэйдж, Джон Гудэнаф и Кристиан Т. Петерсен

Дизайнер: Скотт Найсли

Иллюстрация на коробке: Йеспер Эйсинг

Иллюстрация на поле: Курт Миллер

Художники: Хайен Родригез, Энди Брейс, Киран Яннер, Лу Фрэнк, Джон Гудэнаф, Джон Мориарти, Бен Преневост, Кевин Сенфт, Йеспер Эйсинг

Исполнительный продюсер: Кристиан Т. Петерсен

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Донна Брандт, Эмили Вернон, Брайан Гейлорд, Джон Гудэнаф, Дэвид Гутиррез, Патрик Ледер, Крис Майер, Уэйд Трапке, Доминик Экерман, Мария Эндертон и сотрудники FFG

© 2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. All rights reserved. Runebound, Fantasy Flight Games и логотип FFG являются торговыми марками Fantasy Flight Publishing, Inc. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

www.FantasyFlightGames.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор

по развитию бизнеса Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.HobbyWorld.ru





RUNEBOUNDTM