

RUNEBOUND



RUNEBOUND FANDOM
сборник правил

ПОДАРКИ СУДЬБЫ

Крепость Небосвод на юге Терринота издревле известна как крупнейший оплот магов и чародеев со всей страны. Наиболее могущественные среди них образовали Орден магических исследований. Они оттачивали своё мастерство владения магией, изобретая всё новые способы её использования.

Их изыскания требовали немалых затрат магической энергии Терринота и, конечно, такое вмешательство в баланс энергии не могло обойтись без последствий. Однажды после одного из экспериментов Ордена произошёл великий взрыв. Он нарушил равновесие энергетических потоков и привёл к образованию аномалий, происходящих по всему Терриноту. Они могли быть как благоприятными, как, например, появление сокровищ, вырванных из различных эпох темпоральны-

На все это, казалось, была воля Судьбы. Как волшебники ни пытались исправить свою ошибку, их попытки оставались безуспешными. Спустя некоторое время народ окрестил этот странный феномен Кубом судьбы.

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Подарки судьбы» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги.

➤ Разместите карты приобретений «П» и миниатюры Странствующих торговцев рядом с игровым полем. Разделите карты на четыре колоды: голубые — для Чародея, зелёные — для Алхимика, оранжевые — для Кузнеца, и жёлтые — для Безделушек. Перемешайте эти колоды.

➤ Разместите карты сундуков и их жетоны рядом с игровым полем. Перемешайте эти колоды.

➤ Добавьте боевые жетоны «П» в общий пул жетонов.

➤ Дополнение совместимо со всеми остальными наборами и дополнениями.

ЗНАЧОК ДОПОЛНЕНИЯ

Большинство карт этого дополнения отмечены значком . Так вы легко отличите карты дополнения «Подарки судьбы» от карт базовой игры и других дополнений.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

30 КАРТ СУНДУКОВ



2 КАРТЫ АНОМАЛИЙ



12 КАРТ БЕЗДЕЛУШЕК



37 КАРТ ПРИОБРЕТЕНИЙ
СТРАНСТВУЮЩИХ ТОРГОВЦЕВ



3 СТЕНДА
СТРАНСТВУЮЩИХ ТОРГОВЦЕВ



2 КУБА
СУДЬБЫ И ВРАГОВ



1 КУБИК D6



13 БОЕВЫХ
ЖЕТОНОВ



9 ЖЕТОНОВ
СУНДУКОВ



КУБ СУДЬБЫ

Куб судьбы добавляет в игру 6 новых случайных событий, которые происходят при каждом его броске:

- Распространение болезни (☠)
- Появление Чародея (☼)
- Благословение небес (☼)
- Появление Алхимика (☼)
- Размещение сундуков (☼)
- Появление Кузнеца (☼)

Описание каждого события приведено на следующей странице.

Каждый раз, когда жетон времени достигает деления обновления жетонов (6-е и 12-е деление трека времени) необходимо совершить бросок Куба судьбы. Указанный на выпавшей стороне куба эффект моментально вступает в силу. Некоторые из эффектов требуют размещения соответствующих стендов или жетонов на игровом поле. Все уже размещенные жетоны и стенды эффектов удаляются из игры при следующем броске куба.

Некоторые из эффектов и карт требуют броска шестигранного кубика, в дальнейшем обозначаемого . Подробное описание всех эффектов приведено далее.

Сундуки

Когда Куб судьбы принимает значение , на игровом поле случайным образом размещаются жетоны сундуков в количестве, равно +1.

Исследуя жетоны с сундуками, можно как раскопать различные полезные игровые приобретения, так и стать жертвой негативных эффектов. Для исследования жетона с сундуком необходимо потратить 2  и бросить Куб врагов. Если результатом броска стало значение , то герой должен раскрывать верхние карты из колоды сундуков, пока не вытянет врага, и сразу же вступить с ним в бой. Если же выпало 2 , то необходимо вступить в бой с двумя врагами. При выпадении  — герой ни с кем не сражается.

Если исследование прошло успешно или вы победили врагов в бою, можно получить награду — открыть верхнюю карту из колоды сундуков и зачитать эффект. Тип разыгрываемого эффекта обозначается на карте сундука и может принимать одно из следующих значений: Сокровище () , Безделушка () , Оружие () , Приобретение () , Зелье () , Свиток () , Ловушка () , Проклятие () , Уникальный актив () и Враг.

Карты Сундуков считаются серыми трофеями и могут использоваться для изучения навыков. По желанию вы можете убрать карты «Засада», «Облом», «Оружие», «Зачарованное оружие», «Тайник», чтобы снизить элемент случайности и сделать игровой процесс более предсказуемым.

Странствующие торговцы

Когда на Кубе судьбы выпадает значение ,  или , в игре появляется один из странствующих торговцев: Чародей (), Алхимик () или Кузнец (). Стенд каждого из них размещается на игровом поле случайным образом. Все они удаляются из игры при следующем броске куба.

У каждого странствующего торговца можно приобрести уникальные игровые приобретения. Так, у Чародея это свитки и магические артефакты, у Алхимика — зелья и алхимические снадобья, а у Кузнеца — оружие, доспехи и ловушки.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ БОЛЕЗНИ

Когда Куб судьбы принимает значение , разыграйте один из шести эффектов согласно карте аномалий «Распространение болезни».

Благословение небес

Когда Куб судьбы принимает значение , разыграйте один из шести эффектов согласно карте аномалий «Благословение небес».

ГЕНЕРАЦИЯ СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЙ

Для генерации случайной локации воспользуйтесь Android-приложением или веб-версией «Rune-bound Locations». Доступ к ним можно получить, просканировав QR-код справа.



vk.cc/cFwquw

Свитки, зелья и ловушки

Приобретения с обозначениями «Свиток», «Зелье» и «Ловушка» имеют разовый эффект и сбрасываются сразу после применения. Одновременно на руке может быть не более 3 карт каждого типа.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРИОБРЕТЕНИЙ

Каждый раз, когда в игре появляется один из Странствующих торговцев, сформируйте для него отдельный рынок. Покупка и продажа приобретений из дополнения осуществляется по стандартным правилам.

СЛУЧАЙНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ

Каждый раз, когда карта сундука указывает взять случайную карту, сбрасывайте карты с верха соответствующей колоды, пока не сбросите карту, удовлетворяющую условиям. Если карта сундука указывает взять приобретение, но у вас уже есть карта этого типа, выберите одно приобретение, которое хотите оставить, и получите  в размере цены сброшенной карты.

ОТМЕНА

Отмена — новый боевой символ, который можно потратить, чтобы отменить один любой только что примененный жетон противника.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЕДЬМЫ ХАГАТТЫ

Испокон веков среди жителей Терринота ходит молва о древней ведьме Хагатте. Поговаривают, что некогда, еще во времена основания Терринота, жила могущественная темная колдунья, силе которой не было равных во всей округе. Ведьма призывала души мёртвых, оскверняла всё живое и оборачивала умы людей против них самих. Много тысячелетий ведьма считалась навсегда поверженной, а молва о ней превратилась в сказку, которой пугали детишек.

И вот спустя тысячелетия, в Заглушь, на месте, где когда-то жила колдунья, появился странный непроглядный мистический туман. Этот туман быстро окутал все живое и продолжил распространяться в невероятных масштабах.

Испуганные люди наперебой начали говорить о странных происшествиях, случавшихся в Терриноте. Путники, заходившие в туман, больше не возвращались, фермеры начали сетовать на таинственные исчезновения домашнего скота, иные же и вовсе навсегда забывали человеческий язык и превращались в пустые бездушные оболочки.

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Возвращение ведьмы Хагатты» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги.

- Добавьте в игру карту сценария, сюжетную колоду, карты тумана и карты артефактов. Замешайте карты приключений из этого дополнения в соответствующие базовые колоды.
- Добавьте в игру приобретения из дополнения «Подарки судьбы». Само дополнение включать в игру не обязательно.



Подарки судьбы

- Все компоненты этого дополнения используются только со сценарием «Возвращение ведьмы Хагатты».

ЗНАЧОК ДОПОЛНЕНИЯ

Некоторые карты этого дополнения отмечены значком . Так вы легко отличите карты «Возвращение ведьмы Хагатты» от карт базовой игры и других дополнений. На других картах этого значка нет; вместо этого на них изображён главный злодей текущего сценария.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 КАРТА СЦЕНАРИЯ



10 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



20 КАРТ ТУМАНА



30 КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



10 КАРТ АРТЕФАКТОВ



1 ЖЕТОН ЗЛОДЕЯ



1 ЖЕТОН ВРАГА



ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

Некоторые карты этого сценария требуют взятия или открытия карт из дополнения «Подарки судьбы». Если карта указывает вам взять приобретение/артефакт, который находится у другого игрока, получите  в размере стоимости этого приобретения/артефакта.

- Артефакт из сценария «Возвращение ведьмы Хагатты» ()
- Случайное зелье из колоды Алхимика ()
- Случайный свиток из колоды Чародея ()
- Случайное приобретение из колоды Кузнеца ()
- Случайная карта из колоды Сундуков ()
- Случайная безделушка из колоды Безделушек ()
- Карта «Благословение небес» ()
- Карта «Распространение болезни» ()

КАРТЫ ТУМАНА

Карты тумана — различные испытания и опасности, с которыми сталкиваются игроки во время преодоления клеток с жетонами тумана. Они требуют от игрока выполнения одного из двух условий для прохождения. Обычно у обоих этих условий общие Успех и Неудача.

Примеры условий, которые могут встречаться в картах: использование артефакта, сражение с врагом, прохождение проверки или исследование.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это полезные в экспедиции предметы, которые могут существенно облегчить прохождение карт тумана. После использования артефакты сбрасываются.

Все артефакты считаются общими и могут использоваться любыми участниками игры в любой момент игры. Если по условиям игры игрок должен взять копию уже имеющегося у участников артефакта, то вместо этого он получает 2 ⚔.

ЖЕТОНЫ ТУМАНА

Некоторые сюжетные карты, карты приключений, а также карта сценария, требуют от игроков размещения жетонов тумана на игровом поле.



Размещение жетонов тумана и жетона злодея в начале первого акта.



Общие Успех и Неудача

Все последующие жетоны добавляйте таким образом, чтобы каждый раз радиально увеличивать занятую ими область.



Размещение 3 дополнительных жетонов тумана согласно сюжетной карте.

ОГРАНИЧЕНИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ЖЕТОНАМИ ТУМАНА

По клеткам с жетонами тумана нельзя свободно перемещаться. Если путь игрока перекрыт жетонами тумана, то нужно поочередно убирать эти жетоны на пути.

Если жетон тумана находится на клетке города, игрок не может совершать действие торга на этой клетке, пока этот жетон не будет удален. Если жетон тумана находится на клетке с жетоном приключения, он также не может отправиться в приключение до удаления этого жетона.

Герой, находящийся на одной с туманом клетке, может потратить 1 ⚔, чтобы убрать этот жетон. После этого он открывает карту тумана и зачитывает ее эффект.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Игроки могут менять очередность ходов между собой в течение каждого раунда.
- Игроки могут сразиться со злодеем все вместе. При таком варианте умножьте здоровье злодея на количество игроков. Например, если в команде 2 игрока, в первом раунде боя сражается первый игрок, во втором раунде — второй игрок, а в третьем снова ведет бой первый игрок и т. д.
- Для увеличения сложности вы можете врагам с атрибутами «нежить», «животное» и «дух» прибавлять 1 здоровье, и/или в начале игры размещать 8 жетонов тумана вместо 4.

ИНФЕРНАЭЛЬ

Меннара — это мир, подвергающийся множеству опасностей, однако мало кому известно об угрозе, существующей вне мира смертных.

Это — Инфернаэль, плоскость существования, наполненная тёмной энергией и безграничным злом. Это — омываемая бездонной тьмой родина сверхъестественных существ, рождённых из всепоглощающих ярости и отчаяния. Это — неизведанная земля, обитатели которой питаются жертвоприношениями смертных в виде крови и людских тел, а взамен наделяют поклоняющихся силой и свирепостью.

Заклинатели эльфийского племени Дэвил открыли множество порталов между царством смертных и Инфернаэлем, дабы каждый демон, желающий попасть в Меннару, мог воспользоваться им и проникнуть в наш хрупкий мир. Так началось вторжение демонов в Терриот. Руководит им повелитель демонов — Архидемон. Никому не дано постичь мотивы нечестивых обитателей Инфернаэля, однако во имя сохранения мира таким, каким мы его знаем, нашествие демонов необходимо остановить любой ценой.

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Инфернаэль» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги.

➤ Добавьте в игру карту сценария, сюжетную колоду, карты верховных демонов и артефактов. Замешайте карты приключений из этого дополнения в соответствующие базовые колоды.

➤ Добавьте в игру приобретения из дополнения «Подарки судьбы». Само дополнение включать в игру не обязательно.



Подарки судьбы

➤ Все компоненты этого дополнения используются только со сценарием «Инфернаэль».

ЗНАЧОК ДОПОЛНЕНИЯ

Некоторые карты этого дополнения отмечены значком ☞. Так вы легко отличите карты «Инфернаэль» от карт базовой игры и других дополнений. На других картах этого значка нет; вместо этого на них изображён главный злодей текущего сценария.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 КАРТА СЦЕНАРИЯ



10 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



8 КАРТ ДЕМОНОВ



30 КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



10 КАРТ АРТЕФАКТОВ



10 ЖЕТОНОВ ПОРТАЛОВ



3 ЖЕТОНА
АРТЕФАКТОВ



1 ЖЕТОН
ЗЛОДЕЯ



1 ЖЕТОН ВРАГА



ПОРТАЛЫ

Порталы — это новый тип жетонов, используемый в сценарии «Инфернаэль». Каждый портал имеет негативный эффект «Тьма», который вступает в силу по истечении пяти ходов и накладывает различные ограничения на игровой процесс. Чтобы закрыть порталы, герои должны сразить верховных демонов на соответствующих порталах, а затем закрыть их с помощью жетонов света. Открытие порталов описано на следующей странице.



ВЕРХОВНЫЕ ДЕМОНЫ

Карты верховных демонов — это особые враги, которые появляются в игре при открытии порталов. В отличие от базовых врагов, верховные демоны не только обладают большим запасом здоровья, но и имеют уникальные способности и уязвимости.

Если вы проиграли в бою с верховным демоном, он остаётся на портале и полностью восстанавливает здоровье.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это различные приобретения и навыки, которые могут существенно облегчить сражение с демонами или закрытие порталов.

Все артефакты типа «Приобретения» можно продавать за рыночную стоимость, находясь в городе, а артефакты типа «Навыки» — использовать сразу после получения без необходимости их изучения за счёт трофеев.

ОТКРЫТИЕ ПОРТАЛА

Некоторые сюжетные карты и карты приключений требуют открытия порталов на игровом поле. Каждый раз, когда открывается портал, выкладывайте по жетону портала на игровое поле и на трекер времени, следуя указаниям на карте. При этом всегда размещайте жетон портала на трекере времени на 5 делений ниже текущего положения жетона времени.



Пример размещения жетонов порталов.



Уязвимость

Если положение жетона времени сравняется с положением жетона портала, активируйте негативный эффект «Тьма», описанный на карте. «Тьма» будет действовать постоянно до тех пор, пока не закроется соответствующий портал или вы не переместите жетон портала того же цвета на треке времени ниже положения жетона времени.

Если жетон портала находится на клетке города, игрок не может совершать действие торгова на этой клетке, пока этот жетон не будет удалён.



Эффект тьмы

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Игроки могут менять очередность ходов между собой в течение каждого раунда.
- Находясь на одной клетке, игроки могут потратить 1 ➡, чтобы обменяться друг с другом любыми игровыми ресурсами.
- Игроки могут сразиться со злодеем все вместе. При таком варианте умножьте здоровье злодея на количество игроков. Например, если в команде 2 игрока, в первом раунде боя сражается первый игрок, во втором раунде — второй игрок, а в третьем снова ведет бой первый игрок и т. д.
- Для повышения сложности игры можно ввести особое правило. Пусть все демоны получают на 1 урон меньше от магии или огня.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

Некоторые карты этого сценария требуют взятия или открытия карт из дополнения «Подарки судьбы». Если карта указывает вам взять приобретение/артефакт, который находится у другого игрока, получите ☼ в размере стоимости этого приобретения/артефакта.

- Артефакт из сценария «Инфернаэль» (☼)
- Случайное зелье из колоды Алхимика (🧪)
- Случайный свиток из колоды Чародея (📜)
- Случайное приобретение из колоды Кузнеца (🔨)
- Случайная карта из колоды Сундуков (📦)
- Случайная безделушка из колоды Безделушек (💎)
- Карта «Благословение небес» (☼)
- Карта «Распространение болезни» (☼)

Великий Праздник

В Терриноте празднуется грандиозный юбилейный фестиваль. В честь этого знаменательного события в крупные города стеклись представители различных рас и народов со всех уголков Меннары, баронства вольных городов подготовили насыщенные развлекательные программы, а улицы преобразились, примерив новые яркие наряды.

В городах и селениях гостей ждут многочисленные конкурсы, ярмарки, театрализованные представления и музыкальные выступления. Каждый участник сможет испытать свои силы в разнообразных состязаниях, организованных местными жителями и властями. Будь то ежегодный рыцарский турнир или конкурс по сбору урожая, все найдут развлечение по душе.

Чтобы ещё больше вдохновить жителей на участие в торжествах, баронства учредили особую награду, которая достанется самому активному и целеустремлённому участнику фестиваля.

Как играть с дополнением

Чтобы добавить дополнение «Великий Праздник» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги.

- Добавьте в игру карту сценария, сюжетную колоду, карты Задач и Козней. Замешайте карты приключений из этого дополнения в соответствующие базовые колоды.
- Добавьте в игру приобретения из дополнения «Подарки судьбы». Само дополнение включать в игру не нужно.



Подарки судьбы

- Карты Врагов этого дополнения можно использовать с любыми другими сценариями, а остальные карты — только в текущем. При использовании с другим сценарием игнорируйте награду «Возьмите Задачу» или замените её на подходящую формулировку.

Значок дополнения

Некоторые карты этого дополнения отмечен значком . Так вы легко отличите карты «Великий Праздник» от карт базовой игры и других дополнений. На других картах этого значка нет; вместо этого на них представлено изображение барда.



Состав дополнения

1 КАРТА СЦЕНАРИЯ



12 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



50 КАРТ
ЗАДАЧ И КОЗНЕЙ



30 КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Победные очки

В ходе игры игроки должны выполнять Задачи и участвовать в различных испытаниях, чтобы зарабатывать Победные очки, которые определяют победителя в конце игры. Для подсчёта очков используются жетоны номиналом 1, 3 и 5 очков. По своему усмотрению, вы можете воспользоваться любым другим удобным для вас способом подсчёта очков.

В игре побеждает игрок, набравший наибольшее количество Победных очков. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, то финальный победитель определяется в поединке между этими двумя игроками.

Обозначения очков

На некоторых картах встречается символ , который обозначает одно Победное очко.



5 очков



3 очка



1 очко

Задачи и Козни

Задачи и Козни — новые типы карт, используемые в сценарии «Великий Праздник». Выбрав этот сценарий во время подготовки к игре, перемешайте карты Задач и Козней и сформируйте из них единую колоду. Положите эту колоду рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

В колоде всего 50 карт: 15 Задач (каждой по 2 экземпляра) и 10 Козней (также каждой по 2).

Задача и Козни

Карты Задач и Козней можно разыгрывать на своём ходу в неограниченном количестве, не тратя при этом действия. На руках может быть любое количество таких карт; после розыгрыша они сбрасываются. Рекомендуется держать карты закрытыми и не показывать их другим игрокам.

Каждый раз, когда Сюжетная карта или Карта приключений указывает вам взять Задачу, необходимо взять две карты Задач и вернуть одну из них под низ колоды. В редком случае, когда колода задач закончилась, а карта требует взять соответствующую карту из колоды, игрок вместо этого получает +1 ☺.

Задачи

Задачи — это различные задания и условия, разыгрывая которые, игроки могут зарабатывать Победные очки для победы в игре. После выполнения условий карты Задача сбрасывается в отдельную стопку игрока, и он получает Победные очки в указанном на ней количестве. Игроки могут одновременно выполнять любое количество Задач, однако каждая из них может выполняться лишь один раз за игру.



Отслеживание Задач

5 побед

РАВНО

 на кубике

Некоторые Задачи требуют записывать результаты прогресса или отмечать их при помощи кубика.



Козни

Козни — это различные негативные эффекты и приёмы, применяя которые, игроки могут помешать другим участникам игры исполнять свои планы. После розыгрыша карта Козней сбрасывается. В отличие от карт Задач, за применение карт Козней Победные очки не засчитываются.

Подсчёт очков

В конце второго акта произведите подсчёт Победных очков:

- Подсчитайте очки за активные Сюжетные карты и неразыгранные Задачи. Если ни одно условие Задачи не выполнено, очки не выдаются.
- Начислите по одному очку за каждую неразыгранную карту Козней и копию уже выполненной Задачи.
- Подсчитайте очки за имеющиеся жетоны.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



К концу игры у игрока на руках восемь жетонов победных очков, одна невыполненная Задача и две карты Козней. Благодаря двум магическим приобретениям игрок получает 3 ☺ за карту «Набор мага», еще 2 ☺ за карты Козней (по 1 ☺ за каждую), и, наконец, 28 очков за накопленные в ходе игры жетоны Победных очков.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

Некоторые карты этого сценария требуют взятия или открытия карт из дополнения «Подарки судьбы». Если карта указывает вам взять приобретение/артефакт, который находится у другого игрока, получите ☼ в размере стоимости этого приобретения.

- Случайное зелье из колоды Алхимика (☼)
- Случайный свиток из колоды Чародея (☼)
- Случайное приобретение из колоды Кузнеца (☼)
- Случайная карта из колоды Сундуков (☼)
- Случайная безделушка из колоды Безделушек (☼)

ТУРНИР КОРОЛЯ ТОБИАСА

После победы над Маргатом и Воракешем, достигнутой благодаря единству и доблести жителей Терринота, король Тобиас решил вознаградить своих подданных, устроив грандиозный турнир. Это состязание должно не только отметить потрясающие успехи в борьбе за мир, но и стать источником вдохновения и мотивации для всех жителей королевства.

Турнир обещал стать событием непревзойденных красоты и масштаба. Старейший город Тамалир стал ареной, на которой должны были сойтись лучшие воины, маги и герои из разных уголков Терринота. Участники получили возможность проявить свои навыки, силу и мастерство в испытаниях, подготовленных самим Королём и его помощниками.

Герои готовились к турниру с особым рвением. Они день и ночь тренировались во владении оружием и магией, совершенствуя свои навыки и оттачивая мастерство. Каждый из участников страстно желал не только победить, но и увековечить своё имя в истории.

ВСТУПЛЕНИЕ

В отличие от большинства существующих сценариев для игры Runebound, сценарий «Турнир Короля Тобиаса», не ставит основной задачей победу над злодеем. Вместо этого игроки должны участвовать в испытаниях, описанных в сюжетных картах, чтобы в конце игры определить, кто наиболее достоин звания победителя турнира короля Тобиаса. Подготовка к игре — та же, что и в базовом сценарии, но некоторые правила изменены.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Сценарий не содержит карт приключений, поэтому, если какая-либо из колод закончится, перетасуйте и используйте её повторно. Однако, если у вас есть дополнения к базовой игре, вы можете составить колоду из 30 карт за счёт дополнительных карт приключений.

КАРТЫ ПРИОБРЕТЕНИЙ

Рекомендуется убрать из игры следующие карты приобретений, так как они могут нарушить баланс игры в этом сценарии: «Пышный камзол» (Б), «Пояс Алхимика» (А) и «Эльфийская Броня» (А).

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 КАРТА СЦЕНАРИЯ



13 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ

Сюжетные карты описывают испытания турнира, подготовленные Королем Тобиасом. Держите все сюжетные карты в поле зрения игроков. Открывая сюжетные карты, игроки будут понимать, как именно им стоит подготовиться к окончанию игры.

Карты «Акт милосердия» и «Королевская казна» разыгрываются в конце игры перед другими событиями и размещаются слева от остальных карт.

Очки усилий

Когда время подготовки заканчивается, все игроки перемещаются в Тамалир, где пройдут испытания. Игроки сбрасывают карты навыков с руки и получают по одному очку усилия (максимум 6). Для счёта используйте Сюжетные жетоны: чёрная сторона — 3 очка, белая — 1 очко. Затем перетасуйте колоду навыков.

По желанию, игрок может заранее отправиться в Тамалир до окончания подготовки и потратить 3 ⚡, чтобы получить одно очко (максимум 5). Таким образом, в игре с шестью состязаниями игрок может получить максимум 11 очков усилия. Для участия в каждом из состязаний игрок должен тратить по 1 очку усилия.



СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ И СОЮЗНИКОВ

Способность Элифы «Уклонение»

Способность действует только в текущем раунде и не переносится в следующий раунд боя.

Пассивная способность Элифы

После первого броска жетонов Элифа может сразу же потратить 3 жетона с выпавшим физическим уроном, но в этом действии она не может использовать жетон удвоения. Затем она перебрасывает потраченные жетоны, и далее бой идёт как обычно, начиная с определения инициативы.

Способность Зелки «Проворность»

Зелка наносит количество урона, равное количеству приобретённых атакующего игрока. Игроки не могут сбрасывать приобретения во время соревнований.

Способность Лорел из Кровавого леса «Следопыт»

Во время соревнований данную способность следует читать как «не более одного раза за каждое испытание вы можете перебросить все ваши походные кубики». В испытании «Подводное Сокровище» вы можете перебросить только один кубик.

Способность Зилы «Управление Хаосом»

При использовании этой способности в испытаниях весь полученный урон переносится в следующий бой. Зила может использовать способность не более одного раза в каждом испытании.

Способность Лиссы «Выследить добычу»

В бою во время испытаний исследуйте, чтобы нанести 1  за каждый выпавший символ местности, на которой вы появились в начале игры.

Способность Джонаса Добросердечного «Разносторонние таланты»

Во время соревнований данную способность следует читать как «не более одного раза за каждое испытание вы можете дважды применить усилие, чтобы получить 1 успешный исход».

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЙ

Все игроки проходят испытания по очереди в порядке хода. Во время прохождения испытаний игроки могут тратить очки усилий для улучшения результата проверок.

Один раз за ход

Все карты, обладающие свойством «один раз за ход», во время прохождения испытаний изменяются на «один раз за испытание».

Проверка характеристик

В испытаниях «Комната страха», «Череда загадок», «Метание молота» и «Полоса препятствий» игроки могут прикладывать усилия для раскрытия дополнительной карты навыка.

Исследование, передвижение

В испытаниях «Звездный забег», «Подводное сокровище» и «Игра в прятки» игроки могут прикладывать усилия, чтобы перебросить кубики.

Сражение

Ниже представлена информация для прохождения испытаний «Дрээ из замка Небосвод», «Элифа из Заглушья» и «Визаан из Святилища Арис».

Дрээ, Элифа и Визаан владеют способностью, которая наносит урон (4–X), где X – количество трофеев определённого типа. Необходимо учитывать все трофеи, полученные в игре: как неизрасходованные, так и потраченные на изучение навыков.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ТРОФЕЕВ

Например, если у игрока А изучен навык «Живое оружие», который стоит 2 боевых трофея, и у него также есть один неиспользованный боевой трофей, то сумма его боевых трофеев равняется трём. Таким образом, способность Дрэза «Ветеран» наносит только 1 урон.



И



РАВНО

3 
трофея

Тот из них, кому удалось нанести наибольший урон, прежде чем потерпеть поражение, считается победителем в игре. Если несколько игроков нанесли одинаковое количество урона, они оба считаются победителями. При маловероятном стечении обстоятельств, когда оба игрока победили Короля Тобиаса, победителем считается игрок, получивший наименьший урон.

ВАРИАЦИИ ИГРЫ

Добавьте в игру одно или сразу несколько правил, указанных ниже, чтобы разнообразить игру.

БРОСИТЬ ПЕРЧАТКУ КОРОЛЮ

Играйте как обычно, но каждый игрок может в начале любого испытания бросить вызов Королю Тобиасу. Он немедленно начинает схватку с Королём Тобиасом и, если побеждает его, выигрывает в игре, не позволив провести турнир, становясь при этом новым Королём Терринота. Однако в случае поражения игрок более не допускается к участию в турнире и изгоняется из Терринота.

ИГРАЕМ В ОТКРЫТУЮ

Начните игру со всеми открытыми сюжетными картами. Если игроки будут знать условия победы в испытаниях, у них будет гораздо больше времени, чтобы должным образом подготовить своего персонажа.

Вы также можете выбирать персонажей после того, как станут известны начальные карты приобретений в городах и сюжетные карты. Игрок, делающий выбор первым, получает на одну монету меньше, чем указано на его карте героя. Третий и четвертый игроки получают на одну монету больше.

ПОДНОШЕНИЕ ТОБИАСУ

Игрок может посетить Тамалир и заплатить 3  или 1 трофей, чтобы совершить одно из двух действий:

- Посмотреть 3 верхние сюжетные карты, поместить одну под низ колоды, а остальные положить на верх колоды в любом порядке;
- Посмотреть 3 нижние сюжетные карты, поместить одну из них наверх, одну оставить внизу, а третью — удалить из игры.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Играя в одиночном режиме, используйте те же правила, но уберите сюжетные карты «Акт милосердия» и «Королевская казна». Продолжительность игры – обычная, с 6 сюжетными картами и окончанием в конце второго акта. Для победы в турнире вам необходимо победить в 4+ из 6 испытаний ИЛИ победить в 3 испытаниях и бросить вызов Королю Тобиасу, нанеся урона не меньше указанного в таблице количества. Игрок может выбрать уровень сложности в начале игры. В низу страницы приведён перечень условий, необходимых для победы в каждом испытании.

Таблица уровней сложности для одиночной игры

ИСПЫТАНИЯ	ЛЕГКИЙ	СРЕДНИЙ	СЛОЖНЫЙ	ЛЕГЕНДАРНЫЙ
Игра в прятки	Найдите 2	Найдите 3	Найдите 4	Найдите 5
Звёздный забег	4 хода	3 хода	2 хода	1 ход + 3 кубика
Подводное сокровище	4 хода	3 хода	2 хода	1 ход + 1 кубик
Комната страха	2 раунда	3 раунда	4 раунда	5 раундов
Полоса препятствий	2 успеха	4 успеха	5 успехов	7 успехов
Череда загадок	1 раунд	2 раунда	3 раунда	4 раунда
Метание молота	2 успеха	3 успеха	4 успеха	5 успеха
Дрэг	Нанести 5 урона	Победить	Победить, сохранив 3+ здоровья	Победить, сохранив 5+ здоровья
Визаан	Нанести 4 урона	Победить	Победить, сохранив 3+ здоровья	Победить, сохранив 5+ здоровья
Элифа	Нанести 4 урона	Победить	Победить, сохранив 3+ здоровья	Победить, сохранив 5+ здоровья
Зелка	Нанести 5 урона	Победить	Победить, сохранив 3+ здоровья	Победить, сохранив 5+ здоровья
Король Тобиас	Нанести 6 урона	Нанести 10 урона	Нанести 14 урона	Нанести 18 урона

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ 2.0

«Командный режим 2.0» представляет собой модификацию оригинального командного режима, который впервые появился в дополнении «Нерушимые узы». Чтобы усилить взаимодействие между игроками и сделать командный режим более полезным, были добавлены новые карты ролей и посылки, частично изменены карты командных навыков и конверты, а также введены новые правила.

Чтобы сыграть в новый командный режим, вам не обязательно иметь дополнение «Нерушимые узы», но рекомендуется заранее ознакомиться с его правилами.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

4 КАРТЫ РОЛЕЙ



6 КАРТ КОНВЕРТОВ И ПОСЫЛОК



6 ЖЕТОНОВ
УСИЛЕНИЯ ЗДОРОВЬЯ



20 КАРТ КОМАННЫХ НАВЫКОВ



КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Командный режим 2.0» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги.

- Замешайте карты командных навыков из этого дополнения в колоду навыков.
- Раздайте каждому игроку по карте роли.
- Разместите конверты и посылки рядом с игровым полем.
- При включении этого дополнения в игру не используйте карты конвертов и командных навыков из «Нерушимых уз».

КАРТЫ РОЛЕЙ

Карты ролей позволяют каждому игроку выбрать один из четырёх классов: воин, маг, паладин или плут. Они раздаются в начале игры и остаются у игроков до её завершения. Каждая карта наделяет обладателя двумя навыками — Личным и Командным. Игрок может использовать эти навыки, находясь в составе команды.

Личный навык — это боевое действие, которое позволяет владельцу навыка помочь активному игроку во время боя. Он используется только во время хода другого игрока из команды.

Командный навык — это пассивный бонус, который действует на всех членов команды, включая самого владельца навыка.

КОНВЕРТЫ И ПОСЫЛКИ

Обновлённые конверты работают так же, как и в дополнении «Нерушимые узы». Изменения коснулись только количества содержимого, которое можно отправить с их помощью. **Посылки** — это те же самые конверты, но вмещающие неограниченное количество золота, навыков, слухов, заданий или 1 приобретение.

КОМАНДНЫЕ НАВЫКИ

Обновлённые командные навыки работают так же, как и в дополнении «Нерушимые узы». Изменения заключаются в добавлении 10 новых командных навыков и улучшения баланса некоторых из начальных.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете включить в игру изложенные ниже правила, чтобы добавить ещё больше взаимодействия между игроками.

СОВМЕСТНОЕ СРАЖЕНИЕ

Игроки могут сразиться со злодеем все вместе. Для этого умножьте его здоровье на количество участников и вступайте в бой по очереди. Например, если вы играете вдвоём, первый раунд ведёт первый игрок, второй — второй, а третий снова ведёт первый. В этом случае, даже если один из игроков погибнет, а другой одолевает злодея, будет считаться, что вы победили.

ОБМЕН

Находясь на одной клетке, игроки могут потратить 1 ➡, чтобы обменяться друг с другом любыми игровыми ресурсами в неограниченном количестве.

ГЕРОИ ТЕРРИНОТА

Герои Терринота — это 20 новых персонажей из Descent, тщательно адаптированных к боевой механике Runebound. Некоторые из них имеют новый боевой жетон «Отмена», а другие — синергию с приобретениями из дополнения «Подарки судьбы».

Список новых героев: Астарра, Аврик Прославленный, Вдова Тарха, Грисбан Жаждающий, Дезра Коварная, Джайн Яснолесная, Леорик Книжник, Логан Лэшли, Маур Быстроногий, Окалук и Ракаш, Роганна-из-теней, Сахла, Синдраэль, Шанс, Тейден с Туманного Пика, Тесерис, Томбл Шустропрат, Ульма Гримстоун, Чаллара и Эириен.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

20 НАБОРОВ ЖЕТОНОВ
ПО 3 ДЛЯ КАЖДОГО ГЕРОЯ



20 КАРТ ГЕРОЕВ



Двухсторонние

ОТМЕНА ☉

Отмена — новый боевой символ, который можно потратить, чтобы отменить один любой только что применённый против вас жетон.

Тратя символы ☉, помните о следующих ограничениях:

- Отмену нельзя удвоить с помощью ☉ и скопировать с помощью ✨.
- Отмену можно использовать только тогда, когда противник наносит вам урон.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Способности некоторых героев требуют использования кубика или других способов счета. К ним относятся Окалук и Ракаш (способность «Укус») и Тейден с Туманного Пика («Обучение в бою»). В отличие от способностей других героев, способность Тейдена переносит полученные усиления на следующие раунды боя.

УТОЧНЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

АСТАРРА

Способность «Отражение». Вы наносите противнику точно такой же урон, какой получаете от него при его следующем боевом действии.

ДЕЗРА КОВАРНАЯ

Способность «Оцепенение». Вы можете убрать жетон противника с «—». Если такого жетона нет, то уберите любой жетон с множителем 1, например, «☠».

МАУР

Способность «Уворот». Вы не получаете урона от наносящей урон способности противника.

САХЛА

Способность «Эмпатия». В любой момент своего хода вы можете сообщить другому игроку, что хотите скопировать его навык. С этого момента и до конца вашего хода этот навык считается изученным.

ТЕЙДЕН

Способность «Обучение в бою». Эта способность наносит на 1 ⚔ больше после каждого применения и сохраняет накопленный эффект до конца боя.

ТЕСЕРИС

Способность «Двойные кинжалы». Чтобы применить её, вы должны выкинуть ⚔ стороной два изначальных боевых жетона героя.

ЧАЛЛАРА

Способность «Гнев дракона». Вы забираете один из жетонов противника себе, но можете применить его только при своём следующем боевом действии.

УЛЬМА ГРИМСТОУН

Способность «Алхимик». Каждый раз, когда вы активируете эту способность, берите 4 случайные карты из колоды Алхимика. За раз вы можете купить только одну из них. Вы не можете играть этим персонажем без дополнения «Подарки судьбы».

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОРОДАХ

Города предоставляют много новых возможностей. Города хранят свои тайны. Города таят в себе угрозы. Города позволяют вам отправиться в новые приключения!

Города Терринота оживились, и события в них понеслись со скоростью ветра. Окунитесь в водоворот событий и постарайтесь не упустить свою истинную миссию. Бросьте вызов опасностям городов, найдите новых союзников и воспользуйтесь уникальными возможностями. Внесите разнообразие в суровую жизнь храброго героя — прогуляйтесь по широким улицам и узким переулкам, полюбуйте на дворцы и особняки, загляните в уединённые дворы и злачные кварталы — кто знает, где именно вас ждёт встреча с Судьбой?

ВСТУПЛЕНИЕ

Городские события — это особые события, которые происходят каждый раз, когда герои посещают один из четырёх свободных городов: Тамалир, Даунсмур, Кузню или Речной Дозор. Карты городских событий предназначены для того, чтобы разнообразить игровой процесс и добавить больше нарратива.

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Приключения в городах» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги.

- Разместите карты городских событий рядом с колодами приключений, а карты последствий и сундуков — рядом с игровым полем. Перемешайте эти колоды.
- Добавьте городские жетоны, наградные боевые жетоны, а также остальные жетоны дополнения в общий пул жетонов.
- Дополнение совместимо со всеми остальными наборами и дополнениями.

ЗНАЧОК ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты этого дополнения отмечены значком . Так вы легко отличите карты «Приключения в городах» от карт базовой игры и других дополнений.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

80 КАРТ ГОРОДСКИХ
СОБЫТИЙ



18 КАРТ
ПОСЛЕДСТВИЙ



15 КАРТ СУНДУКОВ



2 ЖЕТОНА ГОРОДОВ



18 ГОРОДСКИХ
ЖЕТОНОВ



1 ЖЕТОН
ДИРИЖАБЛЯ



1 ЖЕТОН
НАЛОГА



3 НАГРАДНЫХ БОЕВЫХ ЖЕТОНА



ГОРОДСКИЕ СОБЫТИЯ

Карты городских событий можно условно разделить на категории:

- Таверны и переулки
- Рынок и ярмарки
- Стража и порядок
- Турниры и состязания
- Погодные явления
- Закопанные сундуки
- Последствия



Городское событие
и городской жетон ()

ОТКРЫТИЕ КАРТ

Каждый раз, когда герой останавливается на клетке с городом, он должен раскрыть верхнюю карту городских событий и зачитать её эффект. Если же город разрушен, захвачен и т. д., то, согласно условиям сценария или особой карты этого дополнения, карта не раскрывается.

Герой должен сначала применить эффект карты городских событий, и только затем совершить любые другие действия, если на раскрытой карте не сказано обратное. На открытие карты городских событий действие не тратится.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Любая карта городского события должна быть сброшена после применения её эффекта, если на ней не указано иное.

Если карта гласит, что её можно забрать как трофей, то такая карта считается серым трофеем и может быть использована при изучении навыка.

Если эффект некоторых карт противоречит основным правилам, то в этом случае текст карты имеет приоритет.

ГОРОДСКИЕ ЖЕТОНЫ

На некоторых картах городских событий есть указание положить городской жетон на карту городских событий или на клетку игрового поля. В этом случае городской жетон отмечает место (или места), куда герою нужно добраться для выполнения задания или (если этот жетон лежит на карте события) отмечает степень выполнения задания.

Городской жетон может быть подобран только по указанию карты городских событий. Если две разные карты городских событий указывают положить по 1 городскому жетону на одну клетку поля, то на неё кладутся 2 городских жетона. Каждый игрок может взять с этой клетки только один жетон.

СУНДУКИ

Сундуки — это как ценные, так и не очень сокровища, которые герои могут получить при открытии соответствующих карт. Каждый раз, когда герой открывает карту с названием «Закопанный сундук» в колоде городских событий, он должен взять карту сундука.



Сундук (📦)

СУНДУКИ «ПОДАРКИ СУДЬБЫ»

По желанию, если у вас имеется дополнение «Подарки судьбы», вместо карт сундуков из текущего дополнения вы можете брать карты сундуков из этого дополнения. В этом случае на взятие соответствующей карты вместо 1 🍀 тратится 2 🍀.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Последствия — это различные пагубные или благоприятные эффекты, которые герой получает при открытии соответствующих карт. Каждый раз, когда герой открывает карту с названием «Последствия» в колоде городских событий, он должен взять карту последствий.



Последствия (💔)

ВАЖНЫЕ УТОЧНЕНИЯ

- Герой НЕ берёт карту городских событий, остановившись на клетке города «Новая надежда».
- Герой НЕ берёт карту городских событий, остановившись на клетке любого города без рынка.
- Герой НЕ берёт карту городских событий, остановившись на клетке Поселения, Святилища или Крепости.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТАВА КАРТ

Вы можете изменить состав карт дополнения на своё усмотрение, но учтите, что у вас должно остаться не менее 40 карт «события», а также по 10 карт «последствий» и «сундуков».

РАБОТА НАД ДОПОЛНЕНИЯМИ

Разработка: Koboku

Корректурa и отдельные идеи: Огненная Лиса

Вычитка: Вадим Фурс, Евгений Волхов

Разработка «Турнир Короля Тобиаса»:
Christopher Melenberg

Разработка «Приключения»:
Kariotop

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ?

Отыщите ответ или задайте вопрос напрямую в нашей группе ВКонтакте «Runebound Fandom» в разделе «Вопросы и ответы» (FAQ).



vk.cc/cFgg0l