

RUNEBOUND



СЕВЕРНЫЕ ЗЕМЛИ ТЕРРИНОТА
СБОРНИК ПРАВИЛ КОМПЛЕКТА ДОПОЛНЕНИЙ

СЕВЕРНЫЕ ЗЕМЛИ ТЕРРИНОТА

В Северном Терриноте плодородные земли уступают место стылým предгорьям и долгим зимам. Но там же находится Грейхэвен - родина университетов, где обучают лучших мастеров рун и волшебников...

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Северные земли» к базовой игре, перед началом партии выполните следующие шаги:

- Присоедините соответствующую часть расширения к основному игровому полю. Важно, чтобы изображение на расширении совпадало с картинкой на базовом поле.
- Разместите жетоны приключений на новом, увеличенном игровом поле в соответствии с обычными правилами игры.

Добавление расширения игрового поля позволит увеличить трек времени при прохождении сценариев. Данный трек времени содержит в себе 2 деления с символом сюжетного задания и требует большего использования сюжетных карт. В связи с тем, что при прохождении основных сценариев игры карт сюжета может не хватить, игрокам рекомендуется разместить на любом из делений сюжетного задания специальные жетоны трека времени, на свое усмотрение.

СОСТАВ РАСШИРЕНИЯ

1 РАСШИРЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ



2 ЖЕТОНА ТРЕКА ВРЕМЕНИ



13 ЖЕТОНОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



ОБУЧЕНИЕ В ГРЕЙХЭВЕНЕ

Грейхэвен является особым городом, так как он не имеет рынка и в нем нельзя тратить очки действий на торг. Однако при посещении данного города игрок может потратить 1 ⚡ для того чтобы пройти обучение у мастера:

- Возьмите из колоды навыков столько карт, сколько составляет ваш предел руки, и добавьте их себе на руку. Можете освоить 1 из навыков из руки потратив на 1 ⚪ трофей меньше, а затем сбросьте карты навыков до предела руки.

Все остальные города и их рынки работают по обычным правилам.

СОРАТНИКИ И ПРИСПЕШНИКИ

Говорят, трудные времена рождают сильных героев. На долю же Терринота выпало немало невзгод и лишений. И вот, в тавернах и на рыночных площадях все чаще можно встретить таких же авантюристов как и вы: снискавших почтения или же дурной славы среди жителей Терринота.

Каков бы путь вы не избрали себе, теперь в городах вам все чаще будут попадаться герои, готовые прийти вам на помощь, если только вы сможете помочь им завершению их собственного задания и отнесетесь к этому со всей серьезностью..

Но помните, зло не дремлет и вот уже его ряды пополняется новыми приспешниками..

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить мини-дополнение «Соратники и приспешники» в игру, перед началом партии выполните следующие шаги:

- В соответствии с правилами базовой игры определите первого игрока, выберете героев и сформируйте рынки в городах.
- Сформируйте колоду соратников, удалив из нее все карты соратников, использующих боевые жетоны выбранных игроками героев. Затем из полученной колоды выложите по одной карте соратников рядом с рынком каждого из городов, а остальные карты уберите в коробку, они больше не понадобятся в игре.
- Сформируйте колоду приспешников добавив в нее карты приспешников, соответствующих выбранному сценарию, а затем положите сформированную колоду рядом с игровым полем.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

31 КАРТА ПРИСПЕШНИКА



31 КАРТА СОРАТНИКА



Данное мини-дополнение так же использует боевые жетоны героев из базовой игры Runebound.

В левом верхнем углу карты приспешника указан символ сценария, для которого предусмотрено ее применение. Однако, на усмотрение игроков, колода приспешников может быть сформирована из любого состава карт.



Приспешники, на карте которых есть метка-джокер, могут быть использованы в любом из сценариев, (в том числе из дополнений «Сокровища Соулстоуна» и «Терринот в осаде») чтобы сделать игру более сбалансированной.

СОЗДАНИЕ ОТРЯДА

Находясь в городе, на рынке которого присутствует карта соратника, герой может потратить 1 , чтобы создать отряд и пригласить в него нового спутника:

► Если у игрока есть необходимые карты трофеев, соответствующие ценности карты соратника, (указанной в правом верхнем углу его карты) то этот герой временно присоединяется к отряду игрока в качестве спутника.

Трофеи необходимые для найма соратника не сбрасываются, а остаются у игрока.

► Раскройте случайную карту приключения, из колоды приключений, символ которого указан в левом верхнем углу карты соратника. Это - задание вашего спутника.



Вы согласились помочь герою в его приключении и теперь от вашего успеха зависит, станет ли он вашим настоящим товарищем по оружию до конца или же сочтет вас недостойным своей компании и покинет отряд.

При прохождении этого приключения игрок может применять боевой жетон спутника, а так же способности его карты по правилам, указанным в разделе «Соратники».

Однако, если при прохождении задания спутника герой терпит поражение или же игрок решает проходить какое-либо иное приключение, требующего для прохождения траты действий (кроме случайных приключений, например из дополнения «Приключения в городах»), то задание спутника считается проваленным: карта соратника и его задание сбрасывается.

Ваш спутник понимает, что вы не способны помочь в его поисках и оставляет ваш отряд, чтобы завершить свое приключение в одиночку.

Как только задание будет успешно завершено, временный спутник героя становится его постоянным соратником.

Игрок не может иметь более одной карты соратника одновременно!

СОРАТНИКИ

На карте соратника указан боевой жетон одного из героев базовой игры (а так же из фанатского дополнения «Герои Descent»).

Герой, чей жетон был задействован картой соратника, не может быть использован в игре иначе чем соратник, в т.ч. не может быть выбран игроком в качестве игрового персонажа.

Когда герой и его соратник вместе отправляются в приключения, игрок может использовать навык на карте своего соратника так же, как навыки своего героя.

Игрок может применить в бою жетон своего соратника, только при условии, что все раны, полученные в этом раунде боя, сначала получает соратник, а оставшиеся - герой игрока.

Соратник всегда выступает впереди героя, несмотря на риск, получить раны или даже поражение в бою. К счастью, герой может мужественно сражаться и завершить свое приключение, даже если его соратник пал в бою..

Во время отдыха игрок может вылечить раны своего соратника следуя правилам базовой игры. Отдыхая в глуши игрок может распределить лечение ран между героем и соратником по своему усмотрению.

Если количество ран полученных соратником, сравнялось со значением его жизни, а так же если герой потерпел поражение в бою - карта соратника сбрасывается.

Если во время боя игрок решает отступить, то он бросает два походных кубика и может выбрать один из выпавших результатов. Если выпавшие типы местности не совпадают, то карта соратника сбрасывается.

После бегства из боя вы так и не смогли разыскать вашего товарища.. возможно он погиб или затерялся один в этой глуши.. а может он просто вас бросил..

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

При столкновении со злодеем, игрок тянет из колоды приспешников карты до тех пор, пока ценность не сравняется с ценностью его соратника, указанной в правом верхнем углу карты.



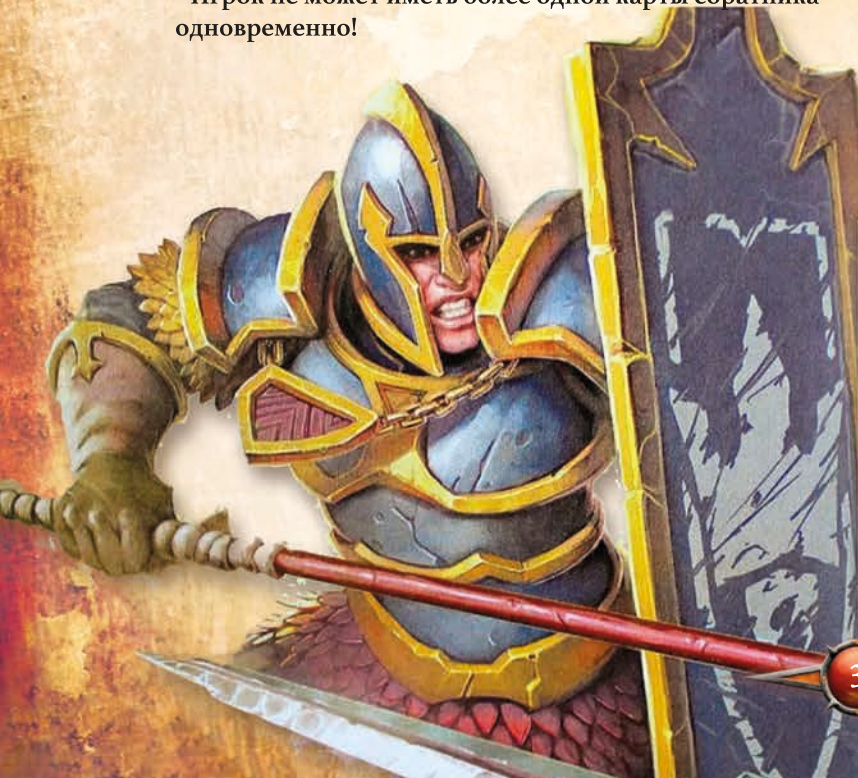
Приспешник является эффективным союзником злодея. Злодей сам решает, как распределять урон в каждом раунде боя. Здоровье злодея не может достигнуть 0, пока в бою находится хотя бы 1 из его приспешников.

СЦЕНАРИЙ «ВОЗВЫШЕНИЕ МАРГАТА» С ДОПОЛНЕНИЕМ «НЕРУШИМЫЕ УЗЫ».

При кооперативном прохождении для каждого героя финальный бой с Маргатом разыгрывается отдельно: соберите отдельный набор карт приспешников для каждого из героев. Способности приспешников действуют только на того героя, против которого они подготовлены.

СЦЕНАРИЙ «РОЙ САРАНЧИ»

Для каждого войска утхуков карты приспешников выкладываются так, как если бы войско было отдельным злодеем.



ТЕРРИНОТ В ОСАДЕ

В Терриноте беспокойные времена. Свободным городам угрожают коррупция и преступность, а Совет баронов, похоже, ничего не предпринимает.

По землям поползли слухи о вновь поднявшем голову Ордену Кровавой стражи, причастного к смерти короля Дакана. Поговаривают, что они проникли в свиту двух Старших королей и даже о том, что они служат Верховному владыке Маргату..

Люди ищут настоящего лидера, героя, способного защитить земли Терринота от надвигающейся угрозы. И теперь с Северных земель забрезжил лучик надежды: доблестный рыцарь, гордый и преданный своему делу, вместе со своими союзниками отправляется на помощь Свободным городам... но благодарность людей вскоре превращается в рабскую преданность.

Что-то зловещее вновь зреет в этих многострадальных землях.

ВСТУПЛЕНИЕ

Сценарий «Терринот в осаде» представляет борьбу игроков и главного антагониста сценария - сэра Эгретсета за сердца и умы жителей Терринота.

Задача игроков: доказать причастность рыцаря в сияющих доспехах к мрачному Ордену Кровавой стражи, первыми предотвращая угрозы нависшие над мирными жителями.

Если игроки замешкаются, то обитатели осажденного поселения рискуют попасть под тлетворное влияние сэра Эгретсета. И когда игроки соберут достаточное количество доказательств - благородный рыцарь явит этому миру свой истинный лик, но не будет ли поздно?

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Терринот в осаде» в игру, перед началом партии выполните следующие шаги:

- Перемешайте сюжетные карты дополнения «Терринот в осаде» и сформируйте из них колоду.
- Возьмите карты дополнения «Соратники и приспешники» и разместите их рядом с игровым полем.
- Подготовьте стопку сюжетных жетонов:



Белая сторона - жетоны слухов. Они будут выкладываться на игровое поле каждый раз, при розыгрыше сюжетных карт. В левом нижнем углу сюжетной карты указана клетка поля, в которую выкладывается жетон слухов.



Черная сторона – жетоны лояльности местных жителей сэру Эгретсету (и Кровавой страже).

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 КАРТА СЦЕНАРИЯ



Двусторонняя

СТЕНДЫ СЭРА ЭГРЕТСЕТА И РЫЦАРЯ КРОВАВОЙ СТРАЖИ



10 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



➤ Перемешайте базовые, не относящиеся к сценариям карты приключений и положите их рядом с игровым полем. По своему желанию вы можете оставить карты из других сценариев, если считаете, что они соответствуют тематике или просто не хотите их убирать.

➤ Сформируйте рынки в городах в соответствии с правилами базовой игры, а затем добавьте по одной карте соратников рядом с рынком каждого из городов. Игроки могут нанимать соратников в соответствии с правилами мини-дополнения «Соратники и приспешники».

➤ Поместите жетон, изображающий сэра Эгретсета, в Замок Дэрион (эта клетка находится на расширении игрового поля «Северные земли»).



Данное дополнение требует обязательного использования компонентов мини-дополнения «Соратники и приспешники» и расширения игрового поля «Северные земли».

ХОД ИГРЫ

В конце каждого раунда первый игрок бросает 5 походных кубиков и, следуя обычным правилам перемещения, передвигает сэра Эгретсета кратчайшим маршрутом к ближайшей приоритетной цели:

- Локации, отмеченные на сюжетных картах
- Дороги и мосты
- Города, поселения и крепости, в которых отсутствуют жетоны лояльности.



Когда жетон времени достигнет деления с символом сюжета, возьмите верхнюю карту из колоды сюжетных карт и положите ее на свободное место с наименьшим номером сверху игрового поля.



Затем поместите 2 жетона слухов на клетку, указанную внизу сюжетной карты.



На карте сюжета будет указан враг и локацию, которую он осаждает.

Спасете ли вы осажденный город или это сделает сэр Эгретсет, чем привлечет к себе еще больше сторонников?

Таким образом, вы определите первую клетку на поле, в которую начинает движение сэр Эгретсет.

➤ Если первым до места назначения доберется игрок, он должен успешно выполнить задание, чтобы забрать оба жетона слухов (белой стороной вверх) из этой локации.

➤ Если же сэр Эгретсет (или Рыцарь Кровавой стражи) прибудет на место раньше, чем кто-либо из игроков выполнит задание, то считается, что сэр Эгретсет и его сторонники немедленно устраняют эту угрозу при входе на клетку. В этом случае замените жетон слухов на этой клетке поля на жетон лояльности (черной стороной вверх), а карту Соратника из этого города разместите рядом с картой сценария.



Сюжетная карта, которая соответствовала этой клетке поля, остается на своем месте наверху игрового поля, но переворачивается рубашкой вверх.

Один из двух жетонов слухов из соответствующей локации перемещается на рубашку этой сюжетной карты.

Оставшийся на локации жетон переворачивается стороной лояльности (черной стороной) вверх.

Некоторые жители заметили нечто странное в доблестном рыцаре и его последователях...

Теперь герой может зайти на эту клетку поля, только потратив действие и 2 ⚔ и «Подкупить стражу» чтобы получить последний оставшийся жетон слухов, лежащий на ней. После чего герой может взаимодействовать с этой клеткой по обычным правилам, до тех пор, пока не покинет её.

Как только герой покинет эту локацию, забрав последний жетон слухов, игрок должен сбросить соответствующую сюжетную карту.

Эта клетка поля, отмеченная оставшимся жетоном лояльности (черной стороной вверх), становится закрытой для героев. Заходить на нее или применять свойства локации до конца игры нельзя!

Дуэль

Герой, находящийся в той же локации, что и сэр Эгретсет, может вызвать его на дуэль. Во время дуэли соратникам не разрешается участвовать в бою.

➤ Если сэр Эгретсет проиграет, то он задерживается: положите его маркер на бок, он не может быть атакован. В конце этого раунда он тратит свою активацию только на то, чтобы вернуть маркер в исходное положение, при этом его здоровье восстанавливается полностью.

➤ Если сэр Эгретсет победит, или герой отступит, то, даже не смотря на то, что он не участвовал в бою, соратник героя может быть потерян (см. Правила отступления соратников).

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Когда будет собрано 10 жетонов слухов выяснится, что сэр Эгретсет является Рыцарем Кровавой стражи. Замените жетон сэра Эгретсета на жетон Рыцаря Кровавой стражи. Теперь игроки могут вступить с главным злодеем в финальную эпическую битву.

Все собранные злодеем карты соратников необходимо равноценно обменять на карты приспешников, в соответствии с правилами дополнения «Соратники и приспешники». Эти приспешники будут состоять в отряде злодея, пока тот не будет побежден.

Кроме того, каждый раз, когда герой вместе со своим соратником вступают в финальную битву, в соответствии с правилами дополнения «Соратники и приспешники», в отряд злодея так же добавляются карты приспешников, равноценные карте соратника. Герой будет сражаться с Рыцарем Кровавой стражи и всеми приспешниками, примкнувших к нему (в т.ч. и к сэру Эгретсету) за время его шествия по землям Терринота. Кроме того, Рыцарь Кровавой стражи будет разыгрывать все соответствующие боевые жетоны врага, в т.ч. жетон опытного врага Владыки Маргата, во время каждого раунда боя!

Если в бой с Рыцарями Кровавой стражи вступает группа игроков, то они по очереди атакуют Рыцаря и его приспешников.

Пример: Игрок 1 вступает в бой с Кровавой стражей: в 1 раунде он наносит раны и получает ответный урон. Начинается 2 раунд и в бой вступает игрок 2: он наносит раны Страже и сам также получает урон. Так продолжается до тех пор, пока герои не отступят, потерпят поражение или победят.

Если во время раунда боя кто-либо из игроков наносит приспешнику Кровавой стражи количество ран, равное его значению жизни, то этот приспешник выбывает из боя для всех игроков до конца сражения.

СОКРОВИЩА СОУЛСТОУНА

Долгие годы правления династии Соулстоунов с использованием Звезд Тимморрана - величайших магических артефактов прошлого, привели земли Терринота к процветанию. Королевство богатело, а казна наполнилась золотыми монетами. Прослышав об этом на земли королевства пришли драконы, ознаменовав пришествие эпохи Третьей Тьмы. Сам владыка Маргат обрушил свою ярость на королевский дворец, погубив королевскую семью, а с ними и тайну местоположения королевской сокровищницы...

Однако, не так давно среди добычи местных искателей приключений обнаружилось давно утраченные золотые монеты с изображением доблестной Элеоноры II Соулстоун и по Терриноту поползли слухи об уцелевшем кладе.

Сумеет ли кто из отважных героев отыскать драгоценный тайник?

ВСТУПЛЕНИЕ

Сценарий «Сокровища Соулстоуна» предлагает игрокам захватывающее приключение, в котором участники должны собирать подсказки, чтобы отыскать спрятанный клад.

Тот, кто первым успешно преодолеет все препятствия и добудет клад, тот и получит заслуженную награду - победу в игре.

КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы добавить дополнение «Сокровища Соулстоуна» в базовую игру, перед началом партии выполните следующие шаги:

- Разделите карты локаций на 3 колоды в соответствии с изображением на рубашках.
- Перемешайте каждую колоду отдельно, возьмите по 1 карте из каждой колоды локаций случайным образом. Разложите эти карты локаций лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- Сформируйте колоду сокровищ из 7 карт сокровищ, выбранных случайным образом, и положите ее рядом с игровым полем. (Для соревновательного режима возьмите 1 случайную карту сокровищ для всех игроков)

Данное дополнение требует обязательного использования расширения игрового поля «Северные земли».

ХОД ИГРЫ

Собранные вместе все 3 карты из разных колод локаций указывают на местонахождение сокровища. Карты из колоды сокровищ указывают на испытания, которые герои должны преодолеть, чтобы вернуть утерянные богатства из сокровищницы Соулстоуна.

Выполняя условия сюжетных карт игроки могут получать жетоны подсказок.



- Жетоны подсказок

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 КАРТА СЦЕНАРИЯ



Двусторонняя

23 КАРТЫ ЛОКАЦИЙ



12 СЮЖЕТНЫХ КАРТ



7 КАРТ СОКРОВИЩ



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Два жетона подсказки можно потратить на то, чтобы перевернуть одну из 3 карт локаций лицом вверх.

Находясь в отряде, герои должны отправиться к месту нахождения сокровища, и каждый игрок в отряде должен вытянуть карту новую сокровища и выполнить одно из заданий, указанных на ней, чтобы найти сокровище и победить!

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Получив подсказку, игрок может потратить ее на то, чтобы посмотреть одну из 3 карт локаций, а затем вернуть ее на место рубашкой вверх. Игрок, открывший эту карту локации, может смотреть ее в любое время до конца партии.

Как только один из игроков вскрывает карту сокровищ, о местоположении тайника становится известно всем игрокам. Герой, который первый успешно пройдет приключение, указанное на карте сокровищ, становится победителем в игре!

КАРТЫ СОКРОВИЩ

На некоторых картах сокровищ указаны боевые жетоны злодеев из базовой игры. При сражении с такими врагами добавьте в из запас указанные жетоны боя.



При прохождении карт, предполагающих провести исследования, вы не можете игнорировать выпавший результат, но можете прилагать усилия, чтобы перебросить кубы.



Под Терриномотом

Под землей находится обширная и разветвленная сеть пещер... Рискнете ли вы отправиться в этот неизведанный лабиринт?

Вступление

Мини-дополнение «Под Терриномотом» добавляет в игру новую колоду приключений с универсальными трофеями, а так же позволяет использовать пещеры гор Терриномота для наиболее быстрого перемещения по игровому полю.

Как играть с дополнением

Чтобы добавить мини-дополнение «Под Терриномотом» в базовую игру, перед началом партии перемешайте колоду приключений в пещерах и выложите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Данное мини-дополнение требует обязательного использования расширения игрового поля «Северные земли».

Ход игры

Находясь на любой клетке локации Вершины Тени, вы можете потратить 2 ➡ для того чтобы положить жетон пещер на клетку, на которой находится герой и открыть новый вход в недра гор Терриномота или же потратить 1 ➡ для того чтобы использовать уже открытый вход.

Путешествия в пещерах возможны только по одиночке (исключение - соратники). Проход через пещеры в команде, а так же взаимодействие с другими героями, выполнившими вход в пещеры на той же клетке невозможны.

Эти пещеры извиваются и ветвятся, а кое где слишком узки, чтобы через них смог пройти целый отряд героев, не потеряв друг друга из виду..



Состав дополнения

33 КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
В ПЕЩЕРАХ



4 ЖЕТОНА ПЕЩЕР



Действия

Находясь в пещерах герои могут выполнять только следующие действия:

- **Исследовать пещеры:** потратьте 1 ➡, чтобы вытянуть и разыграть одну карту приключений в пещерах.
- **Отдых:** следуя правилу отдыха в глуши, бросьте 5 походных кубиков и вылечите 1 рану за каждый результат местности с символом гор ⚡ или ⚡.
- **Выход:** потратьте 1 ➡, чтобы выйти из пещер и разместить своего героя или отряд в глуши любой горной местности на игровом поле. Выход возможен только при условии, что вы как минимум 1 раз ее исследовали. После выхода из пещеры положите на данную клетку жетон пещер и завершите свой ход.

Дополнительные правила

- Если герой побежден, игрок может тратить очки действия только на отдых, в соответствии с правилами базовой игры
- Пока герой находится в пещерах, считается, что он находится в глуши.
- Трофеи пещер универсальны и герои могут использовать их вместо любого другого типа трофеев.
- Когда игрок выходит из пещер, поместите жетон пещеры в глуши горной местности, где они появились. Теперь это новый вход в систему пещер!

Если в запасе не осталось жетонов пещер, то не выкладывайте их.



СТРАНСТВУЮЩИЕ ВРАГИ

Некоторые называют настоящие времена в Терриноте "серыми годами" - это эпоха исследований, приключений и героизма, но также и надвигающихся угроз. Нежить ворочается в своих могилах, демоны терроризируют Пограничные земли, а другие ужасы поднимаются из темных мест, где о них лучше всего было бы забыть...

ВСТУПЛЕНИЕ

Модуль «Странствующие враги» добавляет интерактивность игровому полю, а так же кризисность игровому процессу.

Странствующие враги бродят по полю уничтожая жетоны приключений, а так же нападая на ближайших героев, заставляя игроков более осмотрительно прокладывать свой маршрут.

КАК ИГРАТЬ С МОДУЛЕМ

Данный модуль можно использовать как в базовой игре, так и с официальными и фанатскими дополнениями, однако для его использования предусмотрено применение компонентов дополнения «Сокровища Соустоуна».

Чтобы добавить модуль «Странствующие враги» в игру, перед началом партии выполните следующие шаги:

- Возьмите из запаса  стенов врагов с любыми номерами на них (рекомендуется выбирать номера от большего к меньшему).
- Тяните  карт локаций  и размещайте выбранные стенды врагов, на любые клетки с жетоном приключений в соответствующей части игрового поля, а сам жетон приключений уберите в запас.
- Берите карты  до тех пор, пока не откроете  с атрибутом «Враг». Разместите вытянутые карты в места сюжетных заданий с номерами, соответствующими номерам выбранных врагов сверху игрового поля. Карты врагов не являются сюжетными заданиями и могут делить с сюжетными заданиями одно место.



ХОД ИГРЫ

В конце каждого раунда каждый из странствующих врагов перемещается на 1 клетку поля, а затем выполняет доступное действие, следуя заранее указанным ниже правилам.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В первую очередь враг перемещается на клетку с не побежденным героем или на соседнюю с ним. Если это невозможно, то враг перемещается к ближайшему жетону приключений. В случае равной удаленности клеток враг перемещается в сторону жетона приключений, ближайшего к герою.

ДЕЙСТВИЕ

В первую очередь, странствующий враг атакует всех не побежденных героев находящихся на одной, а так же на соседних с ним клетках в порядке их очередности хода. В случае победы героя, жетон врага сбрасывается, а карта врага становится трофеем героя.

Если враг не может вступить в бой с героем, то он удаляет с игрового поля жетон приключений, находящийся на одной с ним клетке.

Бой

Бой происходит при выполнении врагом действия атаки или же при переходе героя на клетку поля, занятую странствующим врагом.

Вступая на клетку с врагом, герой теряет все оставшиеся очки движения и вступает в бой, не тратя на это действия.

При равенстве инициативы первым всегда ходит странствующий враг.

В случае поражения, герой бросает 1 походный кубик и перемещается на соседнюю клетку поля, согласно полученному результату (перебросьте кубик, если рядом нет местности, соответствующей результату броска). Игрок, потерпевший поражение в бою, может тратить следующее свое действие только на отдых, в соответствии с правилами базовой игры.

Каждый раз, когда герой терпит поражения в битве с врагом в результате приключения:

- Переместите побежденного героя на соседнюю клетку
- Возьмите стенд врага из запаса и выложите карту врага, победившего в этом бою, на ячейку сверху поля, соответствующую номеру этого стенда. Если в запасе не осталось стенов врагов, то сбросьте карту врага и не добавляйте врагов на поле.

ОБНОВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Жетоны приключений, уничтоженные странствующим врагом, возвращаются на игровое поле в обновленном виде и только во время достижения жетоном времени деления обновления жетонов.



РАБОТА НАД ДОПОЛНЕНИЯМИ

Автор расширения поля - "Северные земли Терринота": Piotr (shod) Napieralski .

Авторы идей: Erik (Vooshvazool) Jordheim, Steeve (Steeveleo) Leonard , Jeremy (IArebel), Ulysse (Eldakien) Hertenberger.

Перевод и верстка: Алексей Туровский

Редактура и вычитка: Константин Зайков

Коррекция и отдельные идеи: Владимир Чумаченко

Макеты, шаблоны и неоценимая методологическая помощь: Аркадий (Koboku) Сергеев и группа ВК «Runeboun Fandom»

<https://vk.com/volandeboard>

Volandeboard г.Ростов-на-Дону 2025 год.