

RUNE AGE



RULES OF PLAY



Это новая эпоха. Эпоха, предсказанная в древних пророчествах. Война принесла голод, а знаменья приближающейся бури не оставляют никаких надежд на сохранение мира и процветания. Среди надвигающихся бедствий, четыре расы борются за богатство, влияние и драгоценные драконьи руны. Великий раздор не за горами. Пророчества предвещают многие несчастья. Настало время собрать всю свою мощь и вписать свое имя в книгу легенд Терринота!

Об Игре

Rune Age – это карточная игра, в которой игроки создают свои собственные колоды в течение партии. В игру может играть от 2 до 4 человек. Каждый управляет одной из четырех рас (Люди, Эльфы, Утуки, Нежить), в поисках богатства, завоеваний и драгоценных драконьих рун.

Во время партии, игроки создают свою армию, покупая новые карты и добавляя их в колоду. Игроки используют свои карты, чтобы завоевывать города, уничтожать врагов и, в итоге, победить в игре, выполнив задачу сценария (см. «Победа в Игре» на стр. 14).

Цель Игры

Цели игры меняются в зависимости от сценария, который выбрали игроки. В Rune Age четыре уникальных сценария; в одних нужно уничтожить противников, в других - объединиться с другими расами, чтобы победить общего врага. В книге правил приведены примеры для первого сценария: «Возрождение Повелителей Драконов». Другие сценарии описаны более подробно на стр. 15-16.

Список Компонентов

- Эта книга правил
- 252 Карты
 - 92 фракционные карты (23 на фракцию, 4 фракции)
 - 4 Родных Королевства
 - 12 Крепостей
 - 32 юнитов стоимостью-1
 - 16 юнитов стоимостью-2
 - 16 юнитов стоимостью-3
 - 12 юнитов стоимостью-5
 - 104 карты сценариев
 - 50 нейтральных карт (10 типов – по 5 каждого)
 - 4 карты Заданий
 - 40 карт Событий (10 на сценарий)
 - 6 карт драконьих рун
 - 4 карты Монументов
 - 48 карт Золота (24 – “1”, 14 – “2”, 10 – “3”)
 - 8 карт Городов
- 38 картонных жетонов повреждений
- 1 шестигранный кубик Истощения

Обзор Компонентов

В этом разделе детально описаны все компоненты игры.

Карты родных Королевств

Каждая раса имеет одну карту Домашнего Королевства, которая обозначает столичный город. Если игрок положит 20 жетонов повреждений на свою карту-столицу, он выбывает из игры.



Карты Крепостей

У каждой расы есть три карты Крепости. Они обозначают военные форпосты, обеспечивающие игрока влиянием.



Карты Юнитов

Карты юнитов бывают двух типов: юниты фракции и нейтральные юниты. Юниты фракции уникальны для каждой расы, а нейтральные юниты могут быть получены и использованы любой расой. Каждая раса имеет четыре типа фракционных юнитов, которые различаются по их стоимости в нижнем левом углу карточки (юнит с ценой-1, юнит с



Карты Тактики

Тактические карты представляют собой заклинания, стратегии и маневры, которые дают преимущество в бою или позволяют выполнять особые действия в ход игрока.



Карты Золота

Карты золота бывают трех номиналов: «1», «2», и «3». Они представляют собой валюту, используемую для покупки фракционных юнитов.



Карты Заданий

Цель в каждой партии в Rune Age меняется в зависимости от сценария. Каждый сценарий использует собственную карту цели.



Карты Событий

В каждом сценарии используется колода из десяти карт событий. Эти карты представляют собой уникальные события во время каждого сценария.



Карты Городов

Карты Городов представляют собой великие нейтральные города Терринота. Игроки могут захватывать эти города, чтобы получить их влияние.



Карты Драконьих Рун

Карты Драконьих Рун используются только в сценарии «Рунные Войны». Они дают каждой расе уникальные возможности.



Карты Монументов

Карты Монументов используются только в сценарии «Монумент». Они представляют собой Артефакты Власти каждой расы.



Жетоны Повреждений

Жетоны повреждений бывают номиналом «1» и «5». Они отмечают, как много повреждений было нанесено Домашнему Королевству игрока.



Кубик Истощения

Кубик Истощения используется, чтобы определить сколько юнитов было уничтожено во время боя против определенных карт Событий.



Подготовка к игре

Перед началом игры сделайте следующие приготовления:

- 1. Сортировка карт:** Возьмите карты из коробки и рассортируйте их по типам.
- 2. Выбор сценария:** Выберите какой сценарий хотите играть. Отберите нейтральные карты, обозначенные соответствующей восковой печатью на рубашке карты сценария. Если не можете прийти к согласию в какой сценарий играть, перемешайте все карты заданий вместе и случайно выберите одну, чтобы использовать ее как задание для этой партии. «*Возрождение Повелителей Драконов*» - хороший сценарий для новичков. Верните все неиспользуемые карты сценариев и нейтральные карты в коробку.
- 3. Выбор расы:** Каждый игрок выбирает расу, за которую будет играть. Если игроки не могут прийти к согласию, выберите расу случайно. Верните все неиспользуемых рас в коробку.
- 4. Определение порядка хода:** Самый младший игрок ходит первым, затем ход передается по часовой стрелке.
- 5. Возведение Родного Королевства:** Каждый игрок кладет карту своего родного королевства на стол перед собой.
- 6. Создание Казарм:** Каждый игрок раскладывает свои карты крепостей и фракционных юнитов (в порядке возрастания цены) лицом вверх в своей игровой зоне (см. пример на стр. 5). Сгруппируйте юнитов в стопки в соответствии с их стоимостью. У каждого игрока будет пять стопок в Казармах.

Количество игроков	Стопка Золото "1"	Стопка Золото "2"	Стопка Золото "3"	Карты в нейтральных стопках	Нейтральные города
4 Игрока	24	14	10	5	5
3 Игрока	19	12	8	4	4
2 Игрока	14	10	6	3	3
1 Игрок	9	8	4	2	2

- 7. Заселение Терринота:** Разложите оставшиеся компоненты по нижеописанным правилам. Сверьтесь с таблицей “Варианты раскладки”, чтобы верно подобрать количество карт, основываясь на количестве игроков. Все оставшиеся карты верните в коробку:

Золото: Положите три стопки карт золота в центральную игровую зону (по одной стопке каждого номинала).

Нейтральные карты: Положите нейтральные карты в три стопки лицом вверх в центральную игровую зону, под картами Золота.

Города: Разложите карты городов отдельно (не в стопку) лицом вверх в центральной игровой зоне.

Жетоны повреждений: Рассортируйте жетоны повреждений по номиналу и сложите их стопками около центральной игровой зоны.

Кубик Истощения: Положите кубик истощения около центральной игровой зоны.

- 8. Получение стартовых ресурсов:** Каждый игрок берет пять карт золота номиналом "1" из соответствующей стопки и три карты юнитов стоимостью "1" из Казарм, чтобы создать свою стартовую колоду. Игрок перемешивает эти восемь карт и кладет рубашкой вверх слева от своей карты Родного королевства.
- 9. Набор пяти карт:** Каждый игрок берет 5 карт со своей колоды, чтобы создать себе стартовую руку.
- 10. Подготовка колоды Событий:** Создайте колоду Событий, используя карты с такой же рубашкой, как у карты Задания текущего сценария. Соберите все карты Событий второго Этапа, перемешайте их и положите рубашкой вверх. Затем соберите все карты Событий первого Этапа, перемешайте их и положите рубашкой вверх **сверху** стопки карт Событий второго Этапа. (Более подробно см. стр. 9). Положите готовую колоду Событий **между** первым игроком и игроком справа от него (последним игроком). Это более четко обозначит первого игрока и будет напоминать о том, что перед началом нового раунда необходимо открывать карту Событий.
- 11. Объявление Задания:** Положите карту задания лицом вверх над рядом карт городов. Эта карта остается в игре, чтобы напоминать игрокам о том, что нужно сделать для победы в игре. Затем начинается первый раунд игры.

Пример Подготовки к Игре (четыре Игрока)



Кубик Истощения



Жетоны повреждений

Центральная Игровая Зона



Карта
Задания



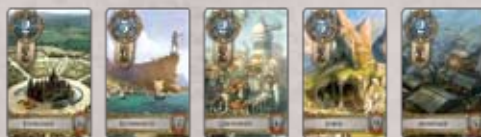
Стопки
карт
Золота



Стопки
Нейтральных
Ккарт



Нейтральные
Города



Первый Игрок



Стопка
Сброса



Колода



Родное
Корольство



Казармы



Колода событий

Карты



Событие



Задание



Город



Крепость



Фракционный Юнит



Нейтральный Юнит



Тактика



Золото

- | | |
|---|--|
| 1. Производимые ресурсы (Сила/Золото/Влияние) | 6. Восковая печать |
| 2. Название | 7. Значок кубика Истощения |
| 3. Защитный бонус | 8. Камни Этапа (1 камень - первый Этап, 2 камня - второй Этап) |
| 4. Тип карты События | 9. Цена (Сила/Золото/Влияние) |
| 5. Способность | |

Ресурсы

В *Rune Age* есть три типа ресурсов: золото, влияние и сила. Значки ресурсов могут располагаться на карте или в нижнем правом углу, или в верхнем левом.

Значок в нижнем правом углу карты - цена этой карты. Значок в верхнем левом углу карты - тип и количество ресурса, который производит эта карта.



Золото: Карты Золота и Наград производят золото, которое игроки тратят, чтобы покупать юниты и крепости. Чтобы произвести золото и потратить его, нужно сыграть карту Золота из руки или повернуть карту Награды (из вертикального в горизонтальное положение).



Влияние: Карты Городов, Крепостей и Наград предоставляют влияние, которое игроки могут тратить на покупку нейтральных карт и карт Золота. Чтобы получить влияние, нужно повернуть производящую его карту.



Сила: Карты юнитов предоставляют силу. В стоимости Крепостей, Городов и некоторых Врагов есть значок силы, который показывает сколько силы необходимо потратить в бою против этой карты.

Важно: Цена карт Крепостей имеет два значка: "4 золота" и "2" силы", что означает, что Крепость можно купить за 4 золота или захватить, потратив 2 силы.

Ход игрока

Игровой процесс в *Rune Age* состоит из раундов. За один раунд каждый игрок совершает по одному ходу, после чего первый игрок открывает карту Событий. Начиная с первого игрока, каждый игрок делает свой ход, выполняя следующие шаги:

1. Развернуть повернутые карты Городов, Крепостей и Наград:

Во время этого шага игрок разворачивает (из горизонтального в вертикальное положение) все Города, Крепости и Награды, которые он контролирует. Теперь эти карты готовы снова производить ресурсы.

2. Совершение действий:

Во время этого шага игрок совершает сколько угодно действий, включая бои, трату золота, влияния и прочие. (см. стр. 7).

- Сброс карт:** Во время этого шага, игрок сбрасывает все оставшиеся на руке карты. Однако, он может оставлять карты на руках, заплатив 1 влияние за каждую карту. Таким образом можно сохранять карты на будущий раунд.
- Набор карт до пяти:** Во время этого шага **каждый игрок** берет карты с верха своей колоды, добывая до пяти карт в руке.

После выполнения этих шагов, следующий (по часовой стрелке) игрок начинает свой ход (с шага 1). После того, как каждый игрок завершил свой ход, наступает фаза Событий (см. стр. 9).

Выполнение действий

Большую часть своего хода игроки выполняют какие-либо действия. Действия могут выполняться **в любом порядке и любое число раз** за ход, если хватает ресурсов. Например, игрок может провести Битву, потратить золото и затем провести еще одну Битву.

В свой ход игрок может выполнять следующие действия :

Действие "Бой"

Игрок выполняет действие Бой, выкладывая карты юнитов из руки в игровую зону. Все юниты, сыгранные в бою, считаются АРМИЕЙ игрока. Все юниты в армии игрока считаются **участвующими в бою**. Существует два типа битв: *битва* и *осада*. В *битве* участвует только один игрок, а в *осаде* - два игрока. Игрок может провести несколько боев во время своего хода, но он может атаковать каждую цель только **один раз за раунд**. Подробнее о битвах и осадах см. "Проведение битвы" на стр. 10 и "Проведение осады" на стр. 12.

Действие "Сыграть карту"

Игрок выполняет действие "Сыграть карту", играя карту из руки или истощая (поворачивая карту в горизонтальное положение) карту в своей игровой зоне со словом **Действие**. После выполнения способности карты, положите ее в стопку сброса игрока. Способности карт юнитов не могут быть использованы во время боя. Если игрок играет юнит со способностью "*Действие*" в бою, то считается только его сила, способность не выполняется.

Действие "Трата Золота"

Игрок выполняет действие "Трата Золота", сбрасывая карты Золота из своей руки в свою стопку сброса. Золото используется для:

- **Покупка юнитов:** Игрок тратит золото, чтобы купить юнитов из своих Казарм. **Купленные юниты кладутся лицом вверх в стопку сброса игрока.**
- **Покупка Крепостей:** Игрок тратит золото, чтобы купить крепости из своих Казарм. Купленные крепости кладутся вертикально (неистощенные) над Родным Королевством игрока.
- **Покупка спец карт (оговоренных сценарием):** Игрок тратит золото, чтобы купить спец карты (например, Монумент) из своих Казарм. Эти специальные локации очень мощны и часто приводят к окончанию партии.

Игрок может купить несколько юнитов с помощью одной карты золота или одного юнита с помощью нескольких карт золота. Однако, начав действие "Трата Золота", сыграв карту золота, игрок должен потратить всю сумму карт/ы золота или потерять ее всю. Он не может "перенести" остаток золота на выполнение своих будущих действий, требующих золота. А Действие "Трата Золота" не может быть прервано другими действиями (т. е. игрок **не может** потратить карту "2 Золота", купить 1 Зомби, затем провести битву и потом купить другого Зомби на оставшееся 1 золото).

Действие "Трата Влияния"

Выполняя действие "Трата Влияния", игрок **истощает** (поворачивает в горизонтальное положение) карты, предоставляющие влияние, такие как Города, Крепости и определенные Награды (см. стр. 9). Помните, Города, Крепости и Награды не разворачиваются **до начала хода игрока**. Влияние используется для:

- **Получение нейтральных карт:** Игрок тратит влияние, чтобы получить нейтральные карты. Эти карты представляют собой нейтральных юнитов, заклинания, события и др. Полученные нейтральные карты кладутся в стопку сброса игрока лицом вверх.
- **Получение крат Золота:** Игрок тратит влияние, чтобы получить карты Золота. Полученные краты Золота кладутся в стопку сброса игрока лицом вверх.

Получить карту Золота можно, истощив несколько Городов, или можно получить несколько карт Золота, истощив один мощный Город. Истощив карту/ы для производства влияния, игрок должен потратить всю сумму полученного влияния или потерять его. Игроки не могут "перенести" остаток влияния на будущие нужды.

Трата Золота

Игрок-Эльф имеет две карты "3 Золота" и одну карту "1 Золото" в руке. В свой ход он выполняет действие "Трата Золота", чтобы купить одного "Наездника на Пегасе" и одну "Грозовую Чародейку". Он кладет все потраченные карты Золота и приобретенные карты юнитов в свою стопку сброса в любом порядке.



Трата Влияния

Игрок-Даганский лорд контролирует две Крепости (по 1 влиянию каждая) и город "Ривервот" (3 влияния). В свой ход он выполняет действие "Трата Влияния", чтобы приобрести карту "3 Золота", цена которой 5 влияния (как указано в нижнем правом углу этой карты). Он истощает обе Крепости и "Ривервот", чтобы показать, что он произвел влияние этими картами. Затем он кладет одну карту "3 Золота" в свою стопку сброса.



Карты Событий и фаза Событий

Карты событий - это глобальные эффекты, которые влияют на всех игроков, или общие враги, угрожающие всем расам. Карты событий делятся на **Этапы**. Карты первого Этапа обычно менее опасны, чем карты второго Этапа. В большинстве сценариев используются карты двух этапов, но в сценарии "Катаклизм" есть карты и третьего этапа.

После того как все игроки сделали ход в текущем раунде, первый игрок берет карту с верха колоды Событий и зачитывает ее вслух. Карты Событий - это или Враг, или Мгновенное Событие. Если выпала карта Врага, положите ее в центральную игровую зону и не убирайте ее из игры пока кто-то не справится с этим врагом. Если выпала карта Мгновенного События, выполните инструкции, указанные в ее тексте, немедленно. Карты событий, влияющие на "каждого игрока", выполняются в порядке игры, начиная с первого игрока.

После того, как инструкция карты События выполнена, все игроки добирают карты на руки из своих колод до 5, и начинается новый игровой раунд. Если колода Событий закончилась, создайте новую колоду Событий, замешав в нее карты Событий второго Этапа из сброса.

Некоторые карты Событий напрямую атакуют Родное Королевство игрока. Подробности см. на стр. 10.

Карты Врагов

Когда из колоды Событий вскрывается карта **Врага**, положите ее около карты Задания. Игроки могут начать битву с врагом в свой ход. Когда Враг побежден, положите его карту в стопку сброса карт Событий, **если на карте не указано иное**. Некоторые способности врагов действуют на игроков постоянно или требуют использования жетонов повреждений. Когда игрок берет карту Врага, он должен прочитать текст карты, чтобы не забыть применить все эффекты в соответствующее время.

Карты Врагов со способностью, которая происходит в "начале фазы Событий" не влияют на тот тот раунд, в котором они были взяты из колоды. Для того, чтобы их эффект вступил в силу, нужно чтобы эта карты была в игре на начало раунда, в котором происходит "начало фазы Событий".

Карты Мгновенного События

Когда вскрывается карта **Мгновенного События** из колоды Событий, немедленно выполните эффект этой карты. Некоторые Мгновенные События накладывают долгосрочный эффект на следующий раунд игры. Как напоминание об этом положите карту около карты Задания до конца раунда. Некоторые Мгновенные События влияют на нескольких игроков. Чтобы выполнить условия такого события, начните выполнять его с первого игрока и продолжайте по часовой стрелке. После выполнения условий карты Мгновенного События положите ее в стопку сброса карт Событий.

Награды

Когда игрок получает карты **Награды** (обычно, это карта из колоды Событий, игрок берет крату и кладет ее около своего Родного Королевства. Награды дают какие-то бонусы игроку, который владеет ими. Если игрок, контролирующий карты Наград, выбывает из игры, эти карты выходят из игры.

На некоторых картах Наград есть значок золота или влияния с цифрой в верхнем левом углу. Эти карты могут производить соответствующее количество золота или влияния. Чтобы произвести ресурс и использовать его, владелец карты должен истощить карту. Истощенная карта (повернутая в горизонтальное положение) показывает, что игрок уже произвел ресурсы с помощью той карты в этом раунде.

Другие карты Наград действуют в соответствии со своим текстом. Эти карты обычно дают какие-то специфические бонусы, связанные с текущим сценарием.

Важно: Некоторые карты Наград могут быть получены не из колоды Судьбы, но вышеуказанные правила распространяются и на них.



Кубик Истощения

На некоторых картах Событий есть маленький значок кубика в левом нижнем углу. За каждый такой значок игрок должен бросить Кубик Истощения после того, как его юниты участвовали в битве. За каждый символ черепа на кубике игрок **должен уничтожить** соответствующее количество своих юнитов, принимающих участие в битве. (Уничтоженные юниты немедленно выходят из боя и не добавляют свою силу к результату сражения; см. стр. 14). Если какая-либо способность юнита препятствует его уничтожению в бою, игрок должен выбрать другой юнит, участвующий в бою, для уничтожения. Если других юнитов, участвующих в бою, нет, значит никого уничтожать не надо.



Проведение битвы

Если игрок начал бой с целью, не контролируемой другим игроком, такой бой считается битвой. Битва осуществляется с целью захвата Крепости или Города, уничтожения карты Врага или защиты от карты мгновенного События, атакующего Родное Королевство игрока. Битва состоит из следующих шагов:

1. **Объявление цели:** Во время этого шага игрок заявляет цель, которую вовлекает в битву (Крепость, Нейтральный Город, Враг или Мгновенное Событие).
2. **Нападение:** Во время этого шага игрок играет карты юнитов или тактические карты **по одной за раз** из своей руки. Если игрок хочет использовать способность карты "*При игре*", он должен **сделать это немедленно** после того, как сыграл эту карту. Использование способностей юнитов **всегда** остается на усмотрение игрока. Некоторые способности юнитов требуют уничтожения или ранения юнита, что часто происходит на этом шаге битвы (см. стр. 14). Игрок может прекратить играть карты когда захочет или когда у него не останется карт юнитов и тактики на руке.
3. **Истощение:** Во время этого шага игрок бросает Кубик Истощения, если целью является карта События со значком кубика истощения в левом нижнем углу. Игрок должен уничтожить количество юнитов, принимающих участие в бою, равное выпавшим значкам черепа. Выбирает юнитов сам игрок. (См. "Кубик Истощения" на стр. 9).
4. **Подсчет:** Во время этого шага применяются все способности "*При подсчете*" принимающих участие в бою юнитов, карт тактики и врагов. Игрок выбирает порядок, в котором эти способности выполняются. Побеждает в битве тот, у кого сумма силы больше (см. ниже). При равенстве силы, армия игрока побеждает в битве.

- **Атака Крепости или Города:**

- *Победила армия:* игрок кладет захваченную карту в зону над своим Родным Королевством.

- *Победила Крепость/Город:* игрок проиграл битву, карта-цель атаки остается на месте и игрок сможет ее атаковать в следующий ход.

- **Атака карты Врага:**

- *Победила армия:* если враг дает Награду, игрок располагает эту карту в своей игровой зоне. Если нет - кладет эту карту в стопку сброса карт Событий.

- *Победил Враг:* карта врага остается в центральной игровой зоне, и игрок сможет атаковать ее в следующий ход.

- **Защита от карт мгновенных Событий:**

- *Победила армия:* Игрок удачно отразил атаку на свое Родное Королевство. (Если это Мгновенное Событие подразумевает нападение на других игроков, положите его перед следующим по часовой стрелке игроком, чтобы он провел битву против этого Мгновенного События).

- *Победило Мгновенное Событие:* Игрок вычитает силу своей армии из силы Мгновенного События, чтобы понять сколько повреждений было нанесено его Родному Королевству. Игрок кладет нужное количество жетонов повреждений на свое Родное Королевство.

5. **Конец боя:** Во время этого шага, все раненые юниты уничтожаются. Верните их в Казармы/ центральную игровую зону (см. стр. 14). Всех выживших юнитов положите в стопку сброса их владельца.

Игрок может начинать несколько битв в свой ход, но каждую цель можно атаковать только **один раз за ход**. Так же игрок ограничен кол-вом карт в руке, если у него нет карт, позволяющих брать карты с колоды, он не пополняет руку до конца хода.



Пример битвы

Игрок-Нежить выполняет действие "Бой", и начинает битву:

1 Он выбирает "Повелителя драконов Калладара", одного из Врагов в центральной игровой зоне, своей целью.

2 Он играет "Зомби" **3** используя его способность "При игре", чтобы найти в стопке сброса "Зомби" и ввести его в бой.

4 Он играет еще одного "Зомби", смотрит свою стопку сброса, но там больше нет "Зомби".

5 Он играет карту "Скелет-лучник", способность которого работает только против юнитов, но не против Врагов.

6 Затем он играет "Рыцаря Тьмы" после чего пасует. Перед подсчетом своей итоговой силы, игрок должен бросить Кубик Истощения (так как значок одного кубика есть в нижнем левом углу карты "Повелителя драконов Калладара"). **7** Результат броска - череп, это означает, что нужно уничтожить один юнит, участвующий в бою. Игрок выбирает "Зомби", возвращает карту в свои Казармы. **8** Наступает шаг "Подсчета", теперь игрок считает окончательный результат силы, который равен десяти – этого достаточно, чтобы победить "Повелителя драконов Калладара".

Игрок получает Награду, кладет ее над своим Родным Королевством, рядом с его Городами и Крепостями. Затем он кладет выживших юнитов в свою стопку сброса.



Проведение осады

Если игрок начал бой с целью, контролируемой другим игроком, такой бой считается осадой. Осада осуществляется с целью захвата города под контролем другого игрока или нанесения повреждений родному королевству другого игрока. Осада состоит из следующих шагов:

1. **Объявление цели:** Во время этого шага игрок заявляет цель, которую вовлекает в осаду (Город под контролем другого игрока или Родное Королевство).

Важно: Крепости не могут быть целью осады.

2. **Нападение:** Во время этого шага оба игрока, вовлеченные в осаду, по очереди играют карты юнитов или тактики (по одной за раз), начиная с атакующего игрока. Когда новый юнит сыгран, игрок объявляет текущую силу своей армии. Если игрок хочет использовать способность карты "*Когда Сыграна*", он должен **сделать это немедленно** после того, как сыграл эту карту. Использование способностей юнитов **всегда** остается на усмотрение игрока. Некоторые способности юнитов требуют уничтожения или ранения юнита, что часто происходит на этом шаге битвы (см. стр. 14).

Игроки по очереди играют карты, до тех пор, пока оба не спасуют, пасовать можно по желанию (даже если еще остались карты на руке) или вынужденно (когда закончились карты на руке). Однажды спасовав, игрок **не может** больше играть карты в этой осаде.

3. **Подсчет:** Во время этого шага применяются все способности "*При подсчете*" принимающих участие в бою юнитов, карт тактики и врагов, после того, как оба игрока спасовали.

(Атакующий игрок выполняет все его способности "*При подсчете*" первым, после чего уже защищающийся выполняет все свои способности "*При подсчете*"). Если целью был Город, добавьте к защитный бонус к силе защищающейся армии. Побеждает в битве тот, у кого сумма силы больше (см. ниже). При равенстве силы, армия защищающегося игрока побеждает в осаде.

- **Осада контролируемого игроком Города:**

– *Победа атакующего:* Атакующий игрок захватывает город. Он располагает его **неистощенным** в своей игровой зоне.

– *Победа защищающегося:* Защищающийся игрок удачно отразил атаку на свой город. Он сохраняет этот город под своим контролем в том состоянии, в котором он и был (истощенный или неистощенный).

- **Осада Родного Королевства:**

– *Победа атакующего:* Защищающийся игрок вычитает силу своей армии из силы армии атакующего, чтобы определить сколько повреждений нанесено его Родному Королевству. Затем он располагает необходимое кол-во жетонов повреждений на своем родном Королевстве.

– *Победа защищающегося:* Защищающийся игрок удачно отразил атаку на его Родное Королевство.

4. **Конец боя:** Во время этого шага, все раненые юниты уничтожаются. Верните их в соответствующие Казармы/центральную игровую зону (см. стр. 14). Всех выживших юнитов положите в стопку сброса их владельца.

Игрок может начинать несколько осад в свой ход, но каждую цель можно атаковать только **один раз за ход**. Так же игрок ограничен кол-вом карт в руке, если у него нет карт, позволяющих брать карты с колоды, он не пополняет руку до конца хода. Помните - игрок не может указывать Крепости целью осады.

Дополнительные правила

Этот раздел содержит все правила, не рассмотренные раньше.

Игровая зона

Игровая зона каждого игрока состоит из нескольких частей, расположенных вокруг его карты Родного Королевства. Колода и стопка сброса располагаются с одной стороны от Родного Королевства, тогда как стопки Казарм располагаются с другой стороны (чтобы избежать случайного перемешивания карт, которые не были приобретены). Когда игрок получает Крепость, Город, или карту Награды, он располагает эти карты над своим Родным Королевством.

Перемешивание колоды игрока

Когда игроку нужно взять карту из колоды, и в ней не осталось карт, игрок берет свою стопку сброса, перемешивает ее и создает колоду, из которой берет необходимые карты.

Доступ к колоде и стопке сброса

Любой игрок может считать карты, оставшиеся в колоде любого игрока. Так же, любой игрок может просматривать стопку сброса любого игрока, при условии, что он не изменит порядок карт в стопке сброса.

Пример Осады

Игрок-Утук атакует Родное Королевство Игрока-Эльфа.

1 Игрок-Утук играет карту "Берсерк" **2** Игрок-Эльф играет карту "Грозная Чародейка".

3 Игрок-Утук играет карту "Разрыватель Плоти" и активирует ее способность, которой ранит "Берсерка", находящегося в игре (поворачивает его), что позволяет игроку взять карту.

4 Игрок-Эльф играет карту "Воин Дарнати" и активирует ее способность, стоимостью 1 влияние, чтобы уничтожить юнит противника. Эльф истощает одну из своих Крепостей и уничтожает раненого "Берсерка", который возвращается в свою стопку.

5 Игрок-Утук играет "Боевой клич". Игрок-Эльф пасует. Так как игрок-эльф спасовал, он не может больше играть карты в этом бою. Игрок-Утук может продолжать играть карты одну за другой.

6 Игрок-Утук играет "Берсерка", затем сразу еще одного "Берсерка". после чего пасует.

7 Оба игрока спасовали, Теперь они применяют способности "При подсчете". Способность карты "Боевой клич" - это способность "При подсчете". Ни один из выживших "Берсерков" не может применить свою способность "При подсчете", потому что они не ранены.

8 Игрок-Эльф кладет два жетона повреждений "1" на карту своего Родного королевства (так как сила его армии меньше силы армии противника на 2). Выжившие юниты отправляются в стопки сброса своих владельцев.



Армия Утуков

1

Армия Эльфов



Армия Утуков



5

Армия Эльфов



Армия утуков



Армия Эльфов

2

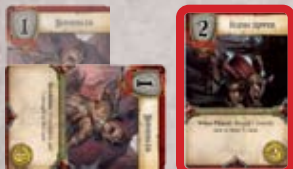


Армия Утуков



6

Армия Эльфов



Армия Утуков



Армия Эльфов

3



Армия Утуков



7

Армия Эльфов

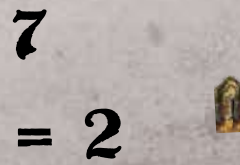


Армия Утуков



Армия Эльфов

4



7

$$7 - 5 = 2$$



Родное Королевство

8

Набор Карт в Руку

В конце ход каждого игрока и Фазы Событий, **все игроки** добирают из колоды в свою руку до 5 карт. С помощью способностей карт, игрок может брать дополнительные карты. Ограничения на количество карт в руке нет.

Тактические карты

Как и нейтральные юниты тактические карты покупаются за влияние. Тактические карты добавляют новые трюки в арсенал вашей армии. Подобно картам юнитов, тактические карты имеют способности, которые срабатывают в определенное время (см. "Способности" на стр. 14).

Уничтожение игрока

Когда на карте Родного Королевства игрока накапливается 20 жетонов повреждений, этот игрок выбывает из игры. Нейтральные карты и карты Золота этого игрока возвращаются на свои места. Любые города, контролируемые этим игроком возвращаются в центральную игровую зону. Любые карты Наград, контролируемые этим игроком, выбывают из игры.

Способности

Способности юнитов и тактических карт играют по желанию игрока и могут быть использованы только **один раз за раунд**. Есть 4 типа способностей: "*При игре*", "*При подсчете*", "*В конце боя*" и "*Действие*".

- **При игре** означает, что эта способность срабатывает в момент, когда карта играет в бою. Некоторые карты требуют, чтобы игрок сбросил карту с руки или заплатил влияние, чтобы активировать способность.
- **При подсчете** означает, что способность срабатывает во время шага Подсчета в бою. Атакующий выполняет все свои способности "*При подсчете*" первым. Защищающийся - вторым.
- **В конце боя** означает, что способность срабатывает во время шага Конец Боя в бою, перед тем, как карты отправятся в стопку сброса или в вернутся Казармы.
- **Действие** означает, что способность срабатывает в шаг Выполнения Действий во время хода игрока. Эти способности **не могут** быть использованы в бою или во время хода другого игрока. Подробнее см. "Действие "Сыграть Карту" на стр. 7.

Способности "*При подсчете*"

Способность "Осадной башни" -

"**При подсчете:** Сбрось 1 карту из руки, чтобы добавить 2 силы этому юниту."

В битве, игрок-Даганский лорд играет 1 "Осадную Башню" с руки. В шаг Подсчета, он может сбросить с руки карту, чтобы получить бонус +2 силы.



Уничтоженные и Раненые Юниты

На некоторых картах есть термины **уничтожить** и **ранить**. Оба игровых термина описываются ниже:

Термин "*уничтожить*" означает, что карта возвращается на свое начальное место: или в Казарму игрока (если это фракционный юнит), или в центральную игровую зону (если это нейтральный юнит). Если юнит уничтожен во время боя, этот юнит **немедленно** выходит из битвы. Владелец этого юнита не добавляет силу уничтоженного к своей итоговой силе. Если Город уничтожен, он возвращается в центральную игровую зону и снова считается нейтральным, пока его кто-нибудь не захватит.

Термин "*ранить*" применяется только во время боя и означает, что карта будет уничтожена **после** боя. Если юнит ранен во время боя, поверни его (в горизонтальное положение). Раненые юниты все еще добавляют свою силу к итоговой силе армии игрока, но они будут уничтожены в шаге Конец Боя. Раненого юнита нельзя ранить еще раз.

Победа в игре

Игрок, побеждает в партии, выполнив победное условие, указанное на карте Задания. (Подробности Сценариев разобраны на стр. 15-16).

1. **Возрождение Повелителей Драконов:** Игрок который победит в битве против карты Задания, победит в партии.
2. **Рунные Войны:** Последний оставшийся в игре участник, побеждает в партии.
3. **Катаклизм:** Если все игроки остались в игре после того, как закончилась колода Событий, каждый участник побеждает в партии.
4. **Монумент:** Игрок, построивший Монумент первым, побеждает в партии.

Сценарии

Этот раздел детально описывает каждый сценарий.

Возрождение Повелителей Драконов

Столетия мира подошли к концу, Повелители Драконов вернулись, чтобы предъявить свои права на Террилот. Каждая раса в тайне надеется, что сможет отразить нападение самостоятельно и заполучить древние реликвии, давно утраченные с первым исчезновением Повелителей Драконов.



Описание сценария: "Возрождение Повелителей Драконов" - сценарий, предназначенный для игроков, любящих разносторонние приключения. По сути, этот сценарий - соревнование в том, кто первый победит главного врага. Присутствует прямое противостояние игроков. Возможно, что никто не сможет одолеть главного врага и все участники проиграют.

Нейтральные карты: "Боевой клич", "Марш-бросок", "Демон".

Условия победы: Карта Задания имеет тип - **Враг**. Игрок, уничтоживший этого врага, победит.

Стратегический совет: В колоде много карт Врагов, так что стоит купить побольше дешевых юнитов, чтобы при отражении атак уничтожать именно их, а не своих дорогих и мощных юнитов.

Соло режим: Игрок может сыграть это сценарий в одиночку. Этот игрок может играть любой расой и должен противостоять колоде Событий. Игрок победит в этом сценарии, если сможет одолеть карту главного Врага перед тем, как его Родное Королевство получит 20 повреждений.

Перед подготовкой колоды Событий, уберите из нее карту "Богатый Урожай". Все остальные правила не меняются.



Рунные Войны

Новое зло зашевелилось в сердце Степей Ру. В туманных землях Вэйгара видны признаки активности мертвецов и подготовки к войне. Время действовать, пока нас не уничтожили. Пока еще не слишком поздно, нанесем удар первыми.



Описание сценария: "Рунные Войны" - сценарий для игроков, которые хотят прямого конфликта и битвы на выживание. Этот сценарий заканчивается, когда в игре останется только один участник. Партии в этом сценарии отличаются одна от другой, так как каждый раз случайные карты драконьих рун, дают игрокам уникальные возможности.

Нейтральные карты: "Призыв Молнии", "Мантукора", "Дракон"

Дополнительные условия при подготовке к игре:

Каждый игрок получает одну случайную карту драконьей руны. Каждая драконья руна дает игроку уникальный бонус или способность, которую он может использовать.

Специальные правила: Когда игрок выбывает из игры, победивший его получает карту драконьей руны, которой владел проигравший.

Когда игрок получает карту драконьей руны (за уничтожение другого игрока или при помощи карты События "Обнаружение Драконьей Руны"), он должен выбрать **одну карту драконьей руны которая будет активна**. Игрок может выбрать свою старую драконью руну или взять новую, только что полученную драконью руну. Он кладет активную драконью руну лицом вверх, а другую драконью руну выводит из игры.

Карты драконьих рун могут быть использованы только **один раз за раунд**.

Истощите (поверните в горизонтальное положение) карту драконьей руны, чтобы использовать ее.

Если игрок уничтожается картой Событий, его карта драконьей руны выводится из игры.

Условия победы: Когда все другие игроки уничтожены, единственный оставшийся в игре участник считается победителем.

Стратегический совет: Если вы хотите большего контроля над количеством карт в своей руке и картами в колодах своих противников, приобретите "Мантукору", чтобы получить такое преимущество.

Катаклизм

Конец мира близок, Пророчества начали сбываться, предвестники последних времен уже тут. Всё живое должно объединиться против бед, грозящих Террилоту.



Описание сценария: "Катаклизм" - сценарий для игроков, которые хотят сражаться вместе против общего врага. Главное - выживание любой ценой. Опасайтесь игроков эгоистичных, алчных и коварных, тех, что готовы предать ради собственной выгоды.

Нейтральные карты: "Грабеж" "Нага" "Демон"

Специальные правила: Когда игрок захватывает город другого игрока, этот город переходит под контроль захватчика истощенным (в горизонтальном положении). В других сценариях колода Событий разделена на два этапа, тогда как в этом она разделена на три Этапа.

Когда колода Событий заканчивается, **не** замешивайте карты второго Этапа, чтобы создать новую колоду Событий.

Условия победы: Игроки побеждают все вместе, если первый игрок должен взять карту Событий, а колода Событий закончилась. Все игроки проигрывают, если любой игрок выбывает из игры.

Стратегический совет: Если у игрока нет карт на руках, чтобы отбиться от атаки Врага, вы можете помочь ему, сыграв карту "Грабеж", тем самым увеличив его шансы отразить атаку.

Оptionальное правило: Игроки, которые хотят чисто кооперативной партии, должны убрать из колоды событийную карту "Brother Against Brother" (3 Этап).

Соло режим: Игрок может сыграть этот сценарий в одиночку. Этот игрок может играть любой расой и должен противостоять колоде Событий.

Перед подготовкой колоды событий уберите карты "The Guardian Obelisk" и "Brother Against Brother".
Остальные правила не меняются

Монумент

Война затягивается и становится очевидно, что ни одна раса не может одержать победу без помощи богов. В то время как расы соревнуются в строительстве символа своей власти, война бушует вокруг них.



Описание сценария: "Монумент" - сценарий для игроков, которые не хотят чтобы игроки выбывали из игры и не хотят нападать друг на друга. Основное взаимодействие игроков в этом сценарии заключается в борьбе за нейтральные города и карты. То есть, этот сценарий - гонка, в которой вы должны набрать больше золота быстрее своих противников.

Нейтральные карты: "Волшебник" "Нага," "Контроль разума".

Дополнительные условия при подготовке к игре: Положи карту "Монумент" каждого игрока в соответствующие Казармы. Игрок может потратить свое действие "Трата Золота", чтобы купить "Монумент". Положи купленный "Монумент" около своего Родного Королевства.

Специальные правила: Игроки не могут атаковать Родные Королевства.

Условия победы: Когда игрок строит "Монумент", он побеждает в партии в конце раунда. Если несколько игроков строят "Монумент" в одном и том же раунде игры, каждый из этих игроков подсчитывает силу всех своих юнитов в своей колоде. Игрок с наибольшей силой побеждает в партии. Если сила игроков равна, эти игроки побеждают вместе

Пояснения: "Mind Control" позволят взять **любые** карты из руки противника, даже фракционные, которые невозможно получить другим способом.

Стратегический совет:

- Если твой противник собирает много карт в руке, используй "Mind Control", чтобы украсть у него Золото!

Если эффекты карт "При подсчете" ломают ваши задумки, приобретите несколько карт "Нага", чтобы помешать эффектам "При подсчете", конечно вражеским а не вашим!

Не забывай о картах Наград, которые приносят золото каждый ход! Золото, предоставляемое этими картами может быть использовано, чтобы купить "Монумент".

Опциональное правило:

Выбор Нейтральных Карт

Карта Задания каждого сценария указывает какие нейтральные карты будут участвовать в сценарии. Однако, чтобы добавить больше разнообразия в сценарии, все игроки могут согласиться заменить любое количество нейтральных карт на другие нейтральные карты с **такой же стоимостью влияния**.

Оглавление

Об Игре.....	2
Цель Игры	2
Обзор компонентов	3
Подготовка к игре	4
Карты	6
Ход Игрока	7
Выполнение Действий	7
Карты Событий и Фаза Событий	9
Проведение Битвы	10
Проведение Осады	12
Игровая Зона	12
Карты Тактики	14
Уничтожение Игрока	14
Способности	14
Уничтоженные и Раненые Юниты	14
Победа в Игре	14
Сценарии	15–16
Опциональное Правило: Выбор Нейтральных Карт.....	17

CREDITS

Перевод: Ksedih (Пивоваров Алексей), Tinker (Жуков Алексей)

Game Design: Corey Konieczka

Producer: Steven Kimball

Editing & Proofreading: David Johnson

Graphic Design: WiL Springer, Dallas Mehlhoff, Brian Schomburg

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Kyle J. Hough, Andrew Navaro, Steven Kimball

Cover Art: Alex Aparin

Interior Art: Ignacio Bazan Lazcano, João Bosco, Jason Caffoe, Chelsea Conlin, Si Dominic, Carolina Eade, Melissa Findley, Tom Garden,, Anna Ignatieva, McLean Kendree, Emil Landgreen, Jorge Maese, David Nash, Andrew Navaro, Nikolay Stoyanov, Santiago Villa, Matt Zeilinger, Ben Zweifel

Additional interior art by the artists of *Runebound Second Edition*. **Production Manager:** Eric Knight

Executive Producer: Michael Hurley **Publisher:** Christian T. Petersen

Playtesters: Joe Ackert, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Jason Beaudoin, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Dan Bokusky Freekjan Brink, Pedar Brown, Ed Browne, Joost Boere, Wilco van de Camp, Scott Clifton, Meric England, Jon Erstad, Tom Forrest, Chandra Foster, Sean Foster, Marieke Franssen, Nate French, Andrew Frick, John Van Geest, John Goodenough, Josh Greenman, Matthew Holmes, Keith Hurley, Michael Hurley, Mark Jenstad, Brett Klooster, Rob Kouba, Emile de Maat, Ramona McCance, Andrew Meredith, Patricia Meredith, Francesco Moggia, Brian Mola, Ben Mueller, Jenny Mueller, Peter Mueller, Rick Nauertz, Jeroen Nederhoff, Gerwin Osnabrugge, Loren Overby, Marijke van der Pal, Sebastiaan van der Pal, Patrick Piening, Lisa Poff, Mark Pollard, Brian Ries, Martijn Riphagen, Adam Sadler, Brady Sadler, Martin van Schaijk, Sander van Schouwenburg, Gerben Seekles, Chris Shibata, Arjan Snippe, Erik Snippe, Sandra Stadman, Damon Stone, Elia Strambini, Remco Swenker, Anton Torres, Tim Uren, Reinier Vens, Vera Visscher, Remco van der Waal, Jason Walden, Brad Webber, Eric Wetterlind, Chris Wilcoxon, Christian Williams, Lynell Williams, Nik Wilson, and Peter Wocken.



© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Rune Age*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER**

Эльфы Латари

Величайший из кланов эльфов, первой расы Меннары.



Эльфы Латари представляются людям загадочной и чуждой расой. Прекрасные и мудрые они избегают проблем окружающего мира, скрываясь в своем великом лесу Аймелин. Эльфы кажутся потусторонними существами, и, если верить легендам, это действительно так: эльфы существа бессмертного мира, изгнанные из небесного царства Эмпиреи.

Хотя факт того, что эльфы пришли из Эмпиреи является предметом споров смертных ученых, бесспорно то, что эльфы награждены практически бесконечной жизнью и врожденным даром к магии. Для эльфов их превосходство - неоспоримый факт: их воины самые искусные, их маги самые могущественные, их города самые великие. Когда зависть смертных рас втягивает эльфов в войну, эльфское возмездие всегда молниеносно и пресекает практически сразу любые претензии. Но когда великая тьма угрожает всей Меннаре, естественно, эльфы не останутся в стороне, они будут защищать этот мир, ставший их вторым домом. За всю историю эльфов, лишь однажды Аймелин был завоеван - Повелителями Драконов.

После того как правление Повелителей Драконов было свергнуто, повелитель Энот стал править Латари из тайного города эльфов Лителине. Владыка Энот - глава могущественнейшего из эльфийских кланов и хранитель Слез Латариана, которые были собраны всеми когда-либо существовавшими кланами эльфов. Эноту помогает править вечно спорящая с ним Мэган Синдевин, волшебница полуэльф - последняя в мире душа, имеющая право владеть Слезой Тени, Инфетаар.

Снова неспокойно у границ леса Аймелин. Владыка Энот, помнящий о правлении Повелителей Драконов и позоре изгнания из Эмпиреи, ведет эльфов на борьбу с любыми проявлениями Инфернаэль. Армии эльфов Латари вновь собираются под знамена. Они будут противостоять грядущей тьме, чтобы хотя бы частично смыть позор своего унижения и, возможно, заслужить право вернуться в небесное царство Эмпиреи.

Даганские лорды

Союз лордов, славящихся своим могуществом и престижем - древняя коалиция, объединенная давними традициями дворянства и главенства закона.



“Террилот” на языке древних королей означает “Земля стали”. Название, которое говорит об образе мышления и об одежде ее обитателей, а так же о богатых залежах железа в горах. Древних королей уже нет, и Террилот больше не является королевством. Теперь власть разделена между Свободными Городами и Даганскими лордами.

Даганские лорды управляют своими землями через Совет Тринадцати, который собирается каждый сезон в цитадели Аркаут. Даганские бароны заседают в Совете, и их мудрость помогает решить многие проблемы людей. Хотя каждый правитель может свободно управлять своей вотчиной, как он считает нужным, Совет, решает вопросы, затрагивающие лордов в целом, решает споры между баронами. В редких случаях, Совет собирается при возникновении неожиданной проблемы или других вопросов, представляющих особое значение, например - сбор и подготовка людей к войне.

Совет Тринадцати был создан во времена Второй Тьмы, когда Король Даган пропал в разгар бедствия. Его судьба остается неизвестной. Он не оставил наследника, и нет четких доказательств его смерти, так что никто из баронов не посмел занять его престол. Таким образом, Совет Даганских лордов, созданный когда-то как временное решение, существует и по сей день.

Люди шепчутся, что король Даган однажды вернется и он будет разгневан, если узнает, что кто-то занял его трон, пока его не было. Суеверия и легенды о Потерянном Короле являются такой же неотъемлемой частью жизни даганцев, как культ Келлоса или Магистраты Общего Права. Тьма собирается снова, некоторые шепчутся, что возвращение Дагана неизбежно... но Совет не будет ждать Потерянного Короля. Даганские лорды идут на войну.

Вейгар Бессмертный

Вейгар Великолепный, Вейгар Завоеватель, Вейгар Предатель, Правитель Зоргас и Повелитель Земли Туманов.



Легенда о Вейгаре Сумерионе навсегда связана с именем его друга и наставника - Тимморана Локандера. Во времена Первой Тьмы в Меннаре, Тимморан объединил расы в борьбе против великого зла, которое сеял Лловар Ротуно и его орды Утуков. Вейгар был генералом армии Тимморана и успешно руководил элитными войсками во многих битвах против Первой Тьмы.

Окрыленный своими победами и вопреки советам Тимморана, Вейгар отправился на штурм крепости Лловара во главе своего огромного войска. Это стало величайшей глупостью в той войне. Армия Вейгара была разбита силами Лловара, а сам Вейгар был брошен в темницу проклятой цитадели, где он пребывал до тех пор, пока его не вызволил Тимморан Локандер.

Раны Вейгара были излечены, но его душа и разум помутились. Была ли это просто ненависть к себе за свои ошибки или это стало последствием пыток Лловара, никто не знает. Но как бы то ни было, после того как Вейгар победил и уничтожил последние войска Лловара, он обратился ко тьме. Умный и харизматичный человек, он смог убедить своих воинов поднять оружие против Тимморана и направиться к Долине Волшебников. Он смог убедить их что Небесная Сфера, созданная Тиммораном, принадлежит ему, Вейгару.

В Ночь Предательства, Вейгар привел свои войска на штурм Долины Волшебников. В ту ночь Тимморан разбил свою Небесную Сферу, и ее осколки - Звезды Тимморана, рассеяны теперь по всему миру.

Душа Вейгара, разъяренного своей неудачей, полностью погрузилась во тьму. Он поклялся черной клятвой, что никогда не будет знать покоя, пока не получит силу Тимморана. Этими словами он обрек себя на бессмертие; все его люди тут же умерли и восстали из мертвых, чтобы вечно служить своему господину так же преданно, как служили они при жизни.

С тех пор, Вейгар плетет свои интриги в своей цитадели Зоргас. Он был тенью многих злодеяний постигших Меннару, даже тех о которых уже стерлась память. Теперь уже, больше миф, чем человек, Вейгар снова ведет свои легионы в бой. Новая тьма наступает, и многовековые планы Вейгара должны принести свои плоды...

Утук Йллан

Безжалостные, дикие, с кровью демонов в жилах. Первая Тьма снова жива!



Столетия назад, великий шаман племен Утуков в землях Лот Кхар погрузился во тьму и стал пешкой Инфернаэль. Его звали Лловар Ротуно, и он погубил свой народ. По его приказам воины-варвары Утуков пили кровь демонов, после чего этот обычай распространился по всем землям Лот Кхар в виде кровавых оргий. Вскоре, племена Лот Кхара исчезли; остались только Утук Йллан. И тогда Лловар направился со своими ордами и союзниками Инфернаэль на юг - это стало началом эпохи Первой Тьмы в Меннаре.

В конечном счете, Первая Тьма была побеждена союзом всех свободных народов Меннары, собранным великим волшебником Тиммораном Локандером. Утук Йллан были разбиты, их выслеживали и в конце концов полностью уничтожили... по крайней мере, так считалось.

На самом деле, некоторые из утуков избежали мечей армии Тимморана и поселились на берегах Кайлор Морбис. Их тела были изуродованы и запятнаны кровью демонов, которая текла в их жилах, и это проклятие или дар передавался из поколения в поколение. Утуки теперь люди и не люди одновременно. Они быстрее и сильнее любого смертного, но их тела изуродованы отростками костей, прорастающих сквозь плоть. Эти наросты - предмет гордости воинов Утуков, это знак силы в их крови.

Утуки вновь возродились в оскверненных демонами пустошах Лот Кхар, которые были когда-то их домом. Их воины охотятся и приручают диких демонов этой земли, и пьют их кровь, следуя древней традиции-договору с Инфернаэль. Шаманы и жрицы раскидывают гадальные кости, чтобы увидеть знаки начала эпохи, когда Утук Йллан возродятся снова и покروют весь миир, словно саранча.

Сейчас утуки собираются в большие отряды и готовы нанести свой удар по цивилизованным странам, чтобы убивать и поработать всех, кого встретят на пути. Разрушение, которое несет их пробуждение часто списывается на разбой орков и бандитов, ибо немногие признают правду: Утук Йллан вернулись, и новая тьма идет с ними.

Памятка

Подготовка

(см. страницы 4–5)

Ход Игрока

1. Разверни истощенные Города, Крепости и Награды.
2. Выполнение Действий:
 - Действие "Трата Золота"
 - Действие "Трата Влияния"
 - Действие "Сыграть Карту"
 - Действие "Бой"
3. Сброс карт (можешь тратить влияние, чтобы оставить карты на руке).
4. Каждый игрок набирает руку до пяти карт.
5. Происходит событие (только после того, как последний игрок завершил свой ход).

Выполнение Действий

1. Действие "Трата Золота"
 - Покупка юнитов
 - Покупка Крепостей
 - Покупка спец. карт (сценарных)
2. Действие "Трата Влияния"
 - Покупка нейтральных карт
 - Покупка карт Золота
 - Сохранение карт в руке
3. Действие Сыграть карту"
4. Действие "Бой"
 - Захват Крепостей/Городов
 - Осада города противника
 - Осада Родного Королевства
 - Атака карты Врага (сценарные карты)

Проведение Битвы

1. Выбор цели
2. Нападение (играй краты юнитов и/или тактики)
3. Истощение (если есть значок Истощения на карте Враг)
4. Подсчет
5. Конец боя

Проведение Осады

1. Выбор цели
2. Нападение (играйте по очереди карты юнитов и/или тактики).
3. Подсчет
4. Конец боя

