

Рунный край.

Правила игры.

Цель игры.

Целью игры служит выполнение заданий. В наборе “Возрождение Повелителей Драконов” главным заданием является сбор трех драконьих рун или убийство Высшего Лорда Маргафа. Игрок, который первым выполнит одно из заданий, становится победителем. Помните, что руны являются обычными предметами и их могут отнять у вас другие игроки.

Подготовка к игре.

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Разместите на игровом поле все маркеры приключений лицевой стороной вверх. Располагайте маркеры определенного цвета на соответствующем гексе (зеленые маркеры на зеленых местах, желтые на желтых и т.д.).
3. Разместите маркеры незавершенных заданий на соответствующих местах игрового поля, на его краю (маркер с числом 1 на поле с таким же числом и т.д.).
4. Смешайте карты артефактов и наемников в одну колоду Рынка. Положите колоду Рынка на соответствующее место на игровом поле. Возьмите сверху колоды по одной карте для каждого города (за исключением Тамалира) и поместите карты картинкой вверх на рыночных местах игрового поля. Таким образом, каждый город, за исключением Тамалира, начинает игру с одним предметом на своем рынке.
5. Возьмите карты заданий, разделите их на четыре колоды (зеленую, желтую, синюю и красную), перемешайте каждую колоду и положите ее на соответствующее место на игровом поле.
6. Дайте каждому игроку по 3 золотых монеты. Остальные деньги положите рядом с игровым полем, сформировав банк. Если игрок получает в течение игры деньги, он берет их из банка. Если игрок тратит золото, он кладет его в банк.
7. Расположите маркеры ранений, усталости и маркеры опыта рядом с банком.
8. Каждый игрок случайным образом выбирает персонажа, вытянув одну из 12 карт. Игрок забирает себе карту и фигурку. Неиспользованные герои в игре не участвуют.
9. Броском кубика выбирается первый игрок.

Теперь вы готовы к игре.

Основы игры.

Выполнение тестов и бросков в битвах.

Механика игры основана на броске кубика. Каждый раз, когда выполняется бросок на проверку умения, на атаку или защиту или иной бросок, игрок должен сделать следующее:

1. Совершить бросок кубика 1D20.
2. Добавить модификаторы.
3. Сравнить результат с числом необходимым для успешного броска. Если результат равен числу или превосходит его, то бросок удачен. Если результат меньше необходимого числа, игрок провалил бросок.

Получение маркеров ранений и усталости.

Если игра говорит о том, что игрок получает один пункт ранения или более, то участник игры должен взять соответствующее количество маркеров ранения из банка и

поместить их на карту героя. Если герой получает пункты ранения равные его жизненным очкам, то он временно выбывает из игры.

Если игра говорит о том, что игрок получает один пункт усталости или более, то участник игры должен взять соответствующее количество маркеров усталости из банка и поместить их на карту героя. Если игрок должен взять маркеры усталости и общее количество маркеров превосходит выносливость героя, то все излишки немедленно конвертируются в ранения.

При сбросе маркеров усталости и ранения, положите их обратно в банк.

Активирование карт.

Многие карты должны быть активированы для использования. При активации карты переверните ее картинкой вниз. Раз, будучи активированной, карта не может быть использована повторно пока она не будет перевернута картинкой вверх в фазу пополнения.

Текст карт.

Текст многих карт может противоречить правилам игры или менять их. В этом случае текст карт считается правильным, просто игнорируйте правила игры.

Последовательность ходов.

Игра состоит из последовательности ходов. Каждый игрок получает право хода. Завершив ход, игрок передает право хода следующему игроку, сидящему от него слева. Право хода передается по часовой стрелке до конца игры.

Каждый ход делится на 5 фаз. Во время хода игрок выполняет фазы в следующей последовательности:

- 1. Фаза пополнения.**
- 2. Фаза движения.**
- 3. Фаза выполнения заданий.**
- 4. Фаза торговли.**
- 5. Распределение опыта. Конец хода.**

Фаза пополнения.

Переверните картинкой вверх все ваши активированные карты. Теперь вы можете использовать их снова. Если вы не имеете активированных карт, вы можете пропустить данную фазу.

Фаза движения.

Во время данной фазы игрок может передвинуть своего героя по карте. Фишка на карте представляет самого героя и всех наемников, идущих вместе с ним. Все герои начинают игру в городе Тамалире. В свой первый ход, каждый участник игры берет фигурку своего героя, и ставит ее на соответствующий гекс игрового поля.

Куда может переместиться герой, определяют кубики передвижения. Количество кубиков, которое игрок бросает для перемещения своего героя, определяет тип местности, на которой находится он в начале своего передвижения.

Город	5 кубиков
Другой тип местности	4 кубика

На каждой стороне кубика передвижения изображено два или более символов. Каждый символ обозначает один из 7 типов местности:



После броска кубиков, каждый символ на выпавшей стороне кубика обозначает один гекс с соответствующим типом местности, на который может зайти герой. Каждая сторона кубика содержит более одного символа. При перемещении игрок может использовать **только один** желаемый символ на кубике для перемещения.

Игрок имеет право не использовать все кубики для перемещения героя. Все неиспользованные символы не переносятся на следующий ход, а немедленно удаляются.

Игрок может использовать любой символ местности, чтобы войти в город.

Задания и другие герои не мешают вашему перемещению по карте.

Перед броском кубиков передвижения, игрок может пожелать отдохнуть. Игрок решает, сколько кубиков передвижения он не будет бросать в данный ход. За каждый не брошенный кубик игрок немедленно (перед броском) удаляет у героя **или** одного наемника один маркер усталости. Игрок может пожелать не бросать кубики вообще.

Перед броском кубиков перемещения, игрок может пожелать не бросать кубики вообще, а просто переместить героя на один гекс. Игрок не может совершать данного действия, если он решил отдыхать в этот ход.

Если герой завершил передвижение в гексе, где нет заданий или городов, то игрок пропускает следующие две фазы и переходит к концу хода.

Фаза заданий.

Если герой завершил передвижение в гексе, где есть задание, то игрок может пожелать выполнить его. Игрок имеет право не выполнять задание.

Если участник игры решился на выполнение задания, то он берет из колоды заданий соответствующего цвета одну карту и немедленно показывает ее содержание всем игрокам. Далее игрок пытается выполнить задание (выиграть сражение или успешно пройти тест на умение).

Сражение.

В игре три типа бросков сражения: дистанционная атака, рукопашная схватка и магическая атака. Тип броска говорит о том, какой атрибут героя вы должны добавить к броску кубика, и какой атрибут противника служит необходимым для успешного броска числом.

Тип броска	Атрибут	Необходимое число
дистанционная атака	ум	ум врага
рукопашная схватка	сила	сила врага
магическая атака	дух	дух врага

Для атаки бросьте кубик, добавьте к результату соответствующий атрибут и сравните сумму с необходимым числом. Если сумма равна необходимому числу или превосходит его, то атака успешна, если нет, то атака провалилась.

Тест на умение.

Тест записан в следующем формате:

Тест [атрибут] [умение] (необходимое число для успешного теста).

Для совершения теста бросьте кубик, добавьте к результату соответствующий атрибут и сравните сумму с необходимым числом. Если сумма равна необходимому числу или превосходит его, то тест завершился успехом, если нет, то тест провалился.

Если ваш герой обладает соответствующим умением, то игрок может пожелать использовать его, но получить при этом маркеры усталости. За каждый взятый маркер усталости, игрок каждый раз получает модификатор, указанный на карте героя.

Наемники не обладают умениями и не могут проходить тест.

Модификаторы.

Многие карты добавляют бонусы и штрафы к броску кубика. Применяйте все модификаторы до броска, если на карте не указаны иные правила.

Карты заданий.

В игре три типа карт заданий: события, столкновения и вызов на бой.

Вызов.

Большинство карт в колоде заданий, это вызов. Среди карт вызова наибольшее число составляют вызов на бой.

При открытии такого задания выполните текст карты *“перед сражением”* прежде чем начать битву. Текст карты выполняется немедленно, даже если вы решили использовать одноименные свойства артефактов, которыми обладаете. После выполнения текста карты задания, игрок может выполнять свойства *“перед сражением”* предметов, которыми он обладает. Каждое такое свойство может использоваться лишь раз за ход, если обратное не указано на карте артефакта.

Само сражение состоит из раундов, а раунды в свою очередь состоят из фаз. Фазы выполняются в следующей последовательности:

1. Избегание сражения. Игрок может попытаться уйти от выполнения задания.
2. Фаза дистанционной атаки. Игрок может либо выполнить дистанционную атаку, либо попытаться защититься.
3. Фаза рукопашной схватки. Игрок может либо выполнить рукопашную атаку, либо попытаться защититься.
4. Фаза магической атаки. Игрок может либо выполнить магическую атаку, либо попытаться защититься.

Во время 2, 3 и 4 фазы игрок должен либо атаковать, либо пытаться защититься. Герой и каждый наемник могут пытаться атаковать лишь раз за раунд. Герой может пытаться защититься любое число раз за раунд. Наемники не могут пытаться защититься. Атаки и защита протекают одинаковым образом. Разница состоит лишь в том, что при атаке герой может нанести ранение врагу, а при защите нет.

Фаза избегания сражения.

Во время данной фазы игрок может провести тест на отступление из битвы, если он не желает ее продолжать. Для теста на отступление бросьте кубик и добавьте к результату броска атрибут ума. Если сумма оказалась меньше атрибута ума противника, то тест считается проваленным, герой получает 1 пункт ранения и может попробовать тест еще раз, либо выбрать продолжение сражения.

Если тест прошел успешно, то игрок получает право отвести героя на один гекс назад (туда, откуда он пришел). Возьмите карту задания и расположите ее на треке незавершенных заданий. Маркер незавершенного задания с соответствующим номером

положите на игровое поле, на тот гекс, где только что был герой. На этом ход игрока заканчивается.

Если все места на треке незавершенных заданий заполнены, то тогда поместите самое старое задание (открытое самым первым) вниз соответствующей колоды заданий и положите на свободное место новое задание. Переместите маркер незавершенного задания на новую локацию.

Фаза дистанционной атаки.

Если вы атакуете. Выберите героя или одного из наемников для атаки. Совершите бросок на дистанционную атаку для атакующего персонажа. Если бросок успешен, то противник получает количество пунктов ранений равное силе дистанционной атаки персонажа. Если бросок неудачен, то атакующий персонаж получает количество пунктов ранений равное силе дистанционной атаки противника.

Если вы защищаетесь. Герой должен защищаться. Совершите бросок на дистанционную атаку для героя. Если бросок успешен, то ничего не происходит. Если бросок неудачен, то герой получает количество пунктов ранений равное силе дистанционной атаки противника (если сила дистанционной атаки противника 0, вы не обязаны кидать кубик).

На этом фаза дистанционной атаки заканчивается. Если вы не победили противника и герой не выбит из игры, то переходите к следующей фазе.

Фаза рукопашной атаки.

Если вы атакуете. Выберите героя или одного из наемников для атаки. Совершите бросок на рукопашную атаку для атакующего персонажа. Если бросок успешен, то противник получает количество пунктов ранений равное силе рукопашной атаки персонажа. Если бросок неудачен, то атакующий персонаж получает количество пунктов ранений равное силе рукопашной атаки противника.

Если вы защищаетесь. Герой должен защищаться. Совершите бросок на рукопашную атаку для героя. Если бросок успешен, то ничего не происходит. Если бросок неудачен, то герой получает количество пунктов ранений равное силе рукопашной атаки противника (если сила дистанционной атаки противника 0, вы не обязаны кидать кубик).

На этом фаза рукопашной атаки заканчивается. Если вы не победили противника и герой не выбит из игры, то переходите к следующей фазе.

Фаза магической атаки.

Если вы атакуете. Выберите героя или одного из наемников для атаки. Совершите бросок на магическую атаку для атакующего персонажа. Если бросок успешен, то противник получает количество пунктов ранений равное силе магической атаки персонажа. Если бросок неудачен, то атакующий персонаж получает количество пунктов ранений равное силе магической атаки противника.

Если вы защищаетесь. Герой должен защищаться. Совершите бросок на магическую атаку для героя. Если бросок успешен, то ничего не происходит. Если бросок неудачен, то герой получает количество пунктов ранений равное силе магической атаки противника (если сила дистанционной атаки противника 0, вы не обязаны кидать кубик).

На этом фаза рукопашной атаки заканчивается. Если вы не победили противника и герой не выбит из игры, то переходите вновь к фазе избегания сражения.

Если цель задания получила количество пунктов ранения равное его жизни или превосходящее ее, то противник считается немедленно уничтоженным. Игрок получает награду, указанную на карте (обычно это золото, но иногда в качестве награды достается сама карта задания, как артефакт или наемник). После выполнения задания игрок так же забирает себе маркер приключения с данной локации и кладет перед собой, передней

стороной вниз, для того чтобы увидеть заработанные им очки опыта. Данные очки игрок может потратить в конце своего хода для покупки маркеров опыта. После получения всех необходимых наград выполненное задание покидает игру.

Если наемник получает количество ранений равное его жизни, он немедленно считается убитым. Уберите с карты наемника все маркеры, а саму карту поместите вниз колоды Рынка.

Если герой получает количество ранений равное его жизни, он немедленно считается временно вышедшим из игры. Игрок немедленно должен поместить героя в ближайший город (если таковых несколько, то город выбирает сам игрок), отдать в банк половину золота (округлить в меньшую сторону) и сбросить свои все неиспользованные маркеры приключений. Невыполненное задание помещается в одноименный трек. Ход игрока на этом заканчивается.

Некоторые задания можно провалить без отступления или временного выхода героя из игры. В данном случае поместите его на трек незаконченных заданий. Не перемещайте героя. В следующий ход он имеет право опять попробовать выполнить задание.

Событие.

Карты событий влияют глобально, на всю карту и могут продолжительное время оставаться в игре. Каждая карта имеет числовое значение от 1 до 3. Число означает, останется ли карта в игре или будет сброшена.

Как только игрок вытащил карту события, он должен взглянуть на бокс событий. Если бокс не содержит карт, положите данную карту туда. Эффект от карты немедленно вступает в силу и будет действовать пока ее не заменит другая карта. Если бокс содержит карту, сравните числа на картах. Если число на вытащенной карте превосходит число на карте, которая находится в игре, то немедленно положите вытащенную карту наверх бокса. Эффект от новой карты немедленно вступает в силу. Если число на вытащенной карте менее или равно числу на карте, которая находится в игре, то немедленно скиньте новую карту без всяких эффектов.

После того как карта события вступила в силу или была снесена, игрок берет новую карту задания.

Столкновение.

Карта столкновения обычно требует проверки на то или иное умение, но иногда требует схватки. Если игрок вытащил карту столкновения, то он должен выполнять столкновение так же, как и карту вызова. После завершения столкновения игрок либо забирает карту себе, либо карта покидает игру (см. текст карты).

После завершения столкновения игрок должен тянуть новую карту приключения.

Незавершенные задания.

Если герой остановился в гексе, который содержит маркер незавершенного задания, то игрок должен посмотреть на соответствующий трек и решить хочет ли он выполнять данное задание. Если игрок решил выполнить задание, он не берет задание с колоды, а должен выполнить задание с соответствующего места трека незавершенных заданий.

Атака других героев.

Если игрок завершил перемещение в гексе, в котором находится другой герой, игрок может пожелать напасть на оппонента. Схватка происходит по обычным правилам выполнения карты задания Вызов, но со следующими исключениями:

Первым защищающийся игрок может использовать карты со свойством *перед сражением*. После этого атакующий игрок может использовать карты с тем же свойством.

Защищающийся игрок не может пытаться убежать из сражения.

В каждой фазе сначала защищающийся игрок бросает кубик и добавляет к броску соответствующий атрибут для определения необходимого для успешной атаки числа. Далее атакующий игрок совершает стандартную атаку.

Если один из героев оказывается временно выбитым из игры, то его противник имеет право забрать у него себе одну карту артефакта или наемника по своему выбору. Выбитый игрок теряет золото и маркеры приключений стандартным образом и помещается в ближайший город.

В конце каждого раунда защищающийся герой становится атакующим, а атакующий защищающимся героем.

После завершения схватки между героями, ход атакующего игрока немедленно заканчивается.

Фаза торговли.

Если к началу данной фазы игрок находится в городе, он может выполнить ее. Если игрок не находится в населенном пункте, он должен пропустить фазу торговли.

Каждый город имеет бокс рынка, обозначенный соответствующим гербом. Бокс показывает, какие артефакты продаются на рынке и какие наемники готовы к вам примкнуть в этом городе.

В самом начале фазы игрок должен взять одну карту с колоды Рынка и поместить ее картинкой вверх в бокс того города, где он находится в данный момент. Далее игрок может совершить любое количество следующих действий в любой последовательности:

Покупка. Возьмите карту артефакта из бокса рынка и заплатите за нее указанную цену в банк. Игрок не может покупать вещи, если у него не хватает денег. Помните, что есть ограничение на количество артефактов, находящихся у героя.

Наем. Возьмите карту наемника из бокса рынка и заплатите за нее указанную цену в банк. Игрок не может производить наем, если у него не хватает денег. Помните, что есть ограничение на количество наемников, находящихся в отряде героя.

Продажа. Выберите предмет, которым вы обладаете и который хотите продать. Добавьте его в бокс рынка данного города и возьмите половину его стоимости из банка (округляется в большую сторону).

Лечение. За 1 монету вы можете снять все маркеры ранений с героя или одного наемника. За каждого персонажа, которого вы хотите вылечить, вы должны заплатить 1 монету.

Ограничения.

Герой не может держать при себе более чем две карты оружия и одну карту доспехов. Если игрок хочет купить артефакт, и он нарушит данное правило, то до покупки участник игры должен продать находящийся у него артефакт. Если излишек артефактов появляется в результате других действий (не покупка), то игрок должен немедленно скинуть либо новый артефакт, либо имеющуюся у него в наличии вещь. Скинутая карта помещается вниз колоды Рынка.

Герой не может иметь в команде более двух наемников. При образовании третьего наемника в вашем отряде, вы немедленно должны удалить лишнего персонажа из своей команды.

Опыт.

В конце своего хода игрок может пожелать использовать маркеры приключений для покупки маркеров опыта, которые поднимут его атрибуты.

Числа, указанные на обратной стороне маркеров приключений, обозначают количество опыта, заработанное героем. В зависимости от количества игроков, вы должны

потратить следующее количество опыта для приобретения маркеров улучшения атрибутов:

кол. игроков	количество потраченного опыта
2	6
3-4	5
5	4
6	3

Потраченные маркеры приключений кладутся в банк. Если игроку нужно сделать обмен маркеров, он в праве совершить данное действие. Если в банке нет маркеров для обмена, то запишите остаток на листок бумаги.

Маркеры опыта.

Маркеры опыта двухсторонние. Они имеют изображения атрибута и числа +1 и +2 на одних маркерах, +3 и +4 на других маркерах. При трате опыта герой получает прибавку +1 к одному из атрибутов по желанию игрока. Возьмите соответствующий маркер опыта и положите рядом с картой героя. Если вы уже имеете маркер +1 и вновь повышаете атрибут героя, то просто переверните маркер. При смене значения +2 на +3 возьмите другой маркер, при смене на +4 вновь переверните его.

Игрок может повышать сразу несколько атрибутов героя. Нет ограничения на количество маркеров опыта в наличие у игрока. Игрок всегда в конце своего хода может тратить очки приключении, даже если в данный момент он не находится в городе.

Конец хода.

На этом ход игрока заканчивается, и право на действия передается следующему игроку, сидящему от данного игрока слева.

Рунный край. Усложненные правила.

Роковой трек.

В начале игры возьмите одну верхнюю карту из зеленой колоды приключений и положите ее, не смотря значение карты, рядом с краем игрового поля, напротив торговой зоны города Тамалира.

Во время игры, каждый раз, когда карта приключений покидает игру, не кладите ее в стопку вышедших из игры карт, а поместите ее картинкой вниз на роковой трек, рядом со следующей торговой зоной. Так первая вышедшая из игры карта кладется напротив торговой зоны Речного Дозора, а следующая напротив зоны Даунсмюра и т.д. Помните, что карта приключений кладется на Роковой трек не только после завершения задания, а так же после выяснения исхода встречи, выпадения события, и даже после того, как игрок использовал карту, которую нес с собой.

После того, как на треке накопилось определенное количество карт, на него кладется маркер. Число карт зависит от количества игроков

количество игроков	количество карт
2	4
3	6
4-5	8

Для добавления маркера к Роковому треку поступите следующим образом:

1. Возьмите последнюю карту, помещенную на трек, и положите ее в начальную позицию, около города Тамалира.
2. Удалите остальные карты с трека, теперь они окончательно покидают игру.
3. Положите маркер ранения на первое свободное геральдическое изображение на Роковом треке, отсчитывая их с начала трека.

Когда маркер закрывает последнее геральдическое изображение, обычная игра заканчивается и настает время для финальной битвы.

Финальная битва.

Маргаф, Повелитель драконов, вновь восстал из мертвых и намерен сокрушить всех своих врагов, начиная с героев игры. Для приготовления к финальной битве совершите следующие действия:

1. Удалите из красной колоды приключений все карты встреч и событий.
2. Если на Роковом треке находятся красные карты, верните их в колоду.
3. Перемешайте колоду.
4. Определите уровень героев. Уровень героя равен общему количеству бонусов, полученных к основным атрибутам персонажа. Герой с наивысшем уровнем первым вступает в финальную схватку. Если он проигрывает сражение, то в битву вступит следующий герой, имеющий наивысший уровень из всех оставшихся в игре персонажей. В случае равенства уровней, первым в битву вступает герой, обладающий наибольшим количеством золота.

Игрок, вступивший в финальную битву, вытаскивает из красной колоды одну карту и немедленно открывает ее. Трактуйте карту как обычный вызов на бой за одним лишь исключением, из данного сражения нельзя убежать. В финальном сражении нет фазы пополнения и фазы перемещения. Любые свойства предметов и наемников, гласящие “до перемещения” или “после перемещения” не могут быть использованы в финальном сражении.

Если игрок вытащил карту Лорда Маргафа, и в сражении герой одолел врага, то игра немедленно заканчивается победой игрока.

Если игрок вытащил иную карту, и в сражении герой одолел врага, то он забирает карту себе. Если у героя при себе оказалось три красных карты, то игра немедленно заканчивается победой игрока. Если карт менее трех, то игрок берет следующую карту. Так продолжается до тех пор, пока игрок либо не выиграет игру, либо не будет уничтожен.

Если игрок проигрывает сражение, то он считается убитым. Он покидает игру. Возьмите красную карту и вновь смешайте ее с основной колодой. Право на финальную схватку передается следующему игроку.

Если все игроки проиграли финальное сражение, то среди них победителем считается тот участник игры, который имеет при себе наибольшее количество красных карт. В случае равенства победа присуждается герою с наибольшим уровнем. Если уровень героев вновь не определяет победителей, то победа присуждается тому из них, кто обладает наибольшей суммой золота.

Перемещающаяся опасность.

Если герой закончил перемещение в гексе, не содержащем города, события или иного героя, то игрок должен бросить два кубика перемещения. Кубики бросаются только после завершения действия всех предметов и наемников со свойством “после хода”.

Если на выпавших кубиках присутствует хотя бы один символ местности, где остановился герой, то ничего не происходит. В ином случае герой встретился с перемещающимся событием. Теперь игрок должен определить цвет события. Для этого игрок вновь кидает два кубика перемещения. Теперь он должен подсчитать общее количество всех выпавших символов местности. Теперь посмотрите на Роковой трек. Начиная с его начала, отсчитывайте сумму символов, двигаясь по треку вперед. Цвет карты, на которой остановился отсчет, указывает тип события, с которым встретился игрок. Он должен вытащить карту из соответствующей колоды. Если сумма символов на кубиках превосходит число карт на треке, то после достижения конца трека начинайте отсчет с его начала.

С вытаскиваемой картой поступайте стандартным образом, за исключением следующих ситуаций:

Если вы вытащили событие или встречу, то выполните текст карты. Далее вы не должны брать из колоды событий еще одну карту.

Игроку запрещено использовать любые свойства предметом или наемников со значением “до битвы”. Надпись на карте события “до битвы” так же не принимается во внимание.

В сражении отменяется фаза попытки избежать сражения.

Если игрок победил врага, он не получает какой-либо награды, указанной на карте события.

Однако игрок получает соответствующий маркер приключения. Маркер берется из банка, а не с доски (при необходимости сделайте обмен маркеров). Если в банке нет доступных маркеров приключений, то игрок не получает опыта за сражение.

В случае проигрыша битвы карта приключения не кладется в стек незавершенных событий, а перемещается непосредственно на Роковой трек.

Первый ход.

Количество кубиков перемещения, которое игрок бросает в свой первый ход зависит от количества игроков и от порядка очередности ходов.

Кол. игроков	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок	4-й игрок и далее
2	4	5	5	5
3	3	4	5	5
4+	2	3	4	5

Получение ранений.

Для того, что бы герой был временно выведен из игры, он должен получить количество пунктов ранений **превосходящее** количество жизненных сил персонажа. Аналогично враги и наемники должны получить количество ранений, превосходящее их жизнь, чтобы быть убитыми.

Получение усталости.

Игроку запрещается получать маркеры усталости, которые приведут к ранению героя. Данное правило применимо так же и к наемникам. Однако если сами условия игры приводят к тому, что приобретение маркеров усталости приводит к получению ранений, то ранения реализуются стандартным образом.

Активация карты.

Игрок может в свой ход активировать одну карту в фазу передвижения и одну карту в фазу торговли. Во время фазы выполнения заданий игрок может активировать одну карту “до сражения” и одну карту за раунд.

Кубики перемещения и усталость.

Если герой находится не в городе и не обладает маркерами усталости в начале фазы передвижений, то игрок использует 5 кубиков перемещения вместо 4.

Если какая-либо колода приключений закончилась, то возьмите вышедшие из игры карты соответствующего цвета, перемешайте их и сформируйте новую колоду.

Выбывание из игры.

Если герой получил количество ранений, превосходящее его жизненные пункты, то он немедленно временно выбывает из игры. При этом немедленно:
Сбросьте в банк все маркеры ранений, усталости и приключений.
Сбросьте в банк все золото.
Сбросьте одну наиболее дорогостоящую карту артефакта или наемника (в случае нескольких таких карт, игрок имеет право выбора).
Переместите героя в ближайший город.
Положите карту приключения на трек незавершенных заданий.

События.

Новая карта события вступает в игру, если число на ней равно числу на действующей в данный момент карте или превосходит его.

Лечение.

Во время фазы торговли игрок может за 1 золото снять один пункт ранения с героя или наемника. За 1 золото игрок может снять все маркеры усталости с героя или наемника.

Получение улучшений атрибутов.

При трате маркеров приключений, игрок получает два маркера улучшений, вместо одного. Игрок не имеет право тратить половину от необходимого опыта на покупку одного улучшения. Игрок не может приобретать два одинаковых улучшения.

При приобретении улучшений, игрок немедленно убирает все маркеры ранений усталости с героя.

Другие варианты игры.

1. Используйте вместо одного кубика 1D20 два кубика 1D10, это немного облегчит игру.
2. Между игроками, находящимися на одном гексе, в фазе торговли может происходить обмен деньгами, предметами и наемниками.
3. Игрок ограничен на количество предметов одного вида, которые он может нести с собой. Герой может обладать только одним оружием, одним доспехами и одним артефактом.
4. Игрок обязан в начале каждой фазы торговли внести в банк одно золота за каждого наемника, который сопровождает героя. Если игрок не может внести деньги за наемника, то поступите с наемником таким образом, как будто он был убит (наемник покидает героя).
5. Вместо улучшения своих атрибутов, игрок может пожелать увеличить пункты жизни. В этом случае игрок увеличивает свою жизнь на 1 пункт. Игрок может увеличивать пункты жизни лишь 3 раза. При первом увеличении пунктов жизни игроку запрещается далее выполнять зеленый задания. При втором увеличении пунктов жизни игроку запрещается далее выполнять так же желтые задания. При третьем увеличении пунктов жизни игроку запрещается далее выполнять так же синие задания.