

ВАЛЕРОС

ПАРАМЕТРЫ	
СИЛА	d10 □+1 □+2 □+3 □+4
РУКОПАШН.: СИЛА +3	
ЛОВКОСТЬ	d8 □+1 □+2
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	d8 □+1 □+2 □+3 □+4
ИНТЕЛЛЕКТ	d6 □+1
МУДРОСТЬ	d4 □+1 □+2
ХАРИЗМА	d6 □+1 □+2
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +3	

СПОСОБНОСТИ

НАЧАЛЬНАЯ РУКА 4 □ 5 □ 6

КВАЛИФИКАЦИЯ В: ☒ Легкий тип доспехов ☒ Тяжелый тип доспехов ☒ Оружие
Добавьте 1d4 (□+1) (□+2) к проверке сражения другому персонажу в одном с Вами районе.
Когда Вы используете оружие, Вы можете отправить его на обновление, а не в сбор.

ЭЗРЕН

ПАРАМЕТРЫ	
СИЛА	d6 □+1
ЛОВКОСТЬ	d6 □+1 □+2 □+3
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	d4 □+1 □+2
ИНТЕЛЛЕКТ	d12 □+1 □+2 □+3 □+4
ЗНАНИЕ: ИНТЕЛЛЕКТ+2	
МУДРОСТЬ	d8 □+1 □+2
ХАРИЗМА	d6 □+1 □+2 □+3

СПОСОБНОСТИ

НАЧАЛЬНАЯ РУКА 6 □ 7 □ 8

КВАЛИФИКАЦИЯ В: ☒ Легкий тип доспехов ☒ Тяжелый тип доспехов ☒ Оружие
После того, как Вы сыграли карту с признаком таинство, Вы можете посмотреть верную карту Вашей колоды, если это таинство, можете взять ее в свою руку.
Если во время Вашего исследования Вы встретили карту с признаком магический, Вы можете сразу же еще раз провести исследование.

ЛЕМ

ПАРАМЕТРЫ	
СИЛА	d4 □+1 □+2
ЛОВКОСТЬ	d8 □+1 □+2 □+3
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	d6 □+1 □+2
ИНТЕЛЛЕКТ	d6 □+1 □+2
МУДРОСТЬ	d6 □+1 □+2
ХАРИЗМА	d10 □+1 □+2 □+3 □+4
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +3	
БОГОСЛОВИЕ: ХАРИЗМА +1	

СПОСОБНОСТИ

НАЧАЛЬНАЯ РУКА 6

КВАЛИФИКАЦИЯ В: ☐ Легкий тип доспехов ☐ Тяжелый тип доспехов ☐ Оружие
Один раз в ход Вы можете положить на обновление карту, чтобы добавить 1d4 (□+1) (□+2) к проверке другого персонажа в одном с Вами районе.
В начале Вашего хода Вы можете обменять 1 карту с Вашей руки на карту такого же типа из Вашей колоды сброса.

МЕРИСИЭЛЬ

ПАРАМЕТРЫ	
СИЛА	d8 □+1 □+2 □+3
ЛОВКОСТЬ	d12 □+1 □+2 □+3 □+4
АКРОБАТИКА: ЛОВКОСТЬ +2	
БЛОКИРОВКА: ЛОВКОСТЬ +2	
СКРЫТНОСТЬ: ЛОВКОСТЬ +2	
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	d6 □+1 □+2
ИНТЕЛЛЕКТ	d4 □+1 □+2
МУДРОСТЬ	d6 □+1
ВОСПРИЯТИЕ: МУДРОСТЬ +2	
ХАРИЗМА	d6 □+1 □+2

СПОСОБНОСТИ

НАЧАЛЬНАЯ РУКА 5 □ 6

КВАЛИФИКАЦИЯ В: ☐ Легкий тип доспехов ☐ Тяжелый тип доспехов ☐ Оружие
Вы можете ускользнуть от своих противников.
Если вы одержали победу в районе, Вы можете обменять карту и добавить еще 1d6 (□+1) к проверке боя, или сбросить карту и добавить еще 1d6 (□+1) к проверке боя.

КАИРА

ПАРАМЕТРЫ	
СИЛА	d6 □+1 □+2 □+3 □+4
РУКОПАШН.: СИЛА +2	
ЛОВКОСТЬ	d4 □+1
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	d6 □+1 □+2
СТОЙКОСТЬ: ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +3	
ИНТЕЛЛЕКТ	d6 □+1 □+2
МУДРОСТЬ	d12 □+1 □+2
БОЖЕСТВЕН.: МУДРОСТЬ +2	
ХАРИЗМА	d6 □+1 □+2 □+3 □+4

СПОСОБНОСТИ

НАЧАЛЬНАЯ РУКА 5 □ 6

КВАЛИФИКАЦИЯ В: ☒ Легкий тип доспехов ☒ Тяжелый тип доспехов ☐ Оружие
Вместо Вашего первого исследования в Вашем ходу, Вы можете показать карту с Божествен. признаком и выбрать персонажа в Вашем районе. Перетасуйте 1d4+1 (□+2) случайных карт из его колоды сброса в его колоду. Сбросьте показанную Вами карту.
Добавьте 1d8 (□+1) к магическ. признаку к Вашей проверке, для победы над врагом Нежить.

ОПАСНОСТИ ЗАТЕРЯННОГО ПОБЕРЕЖЬЯ



Выполните эти сценарии в этом порядке:

- Нашествие бандитов
- Пилуля с ядом
- Подземелье Черного клыка

НАГРАДА

Каждый персонаж получает новую способность.

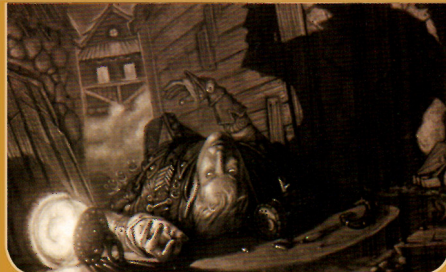
НАШЕСТВИЕ БАНДИТОВ



ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	ЛЕС	3	АКАДЕМИЯ
1	ПОРТ	4	ТЮРЬМА
2	ДОМ ФЕРМЕРА	5	ГАРНИЗОН
2	ДЕРЕВЯННЫЙ ДОМ	6	КОВАРНАЯ ПЕЩЕРА

Сказаны - печально известные странствующие бандиты, которые давно нарезают круги вокруг Песчаной заставы. Теперь, под руководством Жюбрайла Виски они стали гораздо амбициознее, и... опаснее. Кто-то страстно желает положить конец разбою до того, как еще больше денег и и скота погибнет.

ПИЛУЛЯ С ЯДОМ



ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ	3	АПТЕКА
1	ДЕРЕВЕНСКИЙ ДОМ	4	СОБОР ПЕСЧА ЗАСТАВЫ
2	ГОРОДСКИЕ ВОРОТА	5	СТАРЫЙ МАЯК
2	МАГАЗИН	6	СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА

Местный алхимик Аливер "Ядовитый жук" Подикер продает всевозможные травы, ну и параллельно наркотики, яды, и чего похуже. Текущий его интерес в экспериментах со смертельными и ядовитыми "крысыными" ловушками вышел из под контроля. Ловушки нужно обезвредить до того, как кто-то от них погибнет!

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЧЕРНОГО КЛЫКА



ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	ОСКВЕРНЕН УБЕЖИЩЕ	3	ТАССИЛОНИАН ПОДЗМ
1	ХРАМ	4	ТРУЩОБЫ
2	АЛТАРЬ ЛАМАНТУ	5	ГЛУБИННЫЕ ПОДЗМ
2	ТРОННЫЙ ЗАЛ	6	ГОРНЫЙ ПИК

Некоторые местные фермеры поговаривают о том, что вокруг Песчаной заставы Черный клык убивает скот. те кто проследили за ним, обнаружили его лагерь возле пещер, которые соединяются с таинственными древними руинами. Спуститесь в логово Черного клыка и прекратите зло, которое угрожает Песчаной заставе!

Восход Рунных лордов

ВАЛЕРОС

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ ТИП
КАРТ: ОРУЖИЕ

ПЕРСОНАЖ Б

СПИСОК КАРТ	5	6	7	8
ОРУЖИЕ	-	-	-	-
ЗАКЛИНАНИЕ	3	4	5	-
ДОСПЕХИ	2	3	4	-
ПРЕДМЕТ	2	3	4	-
СОЮЗНИК	2	3	4	-
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	3	4	-	-

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

МУЖЧИНА
ЧЕЛОВЕК
ВОИН

Восход Рунных лордов

ЭЗРЕН

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ ТИП
КАРТ: ЗАКЛИНАНИЯ

ПЕРСОНАЖ Б

СПИСОК КАРТ	1	2	-	-
ОРУЖИЕ	1	2	-	-
ЗАКЛИНАНИЕ	8	9	10	11
ДОСПЕХИ	-	1	-	-
ПРЕДМЕТ	3	4	5	6
СОЮЗНИК	3	4	5	-
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	-	-	-	-

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

МУЖЧИНА
ЧЕЛОВЕК
ВОПШЕВНИК

Восход Рунных лордов

ЛЕМ

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ ТИП
КАРТ: ВАШ ВЫБОР

ПЕРСОНАЖ Б

СПИСОК КАРТ	1	2	3	-
ОРУЖИЕ	1	2	3	-
ЗАКЛИНАНИЕ	4	5	6	-
ДОСПЕХИ	-	1	-	-
ПРЕДМЕТ	2	3	4	-
СОЮЗНИК	3	4	5	-
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	5	6	-	-

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

МУЖЧИНА
ХАЛОПНИК
БАД

Восход Рунных лордов

МЕРИСИЭЛЬ

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ ТИП
КАРТ: ПРЕДМЕТ

ПЕРСОНАЖ Б

СПИСОК КАРТ	2	3	4	-
ОРУЖИЕ	2	3	4	-
ЗАКЛИНАНИЕ	-	1	2	-
ДОСПЕХИ	1	2	-	-
ПРЕДМЕТ	6	7	8	9
СОЮЗНИК	2	3	-	-
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	4	5	6	-

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

ЖЕНЩИНА
ЭЛЬФ
ПЛУТ

Восход Рунных лордов

КАЙРА

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ ТИП
КАРТ: БЛАГОСЛОВЕНИЕ

ПЕРСОНАЖ Б

СПИСОК КАРТ	2	3	4	-
ОРУЖИЕ	2	3	4	-
ЗАКЛИНАНИЕ	3	4	5	-
ДОСПЕХИ	2	3	4	-
ПРЕДМЕТ	1	2	-	-
СОЮЗНИК	1	2	-	-
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	6	7	8	-

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ЖРИЦА САРЕННЫ

Восход Рунных лордов

ОПАСНОСТИ ЗАТЕРЯННОГО ПОБЕРЕЖЬЯ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ Б

Затерянное побережье может быть и приручено, но нигде на пограничных землях Варисии не безопасно. Недавно, банды разбойников Скзарни - бессовестные бандиты, состоящие исключительно из людей, стали нападать на жителей Песчаной заставы. В самом городе также затаились проблемы, несколько жителей стали жертвами яда таинственного отравителя. Однако, самые страшные слухи ходят о крылатом кровопийце, чьи крылья накрыли тенью городок. Песчаная застава нуждается в героях. Готовы ли Вы бросить вызов опасностям?

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

Восход Рунных лордов

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЧЕРНОГО КЛЫКА

СЦЕНАРИЙ Б

ЗЛОДЕИ: ЧЕРНЫЙ КЛЫК
НАЕМНИКИ:
ДРЕВНИЕ СКЕЛЕТЫ

ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ

Когда любой из персонажей сталкивается с приспешником Древний скелет, каждый другой персонаж в этом районе должен призвать и столкнуться с приспешником Древний скелет.

НАГРАДА

Каждый персонаж выбирает награду за исключением добычи, и потом тянут случайную карту выбранного типа из коробки.

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

Восход Рунных лордов

ПИЛЮЛЯ С ЯДОМ

СЦЕНАРИЙ Б

ЗЛОДЕИ: "ЯДОВИТЫЙ ЖУК" ПОДКЕР
НАЕМНИКИ:
ЯДОВИТЫЕ ЛОВУШКИ

ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ

Добавьте 2 к Вашим проверкам для найма союзников.

НАГРАДА

Каждый персонаж вытягивает одно случайное оружие из коробки.

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014

Восход Рунных лордов

НАШЕСТВИЕ БАНДИТОВ

СЦЕНАРИЙ Б

ЗЛОДЕИ: ЖЮБРАИЛ ВИСКИ
НАЕМНИКИ:
БАНДИТЫ

ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ

Если возможность чудовища позволяет вам перезарядить карту, после этого вытяните карту.

НАГРАДА

Каждый персонаж тянет карту со случайным предметом из коробки.

2013 Paizo Publishing, LLC
Студия «Энтем» "Рунтом" 2014