

ВОСХОД РУННЫХ ПОГОДОВ

РАЙОН Б

ДЕРЕВЕНСКИЙ ДОМ

СПИСОК КОЛОДЫ	
ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	1
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛИНАНИЕ	1
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	3
БЛАГОСЛ.	1

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Когда Вы проводите проверку для наема союзника, Вы можете вместо этого обновить карту, чтобы автоматически получить союзника.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Выполните действие с Вашей руки.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Нет эффекта

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вы в этом ходу не делали исследование, после смены Вашей руки, Вы можете затащить 1d6 карт из колоды сброса в Вашу колоду.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Успешная проверка интеллекта или ремесло с КС 6.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА

Эффекта нет.

СПИСОК КОЛОДЫ

ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	2
ОРУЖИЕ	2
ЗАКЛЮЧАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	2
СОЮЗНИК	2
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вы провалили проверку боя, засуньте случайную карточку чудовища из коробки в колоду этого района.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Призовите и одержите победу над приспешником Бандит.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТЫ

Эффектов нет.



Увешанный полосатыми, черно-красными шкурами огнешкурков, шкурами собак и лошадей, этот первобытный, задымленный зал наполнен отрубленными руками. Трон "украшен" различными, покрывшимися трещинами, черепами.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

В начале Вашего хода Вы можете обновить предмет или вытащить карту.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

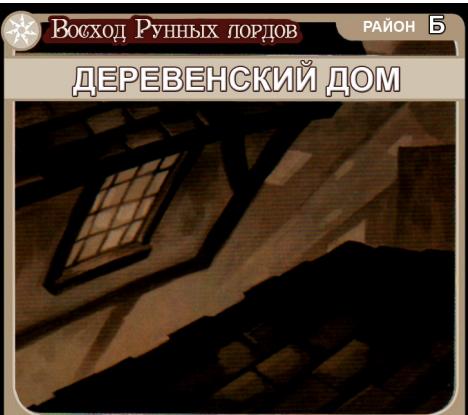
© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Сокрытый в основании заросшего утеса, вход в эту пещеру выглядит затягивающим, мрачным и зловещим. Грубые надписи указывают на, что эта пещера была создана руками каких-то существ. Возможно это дом отшельника, или логово контрабандистов, а может и обитель кого похуже. Вне зависимости от идей, все указывает на то, что посетителям здесь не рады.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Хотя этот дом покажется простым с высоты особняков богатых жителей или замков могущественных лордов, у него своя ухоженность и комфорт. Теплый свет исходит из его окон, обрамляя силуэты жильцов, которые живут внутри дома. Яркие кормушки для птиц и колокольчики придают индивидуальность.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



На полках этого магазина расставлены стеклянные сосуды с засушенными травами, и сверкающие на свете снарябья. Хотя здесь есть знакомый товар, не все из них можно определить как лекарства или смертельный яд.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Если Вы в этом ходу не делали исследование, после смены Вашей руки, Вы можете засовать 1d6 карт из колоды сброса в Вашу колоду.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Древний, но все столь же впечатляющий, этот храм возвышается на холме. Его древние стены потрескались от времени и непогоды. Его затемненные залы освещаются многочисленными, но узкими окнами.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Когда Вы входите или выходите из этого района, сбросьте карту. Любой игрок в другом районе может уйти от столкновения сюда, но вытаскивает 2, а не 1 карту. Также он заканчивает свой ход и обновляет руку.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



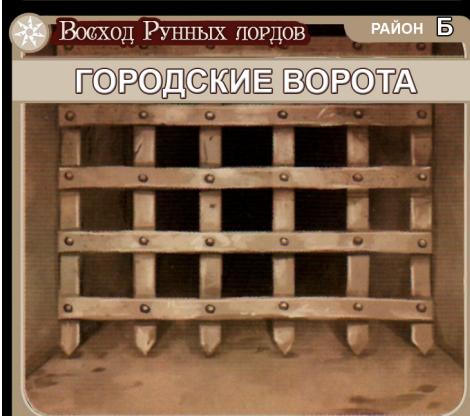
Эти необъятные, древние руины испещрены грубыми рунами. В некоторых местах, кажется, что стены обвалятся, но невидимые силы все такжедерживают их на своем месте.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Если Вы вводите в игру заклинание с признаком таинство, Вы можете сразу же вытащить карту из колоды.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Бдительные и опытные стражники несут здесь свою вахту, проверяя входящих в город, обследуя привозимые товары. Позади стражников прочные ворота из дерева и стали, солидная преграда, испещренная сколами и царапинами, оставшимися от непрошенных посетителей, захватчиков или чего похуже.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Грубые, но прочные прутья делят это помещение на несколько тесных и мрачных камер. Внутри каждой висят кандалы и следы от прошлых заключенных. Кое-где видно кости тех, о ком "позабылись" тюремщики. Где-то в темноте слышен звон цепей, но кто знает, кто теперь отсиживает свой срок здесь?

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Этот беспристрастный, каменный замок служит казармами для местных стражей, а также городской тюрьмой. Хотя сейчас там содержатся пьяницы да мелкие жулики. Если на близлежащих фермах и селениях возникнет угроза для жителей, он станет местом сбора ополчения. Отсюда вооруженные фермеры и ремесленники смогут защитить свою землю.

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



Восход Рунных лордов РАЙОН Б ОСКВЕРНЕННОЕ УБЕЖИЩЕ

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	4
ОРУЖИЕ	0
ЗАКЛИНАНИЕ	1
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	2
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	1

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вы победите над помехой с признаком *нежить* в этом районе, бросьте 1d6, на 1 чудовище не побеждено.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Успешная проверка *мудрости* или *богословие* с КС 6.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТО

При закрытии, каждый персонаж в этом районе может отправить на обновление предмет из своей колодыброса.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



МАГАЗИН

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	0
ЧУДОВИЩЕ	2
ОРУЖИЕ	2
ЗАКЛИНАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	1
ПРЕДМЕТЫ	3
СОЮЗНИК	1
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вы столкнетесь с чем-то помимо доспеха, предмета, или оружия, после этого исследования можете еще раз сделать исследование.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Выведите из игры карту с Вашей руки.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

При закрытии, добавьте 1d6 случайных предметов в этот район не глядя какие, а затем автоматически получите верхнюю карту.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



АЛТАРЬ ЛАМАШТУ

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	2
ЧУДОВИЩЕ	3
ОРУЖИЕ	0
ЗАКЛИНАНИЕ	1
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	0
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	3

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вам попалась здесь карта с благословением, Вы получаете 2 повреждения разуму, которые нельзя снизить.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Успешная проверка *богословия* с КС 6, или вывод из игры благословия.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

При закрытии Вы можете вывести из игры карту благословения, чтобы вытянуть случайную карту благословения из коробки.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



РАЙОН Б

ДОМ ФЕРМЕРА

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	3
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛИНАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	3
СОЮЗНИК	1
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вы хотите сбросить карту союзника, вместо этого выведите его из сценария.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Призовите и уничтожьте случайное чудовище.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Эффектов нет.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



РАЙОН Б

АКАДЕМИЯ

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	1
ОРУЖИЕ	0
ЗАКЛИНАНИЕ	5
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	1
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Во время Вашего первого исследования в Вашем ходу, если Вы столкнулись с чем-то другим помимо заклинания, Вы можете сделать еще одно исследование.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Успешная проверка *интеллекта* или *тайны* с КС 6.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА

При закрытии района Вы можете затасовать заклинание из своей колодыброса в свою колоду.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	2
ЧУДОВИЩЕ	4
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛИНАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	2
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Чудовища над которыми не одержали победу, кроме приспешников и злодеев, покидают игру.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Успешная проверка *мудрости* или *выживания* с КС 6.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Эффектов нет.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



РАЙОН Б

ПОРТ

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	2
ЧУДОВИЩЕ	4
ОРУЖИЕ	0
ЗАКЛИНАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	2
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Когда применяется оружие, вычтите 1 из каждого броска кубиков. После Вашего исследования, Вы можете сбросить с руки 2 карты, и сделать еще одно исследование.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Призовите и одержите победу над приспешником Бандит.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

При закрытии все персонажи в этом районе сбрасывают карты.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



РАЙОН Б

СОБОР ПЕСЧАНОЙ ЗАСТАВЫ

СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	2
ЧУДОВИЩЕ	0
ОРУЖИЕ	0
ЗАКЛИНАНИЕ	2
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	1
БЛАГОСЛ.	3

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Если Вы одержали победу над чудовищем, Вы можете добавить благословение из Вашей колодыброса в Вашу руку.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО

Выведите из игры или благословение или Отца Зантуса.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Когда Вы оканчиваете свой ход здесь, Вы можете попробовать проверить *Мудрость* с КС 6, чтобы обновить благословение из Вашей колодыброса.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.



СПИСОК КОЛДЫ	
ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	2
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛИНАНИЕ	2
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	2
БЛАГОСЛ.	0

В ЭТОМ РАЙОНЕ

Вы можете сбросить со своей руки карту, чтобы сделать исследование в свой ход. Этую карту нельзя обновить.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:

Выведите из игры карту с Вашей руки.

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА

При закрытии, каждый персонаж, находящийся в этом районе должен незамедлительно выбрать карту и обновить ее; потом каждый персонаж тянет карту.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

АЛТАРЬ ЛАМАШТУ



Ламашту - Мать чудовищ, богиня-демон безумия, кошмаров и разных тварей. Имеет немало последователей среди зловещих и ужасных богов Голариона. Здесь, на окровавленных ступенях, расположены древний алтарь, выглядящий не более чем простой, грубый блок из черного мрамора. Ощущение враждебности и нескрываемого страха доминирует по всему помещению.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

МАГАЗИН



Практически любой товар можно найти в самом лучшем магазине города. Обычные предметы, оружие, доспехи, и даже снаряжение. Помимо обычных и необычных товаров, в этом месте можно узнать последние слухи, так как владелец магазина один из наиболее осведомленных в городе жителей. К нему стекаются почти все слухи от посетителей.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

ОСКВЕРНЕННОЕ УБЕЖИЩЕ



Рыдающие ангелы и скалящиеся демоны созерцают с потрескавшихся потолков этого заросшего мавзолея. Века прошли с тех пор, как последний раз ухаживали за гробницами тех, кто нашел здесь свой покой. Теперь здесь полуразваленные статуи и выломанные каменные двери. Эхом отдается нечто, засевшее в глубоких уголках убежища, и не нашедшее себе до сих пор упокоение.

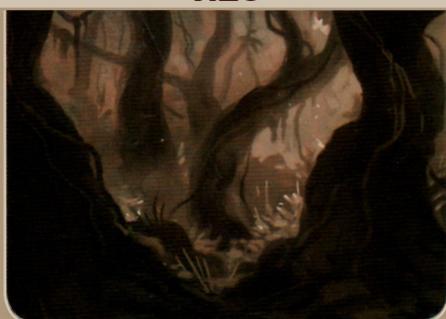
Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

ЛЕС



Перекрученные и извилистые ветви создают навес над лесом, пропуская к земле столь мало света, что его хватает для роста жалящих сорняков и ядовитых растений. Несмотря на хитросплетение зарослей, в них можно увидеть какие-то очертания, которые шуршат и стремительно проносятся, ускользая из виду. Кто это, любопытные лесные животные, или голодные хищники в поисках добычи? Трудно определить.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

АКАДЕМИЯ



Академия служит местом накопления знаний и изучением непознанных тайн мира. Что это, чудеса современного мира, забытая история, или тайны магического искусства? Мудрые профессора всегда готовы поделиться своим знанием с жаждущими их послушать, а усердные студенты не прочь подзаработать, переписав тот или иной свиток на заказ.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

ДОМ ФЕРМЕРА



Высокие растения господствуют на землях вокруг этого непримечательного, небольшого домика. Высокие стебли и густые листья на полях образуют туннели. Неподалеку от дома расположились грязные загоны для животных, которые в большинстве подозрительно пусты. Между полями и вокруг дома видно разбросанный, поржавевший фермерский инструмент.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ



Весь дух и жизнь общини протекает на этом ухоженном сердце города. Все жители приходят сюда по различным делам, за покупками, или продать что-то свое, или встретится с друзьями. Но есть и те, кто затаился в тени следя за своей жертвой, преследуя свои нечестивые цели.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

СОБОР ПЕСЧАНЫЙ ЗАСТАВЫ



Новый собор Песчаной заставы - самое грандиозное из всех зданий этого города, посвящен шести богам, коим поклоняются основатели города: Абадар, Дэзна, Эрастил, Гозре, Саеренрай и Шелин

ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ

Когда Вы заканчиваете здесь свой ход, Вы можете пройти проверку Мудрости с КС 6, чтобы положить на обновление карту благословения из Вашей колоды сброса.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.

Восход Рунных лордов

район Б

ПОРТ



В постоянно бурлящем порту гул стоит среди магазинов и лавок местных жителей, это основные ворота для путешественников. Среди мачт и парусов разнообразных кораблей, судоремонтники и рыбаки смешались в плотной толпе из моряков и чужестранцев. Здесь можно увидеть экзотические товары и услышать удивительные истории.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

© 2013 Paizo Publishing, LLC.