

**Восход Рунных лордов** ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1

## ОПАЛЕННЫЕ ПРИНОШЕНИЯ

**Выполните эти сценарии в этом порядке:**

- Атака на Песчаную заставу
- Местные герои
- Проблемы в Песчаной заставе
- Приближаясь к Тистлтопу
- Зарываясь в Тистлтоп

**НАГРАДА**

Каждый персонаж может улучшить один параметр.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

## МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

**ЗЛОДЕЙ: НЕТ**  
**ПРИСПЕШНИКИ:**  
1 СЛУЧАЙНЫЙ СОЮЗНИК НА УЧАСТОК

**ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ**

Если Вы получили союзника, Вы можете сразу же попробовать закрыть свой район. Если Вам не удалось заполучить союзника, сбросьте верхнюю карту Вашей колоды благословений.

Чтобы выиграть этот сценарий, закройте все районы.

**НАГРАДА**

Каждый персонаж тянет из коробки одного случайного союзника.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

## ПРИБЛИЖАТЬСЯ К ТИСТЛТОПУ

**ЗЛОДЕЙ: ГОГМУРТ**  
**ПРИСПЕШНИКИ:**  
ПУТАННЫЕ ЗУБЫ  
БРУТАЗМУС  
ГОБЛИНЫ-НАЛЕТЧИКИ

**ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ**

Сложность победы над чудовищами с признаком гоблина повышается на 1d4.

**НАГРАДА**

Каждый персонаж тянет из коробки одно случайное оружие.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** СЦЕНАРИЙ 1

## АТАКА НА ПЕСЧАНУЮ ЗАСТАВУ

**ЗЛОДЕЙ: СЛЯТКОГРЫЗ И ПРУТКОНОГ**  
**ПРИСПЕШНИКИ:**  
ЧУТО КАЙДИЦУ  
ГОБЛИНЫ-НАЛЕТЧИКИ

**ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ**

Если Вы победили чудовище с признаком Гоблин, бросьте 1d6. Если выпало на кубике 1, каждый из персонажей на Вашем участке получает 1 Отгневное повреждение.

**НАГРАДА**

Каждый персонаж улучшает один параметр.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

## ЗАРЫВАТЬСЯ В ТИСТЛТОП

**ЗЛОДЕЙ: НУАЛЬ**  
**ПРИСПЕШНИКИ:**  
ЛИРИ АКЕНЬЯ  
ОРИК ВАНКАСКЕРКИН  
ГОБЛИНЫ-НАЛЕТЧИКИ

**ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ**

Сложность проверок для получения предметов или оружия повышена на 2

**НАГРАДА**

Добыча: Семилучевый медальон

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

## ПРОБЛЕМЫ В ПЕСЧАНОЙ ЗАСТАВЕ

**ЗЛОДЕЙ: ЭРИЛЬЮМ**  
**ПРИСПЕШНИКИ:**  
КОРАВАС  
ГНЕВНОЕ ГРЕХОТРДЬЕ

**ВО ВРЕМЯ СЦЕНАРИЯ**

После того, как персонаж встретился с приспешником гневного грехотрдьем, бросьте 1d6. Если выпало 1, сбросьте верхнюю карту из колоды благословений.

**НАГРАДА**

Каждый персонаж получает способность.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## РЖАВЫЙ ДРАКОН

**СПИСОК КОЛДЫ**

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

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**

Если Ваша проверка по найму союзника оказалась неудачной, то положите карту этого союзника вниз колоды.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**

Успешная проверка харизмы или дипломатии с КС 6.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**

При закрытии Вы можете положить одного из своих союзников из колоды сброса к себе на обновление.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

## МАСТЕРСКАЯ СТЕКЛОДУВОВ

**СПИСОК КОЛДЫ**

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

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**

Если Ваша проверка прошла неудачно, то положите в сброс верхнюю карту из Вашей колоды.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**

Успешная проверка мудрости или восприятия с КС 6.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**

Нет эффекта

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

## КАТАКОМБЫ ГНЕВА

**СПИСОК КОЛДЫ**

ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	6
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛИНАНИЕ	1
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	0

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**

вы можете пройти проверку мудрости или восприятия с КС 7, чтобы ускользнуть от чудовища.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**

Призвать и одержать победу над приспешником гневного грехотрдьем.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**

При закрытии Вы можете затасовать карточку предмета из Вашей колоды сброса в свою колоду.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** СЦЕНАРИЙ 1

## ПРИБЛИЖАЯСЬ К ТИСТЛТОПУ

Может Вам и удалось одержать победу над гоблинами-налетчиками, но вне сомнений, они уже перегруппировываются в своем логове из кольев и рослой по среди руин, известных в народе - Тистлтоп. Нужно нанести решающий удар по этим гаденышам, и узнать, кто стоит за провокацией этих мелких маньяков.

ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	ЛЕС	3	ПОРТ
1	КОВАРНАЯ ПЕЩЕРА	4	СТОРЖЕВАЯ БАШНЯ
2	ЗАМОК ГОБЛИНОВ	5	ТЮРЬМА
2	ГУСТОЙ ЛАБИРИНТ	6	ГАРНИЗОН

Студия фэнтези "Phantom" 2014

**Восход Рунных лордов** СЦЕНАРИЙ 1

## МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

Каждый житель города хочет отблагодарить героев Песчаной заставы за то, что они их спасли от недавнего нападения гоблинов. Однако, ощущения того, что тьма не отступила, остались. Исследуйте город, набирайтесь сил, собирайте друзей, скоро вам понадобиться их помочь!

ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	МАГАЗИН	3	РЖАВЫЙ ДРАКОН
1	ЛЕС	4	СОБОР ПЕСЧ. ЗАСТ.
2	ПОРТ	5	ГОРОДСКИЕ ВОРОТА
2	АКАДЕМИЯ	6	ГАРНИЗОН

Студия фэнтези "Phantom" 2014

**Восход Рунных лордов** ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1

## ОПАЛЕННЫЕ ПРИНОШЕНИЯ

Хотя Нуалья имеет в своих корнях небесное происхождение, жадность и злорадство жителей Песчаной заставы привело к тому, что она стала на темный путь и начала поклоняться богине Ламашту. Озлобленная и мстительная, Нуалья обосновалась в руинах Тистлтопа, призвав к себе на помощь коварных гоблинов и разных злодеев и бандитов, а также блое мрачных существ, и все ради уничтожения Песчаной заставы. Отважным героям придется схлестнуться с гоблинами-налетчиками, бросить вызовами силам хаоса и сразиться в Тистлтопе с самой Нуальей.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** СЦЕНАРИЙ 1

## ПРОБЛЕМЫ В ПЕСЧАНОЙ ЗАСТАВЕ

Коварные и трусливые гоблины все также таятся под Песчаной заставой, неся угрозу городу. Они даже разрыли странные руины под городскими улицами. Отыщите всех до последнего из гоблинов, и уничтожьте злых существ, которых выпустили по неосторожности гоблины.

ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	МАСТЕРСК. СТЕКЛОДУВ	3	СТАРЫЙ МАЯК
1	КАТАКОМБЫ ГНЕВА	4	ЗАХЛАМЛЕН. ПОБЕРЕЖ.
2	АЛТАРЬ ЛАМАШТУ	5	ПОРТ
2	ДЕРЕВЕНСК. ДОМ	6	АПТЕКА

Студия фэнтези "Phantom" 2014

**Восход Рунных лордов** СЦЕНАРИЙ 1

## ЗАРЫВАЯСЬ В ТИСТЛТОП

Нося на себе странный медальон в форме звезды, и вознося молитве богине Ламашту, ее злодейка-фанат Нуалья командаает своими гоблинскими слугами в подземельях под Тистлтопом. Скорее отыщите Нуалью и ее приспешников, пока она не обрушила еще большие беды на Песчаную заставу!

ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	ТРОННЫЙ ЗАЛ	3	ХРАМ
1	ТАССИЛОНИАН. ПОДЗ.	4	ГЛУБОКИЕ ПОДЗЕМ.
2	ТРУЩОВЫ	5	ГАРНИЗОН
2	ЗАМОК ГОБЛИНОВ	6	ОСКВЕРНЕН. УБЕЖИЩ.

Студия фэнтези "Phantom" 2014

**Восход Рунных лордов** СЦЕНАРИЙ 1

## АТАКА НА ПЕСЧАНУЮ ЗАСТАВУ

Держа в лапах факелы и напевая свою непристойные боевые песни, улицы Песчаной заставы заполонили гоблин-налетчики. Найдите предводителя гоблинов мерзкого вождя Слиткогрыза. Раскройте союзника гоблинов внутри Песчаной заставы до того, как мелкие маниаки сожгут весь город.

ИГРОКИ	РАЙОНЫ	ИГРОКИ	РАЙОНЫ
1	ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ	3	РЖАВЫЙ ДРАКОН
1	ФЕСТИВАЛЬ ПОЕД. ХВ.	4	СТАРЫЙ МАЯК
2	ГОРОДСКИЕ ВОРОТА	5	ДЕРЕВЯННЫЙ МОСТ
2	СОБОР ПЕСЧАН. УБЕЖИЩЕ	6	ОСКВЕРНЕН. УБЕЖИЩЕ

Студия фэнтези "Phantom" 2014

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## КАТАКОМБЫ ГНЕВА

Дыра, недавно развернувшаяся на одной из улиц Песчаной заставы, открыла проход к древнему, но хорошо сохранившемуся зданию под городом. Проход ведет к таинственным руинам, где можно встретить темные покои, зубчатые руны, вроде как сделанные из рогов демонов, и кровавое сияние, чего-то очень старого, пульсирующего в глубине подземелья.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## МАСТЕРСКАЯ СТЕКЛОДУВОВ

Стеклодувня расположена на окраине Песчаной заставы. Здесь мастеровые творят из простого песка и пламени свои шедевры, а также стекла для окон и повседневные товары для быта. На многочисленных окнах висят занавесы, и практически не доносится громких звуков из здания, хотя темный дым валит из труб мастерской.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## РЖАВЫЙ ДРАКОН

Смех, музыка и свет - льются из главного зала самой из известных в Песчаной заставе гостиницы. Здесь путешественники и местные жители могут найти для себя теплую пищу и хороший бокал эля. Здесь можно услышать истории об авантюрах и опасностях на дорогах. За барной стойкой, владелица гостиницы Амейко Кажитцу, всегда рада поприветствовать вновь прибывшего.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ЗАМОК ГОБЛИНОВ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	3
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛЮЧАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	2
СОЮЗНИК	2
БЛАГОСЛ.	0

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Сложность победы над чудовищами со свойством гоблин повышается на 2.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Призвать и одержать победу над приспешником гоблин-налетчик.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**  
При закрытии добавьте в этот район, не глядя, 1d4 карты с оружием, а затем возьмите себе верхнюю карту колоды.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ЗАХЛАМЛЕННОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

ПРЕГРАДА	2
ЧУДОВИЩЕ	2
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛЮЧАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	1
ПРЕДМЕТЫ	3
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	0

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Когда Вы получаете предмет, Вы можете вывести его из игры, чтобы вытянуть другую карту предмета из коробки.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Призвать и одержать победу над приспешником ядовитая ловушка.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**  
При закрытии добавьте в этот район, не глядя, 1d4 карт с предметами, а затем возьмите себе верхнюю карту колоды.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ГУСТОЙ ЛАБИРИНТ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	6
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛЮЧАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	0

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Вы можете пройти проверку мудрости или восприятия с КС 9, чтобы ускользнуть от чудовища.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Призвать и одержать победу над случайным чудовищем.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**  
При закрытии Вы можете затащить предмет из Вашей колоды сброса в свою колоду.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## СТАРЫЙ МАЯК

**СПИСОК КОЛОДЫ**

ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	4
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛЮЧАНИЕ	2
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	0

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Добавьте 1d6 к проверкам с использованием признака огненный.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Успешная проверка Интеллекта или Знания с КС 6.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ**  
Эффектов нет.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ФЕСТИВАЛЬ ПОЕДАНИЯ ХВОСТОВ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

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

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
В начале Вашего хода Вы можете затащить любое количество карт с Вашей руки назад в колоду, и вытянуть оттуда на 1 карту меньше от затащенных.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Одергать победу или заполучить следующую карту из этой колоды. Если карт нету, район закрыт автоматически.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**  
Нет эффекта.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## ДЕРЕВЯННЫЙ МОСТ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

ПРЕГРАДА	1
ЧУДОВИЩЕ	3
ОРУЖИЕ	0
ЗАКЛЮЧАНИЕ	0
ДОСПЕХИ	1
ПРЕДМЕТЫ	0
СОЮЗНИК	3
БЛАГОСЛ.	1

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Чтобы ускользнуть от столкновения, Вы можете сбросить с руки 2 карты.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Успешная проверка Ловкости или Скрытности с КС 6.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ**  
Когда Вы заканчиваете свой ход в этом районе, Вы можете вывести из игры карту с Вашей руки, чтобы сделать обновление карте из Вашей колоды сброса.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## ГЛУБОКИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

ПРЕГРАДА	2
ЧУДОВИЩЕ	4
ОРУЖИЕ	1
ЗАКЛЮЧАНИЕ	1
ДОСПЕХИ	0
ПРЕДМЕТЫ	1
СОЮЗНИК	0
БЛАГОСЛ.	0

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Класс сложности проверок боя повышен на 1.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Успешная проверка Телосложения или Стойкости с КС 8.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТЫ**  
Эффектов нет.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## ТРУЩОБЫ

**СПИСОК КОЛОДЫ**

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

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
Когда Вы сталкиваетесь с чудовищем, положите верхнюю карточку чудовища из коробки наверх колоды любого другого открытого района.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Успешная проверка Ловкости или Акробатики с КС 6.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**  
Эффектов нет.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА

**СПИСОК КОЛОДЫ**

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

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
В начале Вашего хода призовите и столкнитесь с приспешником Бандит.

**ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ НЕОБХОДИМО:**  
Успешная проверка Силы с КС 5.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТА**  
При закрытии Вы можете вывести из игры карту с Вашей руки, чтобы вытащить из коробки случайного союзника.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ГУСТОЙ ЛАБИРИНТ

Густые заросли из лозы и шипов запутались в некий лабиринт с естественными стенами. Он слишком густой чтобы через него пролезть. Но, то там, то тут видны следы прошлых исследователей - обрывки одежды или капли крови на шипах. Из зарослей слышны шумы каких-то созданий, а через светлые участки иногда можно увидеть неясные очертания тамошних обитателей.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ЗАХЛАМЛЕННОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Этот обширный участок побережья усеян разным хламом от кораблекрушений, и мусором, который сбрасывали с утесов, нависших над берегом. Приливы и отливы постоянно утигают на глубину что-то из этого мусора, но часть хлама прочно укоренилась на берегу, покрывшись ржавчиной и илом. Среди груд бочек, гнили, останков телег и прочего мусора, можно увидеть следы падальщиков и мусорщиков. Кто-то из них четырехногий, а кто-то и двуногий.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ЗАМОК ГОБЛИНОВ

Звуки чего-то ломающегося, не адекватного пения и дебильного смеха, доносятся из-за грубых стен гоблинской твердины. Этот замок собран из веток, кусков металла и мусора, и внешне кажется хрупким Тела авантюристов-неудачников валяются то там, то тут, развесаны грубо разрисованные шкуры от домашнего скота, а также недоеденные останки чаек. Все это предостережение тем, кто сунется к "гражданам" этого строения.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## ДЕРЕВЯННЫЙ МОСТ

Хрупкий, иссохшийся мостик расскачивается на ветру над глубокой расселиной. Его доски и канаты видали и лучшие дни, но, если аккуратно и неспешно по нему пройти, то можно и преодолеть расселину.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ**  
Когда Вы заканчиваете здесь свой ход, Вы можете вывести из сценария карту с Вашей руки, чтобы положить из Вашего сброса карту на обновление.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН 1

## ГУСТОЙ ЛАБИРИНТ

Городская площадь Песчаной заставы наполнена людьми. Местные и приезжие веселятся под хорошую музыку и угощаются местной едой. Однако, в тенях проскальзывают мелкие тени, и все громче слышно пение какой-то противной песни.

**В ЭТОМ РАЙОНЕ**  
В начале Вашего хода Вы можете затасовать любое количество карт с Вашей руки назад в колоду, и набрать с колоды себе в руку на 1 карту меньше от затасованных.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## СТАРЫЙ МАЯК

Рассыпающаяся от старости башня, вздымается над утесом западнее от Песчаной заставы. Она была здесь возведена еще до появления города, и служила до своего разрушения маяком, правда, некоторые говорят, что у нее более таинственная история.

**ЕСЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТ**  
Добавьте 1d6 к своим проверкам с признаком огненный.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА

Эта высокая башня дает господствующий вид над зарослями, побережьем, и прилегающими территориями, позволяя дозорному вовремя заметить опасность. На ее грязном, потрескавшемся полу видны множественные отпечатки ног, а также следы царапин от оружия как стражей, так и тех, кто хотел бы остаться незамеченным.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## ТРУЩОБЫ

Вход в этот грязный туннель испещрен десятками мелких костей, которые намекают на то, что местные орды обитателей не очень то дружелюбны. Приглушенный шум какой-то суеты исходит из извилистых туннелей, всего около метра в диаметре. Свет факела вырывается из темноты бледные цвета костей, однако, иногда проявляются проблески чего-то сверкающего промеж костей.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.

**Восход Рунных лордов** РАЙОН Б

## ГЛУБОКИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Здесь воздух становится все холоднее и затхлее, а сырые проходы уводят все глубже и глубже под землю. Подземные залы кажутся старее и заброшеннее, на их стенах начертаны загадочные символы, а в тенях скрывается нечто, не нуждающееся в источнике света. Эхом разносится по всему подземелью скрежет открывающейся двери. Нужно быть потише.

Студия фэнтези "Phantom" 2014 © 2013 Paizo Publishing, LLC.