

# PATHFINDER® КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ВОЗВАЩЕНИЕ  
РУННЫХ ВЛАСТИЛЕЙ™

ПРАВИЛА БАЗОВОГО НАБОРА

WAN12

**Вовсю ходят недобрые слухи о возвращении рунных властителей. Но не спешите впадать в уныние — ваша история ещё не написана, и лишь вам решать, как она закончится.**



## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВАРИСИЮ!

Варисия — королевство, выросшее на обломках древней империи, гигантские каменные реликвии которой по сей день можно встретить в его разных уголках. Это суровый, но величественный край туманных лесов и холмистых равнин, отрезанный от мира острыми горными хребтами и изобильными морями. Варисию населяют закалённые первопроходцы и новоиспечённые дворяне; и те и другие по-своему стараются преуспеть, урвав себе кусочек славы от этой бесславной земли. Далеко от поселений и устроенной жизни в лесах и холмах водятся чудовища и великаны. Смелчаки тралят байки о встречах с ними в тавернах, а менее удачливые уже давно покоятся в сырой земле. Никому не ведомы все секреты Варисии, в самых мрачных тенях которой вновь пробудилось стародавнее зло.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В приключенческой карточной игре Pathfinder вы и ваши друзья объединитесь в команду искателей приключений. У каждого из вас свой персонаж, а у каждого персонажа — личная колода карт. Игра проходит по сценариям. В большинстве из них вы будете исследовать различные локации и охотиться на злодея. Но найти его — ещё полдела. Для победы необходимо загнать его в угол в какой-то одной локации и отрезать ему пути к отступлению, закрыв все остальные локации. Успев сделать это за определённое время, вы пройдёте сценарий. По мере прохождения сценариев колода вашего персонажа будет меняться, он станет опытнее, у него появятся новые способности и экипировка, которые помогут доблестно преодолевать все грядущие испытания.

## МИРИАДЫ КАРТ

Незнакомец протягивает вам необычный сундучок. Внутри вас ждут удивительные сокровища, настоящие чудеса, каких никогда не видел мир Голариона!

## НАБОРЫ КАРТ

Базовый набор «Возвращение рунных властителей» — лишь одна из нескольких игр серии «Pathfinder. Карточная игра». В коробке вы найдёте всё необходимое, чтобы 1–4 участника смогли начать своё необыкновенное путешествие: базовый набор «Возвращение рунных властителей» и колоду приключения «Всесожжение» — первую главу истории о возвращении рунных властителей. Повествование продолжат другие колоды приключений, приобретаемые отдельно от базового набора. В них вы найдёте новые локации, злодеев, трофеи и многое другое. Также отдельно от базового набора приобретается «Колода дополнительных персонажей», которая добавит в игру не только новых героев, монстров и прочие карты, но и увеличит число участников до 6.

### ПРАВИЛА. ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если карта противоречит правилам игры, карта считается главнее. Если карты противоречат друг другу, действует следующий приоритет: карты дороги приключений главнее приключений, приключения главнее сценариев, сценарии главнее локаций, локации главнее персонажей, персонажи главнее всех остальных типов карт. Однако вне зависимости от описанной иерархии, если одна карта запрещает вам что-то, а другая разрешает это же, действует запрещающая карта. Если карта обязывает сделать что-то невозможное (например, взять карту из пустой колоды), игнорируйте подобное требование.

В верхней части каждой карты есть два обозначения: в левом верхнем углу нарисован символ дороги приключений, а в правом — буква или цифра, определяющая набор, к которому относится карта. Например, это может быть буква Б, показывающая, что данная карта из базового набора, или Д, говорящая о том, что карта из «Колоды дополнительных персонажей», или П, указывающая, что это промокарта. Также это могут быть цифры от 1 до 6, соответствующие номеру определённой колоды приключений серии «Возвращение рунных властителей».



Слева от буквы или цифры указан тип карты: в данной игре их больше десятка. Существуют: карты персонажей, ролей и местоположения; карты истории, включающие дорогу приключений, приключения и сценарии; карты локаций; карты испытаний, включающие злодеев, прислужников, монстров и преграды; и карты находок, включающие заклинания, броню, предметы, оружие, компаньонов, трофеи и благословения.

Для самой первой партии вам понадобятся только базовые карты, поэтому можете до поры до времени не использовать колоду приключения «Всесожжение». Если у вас есть набор «Колода дополнительных персонажей», можете сразу объединить его с базовым набором, добавляя карты каждого типа в соответствующие колоды базовой игры.

### СНОСКИ С ПРАВИЛАМИ

По мере прочтения этого буклета вам часто будут попадаться такие сноски. В них мы вынесли самые важные правила — обязательно читайте такие сноски.

### СНОСКИ С СОВЕТАМИ ПО СТРАТЕГИИ ИГРЫ

В таких сносках мы будем обсуждать различные стратегические моменты. Если вы из тех искателей приключений, кто привык до всего доходить самостоятельно, можете не обращать на них внимания: ничего важного вы не упустите.

### СНОСКИ С ПРИМЕРАМИ

В таких сносках будут приводиться примеры. Самый важный из них, пример игры на стр. 18, обязательно изучите.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 495 карт:
  - 7 классических героев Pathfinder (воин, волшебник, плут, жрец, бард, следопыт, чародей), у каждого 3 личные карты: карта персонажа, карта роли и карта местоположения.



- 1 дорога приключений
- Приключение «Беды Забытого побережья» (3 сценария):
  - 363 карты
    - 1 приключение
    - 3 сценария
    - 24 локации
    - 3 злодея
    - 15 прислужников
    - 50 монстров
    - 20 преград
    - 40 оружия
    - 40 заклинаний
    - 20 брони
    - 40 предметов
    - 35 компаний
    - 72 благословения



## Первая колода приключения «Всесожжение» (5 сценариев): 110 карт

- 1 приключение
- 5 сценариев
- 7 локаций
- 5 злодеев
- 18 прислужников
- 18 монстров
- 7 преград
- 10 оружия
- 10 заклинаний
- 4 брони
- 10 предметов
- 9 компаний
- 1 трофея
- 5 благословений



- 5 кубиков с различным числом граней: d4, d6, d8, d10, d12



- Правила игры

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ.....	2
НАБОРЫ КАРТ .....	2
СОСТАВ ИГРЫ .....	3
СОРТИРОВКА КАРТ .....	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ .....	4
<b>ВАШ ПЕРСОНАЖ .....</b>	7
Карта персонажа .....	7
Улучшения .....	7
Карта местоположения .....	8
Карта роли .....	8
<b>ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ .....</b>	8
Ваш ход .....	8
<b>РОЗЫГРЫШ КАРТ .....</b>	9
Столкновение с картой .....	9
Проведение проверки .....	10
Получение урона .....	11
Просмотр карт и колод .....	12
Призыв и добавление карт .....	12
Закрытие локации .....	12
Гибель .....	13
<b>ТИПЫ КАРТ .....</b>	13
Карты истории: дорога приключений, приключения и сценарии .....	13
Карты локаций .....	13
Карты персонажей, ролей, местоположения .....	14
Карты находок: оружие, заклинания, броня, предметы, компании, трофеи, благословения .....	14
Карты испытаний: злодеи, прислужники, монстры, преграды .....	15
Прислужники .....	16
<b>СТОЛКНОВЕНИЕ СО ЗЛОДЕЕМ .....</b>	16
<b>ПОСЛЕ СЦЕНАРИЯ .....</b>	17
Завершение сценария, приключения, дороги приключений .....	17
<b>МЕЖДУ ИГРАМИ .....</b>	17
<b>ПРИМЕР ИГРЫ .....</b>	18
<b>РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ .....</b>	19
<b>О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ .....</b>	20
<b>СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ .....</b>	22
<b>ПАМЯТКА .....</b>	24



## СОРТИРОВКА КАРТ

Найдите в коробке все карты персонажей, местоположения и ролей (карты всех трёх типов — двусторонние). Каждому персонажу соответствует по одной такой карте. Отсортируйте эти карты по персонажам.

Все остальные карты разделите по типам: дорога приключений, приключения, сценарии, локации, злодеи, прислужники, монстры, преграды, заклинания, броня, предметы, оружие, компаньоны, благословения. Получившиеся колоды сложите в коробку и в крышку коробки либо на стол в стороне от игровой зоны.

Иногда от вас будет требоваться добавить в игру какую-то конкретную карту приключения, сценария, локации, злодея или прислужника, поэтому для облегчения поиска можете разложить карты этих типов в соответствующих колодах в алфавитном порядке.

Колоды всех остальных типов перемешайте: карты из них будут добавляться в игру случайным образом.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательная подготовка — залог успешной кампании. Дорога к победе усеяна телами неподготовившихся.

**Выберите персонажа.** Каждый игрок выбирает 1 карту персонажа. Это ваш герой, с которым вы проведёте всю игру. Возьмите карту местоположения, соответствующую вашему персонажу, и выложите обе карты перед собой.

**Соберите колоду персонажа.** Персонажу необходима личная колода карт. Если вам не терпится начать игру, можете взять уже готовую колоду, описанную в разделе «Рекомендуемый перечень карт» на стр. 19. Но если хотите подойти к созданию своего персонажа творчески, ознакомьтесь с его картой, а именно с областью «перечень карт». В перечне указано, сколько карт каждого типа нужно взять, чтобы собрать личную колоду своего персонажа. В этой колоде могут быть только карты начального уровня, то есть такие карты, в перечне атрибутов которых (размещается в левой части карты сразу под названием) присутствуют слова «начальный уровень».

**При желании меняйтесь картами.** Перед началом каждого сценария игроки вольны меняться картами личных колод персонажей. Главное, чтобы после обмена число карт каждого типа в каждой колоде персонажа соответствовало области перечня карт этого персонажа.

Колода Эзрена содержит 1 оружие, 8 заклинаний, 0 доспехов, 3 предмета, 3 компаньона и 0 благословений. Белые квадратики — улучшения, которые позволяют в будущем увеличить размер колоды.

Решите, будете ли вы проходить отдельный сценарий, приключение или дорогу приключений «Возвращение рунных властителей». Сценарий — это одна игровая партия, приключение — несколько связанных общим сюжетом сценариев, а дорога приключений — несколько объединённых одной темой приключений. Рекомендуем начать знакомство с игрой со сценария «Рубиих!» из базового набора. Можете сыграть в него как в самостоятельный сценарий или как в первый из трёх сценариев базового приключения «Беды Забытого побережья». Советуем пройти это приключение, а затем ступить на дорогу приключений «Возвращение рунных властителей».

**Если вы выбрали дорогу приключений,** выложите на стол карту дороги приключений «Возвращение рунных властителей» лицевой стороной вверх. На ней перечислены все приключения, составляющие эту дорогу приключений, самое первое из них — «Всесожжение». Также на карте указана награда, которую вы получите за прохождение дороги приключений. Перед началом нового приключения отсортируйте карты этого приключения по типам (как в случае с картами базовой игры) и добавьте их в колоды карт соответствующих типов базовой игры.

**Если вы выбрали приключение,** выложите на стол соответствующую карту приключения лицевой стороной вверх. На карте перечислены сценарии, из которых состоит приключение, а также указана награда за его прохождение. (Если вы выбрали приключение «Беды Забытого побережья», выложите его карту на стол; если вы начали дорогу приключений «Возвращение рунных властителей», выложите на стол карту «Всесожжение» из колоды этого приключения.)

**Выберите сценарий.** Выложите на стол карту сценария лицевой стороной вверх. На карте описаны ваши цели и особые правила, которые будут действовать в этом сценарии. (Если вы выбрали сценарий «Рубиих!», выложите его карту; если начали дорогу приключений «Возвращение рунных властителей», выложите карту «Нападение на Сэндпойнт» — первый сценарий, указанный на карте приключения «Всесожжение»).



## КАРТЫ НА СТОЛЕ





**Отберите нужные локации.** На карте сценария указано, какие локации будут участвовать в партии. Их количество зависит от числа игроков. Вам понадобится локация, соответствующая вашему текущему числу игроков, и все локации, предназначенные для меньшего числа игроков. К примеру, если вас трое, вы берёте локации для 1, 2 и 3 участников и оставляете в коробке локации для 4, 5 и 6 участников. Выложите нужные локации посередине стола лицевой стороной вверх.

**Соберите колоды локаций.** Как и на картах персонажей, на картах локаций имеются аналогичные перечни карт, показывающие, какого типа карты нужно набрать в колоду этой локации и в каком количестве. Перемешайте колоды каждого типа и возьмите указанное число случайных карт этого типа для каждой локации. Кладите эти карты рядом с соответствующими картами локаций лицевой стороной вниз. Каждой локации должна соответствовать своя колода карт. Не смотрите карты в этих колодах.

**Добавьте злодеев и прислужников.** На каждой карте сценария перечислены злодеи и их прислужники, с которыми столкнутся персонажи в этом сценарии. Начиная с верхней строчки перечня и двигаясь вниз, откладывайте в одну стопку всех указанных злодеев, а затем добавляйте к ним прислужников. Число карт в этой стопке должно быть равно числу локаций в игре, поэтому, если необходимо, добавляйте несколько копий самого нижнего прислужника в перечне. К примеру, у вас 5 локаций, карта сценария определяет, что злодеем будет Гогмурт, а его прислужниками — Косозубка, Брутазмус и гоблины-захватчики, следовательно, ваша стопка из 5 карт будет состоять из: Гогмурта, Косозубки, Брутазмуса и 2 гоблинов-захватчиков. Будь у вас только 3 локации, стопка включала бы в себя только 3 карты: Гогмурта, Косозубку и Брутазмуса. Гоблинов-захватчиков в ней бы не было. Перемешайте получившуюся стопку и распределите её по локациям: в каждую колоду локации кладётся 1 карта из стопки злодеев и прислужников. Затем перемешайте каждую колоду локации.

**Соберите колоду благословений.** Возьмите из коробки 30 случайных карт благословений, перемешайте их и выложите получившуюся колоду на стол лицевой стороной вниз.

**Займите места за столом.** Расположитесь в любом порядке, в каком только захотите.

**Разложите карты местоположения.** Каждый игрок выбирает стартовую локацию и кладёт рядом с ней свою карту местоположения. Одну и ту же локацию могут выбрать несколько игроков.

**Возьмите стартовые карты.** На каждой карте персонажа указан размер руки — возьмите на руку указанное число карт из колоды персонажа. На карте персонажа также отмечен его любимый тип карт. Если среди взятых карт не оказывается ни одной карты любимого типа, сбросьте руку и возьмите из колоды персонажа новые карты. При необходимости это действие повторяется до тех пор, пока на руке у вас не окажется хотя бы одна карта указанного типа.

## СОВЕТ. СТОИТ ЛИ РАЗДЕЛЯТЬСЯ?

В ролевых играх есть старый принцип: держаться вместе. Справедлив ли он для нашей настольной игры? По сути, эта игра — не классическая RPG, поэтому всё в ней определяется конкретной ситуацией.

В одних случаях будет полезно разбежаться по разным локациям, а в других — жизненно необходимо собраться в одном месте. Во многом ваши стратегические решения будут определяться самими персонажами. Если в игре есть Валерос и Лем, имеет смысл объединить их в одну команду, а если вы играете за Харска и Мерисиэль, то можно и не сводить их вместе.

Помимо этого, свои корректизы может внести и определённое место. Харск без проблем справится с гибкой пещерой, а вот Эзрен, возможно, и не закроет её, когда кто-то обнаружит злодея. Иногда будет разумно подстраховывать друг друга, ибо кто знает, что скрывается за поворотом подземного лабиринта — вдруг это дракон, плюющий огнём во всё живое? Учитывайте все особенности локаций. Если точно знаете, где злодей, будет правильно разделиться и временно закрыть открытые локации... или не будет. Для каждой ситуации есть своё решение, поэтому основной совет, который здесь можно дать: тщательно планируйте все перемещения.

## ПРАВИЛО. КУБИКИ

В состав игры входят 5 кубиков (костей) с различным числом граней: 4-гранный, 6-гранный, 8-гранный, 10-гранный и 12-гранный. Результат 4-гранного кубика определяется по цифре, ориентированной вертикально.

Тип и количество необходимых для броска кубиков записываются на картах в сокращённой форме «Xd#», где X — количество кубиков, а d# — тип кубиков (число их граней). Например, если карта требует бросить 2d6, вам надо бросить 2 шестигранных кубика и сложить выпавшие результаты. Иногда после сокращения может идти знак плюс или минус, а после него — ещё одна цифра. Это модификатор, показывающий, что итоговый результат броска (не каждого отдельного кубика) увеличивается или уменьшается на указанную цифру. Например, 2d4+2 означает, что вам нужно бросить 2 четырёхгранных кубика и прибавить к суммарному результату 2. Независимо от количества штрафов к броскам, итоговый результат никогда не может быть отрицательным.

Иногда тип кубика будет определяться навыком персонажа. К примеру, если карта требует бросить кубик силы +2d12, а ваш кубик силы — d10, вы бросаете два 12-гранных кубика и один 10-гранный, после чего складываете все выпавшие результаты.

Если на карте говорится, что результат броска применяется к нескольким персонажам (например, каждый персонаж в локации получает 1d4 урона), то все необходимые кубики бросаются за каждого персонажа по отдельности.

Если в колоде персонажа не осталось достаточного количества карт, чтобы набрать полную руку, возьмите все оставшиеся карты, перемешайте стопку сброса и возьмите из неё недостающее число карт. Замешайте все сброшенные карты обратно в колоду персонажа.

**Выберите первого игрока.** Выберите того, кто начнёт игру. Право хода будет передаваться по часовой стрелке, начиная с первого игрока (см. главу «Ваш ход» на стр. 8).

## ВАШ ПЕРСОНАЖ

Кто даст отпор рунным властителям? Кто примет их вызов? Доблестный воин, искусный чародей или исполненный веры жрец?

### КАРТА ПЕРСОНАЖА

На карте персонажа присутствует следующая информация:



**Навыки.** Показывают, какой кубик вы будете бросать при соответствующей проверке (см. главу «Проведение проверки» на стр. 10). Обычно вы бросаете 1 указанный кубик, однако некоторые карты могут добавить к проверке дополнительные кубики.

**Способности.** У персонажей есть особые способности, помогающие им в прохождении игры. Некоторые действуют во время партии, другие — перед её началом. Внимательно и как можно раньше изучите способности своего персонажа.

**Размер руки.** Определяет, сколько карт вы получаете на руку перед началом каждого сценария. В конце каждого хода вам, скорее всего, придётся добрать недостающие карты или сбросить часть карт с руки, чтобы число карт у вас на руке вновь стало равным размеру руки вашего персонажа.

**Мастерство.** В этой области указано, обладает ли ваш персонаж мастерством владения оружием или ношения какими-либо брони. Мастерством обладают не все персонажи, поэтому некоторые из них смогут использовать определённые виды оружия и брони более эффективно, чем другие.

**Любимый тип карт.** Персонаж всегда начинает сценарий как минимум с 1 картой любимого типа на руке (см. пункт «Возьмите стартовые карты» на стр. 6).

**Перечень карт.** В начале сценария колода вашего персонажа должна состоять из строго определённого числа карт каждого типа. По мере прохождения сценария количество карт в личной колоде будет меняться и станет отличным от перечня карт. Тем не менее в конце сценария вы должны будете снова привести колоду в соответствие с перечнем. При этом вы не обязаны оставлять в ней именно те карты, которые были в ней изначально.

### УЛУЧШЕНИЯ

Улучшения — белые квадратики на карте персонажа. Новые улучшения даются после прохождения сценариев и приключений. Поставив отметку в квадратике, вы получаете соответствующее улучшение, которое будет действовать во всех последующих сценариях. Неотмеченные улучшения действовать не будут. Если у навыка, способности или типа карты несколько квадратиков, то улучшения приобретаются последовательно слева направо. Например, если навыку соответствуют квадратики +1, +2 и +3, вы не можете получить улучшение +3, пока не получили +1 и +2. Улучшения соседних квадратиков не складываются, а заменяют друг друга. К примеру, после получения улучшения +2 вы начинаете использовать его вместо +1: два улучшения не складываются и не дают вам +3.

Советуем отмечать выбранные улучшения карандашом. Либо можете бесплатно скачать специальные листы персонажей с сайта hobbyworld.ru и уже по ним отслеживать развитие своего персонажа.

Улучшения бывают трёх типов.

**Улучшение навыка.** Получив улучшение навыка, выбирайте новый квадратик в области навыков карты персонажа и отмечайте его карандашом. Улучшения этого типа дают бонус к выбранному навыку — модификатор, который прибавляется к результату каждой проверки этого навыка. Например, если кубик харизмы вашего персонажа d10, а полученное улучшение +2, то при проверке харизмы вы бросаете 1d10 и прибавляете 2 к результату (см. главу «Проведение проверки» на стр. 10).

**Улучшение способности.** Получив улучшение способности, выбирайте новый квадратик в области способностей карты персонажа и отмечайте его карандашом. Одни улучшения дают вам новые способности, к примеру повышают размер руки или приносят мастерство владения оружием и ношения определённых типов брони, другие улучшают уже существующие. Например, отметив квадратик +1 рядом со способностью персонажа добавлять 1d4 к чужой боевой проверке, вы сможете добавлять уже 1d4+1. Эти бонусы применяются только при использовании способности карты персонажа. Если вместо этого вы разыгрываете карту с похожей способностью, бонус улучшения не действует.

**Улучшение колоды.** Получив улучшение колоды, выбирайте новый квадратик в области перечня карт персонажа и отмечайте его карандашом. Каждое такое улучшение позволяет увеличить колоду персонажа на 1 карту выбранного типа. Полученное улучшение будет действовать при каждом новом сборе колоды.



**ЭЗРЕН, ВОЛШЕБНИК**  
Конёк Эзрена — созворение заклинаний. У него их много, и они быстро приходят ему на руку. Из-за этого он может оставаться без карт на полпути к победе. Также у Эзрена нет благословений, поэтому он не сможет исследовать так часто, как хотелось бы, если не обзаведётся подходящими компаньонами и магией.



## КАРТА МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ

Каждому персонажу соответствует собственная карта местоположения. Это маркер, показывающий, в какой локации находится персонаж в данный момент. На оборотной стороне карты местоположения можно прочесть краткую биографию персонажа.

## КАРТА РОЛИ

Каждому персонажу соответствует собственная карта роли. В начале игры карты ролей игрокам не выдаются. Карта роли — это награда, которую вы получите за прохождение третьего приключения дороги приключений «Возвращение рунных властителей». Карта роли расширяет возможности вашей карты персонажа, на ней указаны новые улучшения, которые вы сможете получить по ходу игры. В дальнейшем расценивайте вашу карту роли как часть карты вашего персонажа.

Роль — двусторонняя карта, на каждой стороне — уникальная специализация персонажа. Получив карту роли, вы должны будете сразу же решить, по какому пути будет развиваться ваш персонаж дальше. К примеру, одна сторона карты роли Валероса превращает его в защитника, ориентированного на приёмы обороны, а другая — в куда более агрессивного мастера клинка.

Получив карту роли, выберите одну из двух её сторон. Специализация выбирается раз и навсегда. Получая новые улучшения на карте роли, вы до конца игры будете отмечать их на выбранной стороне карты роли.

Карта роли выкладывается поверх области способностей карты персонажа, поэтому, выбрав специализацию, отметьте на карте роли те улучшения, которые уже отмечены на карте персонажа. Например, если ранее вы достигли мастерства ношения лёгкой брони (соответствующий квадратик отмечен на карте персонажа), отметьте это и на карте роли.

## ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

*Ох и непросто сорвать планы рунных властителей! Впереди вас ждут охота на злодеев, сражения с их прислужниками и страшная правда их истинных замыслов.*

## ВАШ ХОД

Ваш ход состоит из нескольких последовательных фаз. Большая их часть необязательные, но некоторые выполняются всегда: **сокращение колоды благословений, обновление руки и конец хода**.

**Сокращение колоды благословений.** Откройте верхнюю карту колоды благословений и положите её на верх столки сброса благословений. Вы никогда не сможете приобрести эту карту, однако с ней могут быть связаны эффекты других

карт. Если по какой-то причине вы вынуждены убрать одну или несколько карт из колоды благословений, но в ней нет достаточного числа карт, вы проигрываете сценарий (см. главу «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 17).

**Передача одной карты.** Вы можете передать 1 карту с руки игроку, находящемуся в той же локации, что и вы. Другие игроки не могут передавать карты в ваш ход.

**Перемещение.** Вы можете переместить свою карту местоположения в другую локацию. С перемещением в локацию и из неё могут быть связаны различные эффекты. Если вы останетесь на месте, то это не считается перемещением и эффекты карт, относящиеся к перемещению, не работают.

**Исследование.** Раз в ход вы можете один раз «бесплатно» исследовать вашу локацию: для этого исследования не нужно играть никаких карт, позволяющих исследовать. Однако это должно быть ваше первое исследование за ход. Чтобы исследовать локацию, откройте верхнюю карту её колоды. Если это находка, можете либо попытаться приобрести карту, либо изгнать её. Если это испытание, вы обязаны попытаться победить карту (см. главу «Столкновение с картой» на стр. 9). В игре немало способов проводить исследования несколько раз за ход, однако если во время отдельного исследования вы получаете несколько возможностей провести 1 дополнительное исследование, то считается, что у вас есть право только на 1 дополнительное исследование, — дополнительные исследования не суммируются. Вы не можете исследовать во время чужого хода.

**Закрытие локации.** Если в колоде локации, где находится ваш персонаж, не осталось карт и если эта локация ещё не закрыта, вы можете провести одну попытку её закрытия (см. главу «Закрытие локации» на стр. 12).

**Обновление руки.** Прежде всего, примените все эффекты, связанные с концом хода. Если какая-то способность позволяет или предписывает не обновлять руку, вы по-прежнему обязаны применить все эффекты, связанные с концом хода. Вы можете разыгрывать карты и использовать способности (за исключением способностей, обязывающих обновить руку и закончить ход). Применив все эти эффекты, вы больше не можете играть карты и использовать способности в этом ходу.

Далее вы можете сбросить любое число карт. После этого, если у вас на руке больше карт, чем ваш размер руки, вы обязаны сбросить любые лишние карты. И наконец, если у вас на руке меньше карт, чем размер руки, вы обязаны добрать на руку новые карты из колоды. Число карт на руке в конце хода должно соответствовать размеру руки.

**Конец хода.** Закончив все описанные действия, вы передаёте ход игроку слева.

## ПРАВИЛО. ВЗЯТИЕ КАРТ

Если не указано иного, под взятием карты понимается получение карты из определённого источника и добавление её на руку. Если источник карты не указан, подразумевается личная колода персонажа.

## ПРАВИЛО. ОТСЛЕЖИВАНИЕ КАРТ В КОЛОДЕ БЛАГОСЛОВЕНИЙ

Нетрудно увлечься игрой настолько, что вы забудете сократить колоду благословений. А теперь представьте, что в разгаре игры выясняется, что эта фаза игры пропускалась уже несколько ходов подряд! Как определить, сколько карт благословений нужно убрать из колоды? Советуем делать так: сокращая колоду благословений, ориентируйте сбрасываемую карту по направлению к себе (см. иллюстрацию на стр. 5). Стопка сброса благословений будет выглядеть слегка небрежно, однако вы всегда сможете понять, кто отыграл первую фазу своего хода, а кто нет.

## РОЗЫГРЫШ КАРТ

Любой игрок может сыграть карту, если карта позволяет это сделать. Под розыгрышем карты понимается **активация её способности**: для этого вы должны **показать**, **выложить**, **бросить**, **перезарядить**, **захоронить** или **изгнать** карту. Действия с картой, не активирующие её способность, не считаются розыгрышем этой карты. К примеру, если Кайра сбросит захинание, чтобы активировать свою способность лечения (эта способность обозначена на её карте персонажа), карта захинания не будет считаться разыгранной (и Кайра не сможет перезарядить её) — ведь собственная способность карты не была активирована. Если у карты несколько способностей, вы обязаны выбрать только одну из них. Отдельный текст в области способностей карты находки, не связанный с розыгрышем карты, считается не способностью, а обязательным действием, которое вы должны выполнить, играя карту.

## ПРИМЕР

У карты компаньона «Солдат» две способности: можно либо перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 к вашей боевой проверке, либо сбросить карту и исследовать локацию. Применить можно только одну способность, но не обе сразу, так как после розыгрыша карты одним способом она перестаёт быть у вас на руке и, соответственно, нет никакой возможности сыграть её с руки, чтобы применить вторую способность.

Обычно при розыгрыше карта предписывает выполнить одно из следующих действий:

- **Показать.** Продемонстрируйте остальным карту с руки и верните её обратно на руку.
- **Выложить.** Если не указано иного, поместите карту перед собой лицевой стороной вверх. Способность карты будет действовать, пока карта не сбросится.
- **Бросить.** Положите карту в сброс — стопку карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с колодой вашего персонажа.
- **Перезарядить.** Подложите карту под низ колоды вашего персонажа лицевой стороной вниз.
- **Захоронить.** Подложите карту под карту вашего персонажа (обычно захороненная карта недоступна до конца сцены).
- **Изгнать.** Уберите карту в коробку и замешайте с другими картами её типа (таким образом, карта перестаёт быть частью вашей колоды).

Если не указано иного, то каждый раз, когда вы показываете, выкладываете, сбрасываете, перезаряжаете, хороните, изгоняете карту или осуществляете какие-то другие манипуляции с ней, вы взаимодействуете с картой с руки. Вы не можете активировать способность карты, если она не применима к вашей текущей ситуации. Например, вы не можете сыграть карту, чтобы снизить урон, если вы не получаете урон, или сыграть карту, позволяющую прервать столкновение с монстром, если в данный момент вы не участвуете в столкновении.

Если на карте с руки не указано точно, когда её играть, считается, что её можно сыграть в любой момент. Тем не менее помните, что при столкновении определённые действия выполняются в строго определённое время.

Свои выложенные, сброшенные и захороненные карты можно смотреть в любой момент игры, однако запрещается менять порядок карт в стопке сброса. Если этого не позволяет способность карты, вы не можете просматривать колоду вашего персонажа. Во время игры не перемешивайте никакие стопки карт, если только вас не обязывают это сделать. Независимо от наличия в них карт, колода всегда остаётся колодой, рука — рукой, а стопка — стопкой.

## СОВЕТ. ПОЛЕЗНЫ ЛИ БЕЗОСТАНОВОЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ?

Колода благословений — неумолимый и безжалостный таймер с обратным отсчётом. Поэтому чем больше вы исследуете, тем ближе становится победа. Другое дело, что порой необходимо и дух перевести, и с силами собраться.

Одной из причин отказа от исследований может стать состояние вашей колоды. Если колода становится всё тоньше и тоньше, нет ничего позорного в том, чтобы обосноваться на какое-то время в аптеке или в храме и исцелиться.

Другой причиной притормозить ход событий могут быть соображения перегруппировки в конце игры. Если вам всего лишь нужно отправить кого-то в лабиринт, чтобы временно закрыть его, когда отыщется злодей, не рискуйте исследованием понапрасну, не то наткнётесь на монстра и испортите весь ваш тщательно спланированный замысел по закрытию локации. Не бойтесь тратить время на подготовительные действия, особенно когда у вас его ещё много.

Но, конечно, самые большие неприятности всегда начинаются с фразы «У нас ещё много времени».

## СТОЛКНОВЕНИЕ С КАРТОЙ

Сталкиваясь с картой, вы (и только вы) последовательно выполняете несколько этапов. Никто не может выполнять эти этапы за вас, хотя другие игроки вправе разыгрывать карты, чтобы помочь вам преодолеть все возможные трудности. На каждом этапе вам и другим игрокам разрешено совершать лишь определённые действия. Игроки могут разыгрывать лишь те карты и активировать те способности, которые связаны с конкретным этапом столкновения. На каждом этапе любому игроку разрешено играть не более 1 карты каждого типа. Например, в ходе проверки каждый игрок может сыграть не более 1 карты благословения, но при этом несколько человек могут сыграть по 1 такой карте. На каждом этапе любому игроку разрешено активировать каждую способность не более 1 раза. Игрокам запрещено разыгрывать карты и использовать способности между этапами столкновения.

## Харск, следопыт

Харск — идеальный товарищ... если путешествует в одиночку. Харску нет равных в обращении с оружием дальнего боя. Он может переломить ход сражения, утыкав врага стрелами с безопасного расстояния. Харск — идеальный выбор для рискованных локаций, поскольку способен не только сдержать написк любого противника, но и заблаговременно почутить угрозу.



## КАЙРА, ЖРЕЦ

Все обращаются к Кайре за помощью. Ей не нужно играть карты исцеления, чтобы вылечить персонажа. Правда, за это она расплакивается тем, что может меньше исследовать, и каждый раз ей нужно будет решать, на что тратить благословение: на дополнительные кубики или новые исследования. Помимо прочего, Кайра — хороший боец, и её таланты особенно раскрываются в бою с нежитью.



Если карта, с которой вы сталкиваетесь, невосприимчива к определённому атрибуту, то в ходе столкновения игроки не могут играть карты с этим атрибутом, использовать способности, добавляющие этот атрибут к проверке, а также бросать кубики с этим атрибутом.

Открыв верхнюю карту локации, положите её поверх колоды локации и последовательно выполните описанные ниже этапы.

**Прервите столкновение (необязательно).** Если у вас есть подходящая карта или способность, можете применить её и замешать открывшуюся карту обратно в колоду локации. Карта не считается побеждённой или непобеждённой, а ваше столкновение окончено.

**Примените все эффекты, действующие перед столкновением (если необходимо).**

**Проведите проверку.** Если карта — находка, можете попытаться приобрести её. Если карта — испытание, вы обязаны попытаться победить эту карту (см. главу «Проведение проверки» ниже). Если в области проверки карты сказано «Нет», выполняйте всё, что сказано в области способностей карты.

**Проведите новую проверку (если необходимо).** Если требуется провести новую проверку (например, вы сыграли находку с проверкой перезарядки или для победы над картой испытания нужно пройти вторую проверку), выполните её. Повторяйте этот шаг, пока не будут сделаны все необходимые проверки.

**Примените все эффекты, действующие после столкновения (если необходимо).**

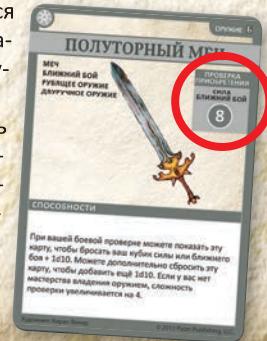
Этот этап выполняется вне зависимости от того, прошли вы проверку или нет. На данном этапе вы применяете эффекты, вызванные проведёнными проверками. К примеру, если во время проверки Эзрен сыграл заклинание с атрибутом «чары», то теперь может использовать свою способность и посмотреть верхнюю карту личной колоды.

**Завершите столкновение.** Если вы прошли все проверки победы над картой испытания, изгоните её. Если вы не преуспели, карта считается непобеждённой и замешивается обратно в колоду локации. Если вы прошли проверку приобретения находки, возьмите её на руку, в противном случае — изгоните карту находки.

## ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ

В процессе игры вам часто придётся проводить разного рода проверки, например, чтобы приобрести новое оружие или победить монстра.

На картах находок есть область «проверки приобретения». В ней указана сложность прохождения проверки и навыки, по которым можно проводить проверку. Если вам удастся пройти проверку приобретения находки, вы возьмёте её на руку, а если провалите проверку — то изгоните.



На картах испытаний есть область «проверки победы», в ней указана сложность прохождения проверки и навыки, по которым можно проводить проверку. Если вы побеждаете карту испытания, то изгоняете её (если не сказано иного), если нет — карта будет считаться непобеждённой и замешается обратно в колоду локации (если не сказано иного). Провалив проверку победы над монстром, вы получаете урон (см. пункт «Получите урон (если необходимо)» на стр. 11).

Если на карте указано несколько навыков для проверки, разделённых словом «или», вам нужно выбрать только один из них. Если навыки разделены словом «затем», вам необходимо пройти обе проверки: одну за другой. При этом вы обязаны выполнить вторую проверку, даже если провалите первую, поскольку у каждого провала обычно имеются свои последствия. Слово «или» главное слова «затем», то есть, если на карте указано, к примеру, «мудрость 10 или бой 13, затем бой 15», значит, сначала вы выбираете между проверкой на мудрость со сложностью 10 и боевой проверкой со сложностью 13, а затем проводите боевую проверку со сложностью 15.

Проверку проходит только сталкивающийся с картой персонаж, однако есть исключение. Если карта требует проведения нескольких последовательных проверок, сталкивающийся с картой персонаж обязан попытаться пройти хотя бы одну из них, остальные проверки могут пытаться пройти любые находящиеся в той же локации другие персонажи.

Помимо этого, многие карты также требуют проведения проверок, чтобы активировать способности этих карт или перезарядить их после своего розыгрыша.

Процесс проведения проверки состоит из нескольких действий, описанных ниже. Помните, что за проверку любой игрок может сыграть не более 1 карты каждого типа и активировать каждую способность не более 1 раза.

**Определите навык.** Требующая проверки карта сама определяет, по каким навыкам вы можете проводить проверку и, соответственно, какой кубик использовать. Навыки указаны на карте в области проверки приобретения или в области проверки победы. Если в области проверки перечислено несколько навыков, вы выбираете только один из них. К примеру, если в области проверки указана ловкость, механика, сила и ближний бой, вы проверяете любой из этих навыков.

Для победы над большинством монстров и преград необязательно пройти боевую проверку. Как правило, на оружии и других картах, которые можно сыграть во время боевой проверки, всегда говорится, какой навык нужно проверять. Если вы не используете такие карты, то проверяете либо силу, либо ближний бой. (Есть и такие карты, которые определяют не проверяемый навык, а конкретный кубик или результат броска.)

Некоторые карты позволяют подменять требуемый навык каким-то другим. В рамках этого действия вы можете сыграть только 1 карту или использовать только 1 способность, определяющую используемый навык. Сыграв такую карту, вы добавляете к проверке все атрибуты сыгранной вами карты. К примеру, показав при боевой проверке карту оружия «Длинный меч +1», вы добавляете к этой проверке атрибуты «меч», «ближний бой», «рубящее оружие» и «магия». (Но это не то же самое, что получить навык: например, заклинание «Божественный свет» добавляет к проверке атрибут «вера», однако не наделяет вашего персонажа навыком веры.)

Если у персонажа нет ни одного из перечисленных в области проверки навыков, вы всё равно можете попытаться пройти проверку (если только это не проверка перезарядки карты, см. пункт «Перезарядка» на стр. 14), но в этом случае вашим кубиком будет d4.

**Определите сложность проверки.** Для прохождения проверки суммарный результат броска кубиков и модификаторов должен быть больше или равен сложности проверки. На картах испытаний и находок сложность — это крупная цифра в круге в области проверки приобретения или проверки победы. Она относится к навыкам, под которыми расположена. Для всех остальных проверок сложность указывается в тексте: например, способность карты может потребовать выполнить проверку стойкости со сложностью 7. Некоторые карты способны повысить или понизить сложность проверки. К примеру, если на карте сказано, что сложность увеличивается на 2, вы обязаны прибавить 2 к значению сложности проверки на карте, с которой вы сталкиваетесь. Если же говорится, что сложность уменьшается на 2, то вы вычитаете 2 из значения сложности проверки на карте.

**Сыграйте карты и используйте способности, влияющие на проверку (необязательно).** Теперь игроки могут играть карты и активировать способности, влияющие на проверку. Игроки не могут модифицировать навык, если он не используется для проверки, и не могут применять способности и играть карты, влияющие на бой, если проверка не является боевой. Атрибуты таких карт не добавляются к проверке. К примеру, розыгрыш заклинания «Путешествие» не даст проверке атрибут «вера».

Некоторые карты и способности действуют только во время определённых типов проверок, к примеру проверки ловкости, проверки акробатики, не боевой проверки. Если один навык карты персонажа ссылается на другой, при определении типа проверки учитываются оба навыка. Например, если в боевой проверке используется навык чар, а чары вашего персонажа — это интеллект +2, то ваша проверка одновременно считается и боевой проверкой чар, и боевой проверкой интеллекта. Атрибуты тоже определяют тип проверки. К примеру, если вы выполняете боевую проверку и сыграли оружие, способность которого добавлена к проверке атрибут « дальний бой», ваша проверка считается боевой проверкой дальнего боя.

**Возьмите нужные кубики.** Используемый навык и сыгранные карты определяют число и тип необходимых для броска кубиков. К примеру, вы проводите проверку силы и ваш кубик силы d10. Значит, вы бросаете 1d10. Если другой игрок сыграл благословение, добавляющее 1 кубик к вашей проверке, то вы бросаете 2d10.

**Бросьте кубики.** Бросьте кубики, сложите все выпавшие результаты, прибавьте и/или вычтите все модификаторы проверки. Если суммарный итог больше или равен сложности проверки, вы проходите проверку. Если итоговый результат меньше сложности, вы проваливаете проверку. Вне зависимости от количества штрафов к броску кубиков суммарный результат никогда не может быть меньше 0.

### ПРИМЕР

Сеони исследует локацию и раскрывает карту заклинания «Красноречие». Для приобретения карты нужно пройти проверку интеллекта, чар, мудрости или веры со сложностью 6. Сеони решает проверить чары. Согласно её карте персонажа, кубик её чар — это кубик харизмы (в её случае — d12) плюс 2. Результат её броска 3, после добавления модификатора +2 он превращается в 5, что на 1 меньше, чем требуется для приобретения заклинания. Сеони провалила проверку и вынуждена изгнать карту заклинания.

На следующем ходу Кайра сталкивается с привидением. Её можно победить либо пройдя боевую проверку со сложностью 12, либо пройдя проверку мудрости или веры со сложностью 8. Кайра могла бы выбрать боевую проверку и использовать свой навык силы, но вместо этого она решает проверить веру. Согласно её карте персонажа, кубик её веры — это кубик мудрости (в её случае — d12) плюс 2. Также способность Кайры даёт ей дополнительный 1d8 с атрибутом «магия» в проверках против нежити, к которой относится и привидение. Она бросает 1d12+2 + 1d8. Результат её броска с учётом модификатора — 14, что намного превышает сложность проверки. У привидения есть способность: если у проверки нет атрибута «магия», привидение не побеждено. Но поскольку Кайра добавила атрибут «магия», привидение побеждено и благополучно изгоняется.

**Получите урон (если необходимо).** Если вы провалили проверку победы над монстром, он наносит вам урон. Величина урона — разница между сложностью проверки и вашим суммарным результатом броска. Если на карте не указано иного, этот урон считается боевым уроном. Например, сложность победы над монстром 10, а ваш итоговый результат проверки 8. Значит, вы получаете 2 единицы боевого урона от монстра (см. «Получение урона» ниже). Не забывайте, что в ходе проверки каждый игрок может сыграть не более 1 карты каждого типа, поэтому, если ранее вы уже сыграли заклинание, чтобы повлиять на проверку, то сейчас не имеете права сыграть заклинание, чтобы уменьшить урон.

### ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

В момент получения урона вы и другие игроки можете играть карты и использовать способности, уменьшающие и изменяющие урон того типа, который вам нанесли. К примеру, если вы получаете урон от огня, то можете играть карты, уменьшающие урон от огня, или карты, уменьшающие урон любого типа, однако нельзя играть карты, уменьшающие, например, боевой урон или урон от электричества. Каждый игрок может сыграть не более 1 карты каждого типа, влияющей на получение урона конкретным персонажем от конкретного источника. Если на карте сказано, что она уменьшает урон, но не уточняется, какого типа, считается, что карта уменьшает урон любого типа.

Величина урона — это количество карт, которые вы обязаны сбросить с руки. Получив урон, сбросьте предписанное количество карт. Если у вас недостаточно карт на руке, сбросьте всю руку и игнорируйте оставшуюся часть урона.

### Лем, бард

Пока остальные совершенствуются в чём-то одном, Лем старается заниматься всем сразу и благодаря этому сгодится для любого задания. Он легко заводит друзей, будь то попавшие в беду герои или ищущие его общества компаньоны. Дайте ему побольше заклинаний, ведь он единственный персонаж, который умеет эффективно использовать их все.



**Мерисиэль, плут**  
**Когда никто не стоит**  
**у неё над душой, боевой**  
**дух Мерисиэль подни-**  
**мается до немыслимых**  
**пределов. Но при этом**  
**она очень быстро избав-**  
**ляется от карт на руке, что**  
**может в итоге привести**  
**к печальным последстви-**  
**ям. Поэтому её личная**  
**задача — найти тонкую**  
**грань между тягой к раз-**  
**рушению и инстинктом**  
**самосохранения. Мери-**  
**сиэль отлично уничтожает**  
**преграды и никогда не**  
**ввязывается в драку, пока**  
**сама того не захочет.**



## ПРОСМОТР КАРТ И КОЛОД

Некоторые карты позволяют посмотреть одну или несколько карт. Это означает, что вы можете взять карту (карты) из указанного источника, изучить её (их), а затем вернуть туда, откуда взяли. Если вам разрешается смотреть колоду, пока не будет найдена карта определённого типа, начинайте с самой верхней карты и прекращайте просмотр, когда найдёте нужную карту. Если не сказано иного, все просмотренные карты возвращаются обратно в колоду в том же порядке, в котором они в ней лежали. Если вы не смогли отыскать карту нужного типа, игнорируйте все дальнейшие указания, связанные с этой картой. Просмотр колоды не считается исследованием, хотя и может произойти во время него.

Некоторые карты позволяют просмотреть колоду и забрать из неё любую карту определённого типа. Это означает, что вы можете изучить каждую карту колоды, перед тем как остановить выбор на какой-то одной. Если не сказано иного, после этого колода перемешивается.

## ПРИЗЫВ И ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ

Время от времени вам будет предписано призвать карту и либо вступить с ней в столкновение, либо добавить её в какую-нибудь колоду. Призываемая карта берётся из коробки. Если вас обязывают призвать карту, уже находящуюся в игре, и вступить с ней в столкновение, представьте, что у вас есть вторая копия этой карты, с которой вы осуществляете это новое столкновение. Призванная копия прекратит своё существование в конце столкновения. Призванные карты не могут призывать другие карты.

Если не сказано иного, прервав столкновение с призванной картой или проведя все её проверки, вы изгоняете эту карту. Когда игровая ситуация вынуждает нескольких игроков призывать карты и вступать с ними в столкновения, сталкивайтесь с картами по очереди в любом желаемом порядке, изгоняя призванные карты в конце столкновения. Если призванной картой оказывается злодей или прислужник, победа над ним не позволяет закрыть локацию или выиграть сценарий, игнорируйте любой подобный текст на этих картах. Призванная карта не считается картой из колоды локации.

Если вам предписано добавить карту в колоду, вы замешиваете её в эту колоду, если не сказано иного. Если вам предписано положить карту на верх или под низ колоды, то так и делайте.

Если вы должны добавить в колоду случайную карту определённого типа и с каким-то условием (например, карту с атрибутом «человек» или карту без атрибута «начальный уровень»), берите из коробки по одной карте указанного типа, пока не найдёте подходящую. После добавления этой карты уберите все открытые карты обратно в коробку.

Когда карта призывает другую карту и обязывает вас вступить с ней в столкновение, для вас начинается новое отдельное столкновение, активирующее все возможные способности, действующие до и после столкновения. Например, если вы начинаете столкновение с монстром в гарнизоне, из-за способности локации для каждого другого находящегося здесь персонажа призывается такой же монстр. Предположим, этот монстр — адская гончая, наносящая после столкновения 1 урон от огня каждому персонажу в локации. Следовательно, урон от огня будет наноситься после каждого отдельного столкновения. После завершения столкновения с призванной картой продолжайте отыгрывать изначальное столкновение.

## ЗАКРЫТИЕ ЛОКАЦИИ

Закрыть локацию можно несколькими способами. Возможность предоставляется, когда вы побеждаете прислужника из колоды локации (см. главу «Прислужники» на стр. 16) или когда в колоде локации заканчиваются карты (см. главу «Ваш ход» на стр. 8).

Если у вас есть возможность и желание закрыть локацию, выполните условия, указанные в области «при закрытии» карты локации. Обычно локации требуют прохождения проверки или выполнения определённых действий. Если на карте локации говорится, что её можно закрыть автоматически, выполнения каких-либо дополнительных действий не требуется. Если в области закрытия локации указано несколько возможностей, разделённых словом «или», вы обязаны выбрать одну из них до того, как бросать кубики и играть карты. Если вы выполнили требования области закрытия локации, просмотрите колоду этой локации, отберите всех злодеев (если есть) и изгоните все остальные карты. Отныне колоду локации составляют одни лишь найденные вами злодеи; эта локация не закрыта, но зато теперь вы точно знаете, где искать злодеев. Если, просмотрев колоду локации, вы не находите в ней злодеев, примените эффект области «после окончательного закрытия» и переверните карту локации лицевой стороной вниз. Локация остаётся закрытой до конца сценария, и в ней не могут сбегать злодеи (см. раздел «Столкновение со злодеем» на стр. 16). Тем не менее персонажи вполне могут перемещаться в закрытые локации, проводить в них исследования (если там есть карты) и участвовать в столкновениях. (Как правило, в закрытых локациях нет карт, но порой они там появляются за счёт каких-либо сторонних эффектов.)

### ПРИМЕР

Харск приобретает последнюю карту из колоды горной вершины и тем самым получает возможность закрыть эту локацию. В области закрытия локации горной вершины сказано, что Харск должен пройти проверку мудрости или выживания со сложностью 6. Харск решает проверить выживание. Согласно карте персонажа, кубик выживания Харска — это кубик его мудрости d6 плюс 2. Результат броска 5, суммарный результат 7, Харск закрывает горную вершину и переворачивает её карту лицевой стороной вниз.

### ПРАВИЛО. УКАЗАНИЯ НА КАРТАХ

Если вам предписано взять случайную карту, перемешайте колоду, из которой вам предлагается взять карту, и возьмите верхнюю.

Если вас обязывают выполнить какое-то действие с определённым количеством карт, но этих карт недостаточно, выполните действие с имеющимся количеством. К примеру, вам нужно взять 4 карты из колоды, а в ней только 3 — значит, вы берёте 3 карты. (Исключения: если вам нужно убрать определённое число карт из личной колоды, но в ней недостаточно карт, ваш персонаж погибает, а если необходимо сбросить недостающие карты из колоды благословений, вы проигрываете сценарий.)



### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ БЫТЬ ЭГОИСТОМ?

Не сомневайтесь, что в процессе игры друзьям не раз понадобится ваша помощь. Кто-то из них будет просить вас о ней, а кто-то — умолять. Стоит ли отказывать?

Пожалуй, нет. Это кооперативная игра, и подразумевается, что все вы играете одной командой ради достижения общих целей. Поэтому, планируя ход своего персонажа, учитывайте возможность помочь другим. Не заставляйте Кайру исследовать локацию, если она смогла бы вылечить другого персонажа. Потратите благословение, чтобы заполучить ненужную вам находку, и подарите её товарищу, которому она окажется полезной. В некоторых игровых компаниях принято играть в открытую, чтобы каждый видел карты другого и мог при необходимости дать ценный совет.

Но так делают не все, и тому есть серьёзная причина. Ваш персонаж — живая развивающаяся личность. Ваш выбор определяет его успехи и поражения. Если за вас всё будут решать друзья, у вас не будет никакого интереса становиться лучше.

### ГИБЕЛЬ

Если по какой-то причине вас обязывают убрать одну или несколько карт из личной колоды вашего персонажа, а в ней не оказывается достаточного количества карт, ваш персонаж погибает. Подложите все карты, оставшиеся в личной колоде, на руке и в стопке сброса, под карту персонажа. Вы больше не совершаете ходы, не играете карты, не перемещаетесь, в общем ничего не делаете до конца сценария. Некоторые карты позволяют воскрешать персонажей. Если вас не воскресят до конца сценария, ваша гибель станет окончательной и бесповоротной. В конце сценария во время нового сбора личных колод выжившие персонажи могут брать себе карты погибших. Любые не взятые ими карты изгояются.

Если погибают все персонажи, сценарий считается проигранным (см. главу «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 17).

### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ ТРАТИТЬ УСИЛИЯ НА РАЗВЕДКУ?

Способности Харска и Силэй, а также карты заклинаний вроде «Гадания» позволяют ещё до исследования изучить карты колоды локации, что может оказаться крайне полезно, поскольку вы играете на время и колода благословений неумолимо истощается.

Заблаговременная информация о местопребывании злодея способна решить исход сценария. Сыграв «Гадание» в нужный момент, вы смогли бы закинуть злодея под низ колоды и не торопясь заняться сбором снаряжения и закрытием других локаций.

Но, конечно, каждый выбор имеет свою цену. Подзорную трубу, например, можно также использовать в помощь себе, чтобы иметь больше шансов пройти проверку. Если вы готовы к любой встрече, вам не очень важно, что именно вы встретите.

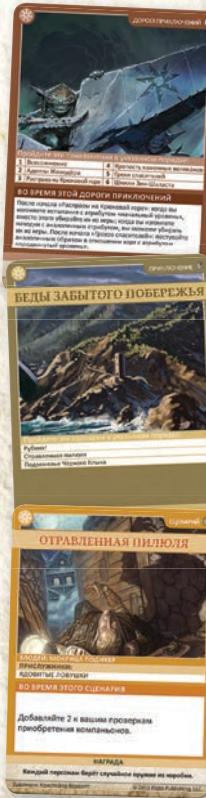
Если ваш персонаж погибает, то следующий сценарий вы начинаете с новым персонажем. Выберите карту персонажа (им может быть и ваш погибший персонаж, однако все полученные им в процессе игры улучшения не сохраняются)

и соберите его личную колоду, как описано в пункте «Соберите колоду персонажа» на стр. 4. При этом вы можете брать только карты с атрибутом «начальный уровень». Если вы уже начали приключение «Расправа на Крюковой горе», можете игнорировать ограничение, связанное с начальным уровнем, и брать любые карты из коробки, включая базовый набор, набор «Колода дополнительных персонажей» и колоды приключений, номер которых как минимум на 2 меньше номера вашего текущего приключения.

### ТИПЫ КАРТ

*Вкусите плоды приключений! Отправьтесь в леденящее кровь путешествие, выполните рискованные задания, побейте смертельно опасных монстров и обретите сокровища!*

### КАРТЫ ИСТОРИИ: ДОРОГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ И СЦЕНАРИИ



Карты истории определяют текущую партию игры. В игре всегда есть карта сценария, на ней сказано, что делать и куда идти. Также у вас может быть карта приключения с перечнем сценариев — чтобы завершить приключение, их нужно пройти в указанном порядке. И ещё в игре может быть карта дороги приключений с перечнем приключений, которые необходимо успешно завершить для прохождения этой дороги.

На лицевой стороне карт истории указаны способности этих карт. Некоторые действуют во время игры, некоторые — при подготовке к определённому сценарию, поэтому с самого начала читайте весь текст на картах. Также на картах истории указывается награда — одноразовый бонус, который вы получаете, выполнив требование карты истории (см. главу «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 17).

На лицевой стороне карты сценария перечислены злодеи и монстры этого сценария, а на обратной стороне — его локации (см. пункты «Отберите нужные локации» и «Соберите колоды локаций» на стр. 6).

### КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Локации — различные места, которые посещают персонажи в ходе сценария. На лицевой стороне карт локаций размещена следующая информация:

**Перечень карт.** Определяет количество карт каждого типа в колоде локации. Необходим при подготовке к игре (см. пункт «Соберите колоды локаций» на стр. 6).

### Сеони, чародей

Сеони — дама со взрывным характером. Чтобы пальнуть в негодяя огненным шаром, ей даже не нужны заклинания. И вначале у неё их мало. Впрочем, особой потребности в атакующих заклинаниях у неё нет — с её-то способностью испепелять врагов. Да и те немногие заклинания никуда от неё не денутся, ведь она умеет перезаряжать их за просто так.



## ВАЛЕРОС, ВОИН

**Оружие — вот истинная страсть Валероса. В отличие от большинства других персонажей, обязанных сбрасывать оружие, чтобы активировать его самые мощные эффекты, Валерос просто убирает его обратно в колоду.** А значит, ему не страшно получать урон и сбрасывать карты в попытке добраться до каких-то нужных карт. Начав тратить, а не экономить карты, Валерос превращается в безудержную машину для убийства.



**В этой локации.** Область, в которой описываются особые способности, действующие, пока локация открыта. Некоторые из них продолжают действовать и после окончательного закрытия локации. В этом случае они дублируются на обратной стороне карты.

**При закрытии.** Когда у вас есть возможность и желание закрыть локацию, выполните всё, что написано в этой области карты. Обычно возможность закрыть локацию появляется после победы над обитающим в ней прислужником или после того, как в колоде закончились карты (см. главу «Закрытие локации» на стр. 12). Закрыв локацию, переверните её карту лицевой стороной вниз, сюда уже не сможет сбежать злодей, хотя персонажи по-прежнему могут перемещаться в эту локацию.

**После окончательного закрытия.** Указанные в этой области эффекты вступают в силу, когда локация закрывается окончательно.

## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, РОЛЕЙ, МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ

Подробное описание этих карт приводится на стр. 7–8.

## КАРТЫ НАХОДОК: ОРУЖИЕ, ЗАКЛИНИЯ, БРОНЯ, ПРЕДМЕТЫ, КОМПАНЬОНЫ, ТРОФЕИ, БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Находки — карты, которые можно приобрести и взять на руку или добавить в личную колоду. К находкам относятся: оружие, заклинания, броня, предметы, компаньоны, благословения и трофеи (карты трофеев нет в базовом наборе — они есть только в дополнительных колодах приключений). В ходе одной и той же проверки каждый игрок может сыграть не более 1 карты находки каждого типа. На картах находок имеется следующая информация:

**Тип.** Определяет тип карты находки.

**Атрибуты.** Ключевые слова, с которыми связаны эффекты других карт. Например, некоторых монстров сложнее побеждать, если вы играете против них оружие с атрибутом «колющее оружие».

**Проверка приобретения.** Если, исследуя локацию, вы сталкиваетесь с находкой, то можете провести проверку приобретения этой находки. Пройдя проверку, добавляйте находку на руку. Провалив проверку или прервав столкновение, изгнайте карту находки (см. раздел «Розыгрыш карт» на стр. 9). Проверка приобретения карты проводится только при столкновении с находкой из колоды локации, то есть вы не можете провести проверку приобретения, сыграв карту с руки или взяв её из личной колоды. У карт трофеев нет области проверки приобретения, вы получаете эти карты автоматически — в качестве награды за прохождение сценария.

**Способности.** Особые правила использования находки. Если на карте указано несколько способностей, можете выбрать любую из них. Однако если вы играете карту и она по-

кидает вашу руку, вы можете применить только 1 из приведённых способностей. Например, если на карте сказано, что её можно сбросить и добавить к проверке, а также что её можно сбросить и исследовать локацию, вы можете сбросить эту карту и выбрать что-то одно, но не получить и кубик, и исследование разом.

**Перезарядка.** В этой области описываются условия, позволяющие перезарядить карту — подложить её под низ личной колоды после розыгрыша. Наличие области перезарядки характерно для карт, которые сбрасываются после розыгрыша. Чаще всего для перезарядки требуется пройти проверку определённого навыка. Если у вас нет ни одного из указанных навыков, вы не можете проводить проверку перезарядки карты. Если в ходе какой-то другой проверки вы играете находку, которую можете перезарядить, то сначала доигрываетесь текущая проверка, а уже потом проводится проверка перезарядки. На время применения своих способностей находка считается находящейся в игре, то есть перестаёт быть картой на руке, в колоде персонажа, в стопке сброса и где-либо ещё. Проверка перезарядки происходит только после розыгрыша карты. Иногда требование перезарядить карту указано в области способностей карты и является условием её розыгрыша, в этом случае для перезарядки находки не нужно проходить никакие проверки. Вы не можете перезарядить карту, если обязаны сбросить её из-за каких-либо игровых обстоятельств, например при получении урона или обновлении руки в конце хода.

Ниже приводится общее описание каждого типа находок.



**Оружие.** Как правило, карты оружия используются для увеличения шанса пройти боевую проверку, обычно они требуют выполнения какого-то действия (например, показать карту). В тексте многих карт оружия упоминается мастерство владения оружием: если у вашего персонажа есть эта способность, то она указана в области способностей его карты.

**Заклинания.** Эффекты карт заклинаний очень разнообразны. Для этих карт характерно наличие атрибута «чары» и/или «вера». Персонажи, чьи способности связаны с этими атрибутами, смогут распорядиться заклинаниями наиболее эффективно.

**Броня.** Карты брони помогают уменьшать получаемый урон. Способность брони определяет, для какого типа урона она предназначена. Если способность указывает на любой урон, значит, карту можно сыграть при получении урона любого типа. Нельзя играть броню, уменьшающую урон того типа, который вы не получаете. К примеру, если вы получаете урон от огня, а на карте брони не сказано, что она уменьшает урон от огня или любой урон, следовательно, вы не можете сыграть такую карту.



**Предметы.** Эффекты карт предметов очень разнообразны.

**Компаньоны.** Большинство карт компаньонов помогают проходить разного рода проверки. Также многих компаньонов можно сбрасывать, чтобы провести новое исследование на текущем ходу.

**Трофеи.** Карты трофеев уникальны во всех отношениях. В отличие от других типов находок, которые приобретаются во время исследований, трофеи даются игрокам в качестве награды за прохождение сценариев: автоматически и без каких-либо проверок. Вместо области проверки приобретения у карт трофеев есть область типа карты (например, оружие). Несмотря на другой механизм получения, трофеи считаются картами указанного на них типа и к ним применяются все соответствующие правила.

**Благословения.** Как правило, карты благословений позволяют добавить дополнительные кубики к проверке любого игрока (включая вас) независимо от его местонахождения. Если не сказано иного, дополнительные кубики совпадают по типу с кубиком проверяемого навыка (однако бывает, что на карте благословения указывается конкретный тип добавляемых к проверке кубиков). Например, Лем выполняет проверку силы, и его сила —  $d4+1$ . Благословение богов добавило бы к проверке ещё один  $d4$ .

## КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ: ЗЛОДЕИ, ПРИСЛУЖНИКИ, МОНСТРЫ, ПРЕГРАДЫ

Испытания — карты, которые вам нужно победить. В противном случае вы пострадаете от последствий поражения. Преграды и монстры появляются в локациях случайным образом. Прислужники и злодеи обычно указываются конкретно.



**СОВЕТ. СТОИТ ЛИ ОТСИЖИВАТЬСЯ В КУСТАХ?**

Посещая различные локации в ходе своего длинного путешествия, вы заметите, что не все они одинаковы.

Ещё перед началом игры внимательно изучите текст всех карт локаций. Очевидная тактика — защищать в первую очередь «хорошие» локации. Академия, например, сама помогает себя закрыть, разрешая проводить исследования практически без передышки. Однако слепое следование этой тактике приведёт к тому, что в «плохие» локации вы зайдёте уже потрёпанной в боях командой. Вы наверняка без труда справитесь с разбойниками в сторожевой башне ещё в самом начале партии, и нет никакого смысла сознательно создавать себе лишние сложности в конце игры.

Также учитывайте требование области закрытия локации. Если не уверены, что сможете пройти проверку выживания, не лезьте в лес, несмотря на его положительную способность. Если вы не сможете закрыть локацию после победы над прислужником, вам придётся отыграть всю колоду локации, чтобы получить вторую попытку.

Иногда будет разумно оставить локацию открытой, а потом, когда объявитесь злодеи, временно её закрыть. Экспедиция к алтарю Ламашту может оказаться крайне болезненной, однако если вы притормозите с исследованиями и выждете время, то, возможно, у вас получится закрыть локацию до того, как благословения сведут вас с ума.

При прочих равных, чем больше вы исследуете, тем веселее игра.

## СОВЕТ. НУЖНЫ ЛИ НЕНУЖНЫЕ НАХОДКИ?

Если одним словом, то конечно! Как минимум вы сможете сбросить ненужную карту, когда какой-нибудь холмовой великан захочет посмотреть, какого цвета у вас мозги. Но дело не только в этом. Не нужная вам находка может очень пригодиться вашему товарищу.

Но тут возникает другая проблема. Чтобы передать карту другому персонажу, вы должны начать ход в одной с ним локации. Получается, если друг хочет карту, он должен пройти за ней, при этом хорошо бы ему появиться раньше, чем игровые обстоятельства вынудят вас избавиться от вожделенной им карты. С другой стороны, ваше своевременно запланированное свидание может стать приговором для злодея.

Разумеется, идеальный вариант, когда персонаж приобретает находку, которую сможет использовать сам. Если вы умеете просматривать колоду локации и прерывать столкновения, не стесняйтесь говорить товарищу: «А вот тебе бы это пригодилось». После этого он сможет посвятить себя приобретению этой находки, а вы — своим делам.

**Тип.** В основном испытания — это монстры и преграды. Большинство злодеев и прислужников относятся к типу «монстр» и, соответственно, считаются монстрами, однако некоторые прислужники относятся к типу «преграда» и считаются преградами.

**Атрибуты.** Ключевые слова, с которыми связаны эффекты других карт. Например, в некоторых сценариях испытания с атрибутом «гоблин» победить сложнее.

## АМИРИ, ВАРВАР

Амири обожает драки. Она не только самый сильный персонаж в игре, но и единственная, кто умеет впадать в боевую ярость, улучшая шанс прохождения физических проверок. Цена этой ярости — сброшенные карты, что, конечно, немного опасно, но с Амири и не может быть по-другому. Она никогда не задерживается там, где не хочет. Когда варвар заходит в комнату, то уходит, когда пожелает.

Из набора  
«Колода дополнительных персонажей»



**Лини, друид**  
**Волю Лини исполняют её животные. Покорный пёс принесёт ей больше пользы, чем большинство людей. Лини — хороший чародей и даже может побить целителем, пока рядом нет Кайры. А если дела пойдут совсем плохо, она превратится в медведя и на какое-то время станет очень сильной или очень ловкой. Это поможет ей собрать на руке множество неатакующих заклинаний.**

Из набора  
**«Колода дополнительных персонажей»**



**Проверка победы.** Проверка навыка или боевая проверка, которую необходимо пройти, чтобы победить карту испытания. Если в этой области написано слово «Нет», карту испытания победить нельзя. Если не сказано иного, то, провалив проверку победы над монстром, вы получаете урон (см. пункт «Получите урон (если необходимо)» на стр. 11).

**Способности.** Особые правила, действующие во время столкновения с испытанием.



## ПРИСЛУЖНИКИ

Прислужник — особый тип испытания. Начать столкновение с прислужником можно во время исследования локации и в результате его призыва (например, в рамках выполнения условия закрытия локации).

Победив прислужника из колоды локации, можете тут же попытаться её закрыть, выполнив условие её области «при закрытии» (см. главу «Закрытие локации» на стр. 12).

Некоторые карты могут временно призывать каких-то определённых прислужников. Поскольку эти прислужники не появляются из колоды локации, закрыть локацию после победы над ними нельзя.

## СОВЕТ. СТОИТ ЛИ ШВЫРЯТЬСЯ КАРТАМИ?

Игра за Силэй и Мерисиэль предполагает быстрый расход личной колоды: вы сбрасываете одни карты, чтобы заполнить другие. Нет, это здорово помогает выкашивать противников и приобретать нужные находки, но нельзя забывать, что лишнее усердие приведёт вас к самоубийству.

Эта настольная игра — игра в компромиссы. Стоит ли попытать удачу или сдержать поводья? Не идти на риск так же неразумно, как и идти на риск постоянно, но при этом, правда, персонаж проживёт дольше.

Один из самых тяжёлых выборов связан с потерей карт в ходе обновления руки. Вам разрешено сбросить любое число карт перед тем, как взять новые, но каждая сброшенная карта — шаг в сторону могилы. В мире найдётся лишь парочка вещей куда более постыдных, чем глупая смерть из-за того, что вы не посчитали, сколько карт нужно добрать в конце хода.

Когда на руке слишком много карт, это тоже беда. Решается она розыгрышем перезаряжаемых карт. Даже если эти карты должны были бы вам помочь и вы хотели бы сохранить их на руке, всё равно стоит их сыграть. Сбрасывать карты без всякой пользы ещё хуже.

## СТОЛКНОВЕНИЕ СО ЗЛОДЕЕМ

В большинстве сценариев есть злодей — самое серьёзное испытание, ожидающее игроков в конце партии. К злодеям обычно применяются все те же правила, что и к монстрам, однако есть и исключения. Не зря же победа над злодеем зачастую приводит к прохождению сценария.

В отличие от монстров и прислужников, недостаточно просто победить злодея. Сначала его нужно загнать в угол — сделать так, чтобы в игре не осталось открытых локаций, куда он мог бы сбежать.

**Временное закрытие локаций.** Когда персонаж вступает в столкновение со злодеем, каждый игрок, находящийся в любой другой локации, может тут же попытаться закрыть свою локацию, выполнив условие области «при закрытии». В случае успеха его локация временно закрывается, лишая злодея возможности сбежать туда на текущем ходу (см. пункт «Проверка побега злодея» ниже). Временное закрытие локации не активирует никаких других эффектов закрытия локации. Локация вновь открывается после столкновения. Игроки могут пытаться закрывать локации в любом желаемом порядке.

**Столкновение.** Столкновение со злодеем проходит так же, как и в случае любого другого испытания. Главное, не забывайте про особые способности злодея и сценария.

**Победив злодея, закройте локацию, в которой он находился.** Выполнять условие области закрытия локации не нужно. Просмотрите все оставшиеся в колоде локации карты. Если среди них нет других злодеев, изгоните все эти карты и переверните карту локации лицевой стороной вниз. Локация считается окончательно закрытой. Если у неё есть эффект окончательно закрытой локации, то он вступает в силу. Если среди карт колоды локации есть другие злодеи, изгоните все карты, кроме них, и перемешайте колоду локации. Эта локация считается временно, но не окончательно закрытой. Тем не менее побеждённый злодей не может сбежать в неё на текущем ходу.

**Проверка побега злодея.** Если в игре есть открытые локации, злодей сбегает. Победив злодея, подсчитайте количество открытых локаций и вычтите 1. Получившийся результат — число случайных карт благословений, которые вы берёте из коробки. Перемешайте карту злодея и взятые благословения, добавьте по 1 карте к каждой колоде открытой локации, затем перемешайте все эти колоды. Если вы не побеждаете злодея, то всё равно выполняете описанные выше действия — с той лишь разницей, что карты благословений берутся не из коробки, а из колоды благословений. (Обратите внимание, что, если вы не побеждаете злодея, в игре всегда остаётся как минимум 1 открытая локация — та, в которой вы с ним столкнулись.)

**Если злодею некуда бежать, вы выиграли!** См. раздел «После сценария».

## ПРИМЕР

Лем и Мерисиэль находятся в подземелье Чёрного Клыка: Лем — в тронном зале, а Мерисиэль — в осквернённом склепе. Также открыты храм и алтарь Ламашту. В свой ход Мерисиэль сталкивается со злодеем Чёрным Клыком. Лем может временно закрыть тронный зал и с лёгкостью проходит проверку дипломатии со сложностью 6. Мерисиэль удаётся одержать верх над Чёрным Клыком. Она убирает из игры все карты из колоды осквернённого склепа и закрывает эту локацию, теперь Чёрный Клык должен сбежать в одну из открытых локаций: в храм или в алтарь Ламашту (тронный зал к этому моменту временно закрыт Лемом). Мерисиэль перемешивает карту Чёрного Клыка с одним случайным благословением из коробки и замешивает по 1 карте в 2 колоды открытых локаций — то есть всех, кроме тронного зала, временно закрытого Лемом. Охота на злодея продолжается!

### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ КОПИТЬ БЛАГОСЛОВЕНИЯ?

Возможно, благословения — самый универсальный тип карт в игре. Обычно их играют, чтобы повысить шанс на прохождение проверки или провести новое исследование. Беда в том, что вы всегда должны выбрать что-то одно. Поэтому порой, занеся руку, чтобы «благословить» друга на приобретение волшебного жезла, вы можете неожиданно задуматься: «А не потеряем ли мы из-за этого ход?»

Но какова цена отказа от исследования? Что важнее: взять новый меч или найти злодея? Анализ риска и выгоды в этом случае не всегда прост.

На ранних этапах вы, вероятно, будете тратить благословения на проверки, но ближе к концу, когда время станет вашим главным врагом, вам стоит стать более осмотрительными. Если вы чувствуете, что не пройдёте боевую проверку без благословения, имеет смысл сыграть его на проверку, ведь в провале нет ничего достойного. К тому же, получив урон, вам, возможно, всё равно придётся сбросить это благословение.

Подобный анализ хорошо прокручивать в голове каждый раз. Только не думайте слишком долго — впереди ещё много ходов... или нет.

### ПОСЛЕ СЦЕНАРИЯ

*И вот путешествие окончено. Возвращайтесь в таверну, перевязите раны и начинайте делить трофеи. Отдыхайте, пока можете, ведь очень скоро рунные властители вновь дадут о себе знать.*

### ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ДОРОГИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Если по какой-то причине вам необходимо убрать карты из колоды благословений, но в колоде их нет, сценарий немедленно заканчивается и ваша команда проигрывает. Вы также проигрываете, если погибают все персонажи (см. главу «Гибель» на стр. 13). Если вы играете в приключение, то сценарий не считается пройденным и вы не получаете указанную на карте сценария награду. Перед тем как перейти к следующему сценарию этого приключения, вам придётся переиграть проигранный сценарий и пройти его.

Если игроки побеждают злодея и ему не удается сбежать либо если игроки выполняют другое условие победы, описанное на карте сценария, ваша команда проходит этот сценарий и получает указанную награду. Это могут быть карты трофеев, которые игроки делят между собой любым желаемым способом. Или новые улучшения, которые вы отмечаете на карте своего персонажа (или на карте роли, если она у вас есть) и используете, начиная со следующего сценария и до момента гибели персонажа. Если вы награждены каким-то определённым улучшением, выбрать которое на карте вашего персонажа не представляется возможным, вы не получаете никакой награды. Ни один персонаж не может получить награду за прохождение конкретного сценария, приключения или дороги приключений больше одного раза.

Независимо от итога сценария, после его завершения каждый игрок заново собирает колоду своего персонажа (см. раздел «Между играми» ниже). Все остальные его карты возвращаются в коробку.

Если вы играете в приключение и только что успешно завершили сценарий, переходите к следующему сценарию, указанному на карте приключения. Если вы прошли последний сценарий приключения, то получаете награду за прохождение приключения, отмеченную на карте этого приключения.

Если играете в дорогу приключений и только что успешно завершили приключение, приступайте к следующему, добавив в картам в коробке все карты нового приключения. Начинайте с первого сценария этого приключения.

Пройдя последний сценарий последнего приключения, вы завершаете дорогу приключений и получаете указанную на её карте награду. Теперь можете отправиться в собственные приключения с уже имеющимися у вас картами. Либо выберите новых персонажей и начните игру сначала.

### ПРАВИЛО. СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ КАРТ

Вы можете придумывать собственные карты истории — просто делайте всё так же, как делали мы. Выберите злодеев и прислужников, соответствующих уровню способностей ваших персонажей. Не будьте чересчур щедры на награду, вы же борцы со злом, а не мародёры.

Можете даже придумать собственные карты персонажей и ролей. Чтобы сбалансировать своего персонажа с нашими, в его перечне карт должно быть 15 карт, среди его навыков не должно быть больше одного d4 и одного d12, а также не больше 5 бонусов к навыкам. У вашего персонажа должно быть 15 квадратиков улучшений навыка, 10 квадратиков улучшений колоды, 4 квадратика улучшений способностей на карте персонажа и 12 на карте роли.

### МЕЖДУ ИГРАМИ

После окончания сценария вам надо заново собрать колоду своего персонажа. Первым делом соберите в одну колоду карты с руки, из стопки сброса, из личной колоды и все захороненные карты. Теперь можете поменяться картами с другими игроками. В итоге вы должны оставить в своей колоде столько карт каждого типа, сколько указано в перечне карт вашего персонажа (с учётом любых возможных отмеченных улучшений на карте роли, если она у вас есть). Трофеи считаются картами указанного на них типа. К примеру, если в перечне карт вашего персонажа указано 3 предмета и после нового сбора колоды вы оставляете в ней 1 трофей с типом «предмет», то, значит, вам нужно добавить в колоду ещё 2 других предмета.

Если вы не можете собрать указанную в перечне карт колоду из-за того, что у вас нет нужного количества карт какого-то типа, берите недостающие карты из коробки (но только те, на которых стоит атрибут «начальный уровень»). Начав приключение «Расправа на Крюковой горе», можете игнорировать ограничение на «начальный уровень» и выбирать любые карты базового набора и набора «Колода дополнительных персонажей», а также из колод приключений, номер которых как минимум на 2 меньше номера вашего текущего приключения. Все карты, оставшиеся после нового сбора личной колоды, откладываются обратно в коробку.

### САДЖАН, МОНАХ

У Саджана нет ни оружия, ни брони, ни заклинаний, но это отнюдь не делает его слабым воином. Он использует благословения, чтобы усиливать рукопашную атаку и проводить всё новые и новые исследования. Недостаток брони несколько усложняет жизнь Саджана, поэтому ему стоит озабочиться смягчающими удары судьбы предметами и улучшениями.

Из набора  
«Колода дополнительных персонажей»



**Силэй, паладин**  
Силэй искусно обращается как с мечами, так и с за- клинаниями. Она хорошо сможет за себя постоять. Силэй превращает благословения в урон, а её броня сдержит практически любой удар. Помимо этого, она отлично проводит разведку локаций, но не думайте, что в поисках сокровищ. Её цель — поиск зла.

Из набора  
**«Колода дополнительных персонажей»**



При желании можете начать играть за нового персонажа, однако при этом колоду предыдущего персонажа придётся «освободить» для игры, иначе вам не хватит карт для столкновений. Базовый набор предусматривает одновременную игру не более чем с 4 колодами персонажей. Приобретаемый отдельно набор «Колода дополнительных персонажей» увеличивает число участников до 6. Если вы время от времени играете за разных персонажей, то перед новым сценарием рекомендуем записать, какие карты составляют колоду вавшего другого персонажа, разделить их по типам и вернуть в коробку.

#### СОВЕТ. ИГРА В ОДНОЧКУ

Нет лучше и быстрее способа догнать продвинувшихся в уровне персонажей, чем пройти несколько сценариев в одиночку.

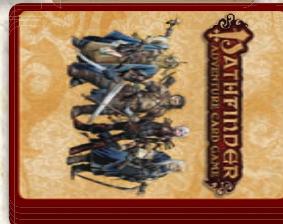
Однако имейте в виду, что не все персонажи годятся для сольных партий. Например, Лем — незаменимый помощник для других персонажей, следовательно, путешествуя один, он уже не так эффективен. У Эзрена нет благословений, поэтому, если товарищи не будут помогать ему проходить проверки, его собственный прогресс не впечатлит вас своей эпичностью. А вот Мерисиэль, напротив, станет отличным выбором для одиночной игры, поскольку получает различные бонусы, когда рядом нет других персонажей.

При желании можете играть сразу за нескольких персонажей. Рекомендуем попробовать одиночную игру с 2 персонажами. Управляйте каждым из них так, будто им играет другой человек (и играя, например, за Саджана и Валероса, не забывайте уменьшать колоду благословений как в начале хода Саджана, так и в начале хода Валероса).

Некоторые карты, с которыми вы сталкиваетесь, становятся сложнее в одиночной игре. Если ваш персонаж не сможет выбраться из гибкой пещеры, застопорится весь сценарий. Встретив подобную карту, убирайте её из игры и заменяйте другой картой того же типа и примерно того же уровня способностей, но при этом не такой непроходимой.

#### ПРИМЕР ИГРЫ

Андрей и Марина начинают свою третью партию в Pathfinder, текущий сценарий — подземелье Чёрного Клыка. Андрей играет могущественным волшебником Эзреном, Марина — Мерисиэль, которая по специальности — плут. Подготовив колоды локаций и благословений, Андрей и Марина решают начать игру в одной локации — в тронном зале. Они выкладывают свои карты местоположения рядом с тронным залом и берут на руки стартовые карты. На руке Марине не оказывается ни одного предмета (любимый тип карты Мерисиэль), поэтому она сбрасывает руку и берёт новые карты. На этот раз ей попадается один предмет (взрывающийся камень), поэтому она оставляет карты на руке и замешивает сброшенные карты обратно в колоду своего персонажа.



Ход Андрея начинается с сокращения колоды благословений, после этого он решает исследовать тронный зал. Он открывает верхнюю карту колоды локаций, и ей оказывается заклинание «Кислотная стрела». Для её приобретения Эзрену нужно пройти проверку интеллекта или чар со сложностью 4. Андрей видит, что навык интеллекта Эзрена (d12) хуже, чем навык его чар (d12+2), поэтому выбирает проверку чар. Результат его броска 7. Прибавив 2, он получает итоговый результат 9, который значительно превышает требуемую сложность 4. Андрей берёт кислотную стрелу на руку.



Приобретая карту с атрибутом чар, Андрей активировал способность Эзрена, позволяющую ему повторно исследовать локацию. Он открывает следующую карту колоды, и ей оказывается прислужник — ветхий скелет. Андрей и Марина рады этой встрече, так как победа над прислужником позволит закрыть тронный зал и приблизить успешное окончание сценария.

Особое правило сценария гласит: «Если вы столкнулись с ветхим скелетом, то каждый другой персонаж в той же локации должен призвать ещё одного ветхого скелета и вступить с ним в столкновение». То есть Мерисиэль тоже должна столкнуться с прислужником, однако Марину это не слишком пугает: она применяет способность Мерисиэль и прерывает столкновение, а призванный ветхий скелет тут же изгоняется.

Для победы над своим ветхим скелетом Эзрену нужно пройти боевую проверку. Андрей решает сыграть только что приобретённую кислотную стрелу, которая позволяет ему бросить кубик чар d12+2 и ещё 2d4. Сложность проверки 8, Андрей хочет быть точно уверен, что пройдёт её, поэтому Марина играет взрывающийся камень и добавляет к проверке Андрея дополнительный 1d4. Андрей бросает 1d12 и 3d4, выбрасывает 12 и прибавляет 2 (модификатор чар), итоговый результат — 14. Теперь Андрей может попытаться перезарядить

кислотную стрелу. Кarta предписывает пройти проверку чар со сложностью 6 для перезарядки. Он бросает d12+2, и суммарный результат его броска оказывается равным 9. Кара перезаряжена, Андрей подкладывает кислотную стрелу под низ личной колоды. Сыграв карту с атрибутом «чары», Андрей активировал ещё одну способность Эзрена и теперь получает возможность посмотреть верхнюю карту личной колоды: если ей окажется заклинание, он возьмёт её на руку. Верхней картой колоды его персонажа оказывается заклинание «Левитация», поэтому он добавляет её на руку. Но самое главное, что Андрей победил ветхого скелета и изгнал его карту.

Победа над прислужником даёт право попытаться тут же закрыть тронный зал. Для этого Андрею нужно пройти проверку харизмы или дипломатии со сложностью 6. У Эзрена нет навыка дипломатии, а кубик его харизмы всего d6; похоже, обстоятельства складываются не в пользу волшебника. Марина видит, что товарищу не помешает помочь, и разыгрывает благословение богов, дающее дополнительный кубик к проверке харизмы Эзрена. Хотя на руке Марине и имеется 2 благословения, но в ходе одной проверки ей разрешено играть не более одной карты каждого типа, поэтому второе благословение остаётся у неё до будущих времён. Андрей бросает 1d6 за харизму Эзрена и ещё 1d6 за благословение, суммарный результат броска ровно 6. Тронный зал закрывается, а Андрей и Марина становятся на шаг ближе к прохождению подземелья Чёрного Клыка.



Впрочем, у Андрея есть проблема. Он получил 2 карты, а сыграл только 1, поэтому при обновлении руки до 6 карт он будет вынужден сбросить 1 карту. Чтобы избежать этого, он разыгрывает полученную «Левитацию» и перемещается в осквернённый склеп. Для перезарядки «Левитации» необходимо выбросить 6, а он выбрасывает только 5, поэтому сбрасывает эту карту. Поскольку он только что сыграл заклинание, способность Эзрена позволяет ему посмотреть верхнюю карту колоды персонажа. Ей оказывается манускрипт. Это не заклинание, поэтому Андрей возвращает карту на верх колоды и передаёт ход Марине. Дни Чёрного Клыка сочтены!

## РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

В этом разделе приводится рекомендуемый перечень стартовых карт для всех персонажей игры: семи из базового набора и четырёх из набора «Колода дополнительных персонажей». Все персонажи начинают игру с картами, имеющими атрибут «начальный уровень». Собирайте колоды только для участвующих в игре персонажей, не то в коробке не останется достаточно карт для проведения полноценной партии.

### ПЕРСОНАЖИ БАЗОВОГО НАБОРА



**ЭЗРЕН**

**Оружие:** боевой посох

**Заклинания:** мистическая броня, обнаружение магии, энергетический снаряд, невидимость, левитация, разряд молнии (2), сон

**Предметы:** взрывающийся камень, наручи защиты, манускрипт

**Компаньоны:** ночной дозорный, старейшина, знаменосца



**ХАРСК**

**Оружие:** лёгкий арбалет (2), короткий лук (2), праша

**Броня:** кожаный доспех

**Предметы:** амулет жизни, лом, святая вода

**Компаньоны:** ворона

**Благословения:** благословение богов (5)



**КАЙРА**

**Оружие:** булава, боевой посох

**Заклинания:** исцеление, путевказание, преобразование

**Броня:** кольчуга, деревянный щит

**Предметы:** святая вода

**Компаньоны:** стражник

**Благословения:** благословение богов (6)



**ЛЕМ**

**Оружие:** праша

**Заклинания:** исцеление, левитация, укрытие, усиление

**Предметы:** манускрипт, набор отмычек

**Компаньоны:** взломщик, старейшина, трубадур

**Благословения:** благословение богов (5)



**МЕРИСИЭЛЬ**

**Оружие:** кинжал, дротики

**Броня:** кожаный доспех

**Предметы:** чеснок, лом, зелье красноречия, зелье проницательности, набор отмычек (2)

**Компаньоны:** взломщик, стражник

**Благословения:** благословение богов (4)



**СЕОНИ**

**Заклинания:** мистическая броня, энергетический снаряд, невидимость

**Предметы:** взрывающийся камень, наручи защиты, зелье стойкости

**Компаньоны:** стражник, проводница (2), трубадур

**Благословения:** благословение богов (5)





### ВАЛЕРОС

**Оружие:** кинжал, длинный меч (2), булава, короткий меч  
**Броня:** кольчуга, деревянный щит (2)  
**Предметы:** кирка, зелье бесшумности  
**Компаньоны:** ночной дозорный, знаменосица  
**Благословения:** благословение богов (3)

### ПЕРСОНАЖИ ИЗ «КОЛОДЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ»



### АМИРИ

**Оружие:** длинное копьё, длинный меч, боевой посох, короткий меч (2)  
**Броня:** кожаный доспех, деревянный щит  
**Предметы:** кирка, зелье бесшумности  
**Компаньоны:** проводница, знаменосица  
**Благословения:** благословение богов (4)



### ЛИНИ

**Заклинания:** исцеление (2), обнаружение магии, путевказание, укрытие, усиление  
**Предметы:** зелье стойкости, дневник мудреца  
**Компаньоны:** ворона, собака (2)  
**Благословения:** благословение богов (4)



### САДЖАН

**Предметы:** амулет могучих кулаков, чеснок, зелье красноречия, зелье проницательности  
**Компаньоны:** проводница, старейшина, трубадур  
**Благословения:** благословение богов (8)



### СИЛЭЙ

**Оружие:** длинный меч, булава, короткий меч  
**Заклинания:** исцеление  
**Броня:** кольчуга (2), деревянный щит  
**Компаньоны:** ночной дозорный, знаменосица  
**Благословения:** благословение богов (6)

## О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ

Если вы уже знакомы с карточными, настольными или ролевыми играми, то увидите много похожего и в «Pathfinder. Карточная игра». Тем не менее, встретившись с чем-то непонятным, не спешите применять метод аналогии (особенно делать что-то по аналогии с Pathfinder Roleplaying Game), это может запутать вас ещё больше. Надеемся, что приведённые ниже уточнения решат все ваши трудности.

**Карты делают то, что на них написано.** Зачитывайте каждую карту, которую разыгрываете и с которой вступаете в столкновение, и поступайте так, как на ней сказано (если только это не противоречит здравому смыслу). В точности и в полном объёме выполняйте указания карты. Не придумывайте несуществующих ограничений. Вы можете сыграть броню, даже если её нет в вашем перечне карт. Вы можете сыграть заклинание «Исцеление», даже если сейчас не ваш ход. Вы можете сыграть благословение на проверку, даже если это уже сделал кто-то другой. На картах указана вся необходимая вам информация.

**Карты не делают того, что на них не написано.** Способности карт связаны с конкретными игровыми ситуациями, соответственно, вы не можете сыграть карту, если сейчас не описанная на ней ситуация. Если на карте сказано, что она влияет на проверку, значит, вы можете сыграть её во время проверки любого игрока, но если на ней имеется уточнение про «вашу проверку», играть её на других нельзя. Вы не можете сыграть заклинание «Исцеление», чтобы уменьшить величину получаемого урона, потому что исцеление не уменьшает урон. Вы не можете сыграть «Обнаружение зла», чтобы посмотреть колоду локации, в которой нет карт. Ваше оружие не поможет вам приобрести новое оружие. На каждой карте чётко написано, для чего она нужна, использовать её в иных целях нельзя.

**Никто не ходит за другого.** Если вы вступаете в столкновение с картой или проводите проверку, вы и только вы обязаны выполнять это действие до конца. Никто не может прервать столкновение, победить или приобрести карту, закрыть локацию, перезарядить карту или провалить проверку за вас. Если Саджан столкнулся с монстром, Мерисиэль не может прервать это столкновение за него. Если Кайра столкнулась с упырём, Сеони не может пройти за неё проверку победы над монстром. Если Амири столкнулась с побитым сундуком, Лини не может использовать набор отмычек, чтобы помочь ей. Если Валерос столкнулся с подзорной трубой, Харск не может пройти за него проверку приобретения находки. Если Эзрен побеждает прислужника в Сэндпойнтском соборе, Силэй не можетбросить благословение, чтобы закрыть локацию. Если игра говорит вам что-то сделать, вы обязаны это сделать.

**Карты ничего не помнят.** У карт плохо с памятью — после того как они сделают всё, что должны, они забывают, что их уже сыграли. Поэтому если вы показали предмет, уменьшивший полученный урон перед столкновением, ничто не мешает вам вновь показать тот же предмет во время столкновения. На монстра не распространяются какие-либо эффекты прошлых с ним столкновений. Даже если вы сыграли карту дополнительного исследования, после него вы вновь можете сыграть аналогичную карту. Не дейтесь, что карты будут что-то помнить, — это же просто карты!

**Закончите одно, а потом переходите к другому.** В игре всё делается по порядку, и вы обязательно должны закончить одно действие, прежде чем перейти к следующему. Персонажи перемещаются до исследования, не после. Заклинание, сыгранное на проверку, перезаряжается после этой проверки (если его можно перезарядить). Если карта злодея требует проведения двух последовательных проверок, то полностью отыгрывайте первую, прежде чем приступить ко второй. Не начинайте новую операцию, пока не завершите текущую. (В случае если игра не определяет чёткий порядок выполнения действий, вы выбираете его сами.)

**Если на чём-то не сказано, что это оно, то это не оно.** У каждого упоминаемого в правилах и на картах термина есть своё значение. У гоблина-певчего есть атрибут «гоблин», а у гоблиновой собаки нет, хотя в её названии и фигурирует слово «гоблин». Можно решить, что зелье исцеления — магическая штука, но на его карте нет атрибута «магия». Получая урон от упыря, вы получаете боевой урон, даже если проваливаете проверку веры. В тексте заклинания «Обнаружение магии» нет слова «исследование», значит, её можно разыгрывать в ситуациях, не связанных с исследованием. Не ломайте голову в поисках скрытого подтекста, просто читайте, что написано на карте.

**Добавляйте только то, что сказано.** Если на карте написано добавить дополнительный кубик — просто добавьте кубик. Карта не возвращает использованные бонусы, не даёт навык, связанный с этим кубиком, не позволяет перезарядить заклинание с атрибутом «чары», если у вас нет навыка чар. Когда вы разыгрываете длинный лук, добавляющий ваш кубик силы к боевой проверке, вы не можете сыграть благословение Горума и добавить 2 кубика, так как вы не выполняете проверку силы, а просто берёте кубик этого навыка.

**Не ограничивайте воображение.** Порой история, которую вы себе представляете, не вписывается в происходящие в игре события. В городском магазине легко встретить водного обитателя баниппа, чеснок отлично выкашивает бесплотных ветхих скелетов, Харск может вскинуть тяжёлый арбалет и пустить стрелу в глубокие катакомбы прямо с горной вершины. Не заставляйте карты противоречить вашей истории, пусть лучше они расскажут вам свою собственную!

**Цена выбора.** Каждое решение имеет последствие. Выбрав карты для своего персонажа, вы уже не поменяете их на другие так просто. Если перед закрытием локации вам предлагается на выбор провести проверку или изгнать карту, вы не сможете попытаться пройти проверку, а в случае провала изгнать карту. Если результат броска кубиков недостаточно высок, поздно играть заклинание «Усиление», оно не изменит ваш результат. Выбрав одну сторону карты роли, вы уже никогда не перевернёте её на другую. Если что-то убивает вашего персонажа, он погибает. Каждое решение имеет последствие. Принимайте решения с умом.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик игры:** Майк Селинкер

**Автор концепции игры:** Райн Сэнд

**Развитие игры:** Чед Браун, Тэ尼斯 О'Коннор, Пол Петерсон и Гэби Вейдлинг

**Руководитель проекта:** Вик Верц

**Художественный текст:** Джессика Прайс и Ф. Уэсли Шнайдер

**Разработка игрового сценария:** Джейсон Балман, Джеймс Джейкобс, Эрик Мона и Ф. Уэсли Шнайдер

**Основано на ролевой игре Rise of the Runelords, которую разработали:** Вольфганг Баур, Стивен С.

Грир, Джеймс Джейкобс, Никола Лог, Ричард Петт и Грэг А. Воган

**Редактор:** Джуди Баузэр и Вик Верц

**Художественное руководство и графический дизайн:** Сара Робинсон

**Шаблоны карт:** Кристал Фрейзер, Соня Моррис и Эндрю Воллас

**Иллюстратор обложки:** Уэйн Рейнольдс

**Иллюстраторы карт:** Дейв Оллспоп, Алексей Апарин, Ингвар Асплюнд, Хелдж К. Бэлзэр, Ральф Бэйзнер, Эрик Белайл, Питер Бергтинг, Керем Бейит, Бранко Бистрович, Эрик Брэддок, Ноа Брэдли, Кристофер Бёрдett, Дмитрий Бурмак, Джекф Карлайл, Concept Art House, Кев Кроссли, Альберто Даль Лаго, Джули ДиЛлон, Мэтт Диксон, Винсен Дютрэ, Каролина Ид, Коул Истбёрн, Йеспер Эйсинг, Эмрах Эльмасли, Уэйн Ингленд, Джейсон Энгл, Надя Энис, Хорхе Фарес, Гонсало Флорес, Мариуш Гандзель, Фабио Горла, Grafit, Джон Гравато, Павел Гузенко, Мигель Регодон Харкнесс, Маурисио Эррера, Джон Ходжсон, Эндрю Хой, Imaginary Friends Studios, Тайлер Джейкобсон, Иван Кашубо, Эндрю Ким, Тим Кингс-Линн, Матиас Коллрос, Кекай Котаки, Петер Лазарски, Чак Лукаш, Уоррен Мэйхи, Дэмиен Маммолити, Диана Мартинес, Роберто Питтурру, Райан Портильо, Стив Прескотт, Эмильяно Петроцци, Скотт Пёрди, Майкол Куинто, Дейв Рапоза, Уэйн Рейнольдс, Майк Сасс, Кюшик Шин, Брайн Сола, Крейг Дж. Спиринг, Дин Спенсер, Маттео Спирито, Флориан Штиц, Кристер Свен, Кристоф Шваль, Франсиско Рико Торрес, Френсис Тсай, Светлин Велинов, Карлос Вилья, Тайлер Уолпол, Ева Видерман, Бен Вуттен, Кевин Йен, Киран Яннер, Илкер Сердар Йилдыз

Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

[paizo.com](http://paizo.com)



**Вычитка:** Логан Боннер, Кристофер Кэри, Джон Комптон, Адам Дэйгл, Райан Маклин, Роб Мак-Крири, Марк Морланд, Стивен Рэдни-Макфарленд, Патрик Рени, Шон К. Рейнольдс и Джеймс Л. Саттер

**Команда обслуживания клиентов:** Эрик Кейт, Джастин Риддлер и Сара Мэри Тетер

**Рабочая команда склада:** Уилл Чэйз, Хезер Пэйн, Джесс Стрэнд и Кевин Андервуд

**Команда сайта:** Росс Байерс, Лиз Куртс, Лисса Жулье и Крис Ламберц

**Издатель:** Эрик Мона

**Генеральный директор Paizo:** Лайза Стивенс

**Директор по производству:** Джекфри Альварес

**Директор по продажам:** Пирс Уоттерс

**Продавец-консультант:** Космо Эйзель

**Директор по маркетингу:** Дженни Бендел

**Финансовый директор:** Кристофер Селф

**Бухгалтер:** Кундзи Сэдо

**Технический директор:** Вик Верц

**Старший разработчик ПО:** Гэри Тетер

**Координатор кампаний:** Майк Брок

**Руководитель проекта:** Джессика Прайс

**Координатор лицензирования:** Майк Кенуэй



**Игру тестировали:** Элли Экерс, Скотт Экерс, Джереми Элдри, Дэвид Альц, Джейм Энселл, Уильям Энселл, Джефф Бэджер, Крис Боллоу, Дуглас Бэлзэр, Ноктал Бэлзэр, Бен Бечман, Келли Бэнкрофт, Даррен Бернс, Куртни Беррик, Дуг Баумайстер, Тайлер Бек, Эндрю Беренс, Дженнни Бендел, Элиас Беневедес, Лео Беневедес, Эндрю Беттс, Элейн Беттс, Кристал Блевинс, Стивен Блевинс, Клинт Блом, Леви Боаз, Шеки Богмайф, Дэнн Бон, Логан Боннер, Кера Брэдли, Эрик Бридж, Джей-Ди Бриттон, Мерилин Бриттон, Майк Брок, Меган Брофи-Маклейн, Дерран Колдмейер, Стив Кэммерон, Джим Кавальcoli, Десмонд Чавес, Элисса Клингенпил, Эрик Клингенпил, Лилиан Коэн-Мур, Майкл Костелло, Райан Костелло, Кевин Крэгхед, Стивен Крэгхед, Каден Кротти, Рич Кротти, Джеймс Дэвиндсон, Деций, Ричард Деморрис, Леви Данкан, Грег Дюрант, Дерек Эллингсворт, Кайл Эллиот, Джейсон Эрб, Шон Эрб, Джесси Фейт, Тиффани Фейт, Адам Фенерти, Александр Фентон, Шон Фентон, Блейк Ферчолк, Керри Ферчолк, Андрю Финаццо, Джоэл Фленк, Ричард Фрэнсис, Шон Фрэнсис, Кристал Фрэзер, Энн Фрэйтас, Майк Фрай, Кристен Гипсон, Сет Гипсон, Филипп Гётш, Стефани Гётш, Бен Гордон, Джейсон Гоунинг, Майкл Грэтер, Анна Маргарет Грин, Эммануэль Грин, Дэмон Гриффин, Пени Гриффин, Роберт Гриффин, Кори Хэндли, Эйрон Хэйл, Джереми Холлам, Хезер Холпин, Джон Холпин, Уэйн Холси, Роб Хэнд, Грег Хэниган, Адам Харп, Карл Хэррис, Деррик Хэррисон, Эрик Харшбаргер, Дэйв Хедкуист, Райан Хайнеман, Роберт Хетерингтон, Джо Хикс, Джейсон Хофф, Фаррелл Хопкинс, Тим Хор顿, Дэн Хаузер, Даррен Хрон, Мелайна Хаблер, Тэйлор Хаблер, Джефф Хастон, Чед Хатчинсон, Дженнифер Л. Айнгл, Джош Джекоби, Джед Джервис, Скотт Дженкинс, Майкл Джонсон, Райан Кэнгас, Тэйлор Кесснер, Бенджамина Кис, Питер Кис, Дасти Кок, Рэнди Копенгаген, Бен Краускопф, Джейми Курила, Лора Лэйн, Эрик Лангендерфер, Стивен Ло, Дэвид Леви, Чжи Ляо, Эндрю Ллойд, Кристен Лондон, Луис Лоза, Аманда Лукас, Кристофер Лукас, Себастьян Люсье, Деннис Луго-Колл, Рон Ландин, Стефани Ландин, Пэт Лютер, Патрис Люц, Томас Люц, Джейсон Лайон, Райан Маклин, Энгас Макленнан, Дарси Махафи, Джульен Мерчант, Мария Маршалл, Роберт Маршалл, Сэна Маршалл, Сайдра Маршалл, Лиззи Матковски, Мэтт Матковски, Дуг Мейнард, Дуг Маккэммон, Мэтт Макдональд, Мэтт Маклейн, Бретт Маклейн, Омар Медина, Джон Мирдинк, Пол Мелкилд, Эрик Мейер, Мэри Энн Миллер, Джейк Майнол, Джошуа Майнол, Лиз Молер, Нил Моррелл, Ульям Морсан, Эри Мортон, Джозеф Меннич, Лиз Манро, Шон Манро, Зак Нэгел, Эллиот Ньюболд, Шон Найкол, Дэйн Нилсен, Кори О'Коннор, Кайл Olsen, Марк Пэртридж, Брюс Полсон, Клейтон Пilon, Джеймс Перпер-мл., Джеймс Перпер-ст., Дерек Поппинк, Адам Прэттер, Джессика Прайс, Скотт Провост, Стефани Птуце, Эйрон Рэбولد, Дезире Рэбولد, Крис Рэтанд, Бриджитт Редман, Ричард Редман, Филипп Рид, Эми Рейнсмит, Рон Райнхарт, Тэми Райнер, Том Райнер, Карл Родригес, Тим Росен, Джош Росен, Марк Рисер, Эрих Сальвазен, Кейт Дж. Шерер, Кристи Шрёдер, Джон Шуберт, Дэвид Шварц, Майк Силс, Марк Сэйфтер, Крис Селф, Лукас Сервидео, Брэндон Шиффлер, Эрик Снайдер, Уилл Собел, Джайя Сонья, Эштон Сперри, Мэтью Старч, Крис Стивенс, Лайза Стивенс, Джен Свит, Кейт Свитинг, Кен Свитинг, Расс Тэйлор, Ройс Тигпен, Нэтан Тонелла, Чарльз Таунсенд, Эллисон Тсатса, Джастин Ванслик, Чэд Вагнер, Кэролин Уоллас, Тим Уоллас, Э. Дж. Уолленванд, Марк Уоллеванд, Роуз Уолтон, Род Уорхолл, Пирс Уоттерс, Тим Уэрнер, Уилл Уитон, Мирия Уайт, Росс Уильямс, Шейн Уилсон, Грег Вуд, Дэвид Вудрафф, Майк Уиман, Уоррен Уиман, Скотт Йогер, Крис Йо, Трейси Йо и Фрэнк Зэдо.

Paizo, Paizo Publishing, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. © 2013 Paizo Inc.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

Редакция благодарит издательство настольных ролевых игр Studio 101 в лице Александра Ермакова,

Анастасии Гастевой и Кирилла Поливко за помощь в подготовке русского издания игры.

Отдельная благодарность также выражается Сергею Рубану.

**Вопросы издания игр:** Николай Легасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Выпущено при поддержке Crowd Republic.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



## ПАМЯТКА

### ОПИСАНИЕ ХОДА

**Сократите колоду благословений.**

Передайте карту другому персонажу в вашей локации (необязательно).

Переместитесь в другую локацию (необязательно).

Исследуйте верхнюю карту колоды вашей локации (необязательно).

Попытайтесь закрыть локацию, если в её колоде нет карт (необязательно).

**Обновите руку:** примените все связанные с концом хода эффекты, сбросьте с руки любые карты. После этого доведите количество карт у вас на руке до размера руки.

Закончите ход.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С КАРТОЙ

Прервите столкновение (необязательно).

Примените все эффекты, действующие перед столкновением (если необходимо).

Проведите проверку.

Проведите новую проверку (если необходимо).

Примените все эффекты, действующие после столкновения (если необходимо).

Завершите столкновение.

### ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ

Определите проверяемый навык.

Определите сложность проверки.

Сыграйте карты и используйте способности, влияющие на проверку (необязательно).

Возьмите нужные кубики.

Бросьте кубики.

Получите урон, если провалили проверку победы над монстром.

### РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

**Показать.** Продемонстрируйте карту и верните её обратно на руку.

**Выложить.** Поместите карту перед собой лицевой стороной вверх. Если не сказано иного, способности карты действуют, пока её не сбросят.

**Сбросить.** Переместите карту в личную стопку сброса.

**Перезарядить.** Подложите карту под низ личной колоды персонажа.

**Захоронить.** Подложите карту под карту персонажа.

**Изгнать.** Уберите карту обратно в коробку и замешайтесь с другими картами её типа.

**Взять.** Если не указано особо, берите карту на руку из колоды персонажа.

### СТОЛКНОВЕНИЕ СО ЗЛОДЕЕМ

Временное закрытие локаций

Столкновение со злодеем

Закрытие локации, если злодей побеждён

Проверка побега злодея

### НЕСКОЛЬКО ПРАВИЛ, КОТОРЫЕ ЛЕГКО ЗАБЫТЬ

- На каждом этапе столкновения с картой каждый игрок может сыграть не более 1 карты каждого типа.
- Дополнительные кубики, добавляемые к проверке сыгранными благословениями, совпадают по типу с кубиком проверяемого навыка.
- Если проверка перезарядки карты должна проводиться по навыку, которого у вас нет, вы не можете перезарядить карту.
- Для любых других проверок: если у вас нет ни одного из указанных навыков, можете выполнить проверку, используя d4.
- Если испытание требует проведения нескольких последовательных проверок, хотя бы одну из них обязан провести персонаж, столкнувшийся с этим испытанием. Остальные проверки могут проводить любые другие персонажи в той же локации.

