

ПАТНФИНДЕР

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЭЗРЕН

МУЖЧИНА
ЧЕЛОВЕК
ВОЛШЕБНИК



НАВЫКИ

СИЛА	d6	<input type="checkbox"/> +1
ЛОВКОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
ИНТЕЛЛЕКТ	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ЧАРЫ: ИНТЕЛЛЕКТ	+2	
ЗНАНИЕ: ИНТЕЛЛЕКТ	+2	
МУДРОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
ХАРИЗМА	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7 8

Сыграв заклинание с атрибутом «чары», можете посмотреть верхнюю карту вашей колоды. Если это заклинание, можете добавить его на руку.

Приобретя во время исследования карту с атрибутом «магия», можете немедленно исследовать снова.

Добавьте 1 (2) к вашей проверке перезарядки карты.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ЗАКЛИНАНИЯ

ОРУЖИЕ	1	<input type="checkbox"/> 2		
ЗАКЛИНАНИЯ	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
БРОНЯ	–	<input type="checkbox"/> 1		
ПРЕДМЕТЫ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
КОМПАЬОНЫ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	–			



ЭЗРЕН

ВОПЛОТИТЕЛЬ

Волшебникам, обученным магии разрушения, требуется произнести лишь одно мистическое слово, чтобы смести с пути любое препятствие и превратить врага в горстку пепла.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7 8 9

Сыграв заклинание с атрибутом «чары», можете посмотреть верхнюю карту вашей колоды. Если это заклинание, можете добавить его на руку.

Приобретя во время исследования карту с атрибутом «магия», можете немедленно исследовать снова.

Добавьте 1 (2) (3) (4) к вашей проверке перезарядки карты.

Добавьте 2 к вашей проверке чар с атрибутом «энергия» (либо «кислота» или «холод») (либо «электричество» или «огонь»).

Добавьте 2 (4) к вашей проверке приобретения заклинания.



ЭЗРЕН

ИЛЛЮЗИОНИСТ

Используя различные магические ухищрения, волшебники этой школы воздействуют на сознание врагов, заставляя их переживать мучительные видения и слышать леденящие кровь звуки.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7 8

Сыграв заклинание с атрибутом «чары», можете посмотреть верхнюю карту вашей колоды. Если это заклинание, можете добавить его на руку (или перезарядить).

Приобретя во время исследования карту с атрибутом «магия», можете немедленно исследовать снова.

Добавьте 1 (2) (3) (4) к вашей проверке перезарядки карты.

Сыграв заклинание, чтобы прервать столкновение с монстром, можете убрать этого монстра под низ колоды локации.

Добавьте 2 (4) к вашей проверке приобретения заклинания (или компаньона).

В начале вашего хода можете сбросить 1 карту, чтобы взять 1 карту.

Эзрен потратил долгие годы, чтобы восстановить доброе имя отца, но в итоге нашёл лишь неоспоримые доказательства его вины. Это так потрясло Эзрена, что он решил отречься от прежней жизни и стать волшебником. Однако он так и не смог найти наставника, который согласился бы взять великовозрастного ученика. Не желая отказываться от своей затеи, Эзрен принялся постигать тайны магии самостоятельно. И очень скоро оказалось, что он обладает настоящим даром — магическое искусство давалось ему легко и естественно. Теперь для Эзрена настало время вернуться в мир, который он некогда отверг.

ПАТРИНДЕР

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ХАРСК

МУЖЧИНА
ДВАРФ
СЛЕДОПЫТ



НАВЫКИ

СИЛА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ЛОВКОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ДАЛЬНИЙ БОЙ: ЛОВКОСТЬ +3					
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
СТОЙКОСТЬ: ВЫНОСЛИВОСТЬ +2					
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	<input type="checkbox"/> +1			
МУДРОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ВНИМАНИЕ: МУДРОСТЬ +2					
ВЫЖИВАНИЕ: МУДРОСТЬ +2					
ХАРИЗМА	d4	<input type="checkbox"/> +1			

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6			
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие			
В конце вашего хода можете посмотреть верхнюю карту (<input type="checkbox"/> или нижнюю карту) колоды вашей локации.					
Можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) к боевой проверке в другой локации.					

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

	ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ОРУЖИЕ				
ОРУЖИЕ	5	<input type="checkbox"/> 6			
ЗАКЛИНАНИЯ	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2		
БРОНЯ	1	<input type="checkbox"/> 2			
ПРЕДМЕТЫ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
КОМПАЬОНЫ	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	5	<input type="checkbox"/> 6			

ХАРСК

СНАЙПЕР

Обладая отменным зрением и совершенным навыком обращения с оружием дальнего боя, эти смертельно опасные стрелки могут поразить цель с пугающей точностью и на немыслимом расстоянии.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие	
В конце вашего хода можете посмотреть верхнюю карту (<input type="checkbox"/> или нижнюю карту) колоды вашей локации.			
Можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) к боевой проверке в другой локации.			
<input type="checkbox"/> Начав ход без карт на руке, можете взять 1 карту (<input type="checkbox"/> 2 карты).			
<input type="checkbox"/> Сыграв оружие с атрибутом «дальний бой», можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.			
<input type="checkbox"/> Вы получаете навык «вера: мудрость +1».			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке ловкости, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.			

ХАРСК

ОХОТНИК

Ещё ни одному существу не удалось обмануть обострённые чувства этих искуснейших охотников-следопытов и спастись от их неумолимого преследования.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие	
В конце вашего хода можете посмотреть верхнюю карту (<input type="checkbox"/> или нижнюю карту) (<input type="checkbox"/> или обе) колоды вашей локации.			
Можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к боевой проверке в другой локации.			
<input type="checkbox"/> Добавьте 1d8 (<input type="checkbox"/> +1) к вашей проверке победы над испытанием с атрибутом «великан».			
<input type="checkbox"/> Сыграв компаньона с атрибутом «животное», можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.			
<input type="checkbox"/> Вы получаете навык «вера: мудрость +1».			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке мудрости, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.			

Харск всегда отличался от остальных dwarфов. Когда другие мечтали скорее вернуться в тесные своды катакомб, он никак не мог насмотреться на высокое голубое небо. Он всегда предпочитал универсальность арбалета ограниченности топора и чашку чая кружке эля. «Ничто не должно притуплять чувств», — объяснял он недоумевающим товарищам. Неудивительно, что однажды этот нелюдимый и своевольный dwarf покинул родной дом, поклявшись отомстить за брата, погибшего от рук великанов. Он исходил немало земель, наблюдая за людьми и животными. Со временем у него даже появились любимые места — места, за которые он был бы готов сразиться.

ПАТНФИНДЕР

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

КАЙРА



ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ЖРИЦА
САРЕНРЭЙ

НАВЫКИ

СИЛА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
БЛИЖНИЙ БОЙ: СИЛА +2					
ЛОВКОСТЬ	d4	<input type="checkbox"/> +1			
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
СТОЙКОСТЬ: ВЫНОСЛИВОСТЬ +3					
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
МУДРОСТЬ	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ВЕРА: МУДРОСТЬ +2					
ХАРИЗМА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6			
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие		
Вместо первого исследования на вашем ходу можете показать карту с атрибутом «вера», чтобы выбрать персонажа в вашей локации. Замешайте 1d4+1 (<input type="checkbox"/> +2) случайных карт из его стопки сброса в его колоду, а затем сбросьте показанную карту.					
Добавьте 1d8 (<input type="checkbox"/> +1) с атрибутом «магия» к вашей проверке победы над испытанием с атрибутом «нежить».					

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: БЛАГОСЛОВЕНИЯ

ОРУЖИЕ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
ЗАКЛИНАНИЯ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
БРОНЯ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
ПРЕДМЕТЫ	1	<input type="checkbox"/> 2	
КОМПАЬОНЫ	1	<input type="checkbox"/> 2	
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8



КАЙРА

ЦЕЛИТЕЛЬ

Божество даёт этим жрецам всеильную целительную энергию, чтобы залечивать раны поверженных и возвращать к жизни погибших.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие	
Вместо первого исследования на вашем ходу можете показать карту с атрибутом «вера», чтобы выбрать персонажа в вашей локации. Замешайте 1d4+1 (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) случайных карт из его стопки сброса в его колоду, а затем сбросьте показанную карту (<input type="checkbox"/> и можете взять 1 карту).				
Добавьте 1d8 (<input type="checkbox"/> +1) с атрибутом «магия» к вашей проверке победы над испытанием с атрибутом «нежить».				
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения находки с атрибутом «вера».				
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение Саренрэй, можете перезарядить его (<input type="checkbox"/> или замешать в вашу колоду), вместо того чтобы сбрасывать.				



КАЙРА

ЭКЗОРЦИСТ

Не зная покоя и отдыха, эти жрецы истово истребляют всё неживое и богомерзкое.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
Вместо первого исследования на вашем ходу можете показать карту с атрибутом «вера», чтобы выбрать персонажа в вашей локации. Замешайте 1d4+1 (<input type="checkbox"/> +2) случайных карт из его стопки сброса в его колоду, а затем сбросьте показанную карту.			
Добавьте 1d8 (<input type="checkbox"/> +1) с атрибутом «магия» к вашей проверке победы над испытанием с атрибутом «нежить» (<input type="checkbox"/> или «иной мир»).			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 к вашей проверке приобретения брони (<input type="checkbox"/> или оружия).			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение Саренрэй, можете перезарядить его (<input type="checkbox"/> или положить на верх вашей колоды), вместо того чтобы сбрасывать.			
<input type="checkbox"/> Победив испытание с атрибутом «нежить» (<input type="checkbox"/> или «иной мир»), можете замешать 1 случайную карту из вашей стопки сброса в вашу колоду.			

Семья Кайры жила рядом с маленьким храмом Саренрэй, богини солнца, исцеления, искренности и искупления. Когда на деревню напали разбойники, жрицы Саренрэй защитили невинных ценой своих жизней и своего святилища. В дымящихся руинах сожжённого храма Кайра поклялась отдать жизнь и меч богине Саренрэй, быть милосердной к тем, кто заслужил милосердие, и нести гибель погрязшим во тьме.

ПАТНФИНДЕР

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЛЕМ

НАВЫКИ

СИЛА	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ЛОВКОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ЗНАНИЕ: ИНТЕЛЛЕКТ +3			
МУДРОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ХАРИЗМА	d10	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4	
ЧАРЫ: ХАРИЗМА +1			
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +3			
ВЕРА: ХАРИЗМА +1			



МУЖЧИНА
ПОЛУРОСЛИК
БАРД

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня <input type="checkbox"/> Оружие
Один раз за проверку можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) к проверке, которую проводит другой персонаж в вашей локации.	
В начале вашего хода можете поменять 1 карту с руки на 1 карту того же типа из вашей стопки сброса.	

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

	ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ	
ОРУЖИЕ	1	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
ЗАКЛИНАНИЯ	4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
БРОНЯ	—	<input type="checkbox"/> 1
ПРЕДМЕТЫ	2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
КОМПАЬОНЫ	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	5	<input type="checkbox"/> 6

ЛЕМ

ВИРТУОЗ

Эти выдающиеся исполнители считаются самыми великими мастерами своего искусства, недаром их выступления вдохновляют армии и сокрушают чужие мечты.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
Один раз за проверку можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к проверке, которую проводит другой персонаж в вашей локации (<input type="checkbox"/> или к вашей проверке).		
В начале (<input type="checkbox"/> или в конце) вашего хода можете поменять 1 карту с руки на 1 карту того же типа из вашей стопки сброса.		
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 к вашей проверке приобретения компаньона.		
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 к вашей проверке перезарядки (<input type="checkbox"/> или приобретения) заклинания.		
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение Шелин, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.		

ЛЕМ

ШАРЛАТАН

Пуская в ход и обман, и магию, эти обаятельные мошенники играют на чувствах и желаниях своих жертв так же искусно, как и на любом музыкальном инструменте.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
Один раз за проверку можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к проверке, которую проводит другой персонаж в вашей локации.		
В начале вашего хода можете поменять 1 карту с руки на 1 карту того же типа из вашей стопки сброса.		
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 к вашей проверке приобретения компаньона (<input type="checkbox"/> или победы над прислужником) (<input type="checkbox"/> или над злодеем).		
<input type="checkbox"/> Вы автоматически проходите проверку перезарядки карты с атрибутом «психика».		
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение Шелин, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.		

Лем родился рабом в стране, помешавшейся на дьяволизме. Его находчивость и артистичность помогли ему получить лёгкую работу — развлекать хозяев-дворян и их гостей. Со временем ему удалось сбежать из неволи, правда, для этого пришлось бросить друзей и семью. Теперь Лем — отчаянный борец с несправедливостью, делающий всё, чтобы пережитое им больше не повторилось никогда и ни с кем. Его излюбленное оружие — насмешливые байки и вдохновляющие мелодии, а при необходимости — ещё и стремительный клинок.

ПАТФINDER

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

МЕРИСИЭЛЬ



ЖЕНЩИНА
ЭЛЬФ
ПЛУТ

НАВЫКИ

СИЛА	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ЛОВКОСТЬ	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
АКРОБАТИКА: ЛОВКОСТЬ +2					
МЕХАНИКА: ЛОВКОСТЬ +2					
СКРЫТНОСТЬ: ЛОВКОСТЬ +2					
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
ИНТЕЛЛЕКТ	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
МУДРОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1			
ВНИМАНИЕ: МУДРОСТЬ +2					
ХАРИЗМА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
Можете прервать ваше столкновение.		
Если вы единственный персонаж в локации, можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) к вашей боевой проверке, или сбросить её, чтобы добавить ещё 1d6.		

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

	ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ПРЕДМЕТЫ			
ОРУЖИЕ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
ЗАКЛИНАНИЯ	–	<input type="checkbox"/> 1		
БРОНЯ	1	<input type="checkbox"/> 2		
ПРЕДМЕТЫ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
КОМПАЬОНЫ	2	<input type="checkbox"/> 3		
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	



МЕРИСИЭЛЬ

АКРОБАТ

В момент опасности эти проворные и отважные сорвиголовы способны показать настоящие чудеса ловкости.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие	
Можете прервать ваше столкновение (<input type="checkbox"/> и можете поместить карту, с которой столкнулись, на верх колоды локации).			
Если вы единственный персонаж в локации, можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к вашей боевой проверке, или сбросить её, чтобы добавить ещё 1d6.			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 к вашей небоевой проверке победы над преградой (<input type="checkbox"/> или закрытия локации).			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения предмета.			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение, добавляющие кубики к вашей проверке ловкости, можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.			



МЕРИСИЭЛЬ

ВОР

Передвигаясь бесшумно и незаметно, вору умудряются красть бесценные сокровища даже из-под носа у самых бдительных недругов.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
Можете прервать ваше столкновение.		
Если вы единственный персонаж в локации, можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) к вашей боевой проверке, или сбросить её, чтобы добавить ещё 1d6.		
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 к вашей небоевой проверке закрытия локации.		
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 3) (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения брони, предмета или оружия.		
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке ловкости, можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.		
<input type="checkbox"/> В любой проверке перезарядки брони, предмета или оружия с атрибутом «магия» можете использовать харизму вместо любого указанного навыка.		

Осиротев ещё в раннем возрасте, Мерисиэль росла в трущобах среди людей. Годы эльфов и людей летят с разной скоростью, поэтому ко времени, когда Мерисиэль стала взрослой, многие из её друзей уже состарились и умерли. Так и не найдя себе занятия по вкусу, эльфийка пустилась в странствия. Она и по сей день бредёт туда, куда её ведёт любопытство, а бок о бок с ней путешествуют те, кого она на какое-то время может называть друзьями. Мерисиэль верит, что жизнь не будет полна, если в ней не испытать всё, — никогда не знаешь, когда придёт конец и что это будут за неприятности, с которыми не сможет справиться кинжал.

ПАТРИНДЕР

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

СЕОНИ

НАВЫКИ

СИЛА	d4	<input type="checkbox"/> +1
ЛОВКОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
МУДРОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
ХАРИЗМА	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +2		
ЧАРЫ: ХАРИЗМА +2		

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7

При вашей боевой проверке можете сбросить карту, чтобы бросать ваш кубик чар + 1d6 (+1) (+2) с атрибутами «атака», «огонь» и «магия». Это считается розыгрышем заклинания.

Вы автоматически проходите проверку перезарядки заклинания (или предмета) с атрибутом «чары».

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

	ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ЗАКЛИНАНИЯ			
ОРУЖИЕ	–	<input type="checkbox"/> 1		
ЗАКЛИНАНИЯ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
БРОНЯ	–			
ПРЕДМЕТЫ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
КОМПАЬОНЫ	4	<input type="checkbox"/> 5		
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	

ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ЧАРОДЕЙ



СЕОНИ

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ЧАРОДЕЙ

Кровь, текущая в жилах этих чародеев, осквернена демоническим предком или богомерзким ритуалом.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7

При вашей боевой проверке можете сбросить карту, чтобы бросать ваш кубик чар + 1d6 (+1) (+2) (+3) (+4) с атрибутами «огонь» (или «кислота»), «атака» и «магия». Это считается розыгрышем заклинания.

Вы автоматически проходите проверку перезарядки заклинания (или предмета) с атрибутом «чары».

Уменьшите получаемый вами урон от огня (от кислоты и от холода) на 1 (на 2).

Сыграв благословение Фаразмы, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.

В начале вашего хода можете изгнать компаньона, чтобы взять 3 карты.



СЕОНИ

НЕБЕСНЫЙ ЧАРОДЕЙ

Кровь, текущая в жилах этих чародеев, благословлена небесным предком или благочестивым ритуалом.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7

При вашей боевой проверке можете сбросить карту, чтобы бросать ваш кубик чар + 1d6 (+1) (+2) (+3) (+4) с атрибутами «огонь» (или «кислота»), «атака» и «магия». Это считается розыгрышем заклинания.

Вы автоматически проходите проверку перезарядки заклинания (или предмета) с атрибутом «чары».

Провалив проверку с разницей в 1, можете захоронить карту, чтобы автоматически пройти эту проверку.

Уменьшите получаемый вами урон от огня (и от электричества) на 1 (на 2).

Сыграв благословение Фаразмы, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.

Сеони принадлежит к древнему клану кочевников. Её тело покрывают десятки рунических татуировок, рассказывающих истории долгой жизни её народа и помогающих ей в сотворении заклинаний. Наделённая быстрым умом, Сеони знает готовое решение для каждой ситуации и непрестанно пытается постичь природу своих магических способностей. Она путешествует по миру и восстанавливает справедливость везде, где это требуется, немало способствуя развенчанию мифа о том, что все представители её народа — никчёмные лгуны и воры.

ПАТРИНДЕР

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ВАЛЕРОС

МУЖЧИНА
ЧЕЛОВЕК
ВОИН



НАВЫКИ

СИЛА	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
БЛИЖНИЙ БОЙ: СИЛА +3					
ЛОВКОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	<input type="checkbox"/> +1			
МУДРОСТЬ	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
ХАРИЗМА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +2					

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) к боевой проверке другого персонажа в вашей локации.			
Сыграв оружие, можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.			

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

	ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ОРУЖИЕ		
ОРУЖИЕ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
ЗАКЛИНАНИЯ	—		
БРОНЯ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ПРЕДМЕТЫ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
КОМПАЬОНЫ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	3	<input type="checkbox"/> 4	



ВАЛЕРОС

ЗАЩИТНИК

Призвание этих непревзойдённых мастеров тяжёлого оружия — защищать союзников и стойко противостоять даже самым сильным противникам.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие	
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к боевой проверке другого персонажа в вашей локации.				
Сыграв оружие (<input type="checkbox"/> или броню), можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.				
<input type="checkbox"/> Уменьшите на 1 (<input type="checkbox"/> на 2) боевой урон, получаемый другим персонажем в вашей локации.				
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения брони.				
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке выносливости, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.				



ВАЛЕРОС

МАСТЕР КЛИНКА

Эти непревзойдённые воины являются мастерами любого вида оружия, будь оно острым, тупым, стреляющим или метательным. Фактически они могут превратить в орудие войны любой подвернувшийся под руку предмет.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) (<input type="checkbox"/> +5) к боевой проверке другого персонажа в вашей локации.			
Сыграв оружие, можете перезарядить его (<input type="checkbox"/> или замешать в вашу колоду), вместо того чтобы сбрасывать.			
<input type="checkbox"/> Можете использовать ближний бой вместо дальнего, применяя оружие с атрибутом «дальний бой».			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения оружия.			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке силы, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.			

Валерос — бывший наёмник, но с добрым сердцем. Когда-то ему пришлось сбежать от собственной невесты, фермерской дочки, — настолько сильна была его тяга к приключениям. Многие годы он посвятил наёмной службе и упражнениям с мечом, однако теперь решил, что будет просто помогать всем, кто попал в беду. Это благородное стремление Валерос скрывает под маской невежественного и глуповатого увальня, частенько повторяя, что главные ценности в жизни — холодное пиво и горячая компания.