

WATNFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

АЛАХАЗРА

ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ОРАКУЛ



НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	
Можете перезарядить карту с атрибутом «вера», чтобы посмотреть верхнюю карту любой колоды локации (<input type="checkbox"/> или колоды благословений, или любой колоды персонажа).		
В конце вашего хода можете сбросить карту с атрибутом «вера», чтобы добавить на руку карту с атрибутом «вера» из вашей стопки сброса.		
Если у вашей боевой проверки есть атрибут «атака», добавьте к ней 2. (<input type="checkbox"/> Также можете добавить атрибут «огонь».)		

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: БЛАГОСЛОВЕНИЯ

ОРУЖИЕ	–		
ЗАКЛИНАНИЯ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
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	<input type="checkbox"/> 7

АЛАХАЗРА

ЗВЕЗДОЧЁТ

Даже в кромешной тьме звёзды посылают оракулам видения.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня		
Можете перезарядить карту с атрибутом «вера», чтобы посмотреть верхнюю карту любой колоды локации (<input type="checkbox"/> или колоды благословений, или любой колоды персонажа).			
<input type="checkbox"/> Если вы используете указанную выше способность, чтобы на вашем ходу посмотреть карту из колоды локации, и эта карта — находка, можете вступить с ней в столкновение.			
<input type="checkbox"/> Если вы используете указанную выше способность, чтобы посмотреть карту из колоды персонажа, этот персонаж может её перезарядить.			
В конце вашего хода можете сбросить карту с атрибутом «вера» (<input type="checkbox"/> или любую карту), чтобы добавить на руку карту с атрибутом «вера» из вашей стопки сброса (<input type="checkbox"/> или чтобы любой персонаж в вашей локации добавил на руку карту из своей стопки сброса).			
Если у вашей боевой проверки есть атрибут «атака», добавьте к ней 2 (<input type="checkbox"/> 3). (<input type="checkbox"/> Также можете добавить атрибут «огонь».)			
<input type="checkbox"/> Вы получаете навык «внимание (<input type="checkbox"/> и выживание): харизма +2».			

АЛАХАЗРА

ЗАКЛИНАТЕЛЬ БУРИ

Заклинатели бури черпают силы из солнечной энергии. И когда это происходит, другим лучше держаться в тени.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня		
Можете перезарядить карту с атрибутом «вера», чтобы посмотреть верхнюю карту любой колоды локации (<input type="checkbox"/> или колоды благословений, или любой колоды персонажа).			
В конце вашего хода можете сбросить карту с атрибутом «вера», чтобы добавить на руку карту с атрибутом «вера» из вашей стопки сброса.			
Если у вашей боевой проверки есть атрибут «атака», добавьте к ней 2 (<input type="checkbox"/> 3) (<input type="checkbox"/> 4). (<input type="checkbox"/> Также можете добавить атрибут «огонь» (<input type="checkbox"/> или «электричество».)			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке перезарядки (<input type="checkbox"/> или приобретения) заклинания, имеющего атрибут «атака».			
<input type="checkbox"/> Сыграв заклинание с атрибутом «атака», вы до конца столкновения получаете навык «чары: харизма +2».			

В юном возрасте Алахазра ослепла и начала проявлять сверхъестественные способности. По этой причине её обвинили в поклонении богам и изгнали с её атеистической родины, Рахадума. Путешествие по пустыне едва не стоило Алахазре жизни, но в дороге она осознала, что её сила дарована не богами, а исходит от солнца и пламени. Теперь Алахазра путешествует по миру, искореняя любую несправедливость, открывающуюся её внутреннему взору.

WATNFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

ДЖИРЕЛЬ

ЖЕНЩИНА
ПОЛУЭЛЬФ
СОРВИГОВОА



НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие	
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +2».			
Если у вашей проверки есть атрибут «разбой» (<input type="checkbox"/> или если это проверка победы над кораблём), можете перебросить 1 кубик (<input type="checkbox"/> или 2 кубика) в текущей проверке. Вы обязаны принять итоговый результат второго броска.			
Уменьшите урон по корпусу вашего корабля на 1.			

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: КОМПАЬОНЫ

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



ДЖИРЕЛЬ

КОРОЛЕВА ПИРАТОВ

Королевам пиратов никто не указ. Это их океан, а вы по нему просто плывёте мимо.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие		
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +2».				
Если у вашей проверки есть атрибут «разбой» (<input type="checkbox"/> или если это проверка победы над кораблём), можете перебросить 1 кубик (<input type="checkbox"/> или 2 кубика) в текущей проверке. Вы обязаны принять итоговый результат второго броска.				
Уменьшите урон по корпусу вашего корабля на 1 (<input type="checkbox"/> 2).				
<input type="checkbox"/> Вы получаете навык «дипломатия (<input type="checkbox"/> и ремесло): харизма +3».				
<input type="checkbox"/> Приобретя карту с атрибутом «разбой» или «пират», можете немедленно исследовать снова.				
<input type="checkbox"/> Можете показать карту с атрибутом «разбой», чтобы добавить к вашей проверке атрибут «разбой».				
<input type="checkbox"/> Если вы на корабле, можете переместиться в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> или персонаж, командующий вашим кораблём, может переместиться в конце своего хода).				



ДЖИРЕЛЬ

ДУЭЛЯНТ

Дуэлянты — непревзойдённые фехтовальщики. Каждое их движение не только изящно, но и смертоносно.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие		
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +2 (<input type="checkbox"/> +3)».				
Если у вашей проверки есть атрибут «разбой» (<input type="checkbox"/> или если это проверка победы над кораблём), можете перебросить 1 кубик (<input type="checkbox"/> или 2 кубика) в текущей проверке. Вы обязаны принять итоговый результат второго броска.				
Уменьшите урон по корпусу вашего корабля на 1.				
<input type="checkbox"/> Если на вашем ходу вы побеждаете монстра и у вашей проверки победы есть атрибут «разбой», можете сбросить (<input type="checkbox"/> или перезарядить) карту, чтобы немедленно исследовать снова.				
<input type="checkbox"/> Приобретя карту с атрибутом «искусность» или «дальний бой», можете немедленно перезарядить её, чтобы взять карту из вашей колоды.				
<input type="checkbox"/> Можете перезарядить компаньона, чтобы перезарядить случайную карту (<input type="checkbox"/> или оружие по вашему выбору) из вашей стопки сброса.				
<input type="checkbox"/> Если в вашей проверке хотя бы на одном кубике выпало «8» и больше, добавьте 1d4 к результату.				

В день, когда корабль её матери «Кровавая ворона» затонул близ Бурной отмели, Джирель потеряла всё. Вскоре до уцелевшей после кораблекрушения девушки начали доходить слухи о появлении в тех местах таинственного корабля-призрака... Сейчас Джирель противостоит многочисленным угрозам Кандалов благодаря острому уму и столь же острой рапире. Она откладывает каждую монету в надёжно припрятанный сундук, мечтая однажды обзавестись собственным кораблём и командой. Закутавшись в волшебный плащ своей матери, она исследует Кандалы в поисках реликвий и сокровищ, которые помогут разгадать тайну «Кровавой вороны».

ADVENTURER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

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 <input type="checkbox"/> +3
РЕМЕСЛО: ИНТЕЛЛЕКТ +1			
ЗНАНИЕ: ИНТЕЛЛЕКТ +2			
МУДРОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ХАРИЗМА	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ЧАРЫ: ХАРИЗМА +1			
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +3			
ВЕРА: ХАРИЗМА +1			



МУЖЧИНА
ПОЛУРОСЛИК
БАРД

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	Оружие
Можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) к любой проверке, которую проводит любой персонаж в вашей локации.		
Если вы должны перезарядить карту, можете вместо этого замешать её в вашу колоду.		
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +1».		

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ

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

ЛЕМ

МОРСКОЙ ПЕВЕЦ

Морские певцы знают множество баллад для поднятия боевого духа команды.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	Оружие	
Можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к любой проверке, которую проводит любой персонаж в вашей локации.			
Если вы должны перезарядить карту, можете вместо этого замешать её в вашу колоду.			
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +1».			
<input type="checkbox"/> Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> 2d4) (<input type="checkbox"/> 3d4) к вашей небоевой проверке победы над испытанием (<input type="checkbox"/> или кораблём).			
<input type="checkbox"/> При вашей боевой проверке против испытания с атрибутом «вода» можете использовать ваш навык дипломатии + 1d6 и добавить атрибуты «магия» и «психика»; можете дополнительно сбросить карту, чтобы добавить ещё 1d8. Это считается розыгрышем заклинания.			
<input type="checkbox"/> Делая бросок по таблице добычи, можете прибавить к результату 1 или вычесть из него 1.			

ЛЕМ

ФЛИБУСТЬЕР

Флибустьеры меняют корабли как перчатки. Им не очень важно, за кого сражаться.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	Оружие	
Можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к любой проверке, которую проводит любой персонаж в вашей локации.			
Если вы должны перезарядить карту, можете вместо этого замешать её в вашу колоду.			
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +1».			
<input type="checkbox"/> При вашей проверке, имеющей атрибут «огнестрельное оружие» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы до конца столкновения получаете навык «дальний бой: ловкость +2».			
<input type="checkbox"/> Вступив в столкновение с испытанием, имеющим атрибут «задание» (<input type="checkbox"/> или «пират»), (<input type="checkbox"/> или с кораблём), можете перезарядить любое число компаньонов. Добавляйте 1d6 к проверке победы за каждого перезаряженного компаньона.			
<input type="checkbox"/> Разыгрывая благословение в любой проверке, имеющей атрибут «разбой» (<input type="checkbox"/> или «огнестрельное оружие»), добавляйте d12 вместо обычного кубика.			

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 пережить им больше не повторилось никогда и ни с кем. Его излюбленное оружие — насмешливые байки и вдохновляющие мелодии, а при необходимости — ещё и стремительный клинок.

PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

ЛИРИАННА

ЖЕНЩИНА
ПОЛУЭЛЬФ
СТРЕЛОК



НАВЫКИ

СИЛА	d4	□+1	□+2
ЛОВКОСТЬ	d8	□+1	□+2 □+3 □+4
ДАЛЬНИЙ БОЙ: ЛОВКОСТЬ +3			
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d6	□+1	□+2
СТОЙКОСТЬ: ВЫНОСЛИВОСТЬ +1			
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	□+1	□+2
МУДРОСТЬ	d12	□+1	□+2 □+3
ВНИМАНИЕ: МУДРОСТЬ +2			
ХАРИЗМА	d6	□+1	□+2

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	□5
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие
Если вы сыграли оружие с атрибутом «огнестрельное оружие» и должны захоронить или замешать его в вашу колоду, можете вместо этого оставить его и выполнить указанное действие с другой картой.		
Можете замешать карту с руки в вашу колоду, чтобы добавить 1d4 (□ +1) (□ +2) (□ +3) к любой боевой проверке в другой локации.		

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	4	□5	□6	□7
ЗАКЛИНАНИЯ	–			
БРОНЯ	2	□3	□4	
ПРЕДМЕТЫ	2	□3	□4	
КОМПАЬОНЫ	3	□4		
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	4	□5	□6	

ЛИРИАННА

МУШКЕТЁР

Мушкетёры одинаково искусно управляют как с мечами, так и с ружьями. Они всегда стоят во главе войска, где могут ощутимо сократить число врагов.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	□5	□6
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие	
Если вы сыграли оружие с атрибутом «огнестрельное оружие» и должны захоронить или замешать его в вашу колоду, можете вместо этого оставить его и выполнить указанное действие с другой картой.			
Можете замешать карту с руки в вашу колоду, чтобы добавить 1d4 (□ +1) (□ +2) (□ +3) (□ +4) к любой боевой проверке в другой локации.			
□ Начав ход без оружия на руке, можете взять карту из вашей колоды.			
□ Сыграв оружие с атрибутом «огнестрельное оружие» в вашей боевой проверке, можете немедленно замешать другое оружие с таким атрибутом в вашу колоду, чтобы взять карту из вашей колоды.			
□ Добавьте 2 (□ 3) (□ 4) к вашей боевой проверке, имеющей атрибут «огнестрельное оружие».			
□ Можете сбросить оружие, чтобы победить преграду, имеющую атрибут «тайник», «замок» или «схватка».			

ЛИРИАННА

МЕТКИЙ ГЛАЗ

Эти стрелки обучены находить и уничтожать всё, что способно их убить.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	□5	□6
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие	
Если вы сыграли оружие с атрибутом «огнестрельное оружие» и должны захоронить или замешать его в вашу колоду, можете вместо этого оставить его и выполнить указанное действие с другой картой.			
Можете замешать карту с руки в вашу колоду, чтобы добавить 1d4 (□ +1) (□ +2) (□ +3) (□ +4) к любой боевой проверке в другой локации.			
□ Вступив в столкновение с испытанием, можете провести проверку внимания со сложностью 5 + номер колоды приключения этого испытания (если есть), чтобы прервать столкновение.			
□ Если вы на корабле и призван случайный корабль, можете взять 2 (□ или 3) такие карты и выбрать из них 1.			
□ Если вы проваливаете боевую проверку, имеющую атрибут «огнестрельное оружие», можете сбросить оружие, чтобы добавить 1d4 к результату.			
□ Переместившись в другую локацию в вашей фазе перемещения, можете посмотреть верхнюю карту колоды этой локации (□ и при желании замешать её в колоду).			

Лирианна всегда хотела пойти по стопам отца и стать щит-маршалом. Под его руководством она постигала механику, конструирование огнестрельного оружия и стрельбу из пистолета. Поступив на службу, она долгие годы защищала родной Алькенстар, пока однажды над герцогством не пролетел шквал первородной магии, вырвавшийся из Чаровной пустыни. Шквал породил невиданных чудовищ и поразил единственного солдата, вступившего с ними в бой. Раненая Лирианна очнулась на далёких от её дома берегах Авистана, по которым она скитается до сих пор.

PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

МЕРИСИЭЛЬ

НАВЫКИ

СИЛА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
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 <input type="checkbox"/> +3
ИНТЕЛЛЕКТ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
РЕМЕСЛО: ИНТЕЛЛЕКТ +2			
МУДРОСТЬ	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ХАРИЗМА	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	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.		
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +1».		

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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



ЖЕНЩИНА
ЭЛЬФ
ПЛУТ

МЕРИСИЭЛЬ

ТЕНЬ

Эти плуты сумеют спрятаться даже в узком проулке — например, прямо у вас за спиной.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие	
Можете прервать ваше столкновение (<input type="checkbox"/> и, если это находка, можете положить её на верх колоды вашей 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) (<input type="checkbox"/> +4) к вашей боевой проверке (<input type="checkbox"/> и сбросить её, чтобы добавить ещё 1d6).			
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +1».			
<input type="checkbox"/> Если монстр наносит вам урон до (<input type="checkbox"/> или после) столкновения, уменьшите этот урон до 0.			
<input type="checkbox"/> Вы автоматически проходите ваши проверки знания.			

МЕРИСИЭЛЬ

КОНТРАБАНДИСТ

Если вам кое-что нужно — даже если это принадлежит кому-то другому, — смело обращайтесь к контрабандистам.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие	
Можете прервать ваше столкновение (<input type="checkbox"/> и, если у карты, с которой вы вступили в столкновение, есть атрибут «пират» или «разбой», можете немедленно исследовать снова).			
Если вы единственный персонаж в вашей локации, можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к вашей боевой проверке.			
При вашей проверке, имеющей атрибут «искусность» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы получаете навык «ближний бой: ловкость +1».			
<input type="checkbox"/> Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) к вашей небоевой проверке.			
<input type="checkbox"/> Приобретая карту, можете передать её другому персонажу.			
<input type="checkbox"/> Если на своём ходу персонаж передаёт вам карту, он может передать вам любое число карт.			
<input type="checkbox"/> Если на вашем ходу захватывается 1 или несколько карт добычи, можете захватить ещё 1 карту добычи.			

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.

PATHFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

СЕЛТИЭЛЬ

НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие	

Выберите оружие без атрибута «двуручное оружие» и заклинание с атрибутом «атака». Сыграв одну из этих карт при вашей боевой проверке, можете перезарядить вторую (или замешать её в вашу колоду), чтобы добавить к текущей проверке 1d6 (2d6) и атрибуты этой карты.

В конце вашего хода можете провести проверку перезарядки заклинания из вашей стопки сброса.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

МУЖЧИНА
ПОЛУЭЛЬФ
КОЛДУН



СЕЛТИЭЛЬ

МАРОДЁР

Мародёрам не нужна пушка, чтобы проделать дыру в корпусе корабля.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
--------------------	---	----------------------------	----------------------------

МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие
-------------------	--------------	--------

Выберите оружие без атрибута «двуручное оружие» и заклинание с атрибутом «атака». Сыграв одну из этих карт при вашей боевой проверке, можете перезарядить вторую (или замешать её в вашу колоду), чтобы добавить к текущей проверке 1d6 (2d6) (3d6) и атрибуты этой карты.

В конце вашего хода можете провести проверку перезарядки заклинания из вашей стопки сброса.

Можете сбросить заклинание с атрибутом «атака», чтобы добавить 1d6 (2d6) к любой проверке победы над кораблём или преградой.

Вы получаете навык «дальний бой: интеллект +2».

Сбросив (или перезарядив) карту с атрибутом «пират» или «разбой», можете взять 1 карту (или 2 карты) из вашей колоды.

Сыграв благословение в проверке ремесла, перезарядите это благословение.

СЕЛТИЭЛЬ

ВОЛШЕБНЫЙ КЛИНОК

Волшебные клинки способны превратить оружие в магию и магию в оружие.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
--------------------	---	----------------------------	----------------------------

МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие
-------------------	--------------	--------

Выберите оружие без атрибута «двуручное оружие» и заклинание с атрибутом «атака». Сыграв одну из этих карт при вашей боевой проверке, можете перезарядить вторую (или замешать её в вашу колоду), чтобы добавить к текущей проверке 1d6 (2d6) (3d6) и атрибуты этой карты.

В конце вашего хода можете провести проверку перезарядки заклинания из вашей стопки сброса. (При успехе можете не перезарядить эту карту, а положить её на верх вашей колоды.)

Разыгрывая оружие с атрибутом «меч», можете добавить к вашей боевой проверке ваш навык интеллекта.

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

Приобретя оружие или заклинание на вашем ходу, можете немедленно исследовать снова.

Сбросьте заклинание, чтобы взять на руку оружие из вашей стопки сброса (или сбросьте оружие, чтобы взять на руку заклинание из вашей стопки сброса).

Незаконнорождённый сын челийской дворянки и эльфийского преступника, Селтиэль воспитывался жестоким отчимом. Подростком Селтиэль сбежал из дома и отправился на мучительные поиски настоящего отца. Но отец не принял потерянного сына и в конце концов отдал в руки охотников за головами. В недрах челийской темницы полуэльф начал слышать голоса, пробудившие в нём магические силы и внушившие ему мысли о власти и мести. С тех пор Селтиэль не будет знать покоя, пока не убьёт двух своих отцов.

PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Тяжёлая броня	Оружие
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) к боевой проверке другого персонажа в вашей локации.			
Сбрасывая оружие из-за его способности, можете вместо этого перезарядить его (<input type="checkbox"/> или замешать в вашу колоду).			

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ОРУЖИЕ

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



ВАЛЕРОС

КОРСАР

Корсары — это отчаянные морские разбойники. По их мнению, «корсар» звучит куда лучше, чем «грязный пират».

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Тяжёлая броня	Оружие
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к боевой проверке другого персонажа в вашей локации.			
Сбрасывая оружие из-за его способности, можете вместо этого перезарядить его (<input type="checkbox"/> или замешать в вашу колоду).			
<input type="checkbox"/> Можете перезарядить оружие, чтобы добавить к вашей проверке атрибут «разбой».			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке победы над монстром, имеющим атрибут «капитан» или «пират», или кораблём.			
<input type="checkbox"/> Если вы должны положить преграду на верх колоды локации лицевой стороной вверх, можете вместо этого замешать её в колоду этой локации лицевой стороной вниз.			
<input type="checkbox"/> Перезарядите карту, чтобы уменьшить урон по корпусу вашего корабля на 1 (<input type="checkbox"/> 2).			



ВАЛЕРОС

ТАКТИК

Тактики видят полную картину на поле боя и обучают войска действовать как единое целое.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Тяжёлая броня	Оружие
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) к боевой проверке другого персонажа в вашей локации.			
Сбрасывая оружие из-за его способности, можете вместо этого перезарядить его (<input type="checkbox"/> или замешать в вашу колоду).			
<input type="checkbox"/> Можете перезарядить компаньона, чтобы добавить 1 + номер его колоды приключения (если есть) к вашей боевой (<input type="checkbox"/> или небоевой) проверке.			
<input type="checkbox"/> Если другой персонаж вступил в столкновение со злодеем, вы можете немедленно переместиться.			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке победы над злодеем или прислужником.			

Валерос — бывший наёмник, но с добрым сердцем. Когда-то ему пришлось сбегать 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.

ADVENTURER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

РАНЗАК

НАВЫКИ

СИЛА	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
ЛОВКОСТЬ	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
МЕХАНИКА: ЛОВКОСТЬ +1				
СКРЫТНОСТЬ: ЛОВКОСТЬ +1				
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
СТОЙКОСТЬ: ВЫНОСЛИВОСТЬ +1				
ИНТЕЛЛЕКТ	d4			
МУДРОСТЬ	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
ВЫЖИВАНИЕ: МУДРОСТЬ +3				
ХАРИЗМА	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9		
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Оружие			
Если вы не единственный персонаж в локации, можете прервать столкновение с испытанием. Вместо вас с ним вступает в столкновение другой случайный персонаж из вашей локации.					
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) к вашей проверке приобретения находки.					
Приобретая находку на вашем ходу, бросьте 1d6. При результате (<input type="checkbox"/> 3) 4, 5 или 6 исследуйте вашу локацию.					

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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



МУЖЧИНА
ГОБЛИН
ЗАХВАТЧИК

РАНЗАК

КЛЕПТОМАН

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня		Оружие	
Если вы не единственный персонаж в локации, можете прервать столкновение с испытанием. Вместо вас с ним вступает в столкновение другой случайный персонаж из вашей локации.					
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +3) к вашей проверке приобретения находки.					
Приобретая находку на вашем ходу, бросьте 1d6. При результате (<input type="checkbox"/> 3) 4, 5 или 6 исследуйте вашу локацию.					
<input type="checkbox"/> Закрыв локацию, добавьте на руку карту добычи из коробки.					
<input type="checkbox"/> Если другой персонаж в вашей локации провалил проверку приобретения находки, можете провести проверку приобретения этой находки.					
<input type="checkbox"/> Получив карты добычи за прохождение сценария, можете изгнать любую одну из этих карт и заменить её другой картой добычи из коробки.					
<input type="checkbox"/> Сбросьте карту из колоды благословений, чтобы исследовать вашу локацию.					

РАНЗАК

РАСХИТИТЕЛЬ

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня		Оружие	
Если вы не единственный персонаж в локации, можете прервать столкновение с испытанием. Вместо вас с ним вступает в столкновение другой случайный персонаж из вашей локации.					
Добавьте 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) к вашей проверке приобретения находки.					
Приобретая находку на вашем ходу, бросьте 1d6. При результате (<input type="checkbox"/> 3) 4, 5 или 6 исследуйте вашу локацию.					
<input type="checkbox"/> Перезарядите карту, чтобы добавить 2d4 к вашей проверке победы над преградой или прислужником, а затем сбросьте 1d4 верхних карт вашей колоды.					
<input type="checkbox"/> В конце вашей фазы перемещения, если вы единственный персонаж в локации, можете переместить в неё другого случайного персонажа.					
<input type="checkbox"/> Победив монстра из колоды локации, можете посмотреть верхнюю карту этой локации. Если это находка, изгоните её.					
<input type="checkbox"/> Победив прислужника с разницей 6 или больше, добавьте 1d6 (<input type="checkbox"/> 2d6) к вашей проверке закрытия локации (если есть).					

Пусть дерутся дураки, умирая громко!

Нам рубиться не с руки, наше дело — сундуки и стоять в сторонке.

— Что? На abordаж? Приказ? Начинайте, братцы.

Вы не ждите. Я сейчас. Пуль пойду возьму в запас. А потом сражаться.

Из песни Ранзака

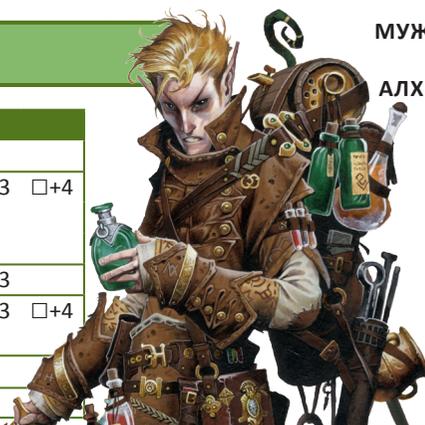
PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

ДАМИЭЛЬ

МУЖЧИНА
ЭЛЬФ
АЛХИМИК



НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
<p>Можете сбросить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) и атрибут «яд» или «огонь» к любой боевой проверке в вашей локации. Если у сбрасываемой карты есть атрибут «алхимия», добавьте ещё 1d6.</p> <p>Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгнать.</p> <p>Вы получаете навыки чар и веры, равные вашему навыку ремесла, пока разыгрываете заклинание без атрибута «атака» или когда должны его изгнать.</p>		

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

ДАМИЭЛЬ

ГРЕНАДЕР

В руках гренадера всё бомба... особенно бомба.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
<p>Можете сбросить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) и атрибут «яд» или «огонь» (<input type="checkbox"/> либо «кислота», «холод», «электричество» или «психика») к любой боевой проверке в вашей локации. Если у сбрасываемой карты есть атрибут «алхимия», добавьте ещё 1d6 (<input type="checkbox"/> 1d12).</p> <p>Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгнать.</p> <p>Вы получаете навыки чар и веры, равные вашему навыку ремесла, пока разыгрываете заклинание без атрибута «атака» или когда должны его изгнать.</p> <p><input type="checkbox"/> Приобретя находку с атрибутом «алхимия» или «жидкость» (<input type="checkbox"/> или «огнестрельное оружие»), можете немедленно исследовать снова.</p> <p><input type="checkbox"/> Пройдя проверку ремесла, можете посмотреть верхнюю карту вашей колоды: если это предмет, можете добавить его на руку.</p>			

ДАМИЭЛЬ

ХИРУРГ

Эти алхимики изучают анатомию и используют полученные знания для лечения.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
<p>Можете сбросить карту, чтобы добавить 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) и атрибут «яд» или «огонь» к любой боевой проверке в вашей локации. Если у сбрасываемой карты есть атрибут «алхимия» (<input type="checkbox"/> или «лечение»), добавьте ещё 1d6.</p> <p>Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгнать.</p> <p>Вы получаете навыки чар и веры, равные вашему навыку ремесла, пока разыгрываете заклинание без атрибута «атака» или когда должны его изгнать.</p> <p><input type="checkbox"/> Приобретя находку с атрибутом «алхимия» или «жидкость» (<input type="checkbox"/> или «лечение») (<input type="checkbox"/> либо «огонь» или «яд»), можете немедленно исследовать снова.</p> <p><input type="checkbox"/> Можете перезарядить предмет с атрибутом «алхимия», чтобы добавить 1d4 к вашей проверке.</p> <p><input type="checkbox"/> Во время вашего обновления руки можете сбросить любое число карт; ваш размер руки увеличивается на это число до конца хода.</p>			

Возможности алхимии всегда завораживали Дамиэля. Его жажда познания секретов древних кайонинских эликсиров и формул была настолько велика, что однажды он начал проводить эксперименты на себе. После череды странных преступлений он был изгнан из родного эльфийского края, однако путешествия по свету ничуть не умалили его тяги к открытиям. Напротив, мир оказался полон куда больших тайн, чем Дамиэль мог представить.

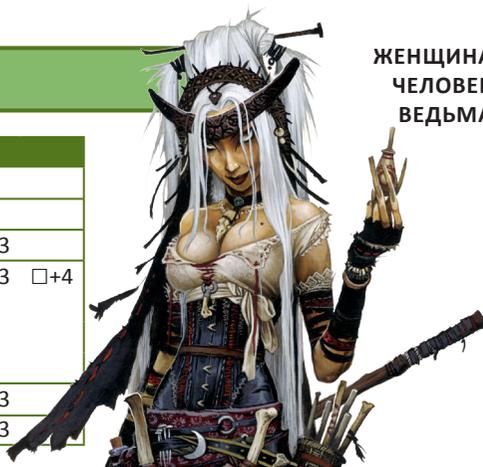
PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

ФЕЙЯ

ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ВЕДЬМА



НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7 8

Когда какой-либо персонаж в вашей локации проводит проверку приобретения заклинания или победы над монстром (или преградой), можете перезарядить карту, чтобы уменьшить сложность этой проверки на 1 (2) + номер колоды приключения перезаряженной карты (если есть).

Можете сбросить компаньона с атрибутом «животное», чтобы вернуть заклинание из вашей стопки сброса на руку.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ЗАКЛИНАНИЯ

ОРУЖИЕ	–				
ЗАКЛИНАНИЯ	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10
БРОНЯ	–				
ПРЕДМЕТЫ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4		
КОМПАЬОНЫ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6		

ФЕЙЯ

МОРСКАЯ ВЕДЬМА

Морские ведьмы черпают магические силы в океане, ветре и луне.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7 8 9

Когда какой-либо персонаж в вашей локации проводит проверку приобретения заклинания или победы над монстром (или преградой), можете перезарядить карту, чтобы уменьшить сложность этой проверки на 1 (2) + номер колоды приключения перезаряженной карты (если есть).

Можете сбросить (или перезарядить) компаньона с атрибутом «животное», чтобы вернуть заклинание из вашей стопки сброса на руку.

Можете сбросить карту, чтобы прервать столкновение с испытанием, имеющим атрибут «вода», (и можете положить его на верх колоды локации).

Можете перезарядить карту, чтобы добавить 2d4 к вашей проверке стойкости (или выживания).

Закрыв локацию, можете переместиться.

Сыграв карту «Благословение Хшурхи» (или любую карту благословения в любой проверке победы над испытанием, имеющим атрибут «вода»), можете перезарядить её, вместо того чтобы сбрасывать.

ФЕЙЯ

ВОРОЖЕЯ

Ворожеи распоряжаются удачей, как им заблагорассудится. Они предсказуемы лишь в своей непредсказуемости.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 6 7 8 9

Когда какой-либо персонаж в вашей локации проводит проверку приобретения заклинания или победы над монстром (или преградой), можете перезарядить карту, чтобы уменьшить сложность этой проверки на 1 (2) (3) + номер колоды приключения перезаряженной карты (если есть).

Можете сбросить компаньона с атрибутом «животное» (или любого компаньона), чтобы вернуть заклинание из вашей стопки сброса на руку.

Если вы столкнулись с монстром, не являющегося ни злодеем, ни прислужником, и должны замешать его в колоду локации, можете поменять его на случайного монстра из коробки.

Пройдя проверку ремесла (или сыграв заклинание с атрибутом «чары»), можете посмотреть верхнюю карту вашей колоды: если это заклинание (или компаньон), можете добавить его на руку.

Сыграв карту «Благословение Фаразмы» (или любую карту благословения в любой проверке приобретения компаньона), можете перезарядить её, вместо того чтобы сбрасывать.

В детстве Фейя была похищена иррисенскими ведьмами. Там, в краю вечной зимы, ведьмы учили её своему ремеслу, пока однажды Фейе, вынужденной лицезреть невыразимые ужасы, не удалось сбежать. Помог ей в этом неожиданный союзник — мудрый лис Даджи. Обретя свободу, Фейя отправилась бродить по свету, а Даджи стал её верным спутником. И хотя некоторые аспекты цивилизованной жизни по-прежнему приводят Фейю в замешательство, тёмная магия помогает справиться практически с любой трудностью.

PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

ЛИНИ

НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6		
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие		
После того как вы сыграли компаньона с атрибутом «животное», если вы должны перезарядить, сбросить или захоронить его из-за его способности, то вместо этого можете замешать его в вашу колоду (<input type="checkbox"/> или положить на верх вашей колоды).				
Можете сбросить карту, чтобы использовать d12 в качестве вашего кубика силы или ловкости. Если проверка проводится против карты с атрибутом «животное» или «вода», перезарядите эту карту, вместо того чтобы сбрасывать.				

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

ЖЕНЩИНА
ГНОМ
ДРУИД



ЛИНИ

ДИКИЙ ДРУИД

Дикие друиды могут принимать облик животных. Обычно тех, у которых большие зубы.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие	
После того как вы сыграли компаньона с атрибутом «животное», если вы должны перезарядить, сбросить или захоронить его из-за его способности, то вместо этого можете замешать его в вашу колоду (<input type="checkbox"/> или положить на верх вашей колоды).			
Можете сбросить карту, чтобы использовать d12 в качестве вашего кубика силы или ловкости (<input type="checkbox"/> или выносливости). Если проверка проводится против карты с атрибутом «животное» или «вода», перезарядите эту карту, вместо того чтобы сбрасывать.			
<input type="checkbox"/> При вашей боевой проверке можете показать карту с атрибутом «вера», чтобы использовать ваш навык силы + 1d8 и добавить атрибуты «магия» и «ближний бой» (<input type="checkbox"/> и «огонь», «холод» или «электричество»); вы не можете играть оружие в этой проверке.			
<input type="checkbox"/> Добавляйте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке против карты, имеющей атрибут «животное».			
<input type="checkbox"/> Перезарядите карту, чтобы уменьшить получаемый вами боевой урон на 1 (<input type="checkbox"/> 2).			

ЛИНИ

АКВАМАНТ

Эти друиды подчиняют себе морских обитателей.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	<input type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие	
После того как вы сыграли компаньона с атрибутом «животное», если вы должны перезарядить, сбросить или захоронить его из-за его способности, то вместо этого можете замешать его в вашу колоду (<input type="checkbox"/> или положить на верх вашей колоды).			
Можете сбросить карту, чтобы использовать d12 в качестве вашего кубика силы или ловкости. Если проверка проводится против карты с атрибутом «животное» или «вода», перезарядите эту карту, вместо того чтобы сбрасывать.			
<input type="checkbox"/> Пройдя проверку перезарядки заклинания с атрибутом «атака», можете положить его на верх вашей колоды.			
<input type="checkbox"/> Перезарядите карту, чтобы уменьшить на 1 (<input type="checkbox"/> 2) получаемый вами урон от кислоты, холода, электричества или огня.			
<input type="checkbox"/> Добавляйте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к любой боевой проверке любого персонажа в вашей локации против карты, имеющей атрибут «вода» (<input type="checkbox"/> или к любой проверке такого персонажа против корабля).			
<input type="checkbox"/> Если вы победили монстра с атрибутом «вода» и должны изгнать его, можете взять его на руку. Вы можете изгнать монстра с руки, чтобы добавить 1d4 к любой боевой проверке в вашей локации.			

Лини всегда умела найти общий язык с дикими созданиями. Не единожды её анклав угрожал какой-нибудь лютой зверь, но каждый раз именно она утихомиривала и отправляла его восвояси. Достигнув совершеннолетия, она решила покинуть свою общину. Лини отправилась исследовать самые глухие уголки планеты. С тех пор она собрала более дюжины ветвей, по одной из каждого леса, в котором она побывала. Для Лини эти ветви — не только карта путешествий и испытаний, выпавших на её долю, но и сокровищница воспоминаний.

PATHFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

ОЛОК

НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5		
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Тяжёлая броня	Оружие	
Когда другой персонаж проводит какую-либо проверку, можете выложить любое число карт благословений и оружия. Прибавляйте к проверке 1 (<input type="checkbox"/> 2) за каждую выложенную карту. Верните выложенные карты на руку в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> и в начале вашего хода).				
Вместо вашего первого исследования за ход, можете показать благословение или броню и 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 вами карту.				

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: БРОНЯ

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

МУЖЧИНА
ПОЛУОРК
КАПЕЛЛАН



ОЛОК

Боевые капелланы могут воскресить целую армию и вновь отправить её на войну.

БОЕВОЙ КАПЕЛЛАН

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Тяжёлая броня	Оружие	
Когда другой персонаж проводит какую-либо проверку, можете выложить любое число карт благословений и оружия. Прибавляйте к проверке 1 (<input type="checkbox"/> 2) за каждую выложенную карту. Верните выложенные карты на руку в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> и в начале вашего хода).				
Вместо вашего первого исследования за ход, можете показать благословение или броню и 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 вами карту.				
<input type="checkbox"/> Вступив в столкновение с компаньоном, можете изгнать его и немедленно исследовать снова.				
<input type="checkbox"/> Можете автоматически пройти вашу проверку приобретения (<input type="checkbox"/> или перезарядки) карты, имеющей атрибут «лечение».				
<input type="checkbox"/> Если персонаж играет благословение в вашей боевой проверке или вашей проверке силы, он может перезарядить (<input type="checkbox"/> это благословение или) случайную карту из своей стопки сброса.				



ОЛОК

Эти капелланы верят в Горума, и он укрепляет их боевой дух.

ЩИТ ГОРУМА

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	Лёгкая броня	Тяжёлая броня	Оружие
Когда другой персонаж проводит какую-либо проверку, можете выложить любое число карт благословений и оружия. Прибавляйте к проверке 1 (<input type="checkbox"/> 2) за каждую выложенную карту. Верните выложенные карты на руку в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> и в начале вашего хода).			
Вместо вашего первого исследования за ход, можете показать благословение или броню и 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 вами карту.			
<input type="checkbox"/> Когда другой персонаж в вашей локации получает урон, можете показать броню, чтобы уменьшить этот урон на 1. Можете вместо этого сбросить броню, чтобы уменьшить урон на 2 (<input type="checkbox"/> 3) (<input type="checkbox"/> 4).			
<input type="checkbox"/> Если вы должны захоронить карту брони или оружия, то вместо этого можете её сбросить (<input type="checkbox"/> или перезарядить).			
<input type="checkbox"/> Добавляйте 2 к вашим проверкам победы над монстром с атрибутом «человек».			
<input type="checkbox"/> Если персонаж играет благословение в вашей боевой проверке или вашей проверке силы, он может перезарядить случайную карту из своей стопки сброса. Если сыгранной картой было «Благословение Горума», персонаж может сначала перезарядить благословение.			

Олоку всегда говорили, что его родителями были рабы, сгинувшие в шахтах Блистервелла. Его отрочество прошло в гладиаторских ямах, и со временем его обучение занялись жрецы Горума. Когда Олок узнал, что на самом деле его похитили у искателя приключений, он убил хозяев и сбежал. Несмотря на то, что ему удалось отыскать мать, она не смогла вынести его буйный нрав. Сейчас Олок скитается по миру, следуя воли Горума и пытаясь найти самого себя.