

PATHFINDER®

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.

WATNFINDER

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.			

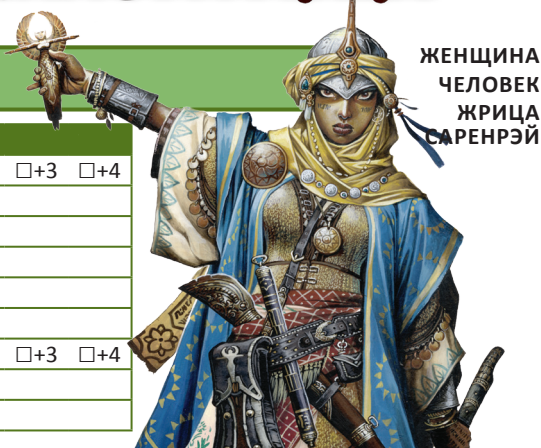
Харск всегда отличался от остальных dwarфов. Когда другие мечтали скорее вернуться в тесные своды катакомб, он никак не мог насмотреться на высокое голубое небо. Он всегда предпочитал универсальность арбалета ограниченности топора и чашку чая кружке эля. «Ничто не должно притуплять чувств», — объяснял 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.

PATHFINDER

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.

WATNFINDER®

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.

PATHFINDER

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.

WATNFINDER®

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						



ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ЧАРОДЕЙ

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	



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.

PATHFINDER

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"/> 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.

PATHFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

АМИРИ

НАВЫКИ

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

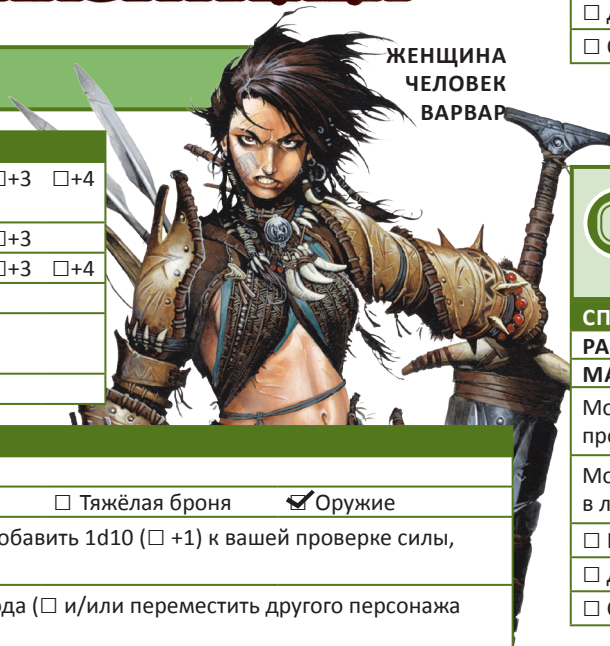
СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие
Можете захоронить карту с руки, чтобы добавить 1d10 (<input type="checkbox"/> +1) к вашей проверке силы, ближнего боя или выносливости.			
Можете переместиться в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> и/или переместить другого персонажа в локацию, где вы заканчиваете ваш ход).			

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		
ПРЕДМЕТЫ	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
КОМПАЬОНЫ	2	<input type="checkbox"/> 3		
БЛАГОСЛОВЕНИЯ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ВАРВАР



АМИРИ

БЕРСЕРК

Варвары, ступившие на путь берсерка, отдаются во власть ярости. Когда их пламя гнева вырывается наружу, они со звериной силой бросаются на врага.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие
Можете захоронить карту с руки (<input type="checkbox"/> или верхнюю карту вашей колоды), чтобы добавить 1d10 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) к вашей проверке силы, ближнего боя или выносливости.			
Можете переместиться в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> и/или переместить другого персонажа в локацию, где вы заканчиваете ваш ход).			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения оружия.			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение Горума, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.			



АМИРИ

ДЖАГГЕРНАУТ

Впечатляющее упорство, сверхъестественная стойкость и крепкая броня позволяют джаггернаутам выдержать любой натиск.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие
Можете захоронить карту с руки, чтобы добавить 1d10 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) к вашей проверке силы, ближнего боя или выносливости.			
Можете переместиться в конце вашего хода (<input type="checkbox"/> и/или переместить другого персонажа в локацию, где вы заканчиваете ваш ход).			
<input type="checkbox"/> Получая боевой (<input type="checkbox"/> или любой другой) урон, уменьшайте его на 1.			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 (<input type="checkbox"/> 4) к вашей проверке приобретения брони.			
<input type="checkbox"/> Сыграв благословение Горума, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.			

Амири — безжалостная воительница родом из северных кланов. Свой меч-переросток она подобрала с тела ледяного великана, чей отряд вырезала собственноручно. Вернувшись к своему народу, она выяснила, что в битву с великанами её послали на верную смерть. Мужчинам не нравилось, что Амири превосходила их в бою, и её решили наказать. В ярости истребив изменников, она покинула родину в поисках собственного места под солнцем.

PATHFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЛИНИ

НАВЫКИ

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

СПОСОБНОСТИ

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

Сыграв компаньона с атрибутом «животное», можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.

Можете показать компаньона с атрибутом «животное», чтобы добавить 1d4 (+1) (+2) к вашей проверке.

Можете сбросить карту, чтобы бросать d10 вместо вашего кубика силы или ловкости при любой проверке.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

ЖЕНЩИНА
ГНОМ
ДРУИД



ЛИНИ

ПЕРЕВЁРТЫШ

Эти друиды способны обратиться в бесчётное множество зверей и перенять их силу и свирепость.

СПОСОБНОСТИ

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

Сыграв компаньона с атрибутом «животное», можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.

Можете показать компаньона с атрибутом «животное», чтобы добавить 1d4 (+1) (+2) (+3) к вашей проверке.

Можете сбросить карту, чтобы бросать d10 (+1) (+2) (и можете добавить атрибут «огонь») вместо вашего кубика силы или ловкости при любой проверке.

Добавьте 2 (4) к вашей проверке приобретения компаньона с атрибутом «животное».

Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке мудрости, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.



ЛИНИ

СТРАЖ ПРИРОДЫ

Мудрые стражи природы знают самые сокровенные тайны земли и её обитателей. Сила природы в их руках превращается в сокрушительное оружие.

СПОСОБНОСТИ

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

Сыграв компаньона с атрибутом «животное», можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.

Можете показать компаньона с атрибутом «животное», чтобы добавить 1d4 (+1) (+2) (+3) (+4) к вашей проверке.

Можете сбросить карту, чтобы бросать d10 вместо вашего кубика силы или ловкости при любой проверке.

Играя или перезаряжая заклинание, добавляйте 2 (4) к вашей проверке веры.

Добавьте 1d8 с атрибутом «магия» к вашей проверке победы над испытанием с атрибутом «животное».

Сыграв благословение, добавляющее кубики к вашей проверке мудрости, добавляйте d12 вместо указанных кубиков.

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™

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

САДЖАН

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

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 4 5 6

При вашей боевой проверке можете бросать ваш кубик ловкости (и можете добавить атрибут «магия») (и/или атрибут «огонь»). Во время этой проверки вы не можете играть оружие.

Можете играть любое количество благословений во время вашей боевой проверки. Перезаряжайте эти благословения, вместо того чтобы сбрасывать.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

МУЖЧИНА
ЧЕЛОВЕК
МОНАХ



САДЖАН

ПЬЯНЫЙ МАСТЕР

Дымка опьянения разделяет разум и тело этих мастеров боевых искусств, и они свободно плывут по течению битвы.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 4 5 6 7

МАСТЕРСТВО Оружие

При вашей боевой проверке можете бросать ваш кубик ловкости (и можете добавить атрибут «магия») (и/или атрибут «огонь»). Во время этой проверки вы не можете играть оружие.

Можете играть любое количество благословений во время вашей боевой проверки. Перезаряжайте эти благословения, вместо того чтобы сбрасывать.

Получая небоевой урон, уменьшите его на 1 (2) (3).

Сыграв находку с атрибутом «жидкость», можете пройти проверку стойкости со сложностью 6. При успехе перезарядите её, вместо того чтобы изгонять.

Добавьте 6 к вашей проверке приобретения находки с атрибутом «жидкость».

В начале вашего хода вы должны взять 1 карту.



САДЖАН

ДЗЕН-ЛУЧНИК

Стрелы этих загадочных мастеров лука направляет не острый глаз, а энергия космоса.

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ 4 5 6 7

МАСТЕРСТВО Оружие

При вашей боевой проверке можете бросать ваш кубик ловкости (и можете добавить атрибут «магия») (и/или атрибут «огонь»). Во время этой проверки вы не можете играть оружие.

Можете играть любое количество благословений во время вашей боевой проверки. Перезаряжайте эти благословения, вместо того чтобы сбрасывать.

Получая небоевой урон, уменьшите его на 1 (2).

Сыграв оружие с атрибутом «дальний бой», можете перезарядить его, вместо того чтобы сбрасывать.

Добавьте 2 (4) к вашей проверке приобретения оружия с атрибутом «дальний бой».

Если в начале вашего хода у вас нет карт на руке, можете взять 1 карту.

Рождённый в касте воинов в далёких землях, Саджан отрёкся от своего долга, чтобы отправиться на поиски своей сестры-близнеца — тоже мастера боевых искусств, — похищенной из дома заморским дворянином. На родине Саджана ждёт смертная казнь за дезертирство, но он продолжает идти по следу. Саджан не склонен доверять импульсивным жителям других земель, но тем не менее готов предоставить свои навыки и проницательность в помощь любому, кого он считает достойным присоединиться к его поискам.

PATHFINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА™

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

СИЛЭЙ

НАВЫКИ

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



ЖЕНЩИНА
ЧЕЛОВЕК
ПАЛАДИН

СПОСОБНОСТИ

РАЗМЕР РУКИ	4	<input type="checkbox"/> 5		
МАСТЕРСТВО	<input checked="" type="checkbox"/> Лёгкая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input checked="" type="checkbox"/> Оружие	

Можете сбросить верхнюю карту вашей колоды, чтобы добавить 1d6 (+1) к вашей проверке. Если верхней картой оказалось благословение (или заклинание), перезарядите её, вместо того чтобы сбрасывать.

Можете посмотреть верхнюю карту колоды вашей локации в начале (или конце) вашего хода. Если это находка, положите её под низ колоды локации.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: БРОНЯ

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

СИЛЭЙ

КРЕСТОНОСЕЦ

Эти поборники веры героически сражаются со злом, полагаясь в равной степени на мастерство владения оружием и святую мощь своего господя.

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	

Можете сбросить верхнюю карту вашей колоды, чтобы добавить 1d6 (+1) (+2) (+3) к вашей проверке. Если верхней картой оказалось благословение (или заклинание), перезарядите её, вместо того чтобы сбрасывать.

Можете посмотреть верхнюю карту колоды вашей локации в начале (или конце) вашего хода. Если это находка, положите её под низ (или под верхнюю карту) колоды локации.

Когда другой персонаж в вашей локации получает боевой урон, уменьшите его на 1.

Добавьте 1d8 с атрибутом «магия» к вашей проверке победы над испытанием с атрибутом «нежить».

Сыграв благословение Иомедэй, можете перезарядить его (или замешать в вашу колоду), вместо того чтобы сбрасывать.

СИЛЭЙ

ГОСПИТАЛЬЕР

Эти святые воители несут правосудие врагам, а милосердие — друзьям, исцеляя и поддерживая праведных с помощью святой силы своего божества.

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	

Можете сбросить верхнюю карту вашей колоды, чтобы добавить 1d6 (+1) (+2) (+3) к вашей проверке. Если верхней картой оказалось благословение (или заклинание), перезарядите её, вместо того чтобы сбрасывать.

Можете посмотреть верхнюю карту колоды вашей локации в начале (или конце) вашего хода. Если это находка, положите её под низ (или под верхнюю карту) колоды локации.

Во время вашего хода можете захоронить карту с атрибутом «вера», чтобы выбрать персонажа в вашей локации. Замешайте 1d4+1 случайных карт из его стопки сброса в его колоду.

Сыграв благословение Иомедэй, можете перезарядить его (или замешать в вашу колоду), вместо того чтобы сбрасывать.

В детстве голодающая сирота Силэй повстречала женщину-паладина и была очарована её блистающим шлемом. Она украдала этот шлем, и из-за этого женщина-паладин пала в бою. Снедаемая чувством вины, девочка взобралась на погребальный костёр святой воительницы. К счастью, её спасли собратья павшей и вскоре взяли её к себе в обучение. Поначалу Силэй сражалась лишь ради искупления своих грехов, но со временем стала искренней поборницей Иомедэй, богини правосудия.