

# PATHFINDER<sup>®</sup>

КАРТОЧНАЯ ИГРА<sup>™</sup>



ПРАВИЛА БАЗОВОГО НАБОРА

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КАНДАЛЫ!

*День и ночь по океанам и морям Голариона плывут торговые суда, доверху гружённые ценными товарами. Частенько они становятся добычей пиратов, совершающих набеги с архипелага Кандалы, которым управляет так называемый Король Урагана и его Пиратский совет. Обширная территория Кандалов включает в себя бессчётное количество островов, образующих настоящие природные лабиринты. Нет места укромнее для корабля, успевшего насолить сразу всем морским державам!*

*И вот на островах Кандалов появилась группа чужеземцев. Уже очень скоро они окажутся в водовороте политических событий, тайных сговоров и будут сражаться с пиратами, военными флотами и легендарными морскими чудовищами, а сам Король Урагана будет не прочь отправить их на прогулку по доске...*



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

## НАБОРЫ КАРТ

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

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



Также существуют отдельные колоды классов персонажей. Каждая состоит из нескольких персонажей, объединённых одним классом (например, «Колода воинов» включает в себя 4 персонажа-воина), и набора карт, которые пригодятся персонажам этого класса. Поскольку колоды классов можно использовать с любой дорогой приключений, их карты помечены названием соответствующей колоды, а не символом дороги приключения, однако в правом верхнем углу этих карт по-прежнему указана либо буква **Б**, либо цифра от **1** до **6**.

## СНОСКИ С ПРАВИЛАМИ

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

## СНОСКИ С СОВЕТАМИ ПО СТРАТЕГИИ ИГРЫ

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

## СНОСКИ С ПРИМЕРАМИ

В таких сносках будут приводиться примеры. Самый важный из них, пример игры на стр. 23, обязательно изучите.

## НОВЫЕ СНОСКИ

Если вы уже знакомы с играми серии «Pathfinder. Карточная игра», но не играли в «Череп и Кандалы», обратите внимание на такие сноски. В них мы отметили все нововведения, появившиеся в этой дороге приключений.

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

Лицевой стороной карт истории считается сторона с цветной иллюстрацией. Сторона с чёрно-белой иллюстрацией — это оборот.

Для самой первой партии вам понадобятся только базовые карты, поэтому можете до поры до времени не использовать колоду приключения «Мятеж на „Полыни“». Если у вас есть набор «Колода дополнительных персонажей», можете сразу объединить его с базовым набором, добавляя карты каждого типа в соответствующие колоды базовой игры. Если у вас есть колоды классов, можете добавить и их тоже, однако добавляйте только карты, отмеченные буквой **Б** в правом верхнем углу.

К игре выпущен ряд промо-карт, отмеченных буквой **П** в правом верхнем углу. Если у вас есть промо-персонажи, можете использовать их с самого начала, но не добавляйте в игру остальные промо-карты, пока не начнёте первое приключение дороги приключений. Если у вас есть промо-корабль, то он станет вам доступен после того, как вы отметите на карте флота первый корабль того же класса. С этого момента считается, что на карте флота отмечен и ваш соответствующий промо-корабль. (см. пункт «Выберите корабль» на стр. 7).



## СОСТАВ ИГРЫ

- 510 карт:
  - 7 героев Pathfinder (воин, оракул, плут, стрелок, бард, колдун, сорвиголова), у каждого 3 личные карты: карта персонажа, карта роли и карта местоположения.
- 1 дорога приключений
- 1 карта флота
- Приключение «Добыча или смерть» (5 сценариев): 377 карт
  - 1 приключение
  - 5 сценариев
  - 28 локаций
  - 6 кораблей
  - 5 злодеев
  - 36 прислужников
  - 34 монстра
  - 18 преград
  - 52 оружия
  - 33 заклинания
  - 22 брони
  - 37 предметов
  - 32 компаньона
  - 68 благословений



- Первая колода приключения «Мятеж на „Полыни“» (5 сценариев): 110 карт
  - 1 приключение
  - 5 сценариев
  - 5 локаций
  - 1 корабль
  - 6 злодеев
  - 20 прислужников
  - 13 монстров
  - 10 преград
  - 7 оружия
  - 10 заклинаний
  - 4 брони
  - 12 предметов
  - 9 компаньонов
  - 2 трофея
  - 5 благословений



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



- Правила игры

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ.....	2
НАБОРЫ КАРТ .....	2
СОСТАВ ИГРЫ .....	3
СОТИРОВКА КАРТ.....	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	4
ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ .....	7
Ваш ход .....	7
РОЗЫГРЫШ КАРТ.....	9
Столкновение с картой .....	10
Проведение проверки .....	11
Получение урона.....	13
Гибель.....	13
Просмотр карт и колод .....	14
Призыв и добавление карт.....	14
Закрытие локации.....	14
Столкновение со злодеем .....	15
КОРАБЛИ И ДОБЫЧА .....	16
Командование кораблём и перемещение корабля ..	16
Столкновение с кораблём .....	16
На бордаж!.....	17
Урон по корпусу.....	17
Разбитый корабль .....	17
Карты добычи.....	17
ПОСЛЕ СЦЕНАРИЯ .....	18
Завершение сценария, приключения, дороги приключений.....	18
Между играми.....	18
ТИПЫ КАРТ.....	19
Карты персонажей, ролей, местоположения ..	19
Карты истории: дорога приключений, приключения и сценарии.....	20
Карты локаций.....	20
Карты поддержки: корабли, флот .....	21
Карты находок: оружие, заклинания, броня, предметы, компаньоны, трофеи, благословения.....	21
Карты испытаний: злодеи, прислужники, монстры, преграды .....	23
ПРИМЕР ИГРЫ .....	24
РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ.....	27
О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ.....	28
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ.....	30
ПАМЯТКА .....	32



#### ПРАВИЛО. ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если карта противоречит правилам игры, карта считается главнее. Есть лишь одно исключение: если правила говорят «никогда», то ни одна карта не в силах этого изменить. Если карты противоречат друг другу, действует следующий приоритет: карты дороги приключений главнее приключений, приключения главнее сценариев, сценарии главнее локаций, локации главнее поддержки, поддержка главнее персонажей, персонажи главнее всех остальных типов карт. Однако вне зависимости от описанной иерархии, если одна карта запрещает вам что-то, а другая разрешает это же, действует запрещающая карта. Если карта обязывает сделать что-то невозможное (например, взять карту из пустой колоды), игнорируйте подобное требование.

#### СОРТИРОВКА КАРТ

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

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

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

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



Колода Лема содержит 2 оружия, 3 заклинания, 0 доспехов, 2 предмета, 4 компаньона и 4 благословения. Белье квадратики — улучшения, которые позволят в будущем увеличить размер колоды.

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

*Тщательная подготовка к плаванию — половина успеха. Если не оснастить корабль и команду всем необходимым, придётся искать это по пути... и, возможно, отбирать.*

**Выберите персонажа.** Каждый игрок выбирает 1 карту персонажа. Это ваш герой, с которым вы проведёте всю игру. У персонажей есть: навыки, определяющие, какие кубики вам нужно бросать при тех или иных проверках; способности, позволяющие вам применять различные эффекты до, во время и после игры, а также прочие особенности, делающие персонажей непохожими друг на друга (см. «Карты персонажей» на стр. 19). Поскольку некоторые способности начинают действовать ещё перед игрой, внимательно изучите карту вашего персонажа уже сейчас.

Возьмите карту местоположения, соответствующую вашему персонажу, и выложите обе карты перед собой.

**Соберите колоду персонажа.** Персонажу необходима личная колода карт. Если вам не терпится начать игру, можете взять уже готовую колоду, описанную в разделе «Рекомендуемый перечень карт» на стр. 27. Но если хотите подойти к созданию своего персонажа творчески, ознакомьтесь с его картой, а именно с областью «перечень карт». В перечне указано, сколько карт каждого типа нужно взять, чтобы собрать личную колоду своего персонажа. В этой колоде могут быть *только карты начального уровня*, то есть такие карты, в перечне атрибутов которых (размещается в левой части карты сразу под названием) присутствуют слова «начальный уровень».

#### ПРАВИЛО. КУБИКИ

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

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

Иногда тип кубика будет определяться навыком персонажа. К примеру, если карта предписывает использовать ваш навык силы + 1d8, а ваш кубик силы — d10, вы бросаете один 10-гранный кубик и один 8-гранный кубик, после чего складываете все выпавшие результаты.

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

# КАРТЫ НА СТОЛЕ

КАРТА  
ПЕРСОНАЖА



КОЛОДА  
ПЕРСОНАЖА



СТОПКА СБРОСА



ЗАХОРОНЕННЫЕ  
КАРТЫ



ДОРОГА  
ПРИКЛЮЧЕНИЙ



ПРИКЛЮЧЕНИЕ



СЦЕНАРИЙ



КОРАБЛЬ



КАРТА  
ДОБЫЧИ



СТОПКА СБРОСА



КОЛОДА  
ПЕРСОНАЖА



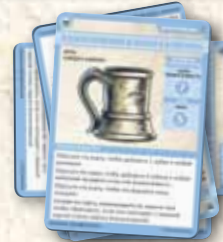
КАРТА  
ПЕРСОНАЖА



ЗАХОРОНЕННЫЕ  
КАРТЫ



КАРТА ЛОКАЦИИ



СТОПКА СБРОСА  
БЛАГОСЛОВЕНИЙ



КОЛОДА  
БЛАГОСЛОВЕНИЙ



КАРТА ЛОКАЦИИ



КОЛОДА  
ЛОКАЦИИ

КОЛОДА  
ЛОКАЦИИ



КАРТА ЛОКАЦИИ



КАРТА ЛОКАЦИИ



КАРТА ЛОКАЦИИ



КОЛОДА  
ЛОКАЦИИ



КАРТЫ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ



КАРТА  
МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ



КОЛОДА ЛОКАЦИИ



ЗАХОРОНЕННЫЕ  
КАРТЫ



СТОПКА СБРОСА



КОЛОДА  
ПЕРСОНАЖА



КАРТА  
ПЕРСОНАЖА



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

**Решите, будете ли вы проходить отдельный сценарий, приключение или дорогу приключений «Череп и Кандалы».** Сценарий — это одна игровая партия, приключение — несколько связанных общим сюжетом сценариев, а дорога приключений — несколько объединённых одной темой приключений. Рекомендуем начать знакомство с игрой со сценария «Путешествие по островам» из базового набора. Можете сыграть в него как в самостоятельный сценарий или как в первый из пяти сценариев базового приключения «Добыча или смерть». Советуем пройти это приключение, а затем ступить на дорогу приключений «Череп и Кандалы».

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

**Если вы выбрали приключение,** выложите на стол соответствующую карту приключения лицевой стороной вверх. На карте перечислены сценарии, из которых состоит приключение, а также указана награда за его прохождение. (Если вы выбрали приключение «Добыча или смерть», выложите его карту на стол; если вы начали дорогу приключений «Череп и Кандалы», выложите на стол карту «Мятеж на „Полыни“» из колоды этого приключения.)

#### **ПРАВИЛО. СОВМЕСТИМОСТЬ ИГРЫ С ДРУГИМИ НАБОРАМИ**

Карты набора «Череп и Кандалы» полностью совместимы с картами из любых других наборов. Однако учтите, что карты одного набора могут оказаться не так эффективны в другом. К примеру, стрелок Лирианна несильно поможет в дороге приключений, в которой нет огнестрельного оружия.

Не случайно, если в разных наборах встречаются одни и те же персонажи, их способности и навыки отличаются (например, в «Возвращении рунных властителей» у плута Мерисиэль есть навык внимания, а в «Черепе и Кандалах» его заменяет навык ремесла). Чтобы не перепутать одинаковых персонажей из разных наборов, обращайте внимание на символ дороги приключения в левом верхнем углу карты (считайте, что Мерисиэль из «Череп и Кандалов» уже совсем не та Мерисиэль, что была в «Возвращении рунных властителей»). Не используйте для подобных персонажей улучшения и карты ролей из другого набора.

#### **ПРАВИЛО. НАВЫКИ, КУБИКИ, МОДИФИКАТОРЫ**

Если на карте вашего персонажа указано «сила d10», а в квадратике рядом отмечено «+1», значит, ваш навык силы — это d10+1, где d10 — ваш кубик силы, а +1 — модификатор. Если при этом на карте вашего персонажа указано «ближний бой: сила +3», то ваш навык ближнего боя — это d10+4, где d10 — кубик ближнего боя, а +4 — модификатор.

**Выберите сценарий.** Выложите на стол карту сценария лицевой стороной вверх. На карте описаны ваши цели и особые правила, которые будут действовать в этом сценарии. (Если вы выбрали сценарий «Путешествие по островам», выложите его карту; если начали дорогу приключений «Череп и Кандалы», выложите карту «Вербовка по-пиратски» — первый сценарий, указанный на карте приключения «Мятеж на „Полыни“»).

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

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

**Добавьте злодеев и прислужников.** На каждой карте сценария перечислены злодеи и их прислужники, с которыми столкнутся персонажи в этом сценарии. Начиная с верхней строчки перечня и двигаясь вниз, откладывайте в одну стопку всех указанных злодеев, а затем добавляйте к ним прислужников. Число карт в этой стопке должно быть равно числу локаций в игре, поэтому, если необходимо, добавляйте несколько копий самого нижнего прислужника в перечне. К примеру, у вас 5 локаций, карта сценария определяет, что злодеем будет адарский варвар, а его прислужниками — вражеский корабль и молотоголовые акулы, следовательно, ваша стопка из 5 карт будет включать: адарского варвара, вражеский корабль и 3 молотоголовых акул. Если, к примеру, на карте сценария указано, что злодеем будет Большой Кнут и его прислужниками — Аретта Бэншен, Фиппс Чамлетт, Завидуший Джейп, Махим, Медвесыч Хартшорн и Вертялая Сил Лонеган, а в вашей стопке должно оказаться только 5 карт, то Медвесыч Хартшорн и Вертялая Сил Лонеган останутся в коробке. Перемешайте получившуюся стопку и распределите её по локациям: в каждую колоду локации кладётся 1 карта из стопки злодеев и прислужников. Затем перемешайте каждую колоду локации.

### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ РАЗДЕЛЯТЬСЯ?

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

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

Помимо этого, свои коррективы может внести и определённое место. Валерос без проблем справится с островом каннибалов, а вот Лем, возможно, и не закроет его, когда кто-то обнаружит злодея. Иногда будет разумно подстраховывать друг друга, а иногда — не идти толпой в локацию с монстром, который нападает сразу на всех. Учитывайте все особенности локаций. Если точно знаете, где злодей, будет правильно разделить и временно закрыть открытые локации... или не будет. Для каждой ситуации есть своё решение, поэтому основной совет, который здесь можно дать: тщательно планируйте все перемещения.

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

**Выберите корабль.** В «Черепе и Кандалах» у группы приключенцев всегда есть корабль. Выберите один из отмеченных на карте флота кораблей и возьмите соответствующую карту — это ваш корабль в текущем сценарии. В самом первом сценарии вам доступен только торговый корабль, но по ходу игры вам будут доставаться новые корабли в награду за прохождение сценариев и приключений. В общем случае карту корабля кладите рядом с картой сценария, однако в некоторых сценариях корабль пришвартован в определённой локации, о чём может быть сказано на обороте карты сценария, под перечнем локаций. В таких случаях вы кладёте карту корабля рядом с указанной локацией.

Выложив корабль, захватите 1 карту добычи (см. «Карты добычи» на стр. 17) и подложите её под карту корабля лицевой стороной вниз.

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

**Разложите карты местоположения.** Каждый игрок выбирает стартовую локацию и кладёт рядом с ней свою карту местоположения. Одну и ту же локацию могут выбрать несколько игроков. Если ваш корабль пришвартован в определённой локации, то все персонажи начинают игру в этой локации!

**Возьмите стартовые карты.** На каждой карте персонажа указан размер руки — возьмите на руку указанное число карт из колоды персонажа. На карте персонажа также отмечен его любимый тип карт (если у персонажа несколько любимых типов карт, выберите из них один, прежде чем набирать карты).

Если среди взятых карт не оказывается ни одной карты любимого типа, сбросьте руку и возьмите из колоды персонажа новые карты. При необходимости это действие повторяется до тех пор, пока на руке у вас не окажется хотя бы одна карта указанного типа. Если в колоде персонажа не осталось достаточного количества карт, чтобы набрать полную руку, возьмите все оставшиеся карты, перемешайте стопку сброса и возьмите из неё недостающее число карт. Как только на руке у вас окажется число карт, равное размеру руки, и среди них будет карта любимого типа, замешайте все сброшенные карты обратно в колоду персонажа.

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

## ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

*Суровые моря ждут вас! Вашей бравою команде предстоит ловить злодеев, устранять их прислужников и давать отпор любой твари, которая покусится на ваши жизни... и добычу!*

### ВАШ ХОД

Ваш ход состоит из нескольких последовательных фаз. Между фазами можно разыгрывать сколько угодно карт и использовать сколько угодно способностей, если только в их описании не указано конкретное время их применения.

**Сокращение колоды благословений.** В самом начале вашего хода откройте верхнюю карту колоды благословений и положите её на верх стопки сброса благословений. Вы никогда не сможете приобрести эту карту, однако с ней могут быть связаны эффекты других карт. Если по какой-то причине вы вынуждены убрать одну или несколько карт из колоды благословений, но в ней нет достаточного числа карт, все участники проигрывают сценарий (см. главу «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 18). Сократив колоду благословений, примените другие эффекты, действующие в начале вашего хода.

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

**Перемещение.** Вы можете переместить свою карту местоположения в другую локацию. С перемещением в локацию и из неё могут быть связаны различные эффекты. Если вы решаете переместиться, вы обязаны выбрать новую локацию, хотя из-за некоторых эффектов ваше перемещение может окончиться там же, откуда вы пытались уйти. Если ваша локация не изменилась, ваш персонаж не считается переместившимся в текущую локацию или покинувшим какую-то другую локацию. Если вы командуете непришвартованным кораблём, то вместе с вами могут переместиться любые другие персонажи в вашей локации (см. «Командование кораблём и перемещение корабля» на стр. 16).

**Алахазра, оракул**  
Столкнувшись с нежданным монстром, незрячий оракул способен осветить пространство сиянием огненного шара. Но обычно Алахазра заранее готова к любой неожиданности. Умение заглядывать в будущее всегда подскажет ей, что таит колода локаций, персонажа или благословений, а виртуозность в использовании заклинаний с атрибутом «вера» позволит ей как лечить, так и калечить.



## Джирель, сорвиголова

Джирель — пиратка до мозга костей, способная и на рапирах подраться, и из пушки пальнуть. Когда она командует кораблём, то с лёгкостью проведёт вас через самые опасные воды. Благодаря способностям и улучшениям, всецело раскрывающим её лихую натуру и позволяющим перебрасывать кубики, Джирель способна превращать горькие поражения в героические победы.



**Исследование.** Раз в ход вы можете один раз «бесплатно» исследовать вашу локацию: для этого исследования не нужно играть никаких карт, позволяющих исследовать. Однако это должно быть ваше первое исследование за ход. Вы никогда не можете проводить исследование вне своей фазы исследования. Чтобы исследовать локацию, откройте верхнюю карту её колоды. Если это находка, можете либо попытаться приобрести карту, либо изгнать её. Если это испытание, вы обязаны попытаться победить карту (см. главу «Столкновение с картой» на стр. 10). В игре немало способов проводить исследования несколько раз за ход и нет никаких ограничений на число исследований, которые можно провести за один ход.

Однако если во время отдельного исследования несколько эффектов дают вам право провести 1 дополнительное исследование, то считается, что все они дают вам только 1 дополнительное исследование, — дополнительные исследования не суммируются. Например, карта роли Селтиэля «Волшебный клинок» даёт ему возможность исследовать снова, если на своём ходу он приобретает оружие или заклинание, а локация «Побережье» позволяет любому персонажу провести новое исследование, если он приобретёт находку с атрибутом «пират» или «разбой». Таким образом, если Селтиэль приобретает на побережье оружие с атрибутом «разбой», он получает только 1 дополнительное исследование, а не 2. Если карта даёт вам возможность провести дополнительное исследование (в том числе предлагает немедленно исследовать снова), вы должны провести его сразу после того, как закончите выполнение текущей операции, иначе эта возможность будет потеряна.



### ПРАВИЛО. ОТСЛЕЖИВАНИЕ КАРТ В КОЛОДЕ БЛАГОСЛОВЕНИЙ

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

### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ БЫТЬ ЭГОИСТОМ?

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

Пожалуй, нет. Это кооперативная игра, и подразумевается, что все вы играете одной командой ради достижения общих целей. Поэтому, планируя ход своего персонажа, учитывайте возможность помощи другим, например, играя за Алахазру, можно перезарядить карту, чтобы посмотреть верхнюю карту колоды локации другого персонажа. Потратьте благословение, чтобы получить ненужную вам находку, и подарите её товарищу, которому она окажется полезной.

В некоторых игровых компаниях принято играть в открытую, чтобы каждый видел карты другого и мог при необходимости дать ценный совет. Но так делают не все, и тому есть серьёзная причина. Ваш персонаж — живая развивающаяся личность. Ваш выбор определяет его успехи и поражения. Если за вас всё будут решать друзья, у вас не будет никакого интереса становиться лучше.

**Закрытие локации.** Если в колоде локации, где находится ваш персонаж, не осталось карт и если эта локация ещё не закрыта, вы можете провести одну попытку её закрытия (см. главу «Закрытие локации» на стр. 14).

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

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

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

### ПРАВИЛО. ВЗЯТИЕ КАРТ

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



## РОЗЫГРЫШ КАРТ

Любой игрок может сыграть карту, если карта позволяет это сделать. Под розыгрышем карты понимается **активация её способности**: для этого вы должны **показать, выложить, сбросить, перезарядить, захоронить, изгнать** карту или выполнить иное действие, указанное на карте. Активация способности на выложенной карте также считается розыгрышем этой карты. Если на карте сказано, что её использование считается розыгрышем находки, это тоже считается розыгрышем карты. Действия с картой, не активирующие её способность, не считаются розыгрышем этой карты. К примеру, если Алахазра сбросит карту, чтобы активировать свою способность, сброшенная карта не будет считаться разыгранной (и Алахазра не сможет перезарядить её). Если у карты несколько способностей, вы обязаны выбрать только одну из них. Если на карте указано, что её можно сыграть, когда происходит некое событие, вы можете использовать её всякий раз, когда оно происходит. В противном случае ту или иную способность карты можно использовать только один раз за проверку или этап. Отдельный текст в области способностей карты находки, не связанный с розыгрышем карты, считается не способностью, а обязательным действием, которое вы должны выполнить, играя карту.

### ПРИМЕР

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



### СОВЕТ. ПОЛЕЗНЫ ЛИ БЕЗОСТАНОВочНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ?

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

Одной из причин отказа от исследований может стать состояние вашей колоды или руки. Если ваш корабль разбит, было бы хорошим решением наведаться на плавучую верфь, даже если там нет карт.

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

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

Обычно при розыгрыше карта предписывает выполнить одно из следующих действий:

- **Показать.** Продемонстрируйте остальным карту с руки и верните её обратно на руку. Нельзя показывать одну способность одной и той же карты более 1 раза за проверку или этап.
- **Выложить.** Если не указано иного, поместите карту перед собой лицевой стороной вверх. Способность карты будет действовать, пока карта не сбросится. Выложенная вами карта не считается частью вашей руки, колоды или стопки сброса, однако она по-прежнему принадлежит вашему персонажу.
- **Сбросить.** Положите карту в сброс — стопку карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с колодой вашего персонажа.
- **Перезарядить.** Подложите карту под низ колоды вашего персонажа лицевой стороной вниз.
- **Захоронить.** Подложите карту под карту вашего персонажа (обычно захороненная карта недоступна до конца сценария).
- **Изгнать.** Уберите карту в коробку и замешайте с другими картами её типа (таким образом, карта перестаёт быть частью вашей колоды).

Когда вы показываете карту, карта не покидает руку. Когда вы выкладываете карту, она немедленно покидает руку. Когда вы разыгрываете карту, выполняя любое другое действие, отложите её в сторону — карта будет лежать там, пока вы применяете её эффект. Например, вы должны сбросить заклинание, но на нём указано, что вы можете пройти проверку и перезарядить его. Ваше заклинание откладывается в сторону, пока вы не проведёте проверку перезарядки. Отложенная в сторону карта не считается картой у вас на руке, в вашей колоде персонажа, стопке сброса или где бы то ни было ещё.

Всегда полностью выполняйте первое действие способности, прежде чем переходить ко второму. Например, если карта требует перезарядить её, чтобы перезарядить карту из вашей стопки сброса, то сначала вы перезаряжаете разыгрываемую карту, а потом карту из стопки сброса.

На картах часто приводятся указания, которым необходимо следовать после розыгрыша этих карт. Выполняйте указания карты, даже если она покинула вашу руку или вернулась в коробку или в колоду.

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

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

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

## Лем, бард

Нет такого задания, которое было бы ему не по плечу. Он одинаково эффективно владеет и оружием, и заклинаниями. Он легко заводит друзей, будь то попавшие в беду герои или ищущие его общества компаньоны. Его способность замешивать карты в колоду позволяет ему использовать их снова и снова.



## Лирианна, стрелок

Лучший друг пирата — его верное оружие... или, как в случае Лирианны, пять верных оружий. Известно, что механическое оружие легко выходит из строя, однако благодаря манипуляциям с картами пистолеты Лирианны могут служить ей вечно. Если поручить ей командование кораблём, то более бдительного капитана не сыскать. Нередко бой заканчивается метким выстрелом Лирианны, которой даже нет поблизости.



## СТОЛКНОВЕНИЕ С КАРТОЙ

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

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

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

### НОВОВВЕДЕНИЕ. УТОЧНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Мы немного уточнили правила проведения столкновений и переименовали несколько этапов для большей ясности.

**Примените все эффекты, действующие при столкновении с картой.** Если на карте, с которой вы вступили в столкновение, есть способности, срабатывающие «при столкновении» (либо написано «вступив в столкновение с картой»), то они применяются на этом этапе. Также вы можете воспользоваться способностями и картами, на которых указано, что их можно использовать, вступив в столкновение с картой.

**Примените любые эффекты, прерывающие столкновение.** Если у вас есть карта или способность, позволяющая прервать столкновение, то её можно использовать на этом этапе. Прерывая столкновение с картой, не применяйте больше никаких её эффектов. Замешайте её обратно в колоду локации. Карта не считается побеждённой или непобеждённой, а ваше столкновение окончено.

**Примените все эффекты, действующие перед столкновением.** Если на карте, с которой вы столкнулись, есть способности, срабатывающие «перед столкновением», то они применяются на этом этапе. Также вы можете воспользоваться способностями и картами, на которых указано, что их можно использовать перед столкновением.

**Проведите проверку.** Если карта — находка, можете попытаться приобрести её. Если карта — испытание, вы обязаны попытаться победить эту карту (см. главу «Проведение проверки» далее). Если вы решаете не приобретать находку,

это считается провалом проверки приобретения находки. Если в области проверки карты сказано «Нет», выполняйте всё, что сказано в области способностей карты. После проведения проверки разберитесь со всеми эффектами, сработавшими во время проверки. Если карты, сыгранные при проведении проверки, требуют проведения собственных проверок, то сначала закончите проведение проверки текущего этапа, а на следующих этапах проведите новые.

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

**Примените все эффекты, действующие после столкновения.** Если на карте, с которой вы столкнулись, есть способности, срабатывающие «после столкновения», то они применяются на этом этапе. Также вы можете воспользоваться способностями и картами, на которых указано, что их можно использовать после столкновения. Этот этап выполняется вне зависимости от того, прошли вы проведённые ранее проверки или нет.

**Завершите столкновение.** Если вы прошли все проверки победы над картой испытания, изгоните её. Если вы не преуспели, карта считается непобеждённой и замешивается обратно в колоду локации. Если вы прошли проверку приобретения находки, возьмите её на руку, в противном случае — изгоните карту находки. Если во время столкновения вас вынуждают закончить ход, замешайте карту, с которой вы вступили в столкновение, обратно в колоду локации или, если она была призвана, изгоните её. Эта карта не считается побеждённой или непобеждённой, но столкновение завершается.

### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ ШВЫРЯТЬСЯ КАРТАМИ?

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

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

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

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

### НОВОВВЕДЕНИЕ. ЗАДАНИЯ

В игре «Возвращение рунных властителей» есть несколько преград, которые выкладываются на колоду локации лицевой стороной вверх, если вы их не побеждаете. В «Черепае и Кандалах» тоже есть такие преграды (с атрибутом «задание»). Мы немного расширили связанные с ними правила (см. текстовый блок ниже).

### ПРАВИЛО. ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ

Иногда карта обязывает вас положить её лицевой стороной вверх на колоду локации (например, многие преграды с атрибутом «задание»). Эта карта по-прежнему считается частью колоды, однако она не замешивается в колоду, пока действует условие, благодаря которому она попала на верх колоды. Если подобная карта вынуждает вас вступить с ней в столкновение во время первого исследования вашего хода, то вы обязаны это сделать. После этого исследования игнорируйте её при проведении последующих исследований на том же ходу. Однако для всех остальных случаев эта открытая карта по-прежнему остаётся верхней картой колоды локации. Если на колоду нужно положить несколько карт лицевой стороной вверх, вы можете положить их в любом порядке; вступать с ними в столкновение вы будете тоже в этом порядке: с 1 картой за 1 исследование.

### ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ

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

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

На картах испытаний есть область «проверки победы», в ней указана сложность прохождения проверки и навыки, по которым можно проводить проверку. Если вы побеждаете карту испытания, то изгоняете её (если не сказано иного), если нет — карта будет считаться непобеждённой и замешается обратно в колоду локации (если не сказано иного). Провалив проверку победы над монстром, вы получаете урон (см. пункт «Получите урон (если необходимо)» на стр. 13).

### НОВОВВЕДЕНИЕ. ПРОВЕРКИ «ПРОТИВ»

Мы ввели новый термин — проверка против карты.

Если эффект карты связан с проверкой, проводимой против другой карты, то этот эффект применяется независимо от того, что это за проверка: победы, приобретения, перезарядки или чего-либо ещё.



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

Проверку проходит только сталкивающийся с картой персонаж, однако есть исключение. Если карта требует проведения нескольких последовательных проверок, сталкивающийся с картой персонаж обязан попытаться пройти хотя бы одну из них, остальные проверки могут пытаться пройти любые другие персонажи, находящиеся в той же локации. Если вы проводите проверку против карты, с которой вступил в столкновение другой персонаж, способности, которые должны были бы подействовать на вступившего в столкновение персонажа, действуют на вас.

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

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

**Определите используемый навык.** Требуемая проверка карта сама указывает, по каким навыкам вы можете проводить проверку и, соответственно, какой кубик использовать. Навыки указаны на карте в области проверки приобретения или в области проверки победы. Если в области проверки перечислено несколько навыков, вы выбираете только один из них. К примеру, если в области проверки перечислены ловкость, механика, сила и ближний бой, вы проверяете любой один из этих навыков. Если у персонажа нет навыка, указанного в области проверки, вы всё равно можете попытаться пройти проверку этого навыка, однако вашим кубиком в этом случае будет d4.

Некоторые карты позволяют вам использовать определённые навыки для тех или иных видов проверок либо использовать один навык вместо другого. (Обычно на таких картах можно встретить текст вроде «при вашей боевой проверке используйте ваш навык силы или ближнего боя» или «используйте ваш навык силы вместо вашего навыка дипломатии».) Вы можете разыграть только 1 подобную карту или использовать только 1 способность, определяющую используемый навык. Есть несколько карт, которые можно применить в проверках и которые не используют ваши навыки, вместо этого они определяют конкретные кубики, которые вам нужно бросить, или результаты броска кубиков.

Навык, который вы используете для проверки, и все другие навыки, связанные с используемым, добавляются к проверке в виде атрибутов. К примеру, если у вашего персонажа есть навык «ближний бой: сила +2» и вы используете навык ближнего боя, то к проверке добавляются атрибуты «сила» и «ближний бой». Если вы разыгрываете карту, чтобы

**Мерисиэль, плут**  
Гибкая и проворная Мерисиэль любит одиночество. Когда никто не стоит у неё над душой, ни один монстр не может спать спокойно. Прекрасно владея как холодным, так и стрелковым оружием, Мерисиэль способна справиться практически с любой преградой. Но, пожалуй, её главное достоинство — избегать ситуаций, из которых она не смогла бы выйти победителем.



**Селтиэль, колдун**  
Кто-то выбирает меч, кто-то — магию, но Селтиэль идёт своим путём, объединяя одно с другим в смертоносной комбинации. Не будет лишним упомянуть и о его способности возвращать в колоду заклинания после их сброса. Селтиэль в равной мере использует реакцию, силу и ум, чтобы одолеть любого врага, рискнувшего встать у него на пути.



определить используемый навык, вы добавляете к проверке и все её атрибуты. К примеру, показав при своей боевой проверке карту оружия «Драконий пистолет», вы добавляете к этой проверке атрибуты «огнестрельное оружие», «дальний бой», «колющее оружие» и «продвинутый уровень» (но это не то же самое, что получить навык: например, заклинание «Огненный клинок» добавляет к проверке атрибут «вера», однако не наделяет вашего персонажа навыком веры). Если способность просто добавляет к проверке дополнительный навык, он не добавляется в виде атрибута. Например, карта, добавляющая к вашей боевой проверке навык ремесла, не добавляет к проверке атрибут «ремесло».

Для победы над большинством монстров и преград необходимо пройти боевую проверку. Как правило, на оружии и других картах, которые можно сыграть во время боевой проверки, всегда говорится, какой навык можно использовать для прохождения этой проверки (в тексте карт его предваряет фраза «при вашей боевой проверке»). Если вы не разыгрываете такие карты, то обязаны использовать либо ваш навык силы, либо ваш навык ближнего боя.

#### НОВОВВЕДЕНИЕ. КУБИКИ И НАВЫКИ

В «Черепе и Кандалах» различие понятий «кубик» и «навык» более чёткое, чем в предыдущих играх. Мы добавили сноску «Правило. Навыки, кубики, модификаторы» на стр. 6, а также дополнили последний параграф на этой странице «Сыграйте карты и используйте способности, влияющие на проверку».

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

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

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

Некоторые карты позволяют заменить определённый кубик другим. Например, «Изумруд ловкости» позволяет бросать ваш кубик ловкости вместо обычного кубика в небоевой проверке. Это означает, что вы заменяете кубик (но не навык), который вы должны были бы использовать, вашим кубиком ловкости (но не навыком ловкости!).

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

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

#### СОВЕТ. СТОИТ ЛИ КОПИТЬ БЛАГОСЛОВЕНИЯ?

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

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

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

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

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

#### ПРИМЕР

Алахазра и Мерисиэль находятся в доках. Алахазра вступает в столкновение с картой компаньона «Жрица Бесмары». Для приобретения этой карты необходимо пройти проверку веры, харизмы или дипломатии со сложностью 6. Навык харизмы у Алахазры — d12, а её навык веры — харизма +2, следовательно, её навык харизмы — это d12+2. Поскольку на её карте персонажа не указан навык дипломатии, то, решив она проходить проверку по нему, Алахазре пришлось бы бросить d4. Оракул выбирает навык веры. Она бросает d12, и её результат 3. Добавив к нему модификатор +2, она получает итоговый результат 5. Это на 1 меньше, чем требуется для приобретения компаньона, поэтому Алахазра вынуждена изгнать жрицу Бесмары.

На следующем ходу Мерисиэль вступает в столкновение с лютокрысой. Способность Мерисиэль позволяет ей прервать столкновение, но она решает сражаться. Для победы над лютокрысой необходимо пройти любую из трёх проверок: боя со сложностью 8 либо ловкости или скрытности со сложностью 6. По умолчанию для боя используется навык силы или ближнего боя (но розыгрыш определённой карты позволяет это изменить). Навык силы Мерисиэль — d6. У неё нет навыка ближнего боя, поэтому это d4. Её навык ловкости — d12, а навык скрытности — d12+2. Если Мерисиэль выберет скрытность, то будет бросать d12+2, пытаясь получить итоговый результат, равный 6 или больше. Однако на руке у неё есть абордажная сабля +1, которую она может показать, чтобы использовать в боевой проверке свой навык силы или ближнего боя +1d6+1. Кроме того, у Мерисиэль есть полезная способность — она получает навык «ближний бой: ловкость +1», если разыгрывает оружие с атрибутом «искусность». У сабли +1 такой атрибут есть, поэтому Мерисиэль получает навык ближнего боя d12+1. Учитывая, что абордажная сабля +1 добавляет ещё и 1d6+1, Мерисиэль проводит боевую проверку, используя 1d12 + 1d6 + 2. Чтобы победить монстра, её итоговый результат должен быть равен 8 или больше. Она выкидывает две «5», и её результат становится равен 12. Мерисиэль побеждает и изгоняет лютокрысу.

#### ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

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

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

#### ГИБЕЛЬ

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

Если погибают все персонажи, сценарий считается проигранным (см. главу «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 18).



#### Валерос, воин

**Закованный в тяжеленный доспех воин на пиратском корабле? Ну а как же!**

**Валерос в любую секунду готов вступить в рукопашную, замешивая сбрасываемое оружие обратно в колоду и никогда не задумываясь, использовать ли его сейчас или отложить на чёрный день. Но друзья любят его не за это. Они знают, что, попав в заварушку вместе с Валеросом, могут считать себя в безопасности.**



## Дамиэль, алхимик

Постоянное обращение с опасными веществами может наложить на личность отпечаток непредсказуемости. Таков и Дамиэль. Он может превратить в бомбу любую карту, а любую бомбу — в ещё большую бомбу. Смешивая заклинания и зелья, Дамиэль сохраняет ресурсы, от которых другие персонажи избавились бы не раздумывая. А если вы захотите выпить, то вы знаете, к кому обратиться.

Из набора  
«Колода дополнительных персонажей»



Если ваш персонаж погибает, то следующий сценарий вы начинаете с новым персонажем. Выберите карту персонажа (им может быть и ваш погибший персонаж, однако все полученные им в процессе игры улучшения не сохраняются) и соберите его личную колоду, как описано в пункте «Соберите колоду персонажа» на стр. 4. При этом вы можете брать только карты с атрибутом «начальный уровень». Если вы уже начали приключение «Перед бурей», можете игнорировать ограничение, связанное с начальным уровнем, и брать любые карты из коробки, включая базовый набор, набор «Колода дополнительных персонажей» и колоды приключений, номер которых как минимум на 2 меньше номера вашего текущего приключения.

### ПРОСМОТР КАРТ И КОЛОД

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

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

### ПРИЗЫВ И ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ

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

Если вы должны призвать карту и вступить с ней в столкновение, это приводит к немедленному началу нового столкновения. Если вы уже вступили в столкновение, закончите столкновение с призванной картой, а затем продолжите столкновение с картой, её призвавшей. Прервав столкновение с призванной картой или завершив столкновение с ней, никогда не кладите её куда-либо ещё, кроме как в коробку, если только на карте, её призвавшей, не сказано иного. Когда игровая ситуация вынуждает нескольких игроков призывать карты и вступать с ними в столкновения, сталкивайтесь с картами по очереди в любом желаемом порядке, включая изгнание призванных карт в конце столкновения. Если призванной картой оказывается злодей или прислужник, победа над ним не позволяет закрыть локацию или выиграть сценарий, игнорируйте любой подобный текст на этих картах. Призванная карта не считается картой из колоды какой-либо локации.

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

Способность Алахазры, а также карты вроде «Подзорной трубы» позволяют ещё до исследования изучить карты колоды локации, что может оказаться крайне полезно, поскольку вы играете на время и колода благословений неумолимо истощается.

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

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

Иногда призыва и победы (либо призыва и приобретения) может потребовать область «при закрытии» на карте локации. Как обычно, призывайте карту и вступайте с ней в столкновение. Если вы не побеждаете (либо не приобретаете) призванную карту, то не закрываете и локацию.

Если вас обязывают призвать и собрать локацию, возьмите карту этой локации из коробки и соберите карты локации, как перед началом сценария. Новая локация и её колода остаются в игре до конца сценария и больше не считаются призванными картами.

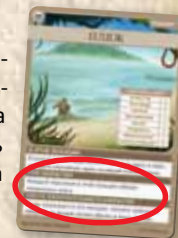
Если вам предписано добавить карту в колоду, вы замешиваете её в эту колоду, если не сказано иного. Если вам предписано положить карту на верх или под низ колоды, то так и делайте.

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

### ЗАКРЫТИЕ ЛОКАЦИИ

Закреть локацию можно несколькими способами. Обычно такая возможность предоставляется, когда вы побеждаете прислужника из колоды этой локации (но это должно быть указано на карте прислужника) или когда в колоде локации заканчиваются карты (см. главу «Ваш ход» на стр. 7).

Если у вас есть возможность и желание закрыть локацию, выполните условия, указанные в области «при закрытии» этой карты локации. Обычно локации требуют прохождения проверки или выполнения определённых действий. Если на карте локации говорится, что её можно закрыть автоматически, делать что-либо ещё не требуется. Если в области закрытия локации указано несколько возможностей, разделённых словом «либо», вы обязаны выбрать одну из них до того, как бросать кубики и играть карты. Если вы выполнили требования области закрытия локации, просмотрите колоду этой



локации. Если вы нашли злодеев, отберите их и изгоните все остальные карты. Отныне колоду локации составляют одни лишь найденные вами злодеи; эта локация не закрыта, но зато теперь вы точно знаете, где искать злодеев.

Если, просмотрев колоду локации, вы не нашли в ней злодеев, примените эффект области «после окончательного закрытия». Прежде всего, примените все эффекты, начинающиеся со слов «перед закрытием этой локации». Затем изгоните все карты из колоды этой локации. Наконец, примените все эффекты, начинающиеся со слов «когда закрывается эта локация», и переверните карту локации лицевой стороной вниз. Локация остаётся закрытой до конца сценария, и в неё не могут сбежать злодеи (см. раздел «Столкновение со злодеем» далее). Персонажи вполне могут перемещаться в закрытые локации, как если бы там были карты, проводить в них исследования (если там есть карты) и участвовать в столкновениях. (Как правило, в закрытых локациях нет карт, но порой они там появляются за счёт каких-либо сторонних эффектов.)

#### НОВОВВЕДЕНИЕ. ПРИЗЫВ ДЛЯ СБОРА КОЛОДЫ, ПРОВЕРКИ ПРИОБРЕТЕНИЯ, ПОБЕДЫ

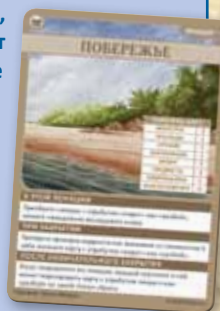
В этой игре вы увидите более широкие последствия призыва. Например, призыв может добавить новую локацию — прямо во время игры!

#### НОВОВВЕДЕНИЕ. ПРИСЛУЖНИКИ И ЗАКРЫТИЕ ЛОКАЦИЙ

В игре «Возвращение рунных властителей» правила прямо говорили о том, что победа над прислужником позволяет провести проверку закрытия его локации. Это правило действует и в «Черепе и Кандалах», но только если об этом сказано на карте прислужника. Если на карте прислужника не указано, что победа над ним даёт возможность провести проверку закрытия локации, то вы не можете этого сделать. (Как обычно, победа над призванным прислужником никогда не позволяет вам провести проверку закрытия локации, что бы ни было написано на его карте, поскольку он не является частью колоды какой-либо локации.)

#### ПРИМЕР

Джирель побеждает последнюю карту колоды побережья и получает возможность попытаться закрыть локацию. В области «при закрытии» указано два варианта: пройти проверку мудрости или внимания со сложностью 6 либо изгнать карту с атрибутом «разбой». Навык мудрости Джирель — это d8. Это намного лучше её навыка внимания — d4 (так как он не указан на её карте персонажа). Она могла бы изгнать платок морского волка, но хочет оставить его у себя. Она решает бросать кубик мудрости, но не очень уверена в успехе. Чтобы подстраховаться, она показывает платок морского волка, добавляющий к её проверке атрибут «разбой». Она бросает кубик, и её результат — 3. Для прохождения проверки этого недостаточно, поэтому Джирель использует свою способность, позволяющую перебросить кубик, если у проверки есть атрибут «разбой». На этот раз она выбрасывает 7, а значит, локация закрывается. Это приводит к активации эффекта из области «после окончательного закрытия»: каждый персонаж в этой локации может перезарядить карту с атрибутом «пират» или «разбой» из своей стопки сброса. После применения этого эффекта Джирель переворачивает карту побережья лицевой стороной вниз, чтобы показать, что локация закрыта.



#### Фейя, ведьма

Даже опытный пират будет встрече с ней не рад, ведь Фейя способна свести на нет его силу щелчком пальцев. Кроме того, ведьма может приобретать даже такие заклинаний, проверка приобретения которых кажется непроходимой. Не будем забывать и о фамильярах, которые возвращают ей сброшенные заклинания, а значит, когда на Фейю нападёт дракон, именно он станет жертвой, а не наоборот.

Из набора  
«Колода дополнительных персонажей»

#### СТОЛКНОВЕНИЕ СО ЗЛОДЕЕМ

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

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

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

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



## Лини, друид

Лини всегда появляется в компании животных, чаще всего в сопровождении верного ирбиса Другами. Она неплохая чародейка и при необходимости может побыть целителем, поскольку её рука не забивается атакующими заклинаниями. Они ей просто не нужны, ведь Лини в любой момент может превратиться в сильную или ловкую акулу, которая особенно эффективно расправляется со злыми морскими обитателями.

Из набора  
«Колода дополнительных персонажей»



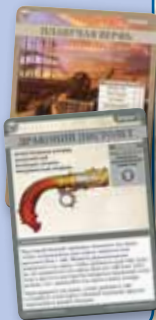
Победив злодея, закройте локацию, в которой он находился. Выполнять условие области «при закрытии» локации не нужно. Просмотрите все оставшиеся в колоде локации карты. Если среди них нет других злодеев, изгоните все эти карты. Локация считается окончательно закрытой, активируется её эффект области «После окончательного закрытия». Переверните карту локации лицевой стороной вниз. Если среди карт колоды локации есть другие злодеи, изгоните все карты, кроме них, и перемешайте колоду локации. Эта локация не считается окончательно закрытой, однако если в игре не остаётся других открытых локаций, куда мог бы сбежать злодей, он изгоняется. Если в сценарии участвует несколько злодеев, то обычно на карте сценария указываются дополнительные условия победы.

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

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

### ПРИМЕР

Джирель и Селтиэль проходят сценарий «Путешествие по островам». Селтиэль находится на плавучей верфи, а Джирель — на акульем острове. Также открыты одинокий остров и Бурная отмель. В свой ход Джирель сталкивается со злодеем текущего сценария — адарским варваром. Селтиэль может временно закрыть плавучую верфь, используя свой навык ремесла —  $d8+1$ . На кубике выпадает 7, итоговый результат 8, что позволяет пройти проверку ремесла со сложностью 8 и временно закрыть верфь. Чтобы победить злодея, Джирель необходимо пройти боевую проверку со сложностью 15. Она решает захоронить драконий пистолет, что даёт ей в общей сложности  $1d10 + 3d6$  для её боевой проверки. Её итоговый результат — 19, а значит, она побеждает адарского варвара и закрывает акулий остров. К несчастью, одинокий остров и Бурная отмель по-прежнему остаются открытыми, поэтому злодей сбежит. Участник, играющий за Джирель, перемешивает карту адарского варвара и карту случайного благословения из коробки, а затем распределяет эти две карты по двум открытым локациям (плавучая верфь не учитывается, так как Селтиэль смог временно её закрыть). Злодею удалось улизнуть, но герои с ним ещё обязательно встретятся!



## КОРАБЛИ И ДОБЫЧА

*Тревога! По правому борту вражий корабль! А ну заряжай пушки, пока эти трюмные крысы не дали дёру! Настало время пожить и повеселиться. Полный вперед, салагу!*

### НОВОВВЕДЕНИЕ. КОРАБЛИ

Самое главное новшество игры «Череп и Кандалы» — это корабли. Помимо этой главы, не забудьте прочесть пункт «Выберите корабль» на стр. 7.

## КОМАНДОВАНИЕ КОРАБЛЁМ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЯ

Персонажи в той же локации, что и корабль вашей команды, считаются находящимися ещё и на корабле. Персонажи в других локациях на корабле не находятся.

Каждый раз, когда наступает ваш ход и ваш корабль не пришвартован в локации, вы командуете кораблём. Если вы перемещаетесь или вас перемещают, пока вы командуете кораблём, остальные персонажи на корабле могут при желании переместиться с вами. Эффекты, ограничивающие перемещение, по-прежнему действуют: если что-то не даёт вам переместиться, вы не перемещаетесь. Если что-то не даёт переместиться другому персонажу в вашей локации, он вместе с вами не перемещается. Все, кто не переместился вместе с вами, больше не считаются находящимися на корабле.

Если ваш корабль пришвартован в локации, вы командуете им только в том случае, если сейчас ваш ход и вы находитесь в локации с кораблём. Вы не можете переместить пришвартованный корабль. Если вы перемещаетесь или вас перемещают из локации с пришвартованным кораблём, вы перестаёте командовать кораблём и находиться на нём. Другие персонажи в локации с пришвартованным кораблём не могут переместиться вместе с вами.

## СТОЛКНОВЕНИЕ С КОРАБЛЁМ

Пока вы командуете кораблём, вы можете вступать в столкновения с другими кораблями. Если вы не командуете кораблём и вступили в столкновение с другим кораблём, изгоните другой корабль.

Корабли не относятся к находкам и испытаниям, однако столкновение с ними проходит практически так же, как столкновение с испытанием: если вы не прерываете столкновение с кораблём, вы обязаны провести проверку победы над ним. Если вы успешно прошли все необходимые для этого проверки и ваш корабль не разбивают, вы захватываете 1 карту добычи (см. «Карты добычи» далее). Если вы провалили проверку победы над кораблём, он не наносит урон вашему персонажу, но наносит урон по корпусу вашего корабля (см. «Урон по корпусу» далее). Вне зависимости от того, победили вы корабль или нет, верните его туда, откуда он появился, если только вы не взяли его на abordаж (см. «На abordаж!» далее).



#### ПРАВИЛО. УКАЗАНИЯ НА КАРТАХ

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

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

#### НА АБОРДАЖ!

Некоторые карты позволяют взять на абордаж побеждённый корабль. Если вы это делаете, он заменяет ваш текущий корабль, который немедленно изгоняется. Все карты добычи, лежащие под вашим изгнанным кораблём, подкладываются под новый корабль. Взятие корабля на абордаж не позволяет вам отметить его на карте флота.

Если ваш старый корабль был пришвартован в локации, то новый швартуется на его место. Когда вы берёте на абордаж корабль, этот корабль не разбит, даже если ваш предыдущий корабль был разбит.

#### УРОН ПО КОРПУСУ

Урон по корпусу — это особый вид урона, который не наносится персонажам. Это единственный вид урона, применяемый к кораблям. Карты, которые уменьшают урон, наносимый только персонажам, не влияют на урон по корпусу корабля. Если вы провалили проверку победы над кораблём, он наносит вашему кораблю столько урона по корпусу, сколько составляет разница между сложностью проверки победы и вашим итоговым результатом проверки.

Когда ваш корабль должен получить урон по корпусу, первым делом примените все способности, указанные на карте корабля и любых других уже разыгранных картах, которые способны уменьшить или увеличить получаемый урон по корпусу. Затем персонажи могут сыграть карты и использовать способности, влияющие на урон по корпусу. Наконец, каждый персонаж может сбросить с руки сколько угодно карт, чтобы уменьшить урон по корпусу на 1 за каждую сброшенную карту. Если урон удаётся уменьшить до 0, корабль не получает урона по корпусу и не становится разбитым.

Если **ещё не разбитый** корабль получает хотя бы 1 урон по корпусу, он считается разбитым (см. «Разбитый корабль» далее). Вам не нужно сбрасывать карты в соответствии с величиной урона — эффект всегда один и тот же, независимо от того, сколько урона было нанесено.

Если **уже разбитый** корабль получает хотя бы 1 урон по корпусу, сбросьте столько карт из колоды благословений, сколько составляет величина урона, нанесённого вашему кораблю.

#### РАЗБИТЫЙ КОРАБЛЬ

Когда ваш корабль разбит, переверните его чёрно-белой стороной вверх. Если вы командуете разбитым кораблём, то в начале вашей фазы перемещения можете провести проверку ремонта корабля, указанную на его карте. При успехе корабль больше не разбит и его карта переворачивается лицевой (цветной) стороной вверх. Если вы перемещаетесь, командуя разбитым кораблём, вы не можете взять с собой других персонажей. Пока ваш корабль разбит, вы больше не можете захватывать карты добычи (и класть их под карту корабля), см. «Карты добычи» ниже. Кроме того, пока ваш корабль разбит, в конце любого хода изгоняйте 1 случайную карту добычи из-под его карты.

#### КАРТЫ ДОБЫЧИ

Карты добычи — это добро, захваченное вашей командой и хранящееся на корабле. Когда игровой эффект предписывает вам захватить карту добычи, бросьте 1d6, сверьте результат с таблицей добычи (см. ниже) и возьмите из коробки 1 случайную карту указанного типа. Не смотрите эту карту. Если не сказано иного, взятая карта добычи кладётся под карту корабля лицевой стороной вниз.

#### ТАБЛИЦА ДОБЫЧИ

d6	Тип карты
1	Оружие
2	Заклинание
3	Броня
4	Предмет
5	Компаньон
6	Выберите 1 из 5 вышеперечисленных типов карт

Если вы прошли сценарий, то считайте карты добычи, лежащие под вашим кораблём, трофеями. Если вы проиграли в сценарии, карты добычи возвращаются в коробку. Вы не можете использовать карты добычи, пока они лежат под картой корабля, поэтому старайтесь сохранить их до конца сценария.

Вы захватываете 1 карту добычи при подготовке к сценарию (см. стр. 7), а также при победе над другим кораблём, если ваш собственный корабль не разбит (см. «Столкновение с кораблём» на стр. 16).

Если игровой эффект предписывает вам *добавить* карту добычи на руку или в колоду, бросьте кубик по таблице добычи, возьмите соответствующую карту из коробки и добавьте её по аналогии с любой другой картой. Это не считается захватом добычи.

#### Олок, капеллан

Этот здоровенный полукорк превращает благословения и оружие в источники боевой энергии, помогающей другим проходить проверки, но сами карты оставляет себе и пускает их в дело. У Олока всегда найдётся воодушевляющее и исцеляющее слово для раненого товарища: в этом ему помогает энергия благословений и брони. И помимо всего этого, он может разорвать медведя голыми руками!

Из набора  
«Колода дополнительных персонажей»





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

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

Ещё перед началом игры внимательно изучите текст всех карт локаций. В доках можно перезаряжать компаньонов, чтобы проводить новые исследования, но будут ли у вас под рукой компаньоны, когда настанет момент закрыть эту локацию?

Изучая текст, обращайтесь внимание и на требование области закрытия локации. Если вы не сможете закрыть локацию после победы над прислужником, вам придётся отыграть всю колоду локации, чтобы получить вторую попытку.

Иногда будет разумно оставить локацию открытой, а потом, когда объявится злодей, временно её закрыть.

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

### **ПОСЛЕ СЦЕНАРИЯ**

*Вот и ещё один день позади. Ваша измотанная команда вновь собирается на корабле. Пошатываясь от усталости и ноющих ран, искатели приключений спускаются вниз, где накладывают повязки, поглощают грог и внимательно рассматривают добычу. Отдыхайте, пока можете, — новое злоключение не заставит себя долго ждать.*

### **ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ДОРОГИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

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

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

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

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

Если играете в дорогу приключений и только что успешно завершили приключение, приступайте к следующему, добавив к картам в коробке все карты нового приключения. Начинайте с первого сценария нового приключения. Если у вас есть одна или несколько колод классов, можете добавить к игровым колодам любые их карты с номерами, не превышающими номера уже добавленных колод приключений.

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

### **МЕЖДУ ИГРАМИ**

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

#### **СОВЕТ. ИГРА В ОДИНОЧКУ**

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

Однако имейте в виду, что не все персонажи годятся для сольных партий. Например, Валерос — незаменимый помощник в боевых проверках других персонажей, следовательно, путешествуя один, он уже не так эффективен. А вот Мерисиэль, напротив, станет отличным выбором для одиночной игры, поскольку получает различные бонусы, когда рядом нет других персонажей.

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

Некоторые карты, с которыми вы сталкиваетесь, становятся сложнее в одиночной игре. Если Фейя застревает в подводных выступлениях, то есть риск, что она задержится там до конца сценария. Когда вы вступили в столкновение с картой, победить которую у вас нет возможности, уберите её из игры и замените другой картой того же типа и примерно того же уровня способностей, но при этом не такой непроходимой.

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

При желании можете начать играть за нового персонажа, однако при этом колоду предыдущего персонажа придётся «освободить» для игры, иначе вам не хватит карт для столкновений. Базовый набор предусматривает одновременную игру не более чем с 4 колодами персонажей. Приобретаемый отдельно набор «Колода дополнительных персонажей» увеличивает число участников (и, соответственно, колод персонажей) до 6. Если вы время от времени играете за разных персонажей, то перед новым сценарием рекомендуем записать, какие карты составляют колоду вашего другого персонажа (или распечатать и использовать листы персонажей, опубликованные на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)), разделить их по типам и вернуть в коробку.

## ТИПЫ КАРТ

*Вкусите плоды приключений и захватите самую богатую добычу, какую только видывал свет! Вам открыты все чудеса моря и земли: опасные миссии, рискованные испытания, жуткие монстры и бесценные сокровища!*

## КАРТА ПЕРСОНАЖА

На карте персонажа присутствует следующая информация:

ПЕРСОНАЖ 6	
<b>АЛАХАЗРА</b>	
ЖЕНЩИНА ЧЕЛОВЕК ОРАКУЛ	
<b>НАВЫКИ</b>	
СИЛА	d4 □+1
ЛОВКОСТЬ	d4 □+1
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d6 □+1 □+2
ИНТЕЛЛЕКТ	d6 □+1 □+2 □+3 □+4
ЗНАНИЕ, ИНТЕЛЛЕКТ	+2
МУДРОСТЬ	d8 □+1 □+2 □+3
ХАРИЗМА	d12 □+1 □+2 □+3 □+4
ВЕРА, ХАРИЗМА	+2
<b>СПОСОБНОСТИ</b>	
РАЗМЕР РУКИ	6 □7
МАСТЕРСТВО	□ Легкая броня
Можете переэкипировать карту с атрибутом «вера», чтобы посмотреть верную карту любой колоды локации (□ 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. (□ Также можете добавить атрибут «огонь».)	

**Навыки.** Показывают, какой кубик вы будете бросать при соответствующей проверке (см. главу «Проведение проверки» на стр. 11). Обычно вы бросаете 1 указанный кубик, однако некоторые карты могут добавить к проверке дополнительные кубики.

**Способности.** У персонажей есть особые способности, помогающие им в прохождении игры.

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

**Мастерство.** В этой области указано, обладает ли ваш персонаж мастерством владения оружием или ношения какой-либо брони. Некоторые персонажи смогут использовать определённые виды оружия и брони более эффективно, чем другие.

**Любимый тип карт.** Персонаж всегда начинает сценарий как минимум с 1 картой любимого типа на руке (см. пункт «Возьмите стартовые карты» на стр. 7).

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

## УЛУЧШЕНИЯ

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

Советуем отмечать выбранные улучшения карандашом. Либо можете бесплатно скачать специальные листы персонажей с сайта [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru) и уже по ним отслеживать развитие своего персонажа.

Улучшения бывают трёх типов.

**Улучшение навыка.** Получив улучшение навыка, выбирайте новый квадратик в области навыков карты персонажа и отмечайте его карандашом. Улучшения этого типа дают бонус к выбранному навыку — модификатор, который прибавляется к результату каждой проверки этого навыка. Например, если кубик харизмы вашего персонажа d10, а полученное улучшение +2, то при проверке харизмы вы бросаете 1d10 и прибавляете 2 к результату (см. главу «Проведение проверки» на стр. 11).





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

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

### КАРТА РОЛИ

Каждому персонажу соответствует собственная карта роли. В начале игры карты ролей игрокам не выдаются. Карта роли — это часть награды, которую вы получите за прохождение третьего приключения дороги приключений «Череп и Кандалы». Карта роли расширяет возможности вашей карты персонажа, на ней указаны новые улучшения, которые вы сможете получить по ходу игры. Ваша карта роли считается частью карты вашего персонажа.

Роль — двусторонняя карта, на каждой стороне — уникальная специализация персонажа. Получив карту роли, вы должны будете сразу же решить, по какому пути будет развиваться ваш персонаж дальше. К примеру, одна сторона карты роли Алахазры превращает её во всевидящего звездочёта, а другая — в куда более агрессивного заклинателя бури.

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

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

### КАРТА МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ

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



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

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

На лицевой стороне карт истории указаны способности этих карт. Некоторые действуют во время игры, некоторые — при подготовке к определённому сценарию, поэтому с самого начала читайте весь текст на картах. Также на картах истории указывается награда — одноразовый бонус, который вы получаете, выполнив требование карты истории (см. главу «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 18).

На лицевой стороне карты сценария перечислены злодеи и монстры этого сценария, а на обратной стороне — его локации (см. пункты «Отберите нужные локации» и «Соберите колоды локаций» на стр. 6). Если во время сценария ваш корабль должен быть пришвартован в определённой локации, то это указывается на обратной стороне карты сценария (см. «Выберите корабль» на стр. 7).



### КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Локации — различные места, которые посещают персонажи в ходе сценария. Если в локации находится хотя бы один персонаж, она считается занятой. На лицевой стороне карт локаций размещена следующая информация:



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

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

**При закрытии.** Когда у вас есть возможность и желание закрыть локацию, выполните всё, что написано в этой области карты. Обычно возможность закрыть локацию появляется после победы над обитающим в ней прислужником (в этом случае на карте прислужника об этом написано) или после того, как в колоде закончились карты (см. главу «Закрытие локации» на стр. 14). Закрыв локацию, переверните её карту лицевой стороной вниз. Сюда уже не сможет сбежать злодей, хотя персонажи по-прежнему могут перемещаться в эту локацию.

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

#### НОВОВВЕДЕНИЕ. КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ

В игре «Череп и Кандалы» появился новый тип карт — карты поддержки (корабли и флот).



#### КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ: КОРАБЛИ, ФЛОТ

Карта флота принадлежит всем искателям приключений, а не кому-то одному. На ней перечислены корабли, которыми может пользоваться команда персонажей на протяжении дороги приключений (см. стр. 7 и 18).

Карты кораблей относятся к кораблям, которыми вы командуете и с которыми вступаете в столкновение в процессе игры. Корабли появляются в игре лицевой стороной вверх. Лицевая сторона содержит следующую информацию:

**Класс.** Прохождение сценария или приключения может принести вам награду в виде корабля определённого класса.

**Проверка победы.** Проверка навыка, которую необходимо пройти, чтобы победить корабль. В общем случае, если вы провалили проверку, ваш корабль получает урон по корпусу (см. «Урон по корпусу» на стр. 17).

**При столкновении с этим кораблём.** Способность, срабатывающая, как только вы вступаете в столкновение с кораблём. Она применяется до того, как вы получаете возможность превратить столкновение.

**При командовании этим кораблём.** Способность, действующая на вашем ходу, если корабль принадлежит вашей команде искателей приключений (см. «Корабли и добыча» на стр. 16).

Если ваш корабль разбит, его карта переворачивается лицевой стороной вниз. Обратная сторона карты содержит следующую информацию:

**Проверка ремонта.** Проверка навыка, которую необходимо пройти, чтобы отремонтировать разбитый корабль (см. «Урон по корпусу» на стр. 17).

**При командовании этим кораблём.** Способность, действующая на вашем ходу, если корабль принадлежит вашей команде искателей приключений.

#### КАРТЫ НАХОДОК: ОРУЖИЕ, ЗАКЛИНАНИЯ, БРОНЯ, ПРЕДМЕТЫ, КОМПАЬОНЫ, ТРОФЕИ, БЛАГОСЛОВЕНИЯ

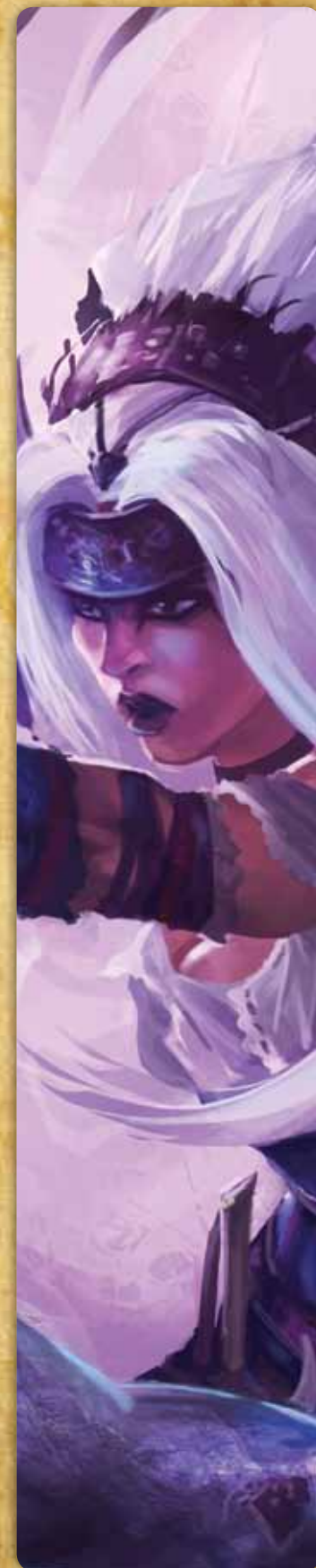
Находки — карты, которые можно приобрести и взять на руку или добавить в личную колоду. К находкам относятся: оружие, заклинания, броня, предметы, компаньоны, благословения и трофеи. В ходе одной и той же проверки каждый игрок может сыграть не более 1 карты находки каждого типа. На картах находок имеется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

**Тип.** Определяет тип карты находки.

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

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

**Способности.** Особые правила использования находки. Если на карте указано несколько способностей, можете выбрать любую из них. Однако если вы играете карту и она покидает вашу руку, вы можете применить только одну из приведённых способностей. Например, если на карте сказано, что её можно сбросить и добавить кубик к проверке, а также что её можно сбросить и исследовать локацию, вы можете сбросить эту карту и выбрать что-то одно, но не получить и кубик, и исследование разом.



Ниже приводится общее описание каждого типа находок.



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

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

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

**Предметы.** Эффекты карт предметов очень разнообразны. Многие из них помогают преодолевать преграды и проходить небоевые проверки.

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

#### НОВОВВЕДЕНИЕ. АТРИБУТ «ИСКУСНОСТЬ»

На некоторых картах оружия из «Возвращения рунных властителей» (скимитар, короткий меч, цепь с шипами, нож-звезда, собачий тесак, серп, боевое лезвие, танцующий скимитар, а также варианты этих карт с модификаторами) присутствовал атрибут «редкость». В «Черепе и Кандалах» он называется «искусность». Если будете добавлять в «Череп и Кандалы» карты из набора «Возвращение рунных властителей», то считайте, что перечисленные выше карты имеют атрибут «искусность».



**Трофеи.** Карты трофеев уникальны во всех отношениях. В отличие от других типов находок, которые приобретаются во время исследований, трофеи даются игрокам в качестве награды за прохождение сценариев: автоматически и без каких-либо проверок. Вместо области проверки приобретения у карт трофеев есть область типа карты (например, оружие). Несмотря на другой механизм получения, при розыгрыше трофеи считаются картами указанного на них типа и к ним применяются все соответствующие правила. Если карта трофея возвращается в коробку, кладите её к остальным картам трофеев. Если карта трофея попадает в колоду локации, то, сталкиваясь с ней, вы автоматически её приобретаете.



**Благословения.** Как правило, карты благословений позволяют добавить дополнительные кубики к проверке любого игрока (включая вас) независимо от его местонахождения. Если не сказано иного, дополнительные кубики совпадают по типу с кубиком проверяемого навыка (однако бывает, что на карте благословения указывается конкретный тип добавляемых к проверке кубиков). Например, Мерисиэль выполняет проверку харизмы, а её навык харизмы — это d8+1. Благословение богов добавило бы к проверке ещё один d8.

#### НОВОВВЕДЕНИЕ. ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ОБЛАСТИ ПЕРЕЗАРЯДКИ

На многих находках игры «Возвращение рунных властителей» присутствовала область перезарядки, описывающая, что нужно было сделать для перезарядки карты после её розыгрыша. В «Черепе и Кандалах» вся подобная информация перенесена в область способностей карт.



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

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

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

**Атрибуты.** Ключевые слова, с которыми связаны эффекты других карт. Например, если у вашей проверки будет атрибут «разбой», вам будет проще победить пиратский бриг Кандалов.

**Проверка победы.** Проверка навыка или боевая проверка, которую необходимо пройти, чтобы победить карту испытания. Если в этой области написано слово «нет», карту испытания победить нельзя. В общем случае, провалив проверку победы над монстром, вы получаете урон (см. пункт «Получите урон (если необходимо)» на стр. 13).



### ПРАВИЛО. СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ КАРТ

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

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

**Способности.** Особые правила, действующие во время столкновения с испытанием. Если на карте испытания говорится, что некий эффект действует, если или когда вы выполняете определённую операцию, то имеется в виду любой персонаж, выполняющий эту операцию. Если эффект ограничивает круг ваших возможностей, то он ограничивает возможности каждого персонажа. Однако если подобное ограничение является следствием розыгрыша карты или проведения проверки, оно применяется только к персонажу, сыгравшему карту или проводившему проверку.

### СОВЕТ. НУЖНЫ ЛИ НЕНУЖНЫЕ НАХОДКИ?

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

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

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





## ПРИМЕР ИГРЫ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Лилия, Сергей и Алла играют соответственно за Лирианну, Селтиэля и Алахазру и проходят сценарий «Опасные воды». После подготовки колоды локаций, добавления злодея и прислужников, а также подготовки колоды благословений они переходят к выбору корабля. На карте флота отмечен один лишь торговый корабль, поэтому они кладут его карту рядом с картой сценария. Далее они захватывают карту добычи. Лилия бросает кубик (выпало 2), сверяет результат с таблицей добычи, берёт из коробки случайное благословение и, не глядя на его лицевую сторону, подкладывает его под карту корабля лицевой стороной вниз.

Лилия помещает карту местонахождения Лирианны рядом с колодой острова каннибалов, а Сергей и Алла кладут карты местонахождения Селтиэля и Алахазры рядом с колодой туманного берега. Также в игре участвуют (и пока что остаются незанятыми): гиблое мелководье, берег разбитых кораблей и Бурная отмель.

Игроки берут стартовые карты. Среди 4 карт Лирианны оказывается пистолет, а значит, она выполняет требование к наличию любимого типа карт (оружия). Среди 6 карт на руке Алахазры оказывается заклинание, её любимый тип карт. У Селтиэля 2 любимых типа карт, поэтому Сергей выбирает из них один. Он решает, что это будет заклинание. Взяв стартовые карты на руку, он видит, что среди них нет заклинаний. Он сбрасывает руку и берёт новые 5 карт, на этот раз среди них оказывается энергетический снаряд. Сергей замешивает сброшенные карты обратно в свою колоду. Теперь всё готово к началу игры.

## ПЕРВЫЙ ХОД ЛИЛИИ

Первой ходит Лилия, поэтому кораблём командует Лирианна. Лилия сбрасывает верхнюю карту колоды благословений (благословение Абадара) и решает переместиться на гиблое мелководье. Эта локация старается нанести урон кораблю, начинающему в ней ход, однако корабль начал текущий ход в другом месте, поэтому способность локации не срабатывает.

Лирианна проводит исследование и вступает в столкновение с сундуком мертвеца — преградой, позволяющей получить немало ценностей. Для проверки победы над преградой Лирианна может использовать навык ловкости или механики со сложностью 11 либо силы или ближнего боя со сложностью 13. Её навык силы — это d4, и поскольку у неё нет ни навыка механики, ни навыка ближнего боя, эти навыки тоже d4. Остаётся уповать на ловкость, но у Лирианны это d8, а выбросить ей нужно хотя бы 11.

Чтобы помочь Лирианне, Алахазра разыгрывает благословение Абадара, которое добавляет 2 кубика к проверке победы над преградой. Таким образом, теперь у Лилии становится 3d8. Выбросить на них 11 или больше вполне реально. Лилия делает бросок, и её результат — 16. Сундук мертвеца побеждён, и Лилия получает случайное оружие, предмет и заклинание из коробки. Этими картами оказываются: кошка-девятихвостка, бутылка рома и ускорение. Неплохой улов!

В обычной ситуации Алла должна была бы сбросить разгранное благословение Абадара, но поскольку верхняя карта колоды сброса тоже благословение Абадара, она перезаряжает карту, подкладывая её под низ своей колоды.

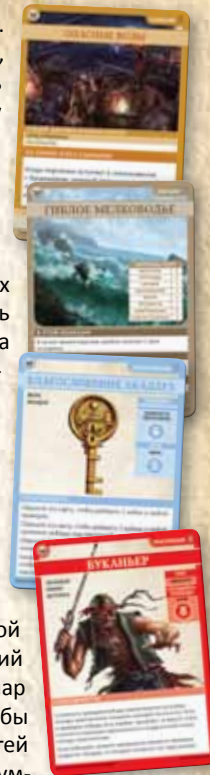
На руке Лилии 7 карт, а её размер руки 4. Если она закончит ход прямо сейчас, ей придётся обновить руку и сбросить 3 карты, поэтому она сбрасывает карту компаньона «Старший канонир» и снова исследует локацию. Лирианна вступает в столкновение с прислужником-буканьером, и эта встреча оказывается неприятным сюрпризом для её друзей, Селтиэля и Алахазры, находящихся в других локациях, поскольку суровая способность сценария «Опасные воды» гласит: «Когда персонаж вступает в столкновение с буканьером, каждый персонаж в другой локациях должен призвать буканьера и тоже вступить в ним в столкновение».

Сначала с копией буканьера вступает в столкновение Селтиэль. На руке у него есть длинный меч и энергетический снаряд, поэтому он активирует способность персонажа, которая позволяет ему воспользоваться обеими картами. Для боевой проверки он использует энергетический снаряд, добавляющий 2d4 к его навыку чар d8+3, и перезаряжает длинный меч, чтобы добавить ещё 1d6. Таким образом, Сергей бросает 1d8+3 + 2d4 + 1d6, однако его суммарный результат оказывается всего лишь 7, а сложность проверки победы над буканьером — 8. Сергей обязан сбросить 1 карту с руки в качестве урона (разница между сложностью проверки 8 и его результатом 7). Он сбрасывает карту компаньона «Квартирмейстер», и призванный буканьер изгоняется. Теперь Сергей должен либо пройти проверку чар со сложностью 6 и перезарядить энергетический снаряд, либо сбросить его, вместо того чтобы перезаряжать. Он проходит проверку перезарядки и подкладывает карту под свою колоду.

Далее со своей копией буканьера сталкивается Алахазра, и она решает сыграть заклинание «Испуг», чтобы прервать столкновение и замешать монстра в колоду любой открытой локации. Однако призванный буканьер появился не из колоды локации, поэтому вместо этого он изгоняется. Алахазра перезаряжает испуг.

Теперь Лирианна вступает в столкновение с изначальным буканьером. Она должна провести боевую проверку, используя навык силы или ближнего боя, но и тот и другой у неё d4. Однако на руке Лилии есть пистолет, который она может использовать при боевой проверке, чтобы провести её по навыку дальнего боя (у неё это d8+3) и добавить к проверке ещё 1d6. Она решает не хоронить пистолет и кидает кубики. Её результат — 10. Сложность проверки победы над буканьером 8, поэтому он побеждён. Теперь Лилия обязана бросить 1d12 (так как у неё есть мастерство владения оружием), стараясь не выбросить 1 или 2, ведь тогда пистолет придётся замешать в колоду. Её результат 9, и карта остаётся у неё на руке.

Поскольку побеждённый прислужник появился из колоды локации, Лирианна может попытаться закрыть эту локацию. Для закрытия гиблого мелководья не нужно проходить никаких проверок, но нужно получить 4 урона по корпусу корабля. Чтобы избежать получения урона и не разбить корабль, Лилия



сбрасывает бутылку рома, ускорение, кошку-девятихвостку и пистолет. Локация закрывается, заставляя Лилию сбросить ещё 1 карту. Она сбрасывает кожаный доспех. Оставшиеся в колоде гиблого мелководья карты возвращаются обратно в коробку, а карта локации переворачивается лицевой стороной вниз. Лилия обновляет руку, добывая из своей колоды 3 карты до текущего размера руки.

### ПЕРВЫЙ ХОД СЕРГЕЯ

Ход передаётся Сергею, и теперь кораблём командует Селтиэль. Он сокращает колоду благословений, сбрасывая благословение Кайдена Кайлина. Поскольку Алахазра находится в одной локации с Селтиэлем, он решает передать ей благословение богов.

После этого Селтиэль перемещается на берег разбитых кораблей. Он командует кораблём, поэтому Алахазра может переместиться вместе с ним. Что она и делает. Селтиэль исследует новую локацию и вступает в столкновение с абордажной саблей +1. Для её приобретения необходимо пройти проверку силы или ближнего боя со сложностью 8. Навык ближнего боя Селтиэля  $d8+3$ , что хорошо, но не отлично, поэтому он разыгрывает последнюю карту с руки, благословение богов, чтобы скопировать способность благословения Кайдена Кайлина, позволяющего добавить 2 кубика к любой небоевой проверке силы (поскольку навык ближнего боя Селтиэля использует навык силы, его проверка ближнего боя считается и проверкой силы). Бросив  $3d8+3$ , Сергей получает 14. Этого достаточно для приобретения абордажной сабли +1, поэтому он добавляет её на руку. Не имея никаких других вариантов, он берёт 4 карты из колоды, чтобы на руке у него вновь стало 5 карт, и заканчивает ход.

### ПЕРВЫЙ ХОД АЛЛЫ

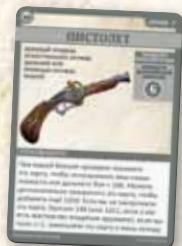
Наступает ход Аллы, командование кораблём берёт на себя Алахазра. Прежде всего, она сокращает колоду благословений, сбрасывая из неё благословение богов. Поскольку она начинает ход на берегу разбитых кораблей, она должна пройти проверку мудрости или выживания со сложностью 5, иначе корабль получит  $1d4$  урона по корпусу. Она бросает  $1d8$ , и её результат 2 — проверка провалена. Она бросает  $1d4$  и получает 3. Ситуация серьёзная, поэтому каждый игрок сбрасывает 1 карту с руки, чтобы уменьшить урон по корпусу корабля до 0.

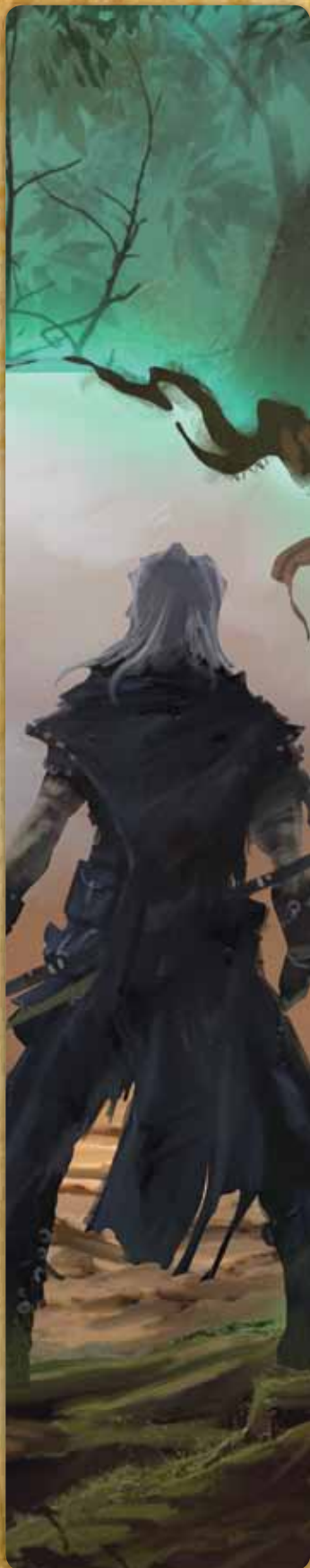
Далее Алахазра использует свою способность: она перезаряжает заклинание с атрибутом «вера» и смотрит верхнюю карту колоды берега разбитых кораблей. Ею оказывается морской дракон, и она понимает, что не готова встретиться с ним прямо сейчас. Она кладёт его карту обратно и перемещается на остров каннибалов; Селтиэль решает не перемещаться вместе с ней.

Алахазра исследует новую локацию и вступает в столкновение с Джеммой Красной Клешнёй, злодеем этого сценария! Каждый другой персонаж получает возможность временно закрыть свою локацию, чтобы отрезать Джемме пути

отступления. Локация Лирианны и так закрыта, а для временного закрытия берега разбитых кораблей необходимо призвать и приобрести карту, тип которой определяется броском по таблице добычи. Сергей выбрасывает на кубике 4 и призывает случайный предмет из коробки, которым оказывается жемчужина мудрости. Чтобы её приобрести, Селтиэлю необходимо пройти проверку мудрости со сложностью 7, но мудрость не самая сильная его сторона — её кубик всего лишь  $d4$ . Впрочем, у Селтиэля имеется топаз силы, и он перезаряжает его, чтобы бросать в проверке кубик силы вместо требуемого кубика. Он бросает  $d8$ , и его результат 7. Он приобретает жемчужину мудрости и временно закрывает берег разбитых кораблей.

Алахазра начинает столкновение со злодеем. Перед столкновением Джемма вынуждает Алахазру перезарядить карту, и она перезаряжает пожирателя проклятий. Теперь она должна призвать пиратский бриг Кандалов и вступить с ним в столкновение.





Чтобы победить этот корабль, Алахазре нужно пройти проверку ловкости или механики со сложностью 8 либо проверку мудрости или выживания со сложностью 6. Единственный из этих её навыков с кубиком лучше d4 — это мудрость, d8. Алла получает 4 и проваливает проверку с разницей в 2, поэтому корабль героев получает 2 урона по корпусу. Персонажи могли бы сбросить 2 карты, чтобы уменьшить урон до 0, но эти карты нужны им, чтобы победить Джемму. Их торговый корабль разбит, и его карта переворачивается лицевой стороной вниз.

Наконец настало время сразиться с Джеммой. Алахазра разыгрывает заклинание «Нанесение ран», позволяющее ей использовать при боевой проверке навык веры (d12+2) и добавляющее к этой проверке ещё 1d6. Помимо этого, Алахазра использует свою способность персонажа, добавляя к проверке +2 за атрибут «атака» заклинания «Нанесение ран». Лирианна тоже решает использовать одну из своих способностей: замешивает в колоду лёгкий арбалет и добавляет 1d4 к боевой проверке Алахазры. Алахазра сбрасывает благословение богов, которое ей передал Селтиэль, чтобы добавить ещё d12. Алахазра бросает  $2d12+4 + 1d6 + 1d4$ , и её результат 21. Это куда больше, чем требуемая сложность 11.

Дальше происходит несколько событий. Прежде всего, закрывается остров каннибалов, а его карты изгоняются в коробку. Поскольку остров каннибалов, гиблое мелководье и берег разбитых кораблей закрыты (последний — временно), у Джеммы есть только два места для побега — туманный берег и Бурная отмель. Алла берёт случайное благословение из колоды, перемешивает его с картой Джеммы, а затем замешивает одну из этих карт в колоду туманного берега, а вторую — в колоду Бурной отмели. Берег разбитых кораблей вновь становится открытым. Игроки точно знают, что злодей находится в одной из двух локаций.

Поскольку настаёт конец хода и корабль искателей приключений разбит, Алла изгоняет карту добычи из-под карты корабля, ею оказывается заклинание «Поиск ловушек», которое бы здорово пригодились группе. Она перезаряжает «Нанесение ран», добирает карты до размера руки и заканчивает ход.

### ВТОРОЙ ХОД ЛИЛИИ

Снова ходит Лилия, и кораблём вновь командует Лирианна. Сократив колоду благословений, она решает отремонтировать торговый корабль, и для этого ей нужно пройти проверку ремесла со сложностью 6. У Лирианны нет такого навыка, поэтому в проверке она бросала бы d4, однако у неё есть компаньон — резчица, и она разыгрывает её, чтобы добавить к проверке 1d8. Результат её броска (8)

означает, что она ремонтирует корабль и возвращает команде способность захватывать карты добычи и перемещать персонажей.

Что ж, игроки окончательно закрыли две локации и точно знают, что Джемма Красная Клешня скрывается либо на Бурной отмели, либо на туманном берегу. Настало время поднять паруса и покончить со злодеем!



## РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

### ПЕРСОНАЖИ БАЗОВОГО НАБОРА



**АЛАХАЗРА**

**Заклинания:** чёрная метка, исцеление, огненный клинок, нанесение ран, усиление  
**Предметы:** чеснок, бутылка рома  
**Компаньоны:** капитан, пожиратель проклятий, мойщик палубы  
**Благословения:** благословение богов (5)



**ВАЛЕРОС**

**Оружие:** бордажный топор, бордажная пика, длинный меч, булава, короткий меч  
**Броня:** баклер, кольчужная рубаха  
**Предметы:** зелье стойкости, зелье красноречия  
**Компаньоны:** боцман, капитан, начальник охраны  
**Благословения:** благословение богов (3)



**ДЖИРЕЛЬ**

**Оружие:** бордажная сабля (2), рапира (2)  
**Броня:** кожаный доспех  
**Предмет:** раковина, повязка на глаз  
**Компаньоны:** боцман, начальник охраны, моряк  
**Благословения:** благословение богов (5)



**ЛЕМ**

**Оружие:** кинжал, короткий лук  
**Заклинания:** мистическая броня, исцеление, энергетический снаряд  
**Предметы:** наручи защиты, зелье стойкости  
**Компаньоны:** впередсмотрящий, квартирмейстер, моряк, мойщик палубы  
**Благословения:** благословение богов (4)



**ДАМИЭЛЬ**

**Оружие:** пистолет  
**Заклинания:** исцеление, незримый подручный  
**Броня:** кожаный доспех  
**Предметы:** алхимический огонь, взрывающийся камень, ядовитая бомба, зелье усердия, пороховница, бутылка рома  
**Компаньон:** квартирмейстер  
**Благословения:** благословение богов (4)



**ФЕЙЯ**

**Заклинания:** мистическая броня, непотопляемость, замешательство, обнаружение магии, обморожение, незримый подручный  
**Предметы:** зелье усердия, бутылка рома  
**Компаньоны:** резчица, моряк, черепаха  
**Благословения:** благословение богов (4)



**ЛИНИ**

**Оружие:** боевой посох  
**Заклинания:** исцеление, обнаружение магии, огненный клинок, усиление  
**Броня:** деревянный доспех  
**Предмет:** ядовитая бомба  
**Компаньоны:** гладколобый кайман, лис, начальник охраны, черепаха  
**Благословения:** благословение богов (4)



**ОЛОК**

**Оружие:** кофель-нагель, бордажный топор, бордажная пика, длинный меч  
**Заклинания:** исцеление, зачарованное оружие  
**Броня:** баклер, кольчужная рубаха, деревянный щит  
**Предмет:** зелье стойкости  
**Благословения:** благословение богов (5)



**МЕРИСИЭЛЬ**

**Оружие:** кинжал, пистолет, короткий лук  
**Броня:** кожаный доспех  
**Предметы:** амулет жизни, раковина, повязка на глаз, набор отмычек (2)  
**Компаньоны:** юнга, старший канонир  
**Благословения:** благословение богов (4)



**СЕЛТИЭЛЬ**

**Оружие:** бордажный топор, бордажная сабля, длинный меч, булава  
**Заклинания:** непотопляемость, энергетический снаряд, обморожение, зачарованное оружие  
**Броня:** кольчужная рубаха  
**Предмет:** повязка на глаз  
**Компаньон:** резчица  
**Благословения:** благословение богов (4)



## О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ

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

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

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

**Никто не ходит за другого.** Если вы вступаете в столкновение с картой или проводите проверку, вы и только вы обязаны выполнять это действие до конца. Никто не может прервать столкновение, победить или приобрести карту, закрыть локацию, перезарядить карту, решить, что делать дальше, или провалить проверку за вас. Если Селтиэль столкнулся с монстром, Мерисиэль не может прервать это столкновение за него. Если Алахазра столкнулась с зомби, Валерос не может пройти за неё проверку победы над монстром. Если Лини столкнулась с большим сундуком, Мерисиэль не может использовать набор отмычек, чтобы помочь ей. Если Лирианна побуждает прислужника в морском форте, Валерос не может изгнать броню, чтобы закрыть локацию. Если игра говорит вам что-то сделать, вы обязаны это сделать.

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

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



**Если на чём-то не сказано, что это оно, то это не оно.** У каждого упоминаемого в правилах и на картах термина есть своё значение. Броню «Огнестрельный баклер» можно использовать в качестве оружия, но это не оружие. Можно решить, что зелье исцеления — магическая штука, но на его карте нет атрибута «магия». Получая урон от привидения, вы получаете боевой урон, даже если проваливаете проверку веры. Не ломайте голову в поисках скрытого подтекста, просто читайте, что написано на карте.

**Добавляйте только то, что сказано.** Если на карте написано добавить дополнительный кубик — просто добавьте кубик. Карта не возвращает использованные бонусы, не даёт навык, связанный с этим кубиком, не позволяет перезарядить заклинание с атрибутом «чары», если у вас нет навыка чар.



Когда вы разыгрываете длинный лук, добавляющий ваш кубик силы к боевой проверке, вы не можете сыграть благословение Горума и добавить 2 кубика, так как вы не выполняете проверку силы, а просто берёте кубик этого навыка.

**Не ограничивайте воображение.** Порой история, которую вы себе представляете, не вписывается в происходящие в игре события. В Доме Украденных Поцелуев можно встретить водного обитателя баньипа, чеснок отлично выкашивает бесплотных скелетов, Джирель, находящаяся на Акульем острове, может выстрелить из пистолета в цель на Высоком атолле. Не заставляйте карты противоречить вашей истории, пусть лучше они расскажут вам свою собственную!

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





## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик игры:** Майк Селинкер

**Автор концепции игры:** Райн Сэнд

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

**Руководитель проекта:** Вик Верц

**Художественный текст:** Ф. Уэсли Шнайдер, Джеймс Джейкобс и Роб Маккрири

**Разработка игрового сценария:** Роб Маккрири

**Основано на ролевой игре Skull & Shackles, которую разработали:** Мэтью Гудолл, Тим Хичкок, Джейсон Нельсон, Ричард Петт и Грэг А. Воган

**Редакторы:** Джуди Бауэр, Брайан Кэмпбелл и Вик Верц

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

**Вёрстка:** Эмили Кроуэлл, Бен Моуч, Соня Моррис и Эндрю Воллас

**Иллюстратор обложки:** Дэрил Мэндрик

**Иллюстраторы карт:** Джоуи Адерес, Александр Александров, Майк Аллен, Дейв Оллсоп, Алексей Апарин, Эрик Белайл, Бранко Бистрович, Эрик Брэддок, Дмитрий Бурмак, Свен Байби, Джефф Карлайл, Мишель Чан, Николая Клуате, Concept Art House, Альберто Даль Лаго, Айван Диксон, Мэтт Диксон, Винсен Дютрэ, Саймон Экерт, Эмрах Эльмасли, Джейсон Энгл, Надя Энис, Маттиас Фальберг, Хорхе Фарес, Тайлор Фишер, Гонсало Флорес, Мариуш Гандзель, Аллен Генета, Юрий Георгиев, Франческо Грациани, Фабио Горла, Павел Гузенко, Сюзанна Хелмиг, Джон Ходжсон, Эндрю Хоу, Imaginary Friends Studios, Майкл Джекс, Айван Кашобу, Тим Кингс-Линн, Матиас Коллрос, Алан Лэтуэлл, Йен Льянас, Микаэль Леже, Чак Лукаш, Фарес Маэсе, Мелани Мейер, Дэмиен Маммолити, Дэрил Мэндрик, Диана Мартинес, Бринн Метени, Джим Нельсон, Эндрю Олсон, Гектор Ортиз, Мэри Джейн Пахарон, Виктор Перес Корбелья, Мирослав Петров, Эмильяно Петроцци, Майкл Филиппи, Роберто Питтурру, Райан Портильо, Паоло Пуджиони, Скотт Пёрди, Джейсон Рейнвилл, Жан-Батист Рено, Уэйн Рейнольдс, Дэн Скотт, Кюшик Шин, Мак Смит, Брайан Сола, Фират Солхан, Крейг Дж. Спиринг, Дин Спенсер, Маттео Спирито, Мэтью Старбак, Флориан Штиц, Кристоф Шваль, Ся Таптара, Udon, Карлос Вилья, Тайлер Уолпол, Бен Вуттен, Кевин Йен, Киран Яннер, Сердар Йилдыз

**Вычитка:** Логан Боннер, Джейсон Балман, Кристофер Кэри, Джон Комптон, Адам Дэйгл, Джеймс Джейкобс, Джастин Джуан, Райан Маклин, Роб Маккрири, Марк Морланд, Стивен Рэдни-Макфарленд, Патрик Рени, Ф. Уэсли Шнайдер, Мэтью Симмонс, Оуэн К. К. Стивенс и Джеймс Л. Саттер

**Команда обслуживания клиентов:** Эрик Кейт, Шарайя Кемп, Катина Мэтисон и Сара Мэри Тетер

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

**Команда сайта:** Кристофер Энтони, Лиз Куртс, Кристал Фрэзер, Лисса Жулье и Крис Ламберц

**Издатель:** Эрик Мона

**Генеральный директор Paizo:** Лайза Стивенс

**Директор по производству:** Джеффри Альварес

**Директор по продажам:** Пирс Уоттерс

**Продавец-консультант:** Космо Эйзель

**Директор по маркетингу:** Дженни Бендел

**Финансовый директор:** Кристофер Селф

**Бухгалтер:** Эшли Гиллеспы

**Технический директор:** Вик Верц

**Старший разработчик ПО:** Гэри Тетер

**Координатор операций:** Майк Брок

**Руководитель проектов:** Джессика Прайс

**Координатор лицензирования:** Майк Кенуэй

Paizo, Paizo Inc, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Skull & Shackles are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc.

Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



**Игру тестировали:** Дэвид Альц, Джейми Энселл, Уильям Энселл, Эндрю Этрамор, Бен Бечман, Крис Боллоуи, Дуглас Бальцер, Келли Бэнкрофт, Алекс Барнетт, Сара Барнетт, Тайлер Бек, Шон Бекер, Шейла Беренс, Дуг Бенсон, Зак Бенсон, Нема Безак, Кэти Бишоп, Джон Блом, Скотт Болтон, Говард Брэнч, Дуг Бродуэй, Лайза Бродуэй, Саванна Бродуэй, Райан Брюнетт, Лил Бьюкенен, Кёртис Чен, Джеймс Кларк, Аллен Кловвер, Рейчел Коллье, Джо Крислип, Терри Кромуэлл, Джонатан Каллер, Эйрон Кёртис, Джеймс Дарт, Лейн Дотри, Блейк Дэвис, Дон Дем, Джонатан Дюркоп, Соня Дюран, Ричард Эдвардс, Кристофер Эверетт, Мартин Эверетт, Паркер Эверетт, Райан Фоллс, Скотт Флэтнесс, Скотт Форстер, Дэвид Фрам, Майк Фелауэр, Джонни Гонсалес, Эммануэль Грин, Алекс Грейг, Марк Гримвуд, Эйми Холл, Хезер Холпин, Джон Д. Холпин, Джеймс Хэмптон-младший, Грегори Хэниган, Джастин Хэррис, Брайан Хевлин, Брайан Хо, Джерри Холкинс, Мэтт Хоуп, Фаррелл Хопкинс, Джон Хьюи, Сэм Хаймен, Майкл Инголлс, Джемс Айрик, Скотт Дженкинс, Деннис Джевелл, Адам Джонсон, Хит Джонсон, Мэтт Киммел, Эдриан Кинг, Кортни Кинман, Меган Кинман, Тим Кисер, Дэвид Клепк, Роб Клаг, Майк Крагулик, Джозеф Ламот, Дэвид Леви, Джонатан Х. Лю, Аманда Лукас, Кристофер Лукас, Рон Ландин, Стефани Ландин, Дэвид Лайонс, Роберт Лайонс, Эйрон Маркс, Петреа Митчелл, Кристиан Морган, Нейл Моррелл, Джозефф Мюнних, Стивен Мюррей, Джерри Мюррей, Эрин Ли Ньюбёрн, Вай Хо Нг, Кори О'Коннор, Эдгар Орозко, Джошуа Палмер, Брюс Полсон, Люк Пёрде, Джейсон Петерсон, Бен Филлипс, Дэвид По, Тим Пуарье, Мэри Пул, Майк Пауэлл, Джереми Пакетт, Эйрон Рэболд, Дезире Рэболд, Бойан Радакович, Тайлер Рейд, Тони Рейнольдс, Мэтт Робертс, Кейт Дж. Шерер, Сара Шерер, Чак Шольц, Алан Шеффилд, Кэли Сигел, Джарретт Сиглер, Джесси Слэтер, Скотт Смарт, Лиз Смит, Майлс Смит, Дизэнн Соул, Мэтт Спаркс, Натаниель Спаркс, Джефф Станиславски, Чарльз Сикора, Джошуа Сикора, Расс Тэйлор, Сандра Тексейра, Джейсон Томас, Дэвид Трю, Джастин Тёрнер, Андреас Таррифф, Кимберли Таррифф, Чэд Вагнер, Чак Валь, Даррен Уолтер, Эндрю Уорнер, Марк Уэтерби, Стив Уэтерби, Обри Уэббер, Лэрри Уэддл, Райан Уитон, Уилл Уитон, Лора Вудс, Люк Вудс, Фрэнк Зэдо.



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнеры-верстальщики:** Дарья Смирнова, Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите  
на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

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

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

**Технический директор CrowdRepublic:** Дмитрий Астапкович

**Куратор игровых проектов CrowdRepublic:** Алексей Бабайцев



[crowdpublic.ru](http://crowdpublic.ru)



## ПАМЯТКА

### ОПИСАНИЕ ХОДА

**Сократите колоду благословений.**

**Передайте карту** другому персонажу в вашей локации (необязательно).

**Переместитесь** в другую локацию (необязательно).

**Исследуйте** верхнюю карту колоды вашей локации (необязательно).

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

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

**Закончите ход.**

### СТОЛКНОВЕНИЕ С КАРТОЙ

**Примените эффекты, действующие при столкновении.**

**Примените эффекты прерывания столкновения.**

**Примените эффекты, действующие перед столкновением.**

**Проведите проверку.**

**Проведите новую проверку** (если необходимо).

**Примените эффекты, действующие после столкновения.**

**Завершите столкновение.**

### ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ

**Определите используемый навык.**

**Определите сложность проверки.**

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

**Возьмите нужные кубики.**

**Бросьте кубики.**

**Получите урон**, если провалили проверку победы над монстром.

### РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

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

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

**Сбросить.** Переместите карту в личную стопку сброса лицевой стороной вверх.

**Перезарядить.** Подложите карту под низ личной колоды персонажа лицевой стороной вниз.

**Захоронить.** Подложите карту под карту персонажа лицевой стороной вверх.

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

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

### СТОЛКНОВЕНИЕ СО ЗЛОДЕЕМ

**Временное закрытие открытых локаций**

**Столкновение со злодеем**

**Закрытие локации злодея, если он побеждён**

**Проверка побега злодея**

### НЕСКОЛЬКО ПРАВИЛ, КОТОРЫЕ ЛЕГКО ЗАБЫТЬ

- На каждом этапе столкновения с картой каждый игрок может сыграть не более 1 карты каждого типа.
- Дополнительные кубики, добавляемые к проверке сыгранными благословениями, совпадают по типу с кубиком проверяемого навыка.
- Если у персонажа нет навыка, необходимого для проведения проверки, он может провести проверку этого навыка, используя d4.
- Если испытание требует проведения нескольких последовательных проверок, хотя бы одну из них обязан провести персонаж, столкнувшийся с этим испытанием. Остальные проверки могут проводить любые другие персонажи в той же локации.



# PATHFINDER®

## 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 крошечной 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 зору.

# WATNFINDER®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА™

### ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

#### ДЖИРЕЛЬ

ЖЕНЩИНА  
ПОЛУЭЛЬФ  
СОРВИГОВОА



#### НАВЫКИ

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

#### СПОСОБНОСТИ

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

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

#### ДЖИРЕЛЬ

#### КОРОЛЕВА ПИРАТОВ

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

#### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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».

# WATNFINDER®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА™

### ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

#### ЛЕМ

##### НАВЫКИ

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

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	<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 <b>«ближний бой: ловкость +1»</b> .		

##### ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

#### ЛЕМ

#### МОРСКОЙ ПЕВЕЦ

Морские певцы знают множество баллад для поднятия боевого духа команды.

##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>МАСТЕРСТВО</b>	<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 <b>«ближний бой: ловкость +1»</b> .			
<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

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>МАСТЕРСТВО</b>	<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 <b>«ближний бой: ловкость +1»</b> .			
<input type="checkbox"/> При вашей проверке, имеющей атрибут «огнестрельное оружие» или проводящейся против карты с таким атрибутом, вы до конца столкновения получаете навык <b>«дальний бой: ловкость +2»</b> .			
<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.

# WATNFINDER®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА™

### ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

#### ЛИРИАННА

##### НАВЫКИ

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

##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) к любой боевой проверке в другой локации.		

##### ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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



ЖЕНЩИНА  
ПОЛУЭЛЬФ  
СТРЕЛОК

#### ЛИРИАННА

#### МУШКЕТЁР

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

##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) к любой боевой проверке в другой локации.			
<input type="checkbox"/> Начав ход без оружия на руке, можете взять карту из вашей колоды.			
<input type="checkbox"/> 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.			
<input type="checkbox"/> Добавьте 2 ( <input type="checkbox"/> 3) ( <input type="checkbox"/> 4) к вашей боевой проверке, имеющей атрибут «огнестрельное оружие».			
<input type="checkbox"/> 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

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) к любой боевой проверке в другой локации.			
<input type="checkbox"/> Вступив в столкновение с испытанием, можете провести проверку внимания со сложностью 5 + номер колоды приключения этого испытания (если есть), чтобы прервать столкновение.			
<input type="checkbox"/> Если вы на корабле и призван случайный корабль, можете взять 2 ( <input type="checkbox"/> или 3) такие карты и выбрать из них 1.			
<input type="checkbox"/> Если вы проваливаете боевую проверку, имеющую атрибут «огнестрельное оружие», можете сбросить оружие, чтобы добавить 1d4 к результату.			
<input type="checkbox"/> Переместившись в другую локацию в вашей фазе перемещения, можете посмотреть верхнюю карту колоды этой локации ( <input type="checkbox"/> 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 очулась на далёких от её дома берегах Авистана, по которым она скитается до сих пор.

# PATHFINDER

## КАРТОЧНАЯ ИГРА

### ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

#### МЕРИСИЭЛЬ

ЖЕНЩИНА  
ЭЛЬФ  
ПЛУТ



##### НАВЫКИ

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

##### СПОСОБНОСТИ

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

Можете прервать ваше столкновение.

Если вы единственный персонаж в локации, можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d6 ( +1) ( +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		
<b>ОРУЖИЕ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ЗАКЛИНАНИЯ</b>	–	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
<b>БРОНЯ</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>ПРЕДМЕТЫ</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
<b>КОМПАЬОНЫ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	
<b>БЛАГОСЛОВЕНИЯ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	

#### МЕРИСИЭЛЬ

ТЕНЬ

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

##### СПОСОБНОСТИ

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

Можете прервать ваше столкновение ( и, если это находка, можете положить её на верх колоды вашей локации).

Если вы единственный персонаж в локации, можете перезарядить карту, чтобы добавить 1d6 ( +1) ( +2) ( +3) ( +4) к вашей боевой проверке ( 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».

Если монстр наносит вам урон до ( или после) столкновения, уменьшите этот урон до 0.

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

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

Можете прервать ваше столкновение ( 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 ( +1) ( +2) ( +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».

Добавьте 1d4 ( +1) к вашей небоевой проверке.

Приобретая карту, можете передать её другому персонажу.

Если на своём ходу персонаж передаёт вам карту, он может передать вам любое число карт.

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

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

##### СПОСОБНОСТИ

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

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

МУЖЧИНА  
ПОЛУЭЛЬФ  
КОЛДУН



#### СЕЛТИЭЛЬ

#### МАРОДЁР

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

##### СПОСОБНОСТИ

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

<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

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

<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

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

#### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

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



#### ВАЛЕРОС

#### КОРСАР

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

#### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

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

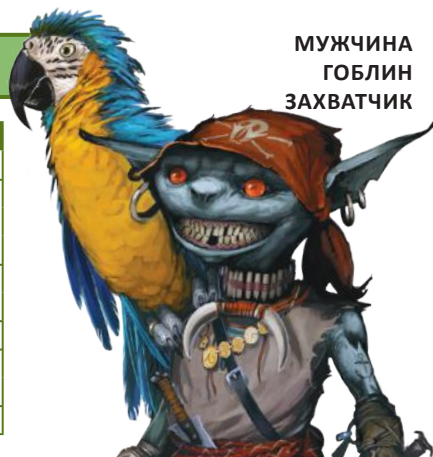
##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9		
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

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

МУЖЧИНА  
ГОБЛИН  
ЗАХВАТЧИК



#### РАНЗАК

#### КЛЕПТОМАН

##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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 Ранзак*

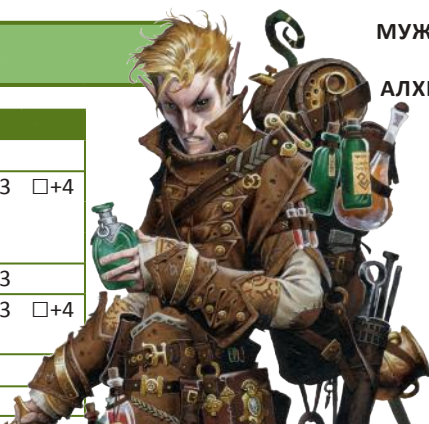
# ПАТНФИНДЕР®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА™

### ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

#### ДАМИЭЛЬ

МУЖЧИНА  
ЭЛЬФ  
АЛХИМИК



#### НАВЫКИ

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

#### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	6	<input type="checkbox"/> 7
<b>МАСТЕРСТВО</b>	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
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.		
Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгнать.		
Вы получаете навыки чар и веры, равные вашему навыку ремесла, пока разыгрываете заклинание без атрибута «атака» или когда должны его изгнать.		

#### ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

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

#### ДАМИЭЛЬ

ГРЕНАДЕР

В руках гренадера всё бомба... особенно бомба.

#### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>МАСТЕРСТВО</b>	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
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).			
Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгнать.			
Вы получаете навыки чар и веры, равные вашему навыку ремесла, пока разыгрываете заклинание без атрибута «атака» или когда должны его изгнать.			
<input type="checkbox"/> Приобретя находку с атрибутом «алхимия» или «жидкость» ( <input type="checkbox"/> или «огнестрельное оружие»), можете немедленно исследовать снова.			
<input type="checkbox"/> Пройдя проверку ремесла, можете посмотреть верхнюю карту вашей колоды: если это предмет, можете добавить его на руку.			

#### ДАМИЭЛЬ

ХИРУРГ

Эти алхимики изучают анатомию и используют полученные знания для лечения.

#### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>МАСТЕРСТВО</b>	Лёгкая броня	<input type="checkbox"/> Тяжёлая броня	<input type="checkbox"/> Оружие
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.			
Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгнать.			
Вы получаете навыки чар и веры, равные вашему навыку ремесла, пока разыгрываете заклинание без атрибута «атака» или когда должны его изгнать.			
<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.			
<input type="checkbox"/> Можете перезарядить предмет с атрибутом «алхимия», чтобы добавить 1d4 к вашей проверке.			
<input type="checkbox"/> Во время вашего обновления руки можете сбросить любое число карт; ваш размер руки увеличивается на это число до конца хода.			

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.

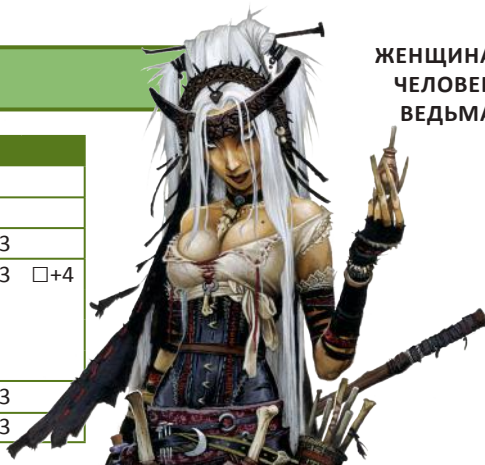
# ПАТНФИНДЕР®

## 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.

# ПАТНФИНДЕР®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА™

### ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

#### ЛИНИ

##### НАВЫКИ

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

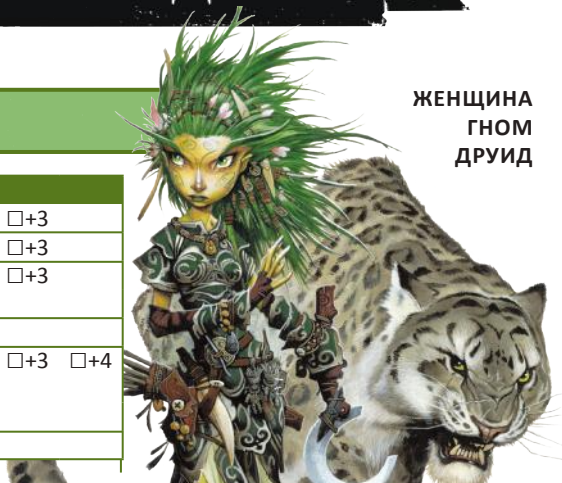
##### СПОСОБНОСТИ

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

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

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

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

##### СПОСОБНОСТИ

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

МУЖЧИНА  
ПОЛУОРК  
КАПЕЛЛАН



#### ОЛОК

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

##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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

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

##### СПОСОБНОСТИ

<b>РАЗМЕР РУКИ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>МАСТЕРСТВО</b>	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 обучением 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.

# PATHFINDER® КАРТОЧНАЯ ИГРА™

## ЧЕРЕП И КАНДАЛЫ

### ИСПРАВЛЕНИЯ В КАРТЫ ПЕРВОГО РУССКОГО ТИРАЖА

1. Некоторые карты обладают атрибутом «базовый уровень». Его следует читать как «начальный уровень».



2. Карта прислужника «Разбитый корабль». Текст «...добавьте на руку 1 карту добычи из колоды» следует читать как «...добавьте на руку 1 карту добычи из коробки».



3. Карта монстра «Русалка». Текст «...должен пройти проверку выносливости или стойкости» следует читать как «...должен пройти проверку выносливости или стойкости со сложностью 7».

4. Карта монстра «Лютокрыса». Текст «...пройдите проверку выносливости или стойкости...» следует читать как «...пройдите проверку выносливости или стойкости со сложностью 6».



5. Карта преграды «Гарпунная ловушка». В первой проверке победы вместо «Ловкость, механика» должно быть указано «Ловкость, акробатика».



6. Карта компаньона «Прибрежный дракончик». Текст «Если вы не прервали столкновение с этой картой или провалили проверку её приобретения...» следует читать как «Если вы не прервали столкновение с этой картой и провалили проверку её приобретения...».



7. Карта персонажа «Дамиэль». Добавляется ещё одна способность: «Если вы сыграли карту с атрибутом «алхимия» и должны её изгнать, можете перезарядить её, вместо того чтобы изгонять».



8. Карта «Повязка на глаз». Текст «Добавьте вместо этого 1d8, если у вашей проверки есть атрибут «пират»» следует читать как «Добавьте вместо этого 1d8, если это проверка против карты с атрибутом «пират»».



Приносим извинения за допущенные неточности.

