



**3** КОЖАНАЯ БРОНЯ




20 D07


ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ 3 ИЛИ БОЛЕЕ УРОНА ЗА БОЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ, ПОЛУЧИТЕ 1  И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ОДЕЖДА

**1** ПЛАТЬЕ КОРОЛЯ



D

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ПРОДАЕТЕ ЦЕННОСТИ, ПОЛУЧИТЕ 1 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ .

ОДЕЖДА

**14** ТОПОР СТРАЖА



D06

3 

ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ  КАК .

ОРУЖИЕ

**6** ТОПОР ИЗ ОБСИДИАНТА



2  D05

2 

В НАЧАЛЕ КАЖДОГО РАУНДА БОЯ ПОЛУЧИТЕ 1 УРОН.

ОРУЖИЕ

**4** КОСТЯНАЯ ПАЛОЧКА



 D03

1  НЕСТАБИЛЬНОСТЬ: ПРОВЕРЬТЕ  ЧТОБЫ НАНЕСТИ 1  ЗА КАЖДЫЙ УСПЕХ. В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА.

ОРУЖИЕ

**3** САМОДЕЛЬНАЯ ПАЛОЧКА



 D02

*ЭТА ПАЛОЧКА, СДЕЛАННАЯ ИЗ 3 РАЗНЫХ СОРТОВ ДЕРЕВА, ДАЛЕКО НЕ САМАЯ МОЩНАЯ, НО ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ОНА СОДЕРЖИТ МАГИЮ.*

ОРУЖИЕ

**12** ДОСПЕХ ИЗ ОБСИДИАНТА



 D09

20 

ПЕРВЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ НАНОСИТЕ  КАЖДЫЙ РАУНД, УМЕНЬШИТЕ  НА 1.

ОДЕЖДА

**6** ПИДЖАК ЖУЛИКА




 D08





+1 

ОДЕЖДА

**2** АЛЕБАРДА



2  D01

ЕСЛИ ВАШ ВРАГ ПОЛУЧИЛ 0 УРОНА ЗА РАУНД БОЯ, ПОЛУЧИТЕ 1  И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ОРУЖИЕ

**4** ВОРОВСКОЙ НАБОР



D

ВО ВРЕМЯ ТОРГОВЛИ, ВМЕСТО ПОКУПКИ, ВЫ МОЖЕТЕ ПРОВЕРИТЬ  ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ПРЕДМЕТ, ЦЕНОЙ ДО X2 УСПЕХОВ. В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА, СТАНЬТЕ ЗАДЕРЖАННЫМ.

ВЕЩИ

**3** КРЫЛАТЫЕ САПОГИ



D

+1 

ОБУВЬ

**5** УЖАСНЫЙ ЦЕП



3  D04

В КАЧЕСТВЕ БОЕВОГО ДЕЙСТВИЯ ВАШ ВРАГ МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1  ИЛИ 1 , ЧТОБЫ ПЕРЕВЕРНУТЬ ЭТОТ ЖЕТОН

ОРУЖИЕ

**0** ЛИСТОВКА



D

КОГДА ВЫ ТОРГУЕТЕ, МОЖЕТЕ ПРОДАТЬ ЭТУ КАРТУ, ЧТОБЫ ВЫТЯНУТЬ 3 НОВЫЕ КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ НА РЫНОК. ЗАТЕМ СБРОСЬТЕ 3 ЛЮБЫЕ КАРТЫ С РЫНКА.

ЦЕННОСТИ

**0** ЛИСТОВКА




D





КОГДА ВЫ ТОРГУЕТЕ, МОЖЕТЕ ПРОДАТЬ ЭТУ КАРТУ, ЧТОБЫ ВЫТЯНУТЬ 3 НОВЫЕ КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ НА РЫНОК. ЗАТЕМ СБРОСЬТЕ 3 ЛЮБЫЕ КАРТЫ С РЫНКА.

ЦЕННОСТИ

**0** СНАРЯЖЕНИЕ



D

ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1  В КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ПРОДАТЬ ЭТУ КАРТУ И ПРОВЕРИТЬ  +1 ИЛИ  +1. ПОЛУЧИТЕ 1  ЗА КАЖДЫЙ УСПЕХ.

ЦЕННОСТИ

**0** СНАРЯЖЕНИЕ



D

ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1  В КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ПРОДАТЬ ЭТУ КАРТУ И ПРОВЕРИТЬ  +1 ИЛИ  +1. ПОЛУЧИТЕ 1  ЗА КАЖДЫЙ УСПЕХ.

ЦЕННОСТИ

**3** КАМЕННАЯ БРОНЯ



Е10

-1 ИНИЦИАТИВА

ОДЕЖДА

**11** ЗАКЛАННИЕ



Е09

+1 

Один раз за бой вы можете получить 1 урон, чтобы перебросить этот жетон, даже если он уже использован.

ОРУЖИЕ

**10** МНОГОСТРЕЛА




Е08

+1 ИНИЦИАТИВА



Каждый раз, когда вы выигрываете инициативу, нанесите врагу 1 .

ОРУЖИЕ

**7** НОЖ СКОРНЯКА



Е07


1  ПЕЧАТЬ ДЛОГО РАССВЕТА: До конца этого раунда боя, каждый боец получает 1  после выполнения им боевого действия.

ОРУЖИЕ

**ДИКОЕ СЕРДЦЕ**

Когда вы отдыхаете в дикой местности, вы дополнительно лечите 2 урона и тянете 1 карту навыков.

**ПРОРИЦАНИЕ**

В начале вашего хода, вы можете посмотреть верхнюю карту  колоды. Затем положите карту на верх или под низ колоды.


**МЕНЯЮЩИЙ ИСТОРИЮ**

В начале или конце вашего хода, вы можете сбросить 1 вашу выученный навыков и выучить новый (стоимостью в трофеях не выше сброшенного) с руки бесплатно.


**КАКОФОНΙΑ**



Один раз за раунд боя, в качестве боевого действия вы можете нанести всем сражающимся 1 , который нельзя заблокировать.

**ТРИУМФ БИТВЫ**

Каждый раз получая  трофей, вы можете перейти на 2 клетки и вытянуть 2 карты навыков.

**ОСТРЫЙ ЯЗЫК**

+1 

Во время  и  проверок, вы можете сделать усилие дважды, чтобы добавить 1 успех к результату.

**ЦЕЛЕБНАЯ ПЕСНЬ**

Каждый раз, когда вы тянете карту навыка, вылечите 1 урон.

**ЗВЕЗДЫ И ЗНАМЕНА**



После того как вытянута и прочитана карта сюжета, вы можете совершить движение и бесплатно потренироваться.

**АРИЯ ВОЙНЫ**

+X 

X равен вашему .

**ТРУБАДУР**

Каждый раз, когда другой герой в 3 клетках от вас побежден, получите 1  трофей и 2 .

**0** ПРИПАСЫ

Стоимость: 2 ⚔

Вы можете потратить 1 ⚡ в святине, чтобы продать эту карту.

ЦЕННОСТИ

**0** МАТЕРИАЛЫ

Стоимость: 2 ⚔

Вы можете потратить 1 ⚡ в святине, чтобы продать эту карту.

ЦЕННОСТИ

**0** АРТЕФАКТЫ

Стоимость: 2 ⚔

Вы можете потратить 1 ⚡ в святине, чтобы продать эту карту.

ЦЕННОСТИ

**7** ЖЕЛЕЗНЫЕ КУЛАКИ

+1 🦊

Один раз за раунд боя, когда вы наносите ⚡, вы можете перебросить 1 из ваших жетонов (использованных).

ОУЖИЕ

**3** ПЛАМЕННАЯ НАКИДКА

Каждый раз, когда вы бросаете кубики путешествия, добавляйте 1 символ гор к броску.

ОБУВЬ

**3** ПЛАМЕННАЯ НАКИДКА

Каждый раз, когда вы бросаете кубики путешествия, добавляйте 1 символ гор к броску.

ОБУВЬ

**0** ПРОВИЗИЯ

-1 🎲

Стоимость: 3 ⚔

Когда поворачиваете ⚡ жетон вниз лицом, можете продать эту карту.

ЦЕННОСТИ

**0** ПРОВИЗИЯ

-1 🎲

Стоимость: 3 ⚔

Когда поворачиваете ⚡ жетон вниз лицом, можете продать эту карту.

ЦЕННОСТИ

**6** ДУБОВЫЙ ПОСОХ

Один раз за ход, когда вы исследуете в клетке гор или холмов, вы можете перебросить любое число кубиков.

ВЕЩИ

**4** ПОЯС ХОЖДЕНИЯ ПО ВОДЕ

Один раз за ход, вы можете сделать усилие, чтобы добавить 1 символ воды к вашему броску кубиков путешествия.

ВЕЩИ

**3** КОМПАС МЕРТВЕЦА

Вы можете брать приключения в клетках, соседних с жетоном приключений.

ВЕЩИ

**3** КАРТА НА КАМНЕ

Когда вы перемещаетесь без броска кубиков путешествия, вы можете переместиться на 2 клетки вместо 1.

ОБУВЬ

**5** МОЛОТ ИЗ ДРАКОНЬЕГО ЗУБА

Вы имеете +1 🦊 во время проверок.

ОУЖИЕ

**4** ЦЕП ЛУННОГО СВЕТА

Каждый раз, когда вы наносите ⚡, вы можете перебросить 1 ваш жетон (неиспользованный).

1 🦊 КРОВАВАЯ ЛУНА: Нанесите 1 🦊.

ОУЖИЕ

**3** СЕКИРА

Универсальный инструмент, который служит своему владельцу и тростью, и охотничьим орудием, и оружием для само-защиты.

ОУЖИЕ

**8** ЧУДО-КАМЕНЬ

Когда вы исследуете, вы можете сделать усилие дважды, чтобы добавить тип вашей клетки к результату броска.

ВЕЩИ

**3** УКРАШЕНИЯ

Стоимость: 7 ⚔

Вы можете потратить 1 ➡ в святыне, чтобы продать эту карту. В конце каждого раунда, проверьте Ⓞ+1. В случае провала сбросьте эту карту

ЦЕННОСТИ

**3** УКРАШЕНИЯ

Стоимость: 7 ⚔

Вы можете потратить 1 ➡ в святыне, чтобы продать эту карту. В конце каждого раунда, проверьте Ⓞ+1. В случае провала сбросьте эту карту

ЦЕННОСТИ

**0** КОНТРАБАНДА

Вы можете потратить 1 ➡ в городе, чтобы продать эту карту и Исследовать. Получите 1 ⚔ за каждый, символ местности, совпадающий с вашей клеткой.

ЦЕННОСТИ

**0** КОНТРАБАНДА

Вы можете потратить 1 ➡ в городе, чтобы продать эту карту и Исследовать. Получите 1 ⚔ за каждый, символ местности, совпадающий с вашей клеткой.

ЦЕННОСТИ

**Быстрое решение**

+1 👁

Во время Ⓞ и Ⓞ проверок, вы можете сделать усилие дважды, чтобы добавить 1 успех к результату.

ЦЕННОСТИ

**Приобретенный опыт**

+2 ♣

ЦЕННОСТИ

**План отступления**

Каждый раз, когда вы побеждены или отступаете из боя, вы можете выбрать городок, святыню, город, или крепость в радиусе 3 клеток и переместить свою фигуру туда.

ЦЕННОСТИ

**Делец**

Каждый раз, когда другой игрок продает Ценность, получите 1 ⚔.

ЦЕННОСТИ

**Мания величия**

Каждый раз, когда другой игрок побежден, получите 1 трофей.

ЦЕННОСТИ

**Сеть караванов**

Когда вы входите в город, городок, или крепость, вы не тратите кубик путешествий.

ЦЕННОСТИ

**Инвестиции**

Каждый раз, когда другой герой покупает карту предметов, положите 1 ⚔ на эту карту (максимум 4⚔). Во время вашего хода, можете сбросить эту карту и забрать все ⚔ с нее.

ЦЕННОСТИ

**Полная уверенность**

1 ♣ Превосходство: Вы можете немедленно выполнить до 2 дополнительных боевых действий.

ЦЕННОСТИ

**Огромные амбиции**

Один раз за раунд, когда вы тратите ➡ на сюжетное приключение, или карту сценария, вы можете потратить еще 1 ➡.

ЦЕННОСТИ

**Предчувствие победы**

Один раз за раунд боя, когда ваш враг получает урон, вы можете сделать усилие, чтобы убрать 1 жетон врага.

ЦЕННОСТИ

### ИЗГНАННИК

КОГДА ВЫ ВХОДИТЕ  
В ГОРОД ИЛИ КРЕПОСТЬ  
ВЫ СТАНОВИТЕСЬ  
ЗАМЕДЛЕННЫМ.

### ДУРА ЯРОСТИ

В НАЧАЛЕ БОЯ С  
ВРАГОМ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ  
УРОН РАВНЫЙ  
КОЛИЧЕСТВУ ВАШИХ  
ТЕМНЫХ ОСКОЛКОВ.

### СТАРЫЕ ДОЛГИ

КОГДА ВЫ ТОРГУЕТЕ,  
УВЕЛИЧЬТЕ ЦЕНУ ВСЕХ  
ПРЕДМЕТОВ НА РЫНКЕ  
НА 1 ⚔.

### ПОТЕРЯ ЗРЕНИЯ

ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ  
ТРЕБОВАНИЙ  
ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ВЫ  
ДОЛЖНЫ ВЫБРОСИТЬ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ  
СИМВОЛ РАВНИН.

### ВЫСАСЫВАНИЕ СИЛ

КОГДА ВЫ СРЖАЕТЕСЬ  
С ВРАГОМ, ОН ПОЛУЧАЕТ  
+1 ♥ ЗА КАЖДЫЙ ВАШ  
ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК.

### СТАРЫЕ РАНЫ

КОГДА ВЫ ОТДЫХАЕТЕ  
НЕ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ  
ВЫ ЛЕЧИТЕ 5 УРОНА,  
А НЕ ВСЕ УРОН.

### ПОМУТНЕНИЕ СОЗНАНИЯ

КОГДА ВЫ ТРЕНИРУЕТЕСЬ  
ВЫ ТЯНЕТЕ НА ОДНУ  
КАРТУ МЕНЬШЕ.

### ИСТОЩЕНИЕ

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ДЕЛАТЬ  
УСИЛИЕ ДЛЯ ПЕРЕБРОСА  
КУБИКОВ ПУТЕШЕСТВИЯ.

### БОЛЬНЫЕ ВКУСЫ

КОГДА ВЫ ДОЛЖНЫ  
ТЯНУТЬ ♠ КАРТУ, ИГРОК  
СПРАВА ОТ ВАС ТЯНЕТ  
2 КАРТЫ И ВЫБИРАЕТ  
1 ДЛЯ ВАС, А ВТОРУЮ  
СБРАСЫВАЕТ.

### ТЕМНАЯ СЛАБОСТЬ

В НАЧАЛЕ КАЖДОГО  
ВАШЕГО РАУНДА ВЫ  
ОБЯЗАНЫ СДЕЛАТЬ  
УСИЛИЕ, ИЛИ ПОЛУЧИТЬ  
1 УРОН.

### АМНЕЗИЯ

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ДЕЛАТЬ  
УСИЛИЕ, ЧТОБЫ ТЯНУТЬ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ  
ВО ВРЕМЯ ПРОВЕРОК.

### ПОЧЕРНЕВШАЯ ДУША

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ  
ВХОДИТЬ В СВЯТЫНИ.

### ГРЕШНИК

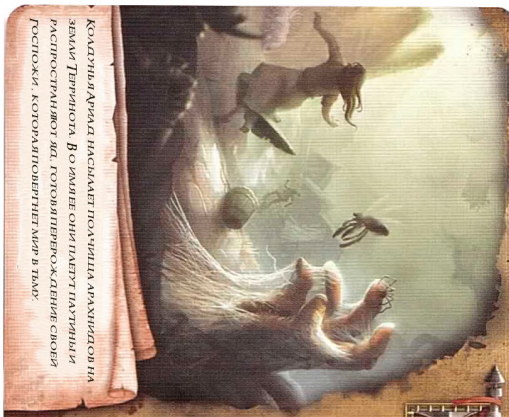
ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ  
НАВЫКА ВЫ ДОЛЖНЫ  
ЗАПЛАТИТЬ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ  
НЕЙТРАЛЬНЫЙ ТРОФЕЙ.

### ЭМАНАЦИЯ ЗЛА

КОГДА ВЫ ДОЛЖНЫ  
ТЯНУТЬ ♠ КАРТУ, ИГРОК  
СПРАВА ОТ ВАС ТЯНЕТ  
2 КАРТЫ И ВЫБИРАЕТ  
1 ДЛЯ ВАС, А ВТОРУЮ  
СБРАСЫВАЕТ.

### НЕВЕЗЕНИЕ

КОГДА ВЫ ДОЛЖНЫ  
ТЯНУТЬ ♠ КАРТУ, ИГРОК  
СПРАВА ОТ ВАС ТЯНЕТ  
2 КАРТЫ И ВЫБИРАЕТ  
1 ДЛЯ ВАС, А ВТОРУЮ  
СБРАСЫВАЕТ.



Козлы Армада наследуют по наследству магию на Земле Тьмы. Во время они падают в паутину и распадаются на дождь и ветер, каждая сила Лестки, которая поднимает их в темноту.

### ЗИЛА

НИ ОДИН СМЕРТНЫЙ НЕ СМОЖЕТ ПОНЯТЬ, ЧТО ДВИЖЕТ ФЭЙРИ, ПОЭТОМУ НИКТО НЕ МОЖЕТ ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ЧТО, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ ЗИЛУ. ОНА ПОРХАЕТ В МИРЕ СМЕРТНЫХ, ПОЯВЛЯЯСЬ КОГДА И ГДЕ ЕЙ ЗАБЛАГОРАССУДИТСЯ, КАК ПРАВИЛО, ЧТОБЫ ПРИНЕСТИ ПОГИБЕЛ КАКОМУ НИБУДЬ МЕРЗAVЦУ ЕЕ ВЕСЕЛОЕ ДОБРОДУШИЕ ПЛОХО МАСКИРУЕТ ЕЕ ПОЛНОЕ ПРЕНЕБРЕЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМИ ЖИЗНЯМИ, ОСОБЕННО ЖИЗНЯМИ ЗЛОДЕЕВ.

**РАССТАНОВКА:** ПОЛУЧИТЕ 1 ТРОФЕЙ (ИГРАЯ В ПАДЕНИЕ ТЕМНОЙ ЗВЕЗДЫ, ВМЕСТО ЭТОГО МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК).

### ПОЙМАННЫЕ В ПАУТИНУ

ЭТИ ЖЕТОНЫ ЯВЛЯЮТСЯ ПАУТИНАМИ. ГЕРОИ МОГУТ ПОПРАВИТЬ 1 ПУ в клетке с паутиной, ЧТОБЫ РАЗРУШИТЬ ЕЕ. ПАУТИНЫ В ГОРОДАХ НЕ МОГУТ БЫТЬ РАЗРУШЕНЫ.

ДАЙТЕГО, ЧТОБЫ ВОЙТИ В КЛЕТКУ (ИЛИ СОСЕДНЕЮ КЛЕТКУ) С ПАУТИНОЙ ГЕРОИ ДОЛЖНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛЕТКУ С РЕЗУЛЬТАТОМ Девятой. ГЕРОИ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ ЗА КАЖДУЮ КЛЕТКУ, ЧТОБЫ ИТНОРИПОВАТЬ ЭТО.

В КОНЦЕ АКТА 1 ПОМЕСТИТЕ АРМАДУ В ВИНОВУ ТЕМНУ. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ТЯНЕТСЯ КАРТА СКОРПИОНА, ПЕРЕМЕСТИТЕ АРМАДУ В СЛЕДУЮЩИЙ ГОРОД (КУЗНИ, РИВЕРНОТ, ДАУНСМАР, ТАММАДОР) И ПОМЕСТИТЕ ПУДА ЖЕТОН ПАУТИНЫ.

ГЕРОИ В ОДНОЙ КЛЕТКЕ С АРМАДОЙ МОЖЕТ ПОТАПАТЬ 1 ПУ ЧТОБЫ ВСТУПИТЬ С НЕЙ В БОЙ. В СЛУЧАЕ ПОВЕДЕНИЯ ИПРОК ВЫПРЫВАЕТ В ИПРЕ.

В КОНЦЕ РАУЛДА ЕСЛИ ВО ВСЕХ ГОРОДАХ ЕСТЬ ЖЕТОНЫ ПАУТИНЫ, ВСЕ ГЕРОИ ПРОИПРЯДУЮТСЯ.

### НАНОК ПО КЛИЧКЕ КАЙНОК

УЖАССНЫЙ В ШКУРЫ, ОГРОМНЫЙ, НЕИСТОВЫЙ, И БЕССТРАШНЫЙ ВАРВАР НАНОК ПО КЛИЧКЕ КАЙНОК ИМЕЕТ НЕОЖИДАННОЕ ПРОШЛОЕ. ОН ПРОИСХОДИТ ИЗ ЗНАТОЙ СЕМЬИ С СЕВЕРА ТЕРИНОТА. ЕГО ОТКАЗ ОТ ЛЮБЫХ ДОСТПЕЧ КРОМЕ НАРУЧИЙ И ШЛЕМА, ЭТО ВОПРОС ФИЛОСОФИИ, А НЕ КУЛЬТУРЫ. НАНОК ВЕРИТ, ЧТО ВСТРЕЧАЯ СМЕРТЬ ЛИЦОМ В БОЮ, ОН ДЕРЕТСЯ ГОРАЗДО ЯРОСТНЕЙ И ЖИВЕТ ГОРАЗДО ЯРЧЕ. КТО-ТО МОЖЕТ НЕ СОГЛАСИТЬСЯ С ЭТИМ, НО Б ОЛЬШТИНСТВО ИЗ НИХ УЖЕ МЕРТВЫ.

**РАССТАНОВКА:** ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ К Х ПРИКЛЮЧЕНИЮ В РАДИУСЕ 3 КЛЕТОК.



### ПАДЕНИЕ ТЕМНОЙ ЗВЕЗДЫ

ВРЕМЯ ЖЕТОН - ЭТО ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ 1 РАЗ ЗА ХОД ГЕРОИ МОЖЕТ ПОМЕНШИТЬ 3 ТАКИХ ЖЕТОНА НА 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК.

ЧЕРНЫЙ ЖЕТОН - ЭТО ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК. ГЕРОИ ПОЛУЧАЕТ +2 ПУ ЗА КАЖДЫЙ ОСКОЛОК.

**РАССТАНОВКА:** ПЕРЕМЕСТИТЕ КОМОДУ ПОРЧИ. КАЖДЫЙ РАЗ КОГДА ГЕРОИ ПОЛУЧАЕТ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК, ОН ТЯНЕТ 1 КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ ПОРЧИ. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА СРАБАТЫВАЕТ ЭФФЕКТ КАРТЫ ПОРЧИ, ГЕРОИ МОЖЕТ СВОБОДНО 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ, ЧТОБЫ ОТМЕНИТЬ ЭТОТ ЭФФЕКТ.

В КОНЦЕ АКТА 2 РАЗЫГРАЙТЕ ПРОРОЧЕСТВО, ОПИСАННОЕ НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ ЭТОЙ КАРТЫ.

### ДЖОНАС ДОБРЫЙ

ДЖОНАС ДОБРЫЙ КОГДА-ТО ИМЕЛ ДРУГОЕ ИМЯ, КУДА БОЛЕЕ ТЕМНОЕ, ВЫЗЫВАЮЩЕЕ СТРАХ И НЕНАВИСТЬ У ЗНАТИ. НО ОН ПОКОНЧИЛ С ЖИЗНЬЮ УБИЙЦЫ И ВОРА И НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ УШЕЛ В МОНАСТЫРЬ. ТЕПЕРЬ, ИЗЛЕЧИВШИСЬ ДУШОЙ И ТЕЛОМ, ДЖОНАС ВЕРНУСЯ В МИР ПОД НОВЫМ ИМЕНЕМ, КАК ЗАЩИТНИК ВСЕХ ПРАВЕДНЫХ И УГНЕТЕННЫХ. ОН НЕ ПОЗВОЛЯЕТ СВОЕМОУ ПРОШЛОМУ УПРАВЛЯТЬ СВОИМ БУДУЩИМ, НО НИКОГДА НЕ ЗАБЫВАЕТ КЕМ ОН БЫЛ КОГДА-ТО.

**РАССТАНОВКА:** НЕТ БОНУСА.

### КРАСНЫЙ СКОРПИОН

БЛУЖДАЮЩАЯ НЕ ПОТЕРЯВША ОДИНОЧКА, НО НЕ ОДИНОКАЯ. КРАСНЫЙ СКОРПИОН ЗАГАДОЧНА, УЧИТВА И СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНА. ОНА ПОСВЯТИЛА СВОЮ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖАНИЮ БАЛАНСА, КАК ВНУТРИ СЕБЯ, ТАК И В КОРОЛЕВСТВЕ В ЦЕЛОМ. ВРАГИ ЭТОГО БАЛАНСА БЫСТРО НАУЧИЛИСЬ ВОЛЯТЬСЯ ЕЕ НЕВЕРЛИНОЙ ЛОВКОСТИ И НЕПОКОЛЕБИМОЙ УВЕРЕННОСТИ В СЕБЕ.

**РАССТАНОВКА:** ВЫТЯНИТЕ 3 ВЕРХНИЕ КАРТЫ ♠ КОЛОДЫ. МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ 1 ПРИКЛЮЧЕНИЕ. ВЕРНИТЕ ДРУГИЕ КАРТЫ ПОД НИЗ ИЛИ НА ВЕРХ КОЛОДЫ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ.



**КОРОЛЕВА АРИДА**

*Мистик. Злодея. Дух.*

КОГДА ТЕРОИ ИССЛЕДУЕТ КАРТУ, В КОТОРОЙ НАХОДИТСЯ КОРОЛЕВА АРИДА, УСПЕХОМ СЧИТАЕТСЯ ТОЛЬКО РЕЗУЛЬТАТ ПЕРВОГО ПРИЗВАНИЯ РОЛИ. НАНЕСИТЕ 2 ♣.

2 М ЖЕ. ДО КОНЦА РАУНДА БОЯ ВАШИ ВРАГИ ПОЛУЧАЮТ 1 ♣ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ИСПОЛНЯЮТ БОЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ.

**НАПАДА**  
Вы побеждаете в игре: 13

**27**



**ЗИЛА**

**СВЯЗЬ С ХАОСОМ:** 1 РАЗ ЗА ПРОВЕРКУ УМЕНИЙ, ПОСЛЕ ВСКРЫТИЯ КАРТ, ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ 1 УРОН, ЧТОБЫ ВЫПЯНУТЬ ЕЩЕ 1 КАРТУ.

1 М ПАРАЛИЗОВАТЬ: ВЫБЕРИТЕ 1 БОЕВОЙ ЖЕТОН ВРАГА. ВАШ ВРАГ НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ ЖЕТОН В СЛЕДУЮЩЕМ РАУНДЕ БОЯ.

**4**  
**7**  
**3**

0 2 2



**НАНОК ПО КЛИЧКЕ КЛИНОК**

**РАЗДРОБИТЬ:** 1 РАЗ ЗА РАУНД БОЯ КОГДА ВЫ ВЫПОЛНЯЕТЕ ♣ ВЫ МОЖЕТЕ УБРАТЬ 1 ВРАЖЕСКИЙ ЖЕТОН С ЕДИНИЧНЫМ ♣.

**НАТИСК:** В КАЧЕСТВЕ БОЕВОГО ДЕЙСТВИЯ ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ И ПОТРАТИТЬ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ♣ ЧТОБЫ НАНЕСТИ СТОЛЬКО ЖЕ ♣.

**3**  
**10**  
**3**

0 2



**ДЖОНАС ДОБРЫЙ**

**СДАЧА:** 1 РАЗ ЗА РАУНД БОЯ КОГДА ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ УРОН, ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ, ЧТОБЫ ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБОЙ 1 ВАШ ЖЕТОН (ИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ИЛИ НЕТ).

**НЕОЖИДАННЫЕ НАВЫКИ:** 1 РАЗ ВО ВРЕМЯ ЛЮБОЙ ПРОВЕРКИ, ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ ДВАЖДЫ, ЧТОБЫ ДОБАВИТЬ 1 УСПЕХ К РЕЗУЛЬТАТУ.

**3**  
**10**  
**3**

2 3 1



**КРАСНЫЙ СКОРПИОН**

**ПЕРЕХИТРИТЬ:** КОГДА ВЫ ТРАТИТЕ ♣ ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ, ЧТОБЫ УБРАТЬ КОПИРУЕМЫЙ ЖЕТОН ИЗ ЭТОГО РАУНДА БОЯ.

1 М ВИХРЬ ЛЕЗВИЙ: НАНЕСИТЕ X ♣. X - КОЛИЧЕСТВО РАЗ, КОТОРОЕ ВЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ ЭТУ СПОСОБНОСТЬ В ЭТОМ РАУНДЕ БОЯ (ДО 3 РАЗ ЗА РАУНД).

**3**  
**8**  
**4**

2 2 2



**ВРАСТЬ ТЬМЫ**

**ПРОРОЧЕСТВО.** В ПОРЯДКЕ СЧЕТА КАЖДЫЙ ТЕРОИ ВЫДЕРЖИВАЕТ ВСЕ УРОН, ЗАТЕМ ПЕРЕНОСИТСЯ В ПРОКАЙНТЕ РИНЫ. ПОСЛЕ ЧЕГО ВСЕ ТЕРОИ ВСТУПАЮТ В ФИНАЛЬНУЮ СХВАТКУ.

ТЕРОИ НЕ МОГУТ ОГУПТАТЬ ВО ВРЕМЯ ФИНАЛЬНОЙ СХВАТКИ. **Побежденные терои выбывают из игры.**

**НАПАДА**  
Вы побеждаете в игре:

**13**

## ВЕЛИКИЙ МАСТЕР

СОБЫТИЕ

*ЭЛЬФИЙСКИЙ МОНАХ РЕШИЛ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ ПО МИРУ И УЧИТЬ СВОИМ СЕКРЕТАМ И УМЕНИЯМ.*

ОБРАТИТЬСЯ К УЧИТЕЛЮ, ЧТОБЫ УСОВЕРШЕНСТВОВАТЬ СВОИ НАВЫКИ. ПРОВЕРЬТЕ ♣, ♠, ИЛИ ♣, ЧТОБЫ СБРОСИТЬ ВЫУЧЕННЫЙ НАВЫК, ОТНОСЯЩИЙСЯ К ПРОВЕРЯЕМОЙ ХАРАКТЕРИСТИКЕ, НА ВАШ ВЫБОР. ЗАТЕМ ТЯНИТЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ НАВЫКОВ ПОКА НЕ ВЫТЯНИТЕ НАВЫК ОТНОСЯЩИЙСЯ К ТОЙ ЖЕ ХАРАКТЕРИСТИКЕ. ВЫУЧИТЕ ЕГО БЕСПЛАТНО. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРИГЛАСИТЕ МАСТЕРА ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ВАМ. ПРОВЕРЬТЕ ♠-1. ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧИТЕ 2 И БОЛЕЕ УСПЕХА, СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ИНАЧЕ ЗАМЕЩАЙТЕ ЭТУ КАРТУ НАЗАД В КОЛОДУ. ЕСЛИ ЭТА КАРТА У ВАС, В НАЧАЛЕ КАЖДОГО РАУНДА БОЯ НАНЕСИТЕ ВРАГУ 1★.

## СЛАВА И БОГАТСТВО

СОБЫТИЕ

*ХИТРЫЙ ТОРГОВЕЦ СКОЛОТИЛ СОСТОЯНИЕ В ГОРОДЕ РЫНКЕ ТОРГУЯ КУЛОНАМИ И НАКИДКАМИ СО ЗНАКАМИ ОТАИЧИЯ ВЕЛИКИХ ГЕРОЕВ.*

**СЛУХ.** ЗАКЛЮЧИТЕ СДЕЛКУ С ТОРГОВЦЕМ, ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ СЕКЦИЮ С ВАШЕЙ ПРОДУКЦИЕЙ. ПОЛУЧИТЕ 1♣ КАЖДЫЙ РАЗ КОГДА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ЖЕТОН ВРЕМЕНИ. ЛЮБОЙ ГЕРОЙ В ГОРОДЕ-РЫНКЕ МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1♣, ЧТОБЫ ПРЕКРАТИТЬ ЭТОТ БИЗНЕС. ЭТОТ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ 1♣ И СБРАСЫВАЕТ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ ♠-1, ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ ТОРГОВЦА ПРОДАВАТЬ ТОВАРЫ ТОЛЬКО С ВАШИМ СИМВОЛОМ. ПОЛУЧИТЕ 3♣ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

## СВАЛКА ДЛЯ ОДНОГО

СОБЫТИЕ

*ВЫ ПРИБЛИЗИЛИСЬ К НЕБОЛЬШОЙ ДЕРЕВУШКЕ И МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ ВЫШЛИ ПОПРИВЕТСТВОВАТЬ ВАС. ОНИ ВОЗЛАГАЮТ ДАРЫ НА ВАШЕМ ПУТИ МОЛЯ О БЛАГОСЛОВЕНИИ.*

ЗАБРАТЬ НЕСКОЛЬКО ЦЕННЫХ ВЕЩЕЙ В ОБМЕН НА ВАШЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ. ПОЛУЧИТЕ 2♣ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ ♠ ЧТОБЫ УБЕДИТЬ ИХ РАЗДАТЬ ДАРЫ БЕДНЯКАМ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ И ВЫТЯНИТЕ 1♣ КАРТУ.

## МЕРТВЫЙ ГРУЗ

КВЕСТ

*МНОГИЕ ГЛАДИАТОРЫ ДАУНСМУРА ОТМЕЧАЮТ ИХ ПОБЕДЫ КУПАЛЬСЬ В ОЗЕРЕ КАРНОН. ОДНАКО, НЕКОТОРЫЕ ЗАБЫВАЮТ ЗАРАНЕЕ СНЯТЬ БРОНЮ.*

1♣ ИССЛЕДУЙТЕ ОЗЕРО КАРНОН.



- I. НАТКНУТЬСЯ НА ГЛАДИАТОРОВ ЗА ПОПЕЛНЫМ КУПАНИЕМ: НЕТ БОНУСА.
- II. ПОНЬРЯТЬ. ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ БЕСПЛАТНО.
- III. ОСВОБОДИТЬ ТЕЛО ОТ БРОНИ. СБРАСЫВАЙТЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ, ПОКА НЕ НАЙДЕТЕ ОДЕЖДУ. МОЖЕТЕ ЗАБРАТЬ ЕЕ СЕБЕ

## НИТИ СУДЬБЫ

СОБЫТИЕ

*ВЕДЬМА ПРЕДЛАГАЕТ НАЛОЖИТЬ НА ВАС ЗАКАЛИВАНИЕ, КОТОРОЕ ПЕРЕПЛАТЕТ ВАШУ СУДЬБУ С СУДЬБОЙ ДРУГОГО ГЕРОЯ.*

КАЖДЫЙ ГЕРОЙ МОЖЕТ ЗАПЛАТИТЬ 1♣. ПОЛУЧИТЕ 1♣ ЗА КАЖДОГО ГЕРОЯ, КОТОРЫЙ НЕ СДЕЛАЕТ ЭТОГО.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ ♠+1. КАЖДЫЙ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ ♣ РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВУ УСПЕХОВ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

## СЕТЬ ШПИОНОВ

СОБЫТИЕ

*ГРУППА ЛЮДЕЙ ПРИБЛИЖАЕТСЯ К ВАМ И ПРЕДЛАГАЕТ СВОИ ГИШНЫЕ УСЛУГИ ЗА ОПРЕДЕЛЕННУЮ ПЛАТУ.*

**СЛУХ.** НАНЯТЬ ШПИОНОВ ДЛЯ ВАШИХ ЦЕЛЕЙ. ЗАПЛАТИТЕ 1♣ ЧТОБЫ ОСТАВИТЬ ЭТУ КАРТУ.

СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ, КОГДА ДРУГОЙ ГЕРОЙ В 3 КЛЕТКАХ ОТ ВАС ПОЛУЧИТ ТРОФЕЙ, ПОЛУЧИТЕ ЭТОТ ТРОФЕЙ ВМЕСТО НЕГО И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ ♠ ЧТОБЫ СОБРАТЬ ПОЛЕЗНУЮ ИНФОРМАЦИЮ У ШПИОНОВ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.



## ЗВЕЗДНОРОЖДЕННЫЙ ПРИЗРАК

ВРАГ



5

## БОЕЦ. ДУХ.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ  $\heartsuit$  УМЕНЬШИТЕ ИХ ЧИСЛО НА 1. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ  $\spadesuit$ , ОН МОЖЕТ ПЕРЕБРОСИТЬ 1 ИЗ СВОИХ ЖЕТОНОВ (ИСПОЛЬЗОВАННЫХ).  
1  $\heartsuit$  СПЛАТЕННАЯ ДУША: НАНЕСИТЕ 1  $\clubsuit$  ЗА КАЖДЫЙ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК У ВАШЕГО ВРАНГА.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$  и 1 Пророческое видение.

## ЗВЕЗДНОРОЖДЕННЫЙ ПРИЗРАК

ВРАГ



5

## БОЕЦ. ДУХ.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ  $\heartsuit$  УМЕНЬШИТЕ ИХ ЧИСЛО НА 1. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ  $\spadesuit$ , ОН МОЖЕТ ПЕРЕБРОСИТЬ 1 ИЗ СВОИХ ЖЕТОНОВ (ИСПОЛЬЗОВАННЫХ).  
1  $\heartsuit$  СПЛАТЕННАЯ ДУША: НАНЕСИТЕ 1  $\clubsuit$  ЗА КАЖДЫЙ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК У ВАШЕГО ВРАНГА.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$  и 1 Пророческое видение.

## ЗВЕЗДНОРОЖДЕННЫЙ ПРИЗРАК

ВРАГ



5

## БОЕЦ. ДУХ.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ  $\heartsuit$  УМЕНЬШИТЕ ИХ ЧИСЛО НА 1. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ  $\spadesuit$ , ОН МОЖЕТ ПЕРЕБРОСИТЬ 1 ИЗ СВОИХ ЖЕТОНОВ (ИСПОЛЬЗОВАННЫХ).  
1  $\heartsuit$  СПЛАТЕННАЯ ДУША: НАНЕСИТЕ 1  $\clubsuit$  ЗА КАЖДЫЙ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК У ВАШЕГО ВРАНГА.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$  и 1 Пророческое видение.

## ТЕМНЫЙ ЖРЕЦ

ВРАГ



5

## МИСТИК. ГУМАНОИД.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОТ ВРАГ ПАССУЕТ, ОН МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1  $\heartsuit$  ЧТОБЫ ВЫЛЕЧИТЬ 1 УРОН.  
2  $\heartsuit$  ТЕМНОЕ ОЧАРОВАНИЕ: ВАШ ВРАГ ПРОВЕРЯЕТ  $\heartsuit$ . В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА, ВЫ МОЖЕТЕ ВЫПОЛНИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ БОЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ ЖЕТОН ВРАГА ВМЕСТО ОДНОГО ИЗ СВОИХ.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$ .

## ТЕМНЫЙ ЖРЕЦ

ВРАГ



5

## МИСТИК. ГУМАНОИД.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОТ ВРАГ ПАССУЕТ, ОН МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1  $\heartsuit$  ЧТОБЫ ВЫЛЕЧИТЬ 1 УРОН.  
2  $\heartsuit$  ТЕМНОЕ ОЧАРОВАНИЕ: ВАШ ВРАГ ПРОВЕРЯЕТ  $\heartsuit$ . В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА, ВЫ МОЖЕТЕ ВЫПОЛНИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ БОЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ ЖЕТОН ВРАГА ВМЕСТО ОДНОГО ИЗ СВОИХ.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$ .

## УЖАСНЫЙ ВЫБОР

СОБЫТИЕ

ЖРИЦА ПРОТЯГИВАЕТ К ВАМ РУКИ, В КОТОРЫХ ЛЕЖИТ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК. «Ты видишь, что случится?» говорит она. «Выбор за тобой.»

СЛУХ. ПОЛУЧИТЬ 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК И ОСТАВИТЬ ЭТУ КАРТУ, ПРОИГНОРИРОВАВ ВИДЕНИЯ БУДУЩЕГО. СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ, КОГДА БУДЕТ ВЫТЯНУТА КАРТА СЮЖЕТА, СБРОСЬТЕ ВСЕ ПРЕДМЕТЫ С РЫНКА ТАМААИРА НЕ ЗАМЕНЯЯ ИХ НОВЫМИ И ПОМЕСТИТЕ ЭТУ КАРТУ ВОЗЛЕ РЫНКА ТАМААИРА, ЧТОБЫ ОБОЗНАЧИТЬ, ЧТО ТАМААИР УНИЧТОЖЕН. КАРТКА ТАМААИРА СЧИТАЕТСЯ ХОАМОМ.

## ИЛИ

СКАЗАТЬ ЖРИЦЕ, ЧТОБЫ ОНА ИСПОЛЬЗОВАЛА ОСКОЛОК ДЛЯ ЗАЩИТЫ ТАМААИРА. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ И КАЖДЫЙ ГЕРОЙ МОЖЕТ СБРОСИТЬ 1 КАРТУ ПОРЧИ.

## РАЗБОЙНИК

ВРАГ



5

## ЛОВКАЧ. ГУМАНОИД.

1  $\heartsuit$  ЖАДНОСТЬ: ЕСЛИ ВАШ ВРАГ ПОЛУЧИЛ УРОНА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЕГО  $\heartsuit$ , ВЫ МОЖЕТЕ СБРОСИТЬ 2  $\heartsuit$  ИЗ ЕГО ЗАПАСА ИЛИ ЗАКОНЧИТЬ БОЙ И ЗАМЕЩАТЬ ЭТУ КАРТУ НАЗАД В КОЛОДУ СТОЛКНОВЕНИЙ.  
1  $\heartsuit$  СТАРЫЙ ЯД: ВАШ ВРАГ ДОЛЖЕН ВЫБРАТЬ: ПОЛУЧИТЬ 2 УРОНА ИЛИ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$  и все  $\heartsuit$  потерянные в этом бою.

## РАЗБОЙНИК

ВРАГ



5

## ЛОВКАЧ. ГУМАНОИД.

1  $\heartsuit$  ЖАДНОСТЬ: ЕСЛИ ВАШ ВРАГ ПОЛУЧИЛ УРОНА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЕГО  $\heartsuit$ , ВЫ МОЖЕТЕ СБРОСИТЬ 2  $\heartsuit$  ИЗ ЕГО ЗАПАСА ИЛИ ЗАКОНЧИТЬ БОЙ И ЗАМЕЩАТЬ ЭТУ КАРТУ НАЗАД В КОЛОДУ СТОЛКНОВЕНИЙ.  
1  $\heartsuit$  СТАРЫЙ ЯД: ВАШ ВРАГ ДОЛЖЕН ВЫБРАТЬ: ПОЛУЧИТЬ 2 УРОНА ИЛИ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ.

## Награда

Получите 2  $\heartsuit$  и все  $\heartsuit$  потерянные в этом бою.

## ОСКОРБЛЕНИЯ И ПОБОИ

СОБЫТИЕ

ГНИМОЙ ПОМИДОР РАЗБИВАЕТСЯ О ВАШЕ ЛИЦО И ГРУППА МАЛОЛЕТНИХ БРОДЯГ ВЗРЫВАЕТСЯ ХОХОТОМ. «Этого ты не предвидел, пророк!»

ПОТРАТИТЬ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ, ЧТОБЫ ПРЕДВИДЕТЬ ЭТО ПРОИШЕСТВИЕ И УВЕРНУТЬСЯ ОТ БРОСКА, ПОВЕРГНУВ СОПЛЯКОВ В МОЛЧАНИЕ. ПОЛУЧИТЕ 1  $\heartsuit$  ТРОФЕЙ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

## ИЛИ

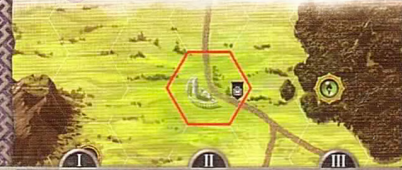
НАКАЗАТЬ ОБИДЧИКОВ ЗА ИХ ДЕРЗОСТЬ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

## НА ПЕРЕКРЕСТКЕ

КВЕСТ

Возле перекрестка южнее Обители Сувара иногда появляется таинственная фигура, выкрикивающая что-то о темных осколках.

1 → Исследуйте Обитель Сувара.



I. Столкнуться на перекрестке со старым другом. Нет бонуса.  
II. Споймать таинственную фигуру. Получите 1 Пророческое видение.  
II. Совершить сделку. Вы можете потратить 1 Темный осколок, чтобы получить 6 ☼.

## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

КВЕСТ

«Мой брат, солдат Скайдаун, пропал. Он всегда страдал лунатизмом и я боюсь, что видения могли увлечь его за собой.»

1 → Исследуйте Скайдаун.



I. Прочитать журнал брата. Получите 1 Пророческое видение.  
II. Найти послание, написанное на стене пещеры. Получите 2 Пророческих видения.  
III. Выследить брата. Получите 1 Пророческое видение и 3 ☼.

## ЗВЕЗДНОРОЖДЕННЫЙ ПРИЗРАК

ВРАГ



Боец. Дух.

Каждый раз, когда этому врагу наносят ☼, уменьшите их число на 1. Каждый раз, когда этому врагу наносят ✖, он может перебросить 1 из своих жетонов (использованных).

1 ✖ Сплетенная душа: Нанесите 1 ☼ за каждый Темный осколок у вашего вранга.

Награда

Получите 2 ☼ и 1 Пророческое видение.

## Послание звезд

СОБЫТИЕ

Профессор из Грейхэвена проводит лекцию об истории и значении падающих звезд.

Сосредоточенно выслушать его длинную речь, стараясь выделит ценную информацию. Проверьте ☉-1 чтобы получить 1 Пророческое видение и забрать эту карту как трофей.

ИЛИ

Сорвать его доклад, и собрать жертвования, запугав слушателей мрачными пророчествами. Проверьте ☉ чтобы получить 1 ☼ за каждый успех и сбросьте эту карту.

## Скорбная песнь

СОБЫТИЕ

Одаренный и убитый горем бард написал песню о том как его любимая погибнет, когда Темная звезда упадет. Не лучшая песня для морального духа людей.

Потратить 1 ☼ чтобы оплатить переезд в уединенное место далеко на юге. Заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

Потратить 1 Пророческое видение и проверить ☉ чтобы убедить его поверить в другое будущее. Получите 1 ☼ трофей и заберите эту карту как трофей.

## Слова дитя

СОБЫТИЕ

Маленькая девочка подходит к вам с просьбой объяснить ее кошмары в которых она всегда умирает.

Потратить 1 Пророческое видение, чтобы проверить ☉. Вы раскрываете секреты снов девочки. Получите 1 Темный осколок и заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте ☉ чтобы успокоить ее душу и прогнать дурные сны. Получите 1 Пророческое видение и заберите эту карту как трофей.

## Говорящий с духами

СОБЫТИЕ

Говорящий с духами из Сломанных Равнин предлагает проникнуть в ваши сны, чтобы преобразовать ваши видения во что-то более реальное.

Лечь спать под монотонное мычание и песни орка. Вы можете потратить до 3 Пророческих видений, чтобы получить аналогичное количество трофеев. Сбросьте эту карту.

ИЛИ

Потратить 1 Пророческое видение, чтобы попросить орка расширить ваше сознание и сделать ваши видения ярче, чем когда-либо. Проверьте ☉ чтобы получить 2 Пророческих видения и забрать эту карту как трофей.

## Испорченная речь

СОБЫТИЕ

Сумасшедший маг сделал сергу в своем языке из осколка Темной звезды. Он показывает поразительные магические подвиги в то время как сам непонятно бормочет.

Вы можете потратить 1 Пророческое видение, чтобы вызвать мага на дуэль. Проверьте ☉-1 чтобы получить 1 Темный осколок и забрать эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте ☼ чтобы ударить мага в рот. Получите 1 ✖ трофей и заберите эту карту как трофей.

## Тайное похищение

СОБЫТИЕ

Опытный вор приближается к вам, предлагая украсть Темный осколок у вашего конкурента так, что тот ничего и не заметит.

Слух. Сохраните эту карту. В качестве действия вы можете заплатить 5 ☼ чтобы положить на эту карту Темный осколок. Если на этой карте есть Темный осколок, в конце Акта II выберите другого героя. Этот герой теряет 1 Темный осколок, а вы получаете 1 Темный осколок.

ИЛИ

Проверьте ☉-1 чтобы сдать вора. Получите 2 ☼ и заберите эту карту как трофей.

### ШЕПЧУЩИЕ ВЕТРА

Квест

ВЕТРА, ЧТО СПУСКАЮТСЯ С ИЗОМЛЕННЫХ ГОР СТАЛИ ХОЛОДНЕЕ, А ИХ ШЕПОТ НАПОЛНЕН ТЕМНЫМИ ИНТОНАЦИЯМИ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ КРУГ ИЗОМЛЕННЫЕ ГОРЫ



I. УВИДЕТЬ МРАЧНЫЙ ЗАКАТ. НЕТ БОНУСА.  
II. НАЙТИ ЗАМЕРЗШУЮ ЭКСПЕДИЦИЮ. ПОЛУЧИТЕ 3 ⚔.  
III. МЕДИТИРОВАТЬ НА ВЕРШИНЕ САМОГО ВЫСОКОГО ПИКА. ПОТРАТЬТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК.

### ПОД ВОДОЙ

Событие

«НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ТЕЛО ПОГЛОТИЛА ВОДА, ГЕРОЙ ОСТАВАЛСЯ ЖИВ.» ВОЗМОЖНО КОРОТКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ ПОД ВОДУ ИСПОЛНИТ ЭТУ ЧАСТЬ ПРОРОЧЕСТВА...

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ТРОФЕЙ НАХОДЯСЬ В КЛЕТКЕ С ВОДОЙ, ПОЛУЧИТЕ 2 ПРОРОЧЕСКИХ ВИДЕНИЯ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

РАСПРОСТРАНИТЬ СЛУХ О ТОМ, ЧТО ВЫ ОДНАЖДЫ ЧУТЬ НЕ УТОНУЛИ В ДЕТСТВЕ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

### ЗВЕЗДНОРОЖДЕННЫЙ ПРИЗРАК

Враг



Боец. Дух.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ ⚔ УМЕНЬШИТЕ ИХ ЧИСЛО НА 1. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ЭТОМУ ВРАГУ НАНОСЯТ ⚔, ОН МОЖЕТ ПЕРЕБРОСИТЬ 1 ИЗ СВОИХ ЖЕТОНОВ (ИСПОЛЬЗОВАННЫХ).  
1 ⚔ СПЛЕТЕННАЯ ДУША: НАНЕСИТЕ 1 ⚔ ЗА КАЖДЫЙ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК У ВАШЕГО ВРАГА.

Награда

ПОЛУЧИТЕ 2 ⚔ И 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ

### ОГНЕННЫЕ ШИПЫ

Квест

КОГДА ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК УПАЛ В БОЛЬШОЕ ПЛАЮЩЕЕ ОЗЕРО, ВОКРУГ НЕГО ВОНЯЕТ КОКОН ИЗ МЕТАЛЛИЧЕСКИХ ШИПОВ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ КУЗНИЦУ ИРСРАЙТА.



I. ОБНАРУЖИТЬ ЖИЛУ МАГМЫ. ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА.  
II. ПОСЛУШАТЬ ШИПЕНИЕ И БУЛЬКАНИЕ ЛАВЫ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ.  
III. РАЗОБРАТЬСЯ КАК ОБОЙТИ ЗАЩИТУ ИЗ ОСТРЫХ ШИПОВ. ПРОВЕРЬТЕ ⚔ ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК.

### ОПАСНОЕ ПОДЗЕМЬЕ

Квест

ПОД ФОРТОМ РОДРИК СКРЫВАЕТСЯ ПОДЗЕМЬЕ, В КОТОРОМ СОДЕРЖАТ ЗАКОВАННЫМИ В ЦЕПИ И ЗАМОРОЖЕННЫМИ ВО ВРЕМЕНИ САМЫХ ОПАСНЫХ КОЛДУНОВ И ВЕДЬМ ТЕРРИНОТА.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ ФОРТ РОДРИК.



I. ОСКОРБИТЬ ОХРАННИКОВ. СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ.  
II. ИЗУЧИТЬ СКРИЖАЛИ ВРЕМЕНИ. ПОЛУЧИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД ПОСЛЕ ЭТОГО ХОДА.  
III. ПОМОЧЬ ЗАКЛЮЧЕННЫМ СБЕЖАТЬ. ПОТРАТЬТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ, ЧТОБЫ ИЗУЧИТЬ КАРТУ НАВЫКА ИЗ ВАШЕЙ РУКИ БЕСПЛАТНО.

### ЗВЕЗДНЫЕ ОБЕРЕГИ

Квест

БЕСПОЛЕЗНЫЕ ОБЕРЕГИ, КОТОРЫЕ ЖЕБЫ ОБЕСПЕЧИВАЮТ ЗАЩИТУ ОТ НАДВИГАЮЩЕЙСЯ ГИБЕЛИ, ДЕЛАЮТ В ЛЕСУ ЗВЕЗДОПАДА И ПРОДАЮТ В ЕГО ОКРЕСТНОСТЯХ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ КАЕР ДООК.



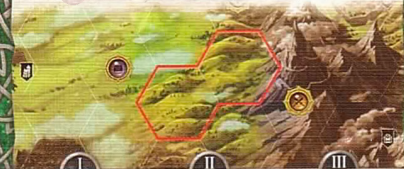
I. ИЗГНАТЬ МОШЕННИКОВ. НЕТ БОНУСА.  
II. ПРИКУПИТЬ ОБЕРЕГ СЕБЕ НА СЯКИЙ СЛУЧАЙ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ.  
III. НАЙТИ НАСТОЯЩИЙ ОСКОЛОК ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОПИЙ. ПОТРАТЬТЕ 2 ПРОРОЧЕСКИХ ВИДЕНИЯ ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ ЭТУ КАРТУ. КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ТЯНЕТСЯ КАРТА СЮЖЕТА, ПОЛУЧИТЕ 1 ⚔.

### ПО ЛИНИИ ПРОРОКА

Квест

У ПРОРОКА, КОТОРЫЙ ПЕРВЫМ ПОВЕДАЛ О ТЕМНОЙ ЗВЕЗДЕ, ЕСТЬ ПРАВНУЧКА, КОТОРАЯ ЖИВЕТ В ОДИНОЧЕСТВЕ В ГОРЬКИХ ХОЛМАХ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ ГОРЬКИЕ ХОЛМЫ.



I. ПОТЕРЯТЬСЯ В ГОРАХ. ПЕРЕМЕСТИТЕ СВОЕГО ГЕРОЯ В ПЕРЕВАЛ БЕЗУМЦЕВ.  
II. ПРОВЕСТИ ДЕНЬ ЗА РАЗГОВОРАМИ С НЕЙ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ.  
III. ОБНАРУЖИТЬ СЕМЕЙНОЕ КЛАДБИЩЕ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ И 1 БОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ.

### ИСТИННОЕ ПРОРОЧЕСТВО

Квест

ГЛУБОКО ВНУТРИ РУИНЫ НА СТЕНЕ НАПИСАНО ДРЕВНЕЕ ПРОРОЧЕСТВО. ПОСТОЯННО МЕЯЮЩИЕСЯ КРОВАВЫЕ БУКВЫ ВСЕГДА ГОТОВЫ ДАТЬ ИСТИННЫЙ ОТВЕТ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ ПРОКЛЯТЫЕ РУИНЫ.



I. ИЗБЕЖАТЬ ПРОКЛЯТИЯ. НЕТ БОНУСА.  
II. ПОВСТРЕЧАТЬ ДОБРОГО ДУХА. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ.  
III. ПРОЧИТАТЬ КРОВАВЫЕ БУКВЫ. ПОЛУЧИТЕ 2 ПРОРОЧЕСКИХ ВИДЕНИЯ И БЕСПЛАТНО ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ.

### ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ТЬМУ

Квест

ДОЗОРНЫЕ ЗАМКА ТЭЛИС СТАЛИ СВИДЕТЕЛЯМИ ТОГО, КАК ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК УПАЛ НА ОДИН ИЗ УТЕСОВ, ЧТО ПОКРЫВАЮТ ВОЮЩУЮ ДОЛИНУ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ ВОЮЩУЮ ДОЛИНУ.




I. УПАСТЬ В ПОДЗЕМНОЕ ОЗЕРО. ОТДОХНИТЕ БЕСПЛАТНО.  
II. ПРОГУЛЯТЬСЯ ПО НЕВИДИМОМУ МОСТУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ.  
III. ИССЛЕДОВАТЬ ТЕМНЫЕ ГЛУБИНЫ. ПОТРАТЬТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК.

## ВРАТА ИЛДАРУНА

СОБЫТИЕ

«И ВЕЛИКИЙ ГЕРОЙ ДОЛЖЕН БУДЕТ ОТКРЫТЬ ВРАТА ИЛДАРУНА И НЕСМЕТНЫЕ ЗНАНИЯ ОТКРОУТСЯ ЕМУ». ЗАКРЫТЫЕ НА ВЕКА ВРАТА ИЛДАРУНА ВЕДУТ ПОД ПРОКЛЯТЫЕ РУИНЫ.


СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ПОТРАТЬТЕ ДЕЙСТВИЕ В ПРОКЛЯТЫХ РУИНАХ, ЧТОБЫ ПРОВЕРИТЬ  -1. ПОЛУЧИТЕ 2 ПРОРОЧЕСКИХ ВИДЕНИЯ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ


ОБЪЯВИТЬ ЭТУ ЧАСТЬ ПРОРОЧЕСТВА ЛОЖНОЙ, ДОБАВЛЕННОЙ В НЕГО НЕДАВНО. КАЖДЫЙ ГЕРОЙ (ВКЛЮЧАЯ ВАС) СБРАСЫВАЕТ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ ЕСЛИ МОЖЕТ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

## ДУРНЫЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

КВЕСТ


ЧЕМ БЛИЖЕ ПРИБЛИЖАЕТСЯ ЗВЕЗДА, ТЕМ БОЛЕЕ ТЕМНЫЕ ВИДЕНИЯ ВТОРГАЮТСЯ В СОЗНАНИЕ ГЕРОВ ТЕРРИНОТА. ПЕРЕВАЛ БЕЗУМЦЕВ МОЖЕТ ДАТЬ ШАНС ПОНЯТЬ ИХ.  
1 : ИССЛЕДУЙТЕ ПЕРЕВАЛ БЕЗУМЦЕВ.



- I. ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ ТЕМНЫЙ ТУМАН. НЕТ БОНУСА.
- II. ОБНАРУЖИТЬ ХИЖИНУ КОЛДУНА. ВЫТЯНИТЕ 1  КАРТУ.
- III. РАСШИФРОВАТЬ ВИДЕНИЯ. ПОЛУЧИТЕ 2 ПРОРОЧЕСКИХ ВИДЕНИЯ.

## ЗЛОВЕЩИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

КВЕСТ

ВЫ ПРИШЛИ К ВЫВОДУ, ЧТО ТЕМНАЯ ЗВЕЗДА УПАДЕТ НЕДАЛЕКО ОТ ПРОКЛЯТЫХ РУИН. ВОЗМОЖНО, ВАМ СТОИТ ПОДГОТОВИТЬСЯ.  
1 : ИССЛЕДУЙТЕ ПРОКЛЯТЫЕ РУИНЫ.





- I. ОБУСТРОИТЬ ЛАГЕРЬ. НЕТ БОНУСА.
- II. ИЗУЧИТЬ ДРЕВНЮ РЕЗЬБУ НА СТЕНАХ. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ.
- III. НАЙТИ ТО, ЧТО УПУСТИЛИ ДРУГИЕ. ПОТРАТЬТЕ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК.

## ВОСХОЖДЕНИЕ НА ПИК ИЗГНАННИКОВ



ВЫСОКИЕ ТОЧКИ НА ЗЕМЛЕ, НАХОДЯСЯ БЛИЗКО К ТЕМНОЙ ЭНЕРГИИ В НЕБЕСАХ И ПОРЧА СТАНОВИТСЯ СИЛЬНЕЕ В ТАКИХ МЕСТАХ.

СЮЖЕТНЫЙ КВЕСТ. КОГДА БУДЕТ ВЫТЯНУТА СЛЕДУЮЩАЯ СЮЖЕТНАЯ КАРТА, ВСЕ ГЕРОИ В РАДИУСЕ 3 КЛЕТОК ОТ ПИКА ИЗГНАННИКОВ, МОГУТ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ТУДА. ПОСЛЕ ЭТОГО ВСЕ ГЕРОИ ВПРОВЕРЯЮТ  И . ВСЕ ГЕРОИ, ПРОШЕДШИЕ ОБЕ ПРОВЕРКИ, ПОЛУЧАЮТ 1 ТЕМНЫЙ ОСКОЛОК. ПРОШЕДШИЕ 1 ПРОВЕРКУ ПОЛУЧАЮТ 1 ПРОРОЧЕСКОЕ ВИДЕНИЕ И 1 УРОН. ПРОВАЛИВШИЕ ОБЕ ПРОВЕРКИ ПОЛУЧАЮТ 3 УРОНА. ЗАТЕМ СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

### ТЕМНЕЙШЕЕ ПРОКЛЯТИЕ



Темные жрецы продолжают выполнять ритуалы, чтобы развратить сердца жителей Терриота.

**Сюжетный квест.** Поместите на эту карту количество жетонов Пророческого видения, равное утроенному количеству героев. 1 ♣: Сбросьте до 3 карт навыков с руки, чтобы получить 1 Пророческое видение с этой карты за каждую сброшенную карту навыков. Каждый герой может выполнить это действие только 1 раз за игру. Когда на этой карте не останется жетонов, сбросьте ее.

### БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗМЕИНОГО ЛЕСА



Монахиня живущая глубоко в лесу, использует всю свою силу и связь с магией этого места, чтобы бороться с порчей Темной Звезды, обрушившейся на Терриот.

**Сюжетный квест.** Когда будет вытянута следующая карта сюжета, каждый герой в радиусе 3 клеток от Змеинового леса получает 1 Пророческое видение. Затем сбросьте эту карту.

### ВИДЕНИЯ ПАДЕНИЯ

Тьма в небесах резко сгустилась и лишь в краткие моменты пробивается свет солнца.

В порядке очереди каждый герой может сбросить 1 трюфль чтобы получить 2 Пророческих видения.

### НАД ПОЛЯНОЙ ВНЕ ЗАКОНА



Энергия Темной Звезды обрела форму в лесу и угрожает напасть на ближайший город Куэно.

**Сюжетный квест.** Найдите в X колоде или сбросьте карту Звездного призрака и поместите его рядом с этой картой. 1 ♣: Сразитесь с этим Призраком. Этот враг имеет +3 ♥. В случае победы получите 2 Пророческих видения и сбросьте эту карту.

### РАСКОЛ В САДАХ ТАРНА



Магическая энергия порчи слилась в разрушительный шторм в Садах Тарна.

**Сюжетный квест.** 2 ♣: Сбросьте эту карту, переместитесь на клетку, вмещающую другого героя и сразитесь с этим героем. Этот герой получает 1 Пророческое видение. Победитель получает 1 Темный осколок. Во время этого боя герои могут использовать X как ♣. Во время этого боя герои получают X X Искривление реальности. Нанесите X равное X+1.

### ДРАКА В ДАУНСМУРЕ



Развращенный магистрат призывает наемников, готовых сражаться ради забавы. Конечно они готовы предложить помощь тем, кто может за нее заплатить.

**Сюжетный квест.** 1 ♣: Сбросьте эту карту, переместитесь в клетку в радиусе 3 клеток, которая вмещает другого героя и сразитесь с этим героем. Этот герой получает 1 Пророческое видение. Победитель получает 1 Темный осколок. Во время этого боя герой может заплатить 1 X чтобы нанести 2 X своему врагу.

### ГЛУБИНЫ ПЛАЧУЩЕГО БАССЕЙНА



Видения, которые вам приходят, показывают лишь мир, погружающийся в еще большую тьму и разложение.

**Сюжетный квест.** 1 ♣: Исследуйте эту клетку. Если вы выбросите 2 или более символов воды, получите эту карту и 1 Пророческое видение. Вы можете сбросить эту карту или как трюфль на ваш выбор, или чтобы сбросить 1 карту порчи.

### ПИКИ ПЕРЕВАЛА БЕЗУМЦЕВ



Темный жрец желает перелить вашу тьму в души других.

**Сюжетный квест.** 1 ♣: Получите 1 урон за каждый Темный осколок, что вы имеете, и выберите другого героя. Передайте этому герою 1 из ваших карт порчи. Затем сбросьте эту карту.

### КРОВЬ В КРУГЕ ОХОТНИКОВ



Развращенные жрецы и говорящие с духами призывают всех в Круг Охотников для участия в кровавом жертвоприношении.

**Сюжетный квест.** Когда будет вытянута следующая карта сюжета, все герои в радиусе 2 клеток от Круга Охотников могут принять участие в ритуале. Каждый из героев, кто решит так сделать, проверяет O+1 и получает столько Пророческих видений, сколько успехов выпало (не более 3). Затем каждый из этих героев получает 4 урона. Затем сбросьте эту карту.

### БАНДА С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

ВРАГ



**6**

**ЛОВКАЧ. ГУМАНОИД.**

1♣ **ОКРУЖИТЬ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ВАШИХ И ВРАЖЕСКИХ ЖЕТОНОВ.

1♣ **ГРАБИТЬ:** НАНЕСИТЕ 3♣ ЕСЛИ ВАШ ВРАГ НЕ ЗАПЛАТИТ 1♣.

Награда  
Получите 3♣.

### ГОБЛИНСКИЕ НАЛЕТЧИКИ

ВРАГ



**6**

**ЛОВКАЧ. МОНСТР.**

КОГДА ЭТОТ ВРАГ НАНОСИТ ♣ УМЕНЬШИТЕ ♣ НА 1, ЕСЛИ НА ЭТОЙ КАРТЕ ЛЕЖИТ 3 И БОЛЕЕ УРОНА.

1♣ **ОБАВА:** ДО КОНЦА ЭТОГО РАУНДА БОЯ НАНОСИМЫЙ ВАМ ♣ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ УМЕНЬШЕН.

2♣ **ПЕРЕГРУППИРОВАТЬСЯ:** ВЫЛЕЧИТЕ 2 УРОНА.

Награда  
Получите 2♣.

### КОБОЛЬДЫ

ВРАГ



**4**

**ЛОВКАЧ. МОНСТР.**

1♣ **ПОДМОГА:** ВЫЛЕЧИТЕ 2 УРОНА

2♣ **ОПУСТОШИТЬ:** УБЕРИТЕ ВСЕ НЕ ♣ ЖЕТОНЫ ВРАГА ИЗ ТЕКУЩЕГО РАУНДА БОЯ

Награда  
Получите 2

### ПЛАТА ПО ДОЛГАМ

КВЕСТ

ГОЛОС ЮНОЙ ДЕВУШКИ ДОНОСИТСЯ ИЗ ТОРЕМНОГО ОКНА, КОГДА ВЫ ПРОХОДИТЕ МИМО. «НАЙДИ МОЕГО ДЕДА» КРИЧИТ ОНА. ОН ОПЛАТИТ МОИ ДОЛГИ И НАГРАДИТ ТЕБЯ.

1♣: ИССЛЕДУЙТЕ ЭВЕРТОН.



I. ОБНАРУЖИТЬ БОЛЬШУЮ ТАВЕРНУ. СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ.

II. НАЙТИ КРЕДИТОРА. ЗАПЛАТИТЕ 1♣ ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1♣ ТРОФЕЙ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

III. ВЫСЛЕДИТЬ ДОМ ДЕДА. ПОЛУЧИТЕ 1♣ ТРОФЕЙ.

### ПОПЫТКА ОГРАБЛЕНИЯ

СОБЫТИЕ

«ВОЗВРАЩАЕШЬСЯ С ФЕСТИВАЛЯ ДА? У ТЕБЯ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПОАНЫЕ КАРМАНЫ ДЕНЕГ.» СЕДЮЩИЙ СТАРЫЙ БАНДИТ УХМЫЛЯЕТСЯ БЕЗУБОЙ УСМЕШКОЙ, В ТО ВРЕМЯ КАК ЕГО БАНДА ОКРУЖАЕТ ТЕБЯ.

СЛУХ. ПРЕДЛОЖИТЬ БАНДЕ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ВАМ. ОСТАВЬТЕ КАРТУ У СЕБЯ. НАХОДЯСЬ В ОДНОЙ КЛЕТКЕ С ДРУГИМ ГЕРОЕМ, ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1♣ И ПРОВЕРИТЬ ♣. В СЛУЧАЕ УСПЕХА, ПОЛОЖИТЕ 1♣ ИЗ ЗАПАСА ЭТОГО ГЕРОЯ НА ЭТУ КАРТУ. КОГДА НА ЭТОЙ КАРТЕ СОБЕРЕТСЯ 3♣, СБРОСЬТЕ С НЕЕ ВСЕ ♣ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

СРАЗИТЕСЬ С НИМИ. ПРОВЕРЬТЕ ♣ -1 ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1♣ И ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ИНАЧЕ, СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ И 1♣.

### НАЕМНЫЙ УБИЙЦА

ВРАГ



**5**

**ВОИН. ГУМАНОИД.**

В НАЧАЛЕ БОЯ С ЭТИМ ВРАГОМ, ГЕРОЙ МОЖЕТ ЗАПЛАТИТЬ 1♣ ЧТОБЫ ЗАКОНЧИТЬ БОЙ И ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

1♣ **ПИНОК:** НАНЕСИТЕ 3♣.

Награда  
Получите 1♣.

### В УСТЬЕ РЕКИ

КВЕСТ

БОЛЬШИЕ ПОРТОВЫЕ ГОРОДА, ТАКИЕ КАК РИВЕРВОТЧ, ВСЕГДА ПРИВЛЕКАЮТ ЛУЧШИХ ТОРГОВЦЕВ, РЕМСЛЕННИКОВ И ДЕЛЬЦОВ

1♣: ИССЛЕДУЙТЕ РИВЕРВОТЧ.



I. ИСКУПАТЬСЯ В ПОТОКЕ. НЕТ БОНУСА

II. ПОТОРГОВАТЬ С РЕЧНЫМИ ТОРГОВЦАМИ. ПОЛУЧИТЕ 2♣.

III. УКРАСТЬ ЦЕННОСТИ С МЕСТНОГО РЫНКА. ПОЛУЧИТЕ 1 ПРЕДМЕТ С РЫНКА РИВЕРВОТЧА.

### ПРОСЬБА ГРАФА

КВЕСТ

ГРАФ САНДЕРГАРД ПРИЗЫВАЕТ В ЗАМОК ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ФЕСТИВАЛЯ КОТОРЫЕ МОГУТ ПОМОЧЬ ЕГО ЗЕМЛЕ

1♣: ИССЛЕДУЙТЕ САНДЕРГАРД.



I. ВЫПОЛНИТЬ НЕБОЛЬШОЕ ПОРУЧЕНИЕ. ПОЛУЧИТЕ 1♣.

II. ВЫПОЛНИТЬ ВАЖНОЕ ЗАДАНИЕ ГРАФА. ВОЗЬМИТЕ 1♣ КАРТУ.

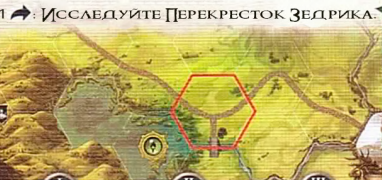
III. ОТБРОСИТЬ НАПАВШИХ НА САНДЕРГАРД. ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА И ВОЗЬМИТЕ 3♣.

### ПОЛУНОЧНЫЙ БРОСОК

КВЕСТ

ЕЖЕГОДНАЯ ГОНКА, ПОСВЯЩЕННАЯ ПОЛУНОЧНОМУ БРОСКУ СИРА ДАРАЭИНА, КОГДА ОН ПЕРЕПРАВИЛСЯ В РИВЕРВОТЧ И ВЕРНУЛСЯ ОБРАТНО ДО РАССВЕТА.

1♣: ИССЛЕДУЙТЕ ПЕРЕКРЕСТОК ЗЕДРИКА.



I. ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ГОНКЕ. ЗАПЛАТИТЕ 1♣ И БЕСПЛАТНО ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ.

II. СЖУЛЬНИЧАЙТЕ. ПОЛУЧИТЕ 3♣ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

III. ПОБЕДИТЕ В ГОНКЕ, ВЕРНУВШИСЬ ДО РАССВЕТА. ПОЛУЧИТЕ 3♣ И ♣ ТРОФЕЙ.

### ПРОБЛЕМА С ГИГАНТАМИ

Квест

РАЗДРАЖЕННЫЕ РАСТУЩИМ ЧИСЛОМ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ НА ДОРОГЕ, НЕКОТОРЫЕ ГИГАНТЫ НАЧАЛИ ЦЕПЫРЯТЬ В НИХ БУЛЬЖНИКИ

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ КАРЬИ МЕННАРЫ.



- I. ОБРУГАТЬ ГИГАНТОВ И УБЕЖАТЬ. Нет бонуса.
- II. СПРОВОЦИРОВАТЬ ЛАВИНУ. Передвиньтесь до 3 клеток.
- III. УЗНАТЬ СЕКРЕТЫ ИХ СИЛЫ. Получите 1 трофей.

### ВЕНДИГО

Враг



7

Дикий. Монстр.

ЭТОТ ВРАГ МОЖЕТ ПРИМЕНЯТЬ вместо N.

1 N УРОСТЬ: НАНЕСИТЕ 1. ПРИМЕНИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ БОЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ ПОСЛЕ ЭТОГО.

Награда  
Получите 2.

### ТРОЛЬ

Враг



7

Воин. Монстр.

1 N ЖЕСТОКОСТЬ: НАНЕСИТЕ 2.

1 N СДАЧА: НАНЕСИТЕ РАВНЫЙ КОЛИЧЕСТВУ УРОНА, НАНЕСЕНОГО ЭТОМУ ВРАГУ В ЭТОМ РАУНДЕ БОЯ.

Награда  
Получите 2.

### ГИГАНТ

Враг



9

Воин. Монстр.

- 1 ОБРУШИТЬ: ВЫБЕРИТЕ ОДИН БОЕВОЙ ЖЕТОН И УБЕРИТЕ ЕГО ИЗ ЭТОГО РАУНДА БОЯ.
- 2 ЛАВИНА: НАНЕСИТЕ 5. ВАШ СОПЕРНИК МОЖЕТ СДЕЛАТЬ БРОСОК ИССЛЕДОВАНИЯ И УМЕНЬШИТЬ УРОН НА КОЛИЧЕСТВО ВЫПАВШИХ СИМВОЛОВ ГОР.

Награда  
Получите 3.

### БАНДИТЫ НА ДОРОГЕ

Событие

ГРУППА ОБОРВАННЫХ ГОРНЫХ БАНДИТОВ СООБЩАЕТ О СВОЕМ ПРИСУТВИИ ПРИ ПОМОЩИ СРЕЛЫ, ПРОСВИТЕВШЕЙ НАД ВАШЕЙ ГОЛОВОЙ. «ЗОЛОТО ИЛИ ЖИЗНЬ» КРИЧАТ ОНИ ТЕБЕ.

УБЕДИТЬ БАНДИТОВ, ЧТО С ВАМИ НЕ СТОИТ ШУТИТЬ. ПРОВЕРЬТЕ ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

СРАЗИТЕСЬ С БАНДИТАМИ. ПРОВЕРЬТЕ. ПОЛУЧИТЕ 3 УРОНА. УМЕНЬШИТЕ УРОН НА 1 ЗА КАЖДЫЙ УСПЕХ. В СЛУЧАЕ ХОТЯБЫ ОДНОГО УСПЕХА, ПОЛУЧИТЕ 1 И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

### ОХОТНИЧЬЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Квест

РЕДКИЙ ЗВЕРЬ, ВЫСОКО ЦЕНИМЫЙ КАК ТРОФЕЙ АССОЦИАЦИЕЙ ОХОТНИКОВ, БЫЛ ОБНАРУЖЕН В ГОРЬКИХ ХОЛМАХ

1 ➔ ПРОВЕРЬТЕ В ГОРЬКИХ ХОЛМАХ.



0 УСПЕХОВ 1 УСПЕХ 2+ УСПЕХОВ

- I. БЫТЬ АТАКОВАННЫМ ЗВЕРЕМ. Получите 3 урона.
- II. НАНЯТЬ ПОМОЩНИКОВ. Заплатите 2 чтобы получить 1 трофей.
- III. ПОБЕДИТЕ ЗВЕРЯ. Получите 1 трофей и бесплатно потренируйтесь.

### ГИЛЬДИЯ ШАХТЕРОВ

Квест

ГРУППА ДВАРФИЙСКИХ ШАХТЕРОВ ВЫСОКО В ГОРАХ КОНТРОЛИРУЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ ГОРНОДОБЫЧИ ЭТОЙ ОБЛАСТИ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ КУЗНЮ ИРСРАЙТА.



- I. ОТДЫШАТЬСЯ ПОСЛЕ ДОЛГОГО ПОДЪЕМА. Бесплатно потренируйтесь.
- II. НАЙТИ КРЕДИТОРОВ. Заплатите 1 чтобы получить 1 трофей.
- III. ЗАКЛЮЧИТЬ ВЫГОДНУЮ СДЕЛКУ. Получите 1 трофей и возьмите 1 Ценность с любого рынка.

### В ТУМАНЕ

Квест

ТАИСТВЕННЫЙ ТУМАН, ОКРУЖАЮЩИЙ ПЕРЕВАЛ БЕЗУМЦЕВ, ПРИВЛЕКАЕТ ТОЛЬКО САМЫХ ОТВАЖНЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ ПЕРЕВАЛ БЕЗУМЦЕВ.



- I. ПОТЕРЯТЬСЯ СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ
- II. БЫТЬ АТАКОВАННЫМ ЗВЕРЕМ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ И ПОЛУЧИТЕ 1 трофей.
- III. ИЗУЧИТЬ НОВУЮ МАГИЮ. Тяните карты из колоды навыков, пока не найдете тот, который можете изучить. Изучите его бесплатно.

### ЗВЕЗДНЫЙ САМОЦВЕТ

Квест

ХОДЯТ СЛУХИ О ЦЕННОМ РУННОМ ОСКОЛКЕ, НАЙДЕННОМ ГРУППОЙ ДИКИХ ГОРНЫХ БАНДИТОВ, КОТОРЫЙ ОНИ ПРЯЧУТ В БАИЗЛЕЖАЩИХ СКАЛАХ.

1 ➔ ИССЛЕДУЙТЕ ПИК ИЗГНАННИКА.



- I. ПОЛЮБОВАТЬСЯ ПИКОМ. Нет бонуса.
- II. АТАКОВАТЬ ЛАГЕРЬ БАНДИТОВ. Получите 1 урон и 3.
- III. ВЫТОРГОВАТЬ ЛЕГЕНДАРНЫЙ РУННЫЙ ОСКОЛОК. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ, ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ И ПОЛУЧИТЬ 1 ПРЕДМЕТ С ЛЮБОГО РЫНКА СТОИМОСТЬЮ НЕ БОЛЕЕ 8.

### БАНДА КОНТРАБАНДИСТОВ

СОБЫТИЕ

Вы заметили, что небольшая группа путешественников несет больше, чем должна, вещей в своих сумках.

Арестовать группу и сдать ее местным властям. Проверьте  $\ominus +1$  чтобы получить 1  $\oplus$  и забрать эту карту как трофей.

ИЛИ

Помочь им пробраться незамеченными. Проверьте  $\ominus -1$  чтобы забрать эту карту как трофей и получить еще 1 трофей.

### БЛУЖДАЮЩИЙ ПУТНИК

СОБЫТИЕ

Высокий бородатый человек готов рассказать всем желающим удивительные истории обо всем, что он встретил, путешествуя по горам Терриота.

Терпеливо выслушать все его истории. Заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

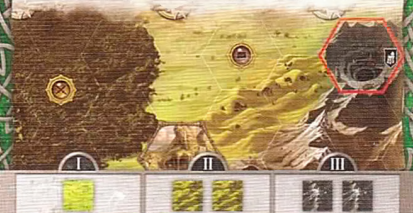
Присоединиться к его экспедиции в этой местности. Станьте замедленным, чтобы исследовать вашу клетку. Каждый символ, совпадающий с вашей клеткой - успех. Заберите эту карту как трофей и выберите предмет на любом рынке, стоимостью не больше, чем количество успехов. Заберите этот предмет.

### МАРАФОН СКАЛОЛАЗОВ

КВЕСТ

Жители города Норы любят устраивать соревнования, в которых бегунам необходимо преодолеть опасные горные препятствия.

1  $\rightarrow$  Исследуйте город Нору.



I. Сдаться. Потеряйте 1  $\oplus$ .

II. Завершить забег. Получите 3 урона и 1  $\oplus$  трофей.

III. Победить в забеге. Получите 3 урона и 4  $\oplus$ .

### НАДВИГАЮЩАЯСЯ ГИБЕЛЬ

СОБЫТИЕ

Безумный бродяга с хрустальным шаром кричит на всю улицу: «Нас окружают чудовища! Мы все умрем!»

Поверить рассказам предсказателя и поспешить, чтобы предотвратить ужасы, которые он описывает. Заберите эту карту как трофей и переместитесь к ближайшему активному  $\times$  жетону.

ИЛИ

Рассказы предсказателя явно надуманы и вы попытаетесь убедить толпу не слушать его. Проверьте  $\ominus -1$ , чтобы забрать эту карту как трофей и получить дополнительный  $\oplus$  трофей.

### ПЬЯНАЯ КОМПАНИЯ

СОБЫТИЕ

Таверна наполнена звуками смеха и музыки, которые соблазняют вас обещанием отдыха.

Присоединиться к попойке. Заплатите 1  $\oplus$  чтобы бесплатно отдохнуть и забрать эту карту как трофей.

ИЛИ

Пошарить по карманам гуляющих. Проверьте  $\ominus +1$  чтобы получить 3  $\oplus$  и сбросить эту карту.

### МАГ ХОЛОДА

ВРАГ



Мистик. Гуманоид.

Когда вы получаете  $\ast$ , уменьшите количество этого  $\ast$  до 1.  
2  $\times$  Заморозить: Ваш враг проверяет  $\ominus -1$ . В случае провала ваш враг теряет все боевые действия до конца раунда.

Награда  
Получите 2  $\oplus$ .



**АРАХИРА**  
ВРАГ



7

**Мистик. Паук.**  
После победы над этим врагом его соперник проверяет Ⓞ и получает 2 урона при провале. 2<sup>М</sup> Паутина: Ваш враг становится замедленным. Если он уже замедлен, нанесите ему 2 ♣ вместо этого.

**АРАХИРА**  
ВРАГ



7

**Мистик. Паук.**  
После победы над этим врагом его соперник проверяет Ⓞ и получает 2 урона при провале. 2<sup>М</sup> Паутина: Ваш враг становится замедленным. Если он уже замедлен, нанесите ему 2 ♣ вместо этого.

**АРАХИРА**  
ВРАГ



7

**Мистик. Паук.**  
После победы над этим врагом его соперник проверяет Ⓞ и получает 2 урона при провале. 2<sup>М</sup> Паутина: Ваш враг становится замедленным. Если он уже замедлен, нанесите ему 2 ♣ вместо этого.

**Награда**  
Получите 2 ♣.

**Награда**  
Получите 2 ♣.

**Награда**  
Получите 2 ♣.

**Пещерный паук**  
ВРАГ



3

**Ловкач. Паук.**  
1 ♣ Бегство: В конце этого раунда боя, если этот враг не побежден, прекратите бой и замешайте карту назад в колоду. 1<sup>М</sup> Скрыться: Завершите этот раунд боя.

**Пещерный паук**  
ВРАГ



3

**Ловкач. Паук.**  
1 ♣ Бегство: В конце этого раунда боя, если этот враг не побежден, прекратите бой и замешайте карту назад в колоду. 1<sup>М</sup> Скрыться: Завершите этот раунд боя.

**Пещерный паук**  
ВРАГ



3

**Ловкач. Паук.**  
1 ♣ Бегство: В конце этого раунда боя, если этот враг не побежден, прекратите бой и замешайте карту назад в колоду. 1<sup>М</sup> Скрыться: Завершите этот раунд боя.

**Награда**  
Получите 1 ♣.

**Награда**  
Получите 1 ♣.

**Награда**  
Получите 1 ♣.

**Ядовитый паук**  
ВРАГ



6

**Ловкач. Паук.**  
В начале боя соперник этого врага получает 1 урон. 1<sup>М</sup> Укус: До конца этого раунда боя считайте свои ♣ как ♠.

**Ядовитый паук**  
ВРАГ



6

**Ловкач. Паук.**  
В начале боя соперник этого врага получает 1 урон. 1<sup>М</sup> Укус: До конца этого раунда боя считайте свои ♣ как ♠.

**Смертоносный рой**  
СОБЫТИЕ

Отвратительные насекомые и арахниды роятся жужжат вокруг вас распространяя яд и погибель.

Получите 2 урона и сбросьте 1 карту навыка. Заберите эту карту как трофей.

— ИЛИ —

Растоптать рой. Проверьте ♣-1 чтобы забрать эту карту как трофей.

**Награда**  
Получите 2 ♣.

**Награда**  
Получите 2 ♣.

**Награда**  
Получите 2 ♣.

### РОЙ ПАУКОВ


СОБЫТИЕ

ЦЕЛЫЙ ВЫВОДОК ПАУКОВ, КАЖДЫЙ РАЗМЕРОМ С НЕБОЛЬШОЮ ДОШЛАДЬ, БАОКИРУЕТ ВАШ ПУТЬ. РОЙ СМОТРИТ НА ВАС ТЫСЯЧЕЙ КРАСНЫХ ГЛАЗ.

ПРОБИВАТЬСЯ БОЕМ ЧЕРЕЗ ЯДОВИТЫХ АРАХНИДОВ. ПРОВЕРЬТЕ ♣. В СЛУЧАЕ УСПЕХА ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ИНАЧЕ СТАНЬТЕ ОТРАВЛЕННЫМ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ПОКА ОНА У ВАС, ВЫ АВТОМАТИЧЕСКИ ПРОВАЛИВАЕТЕ ПРОВЕРКИ ♣ и ⚡. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ ПОСЛЕ ОТДЫХА.

ИЛИ

СБЕЖАТЬ ОТ НИХ. ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА 2 КЛЕТКИ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.



### ПЕЩЕРНЫЙ ПАУК

ВРАГ



3

ЛОВКАЧ. ПАУК.

1 ♣ БЕГСТВО: В КОНЦЕ ЭТОГО РАУНДА БОЯ, ЕСЛИ ЭТОТ ВРАГ НЕ ПОБЕЖДЕН, ПРЕКРАТИТЕ БОЙ И ЗАМЕЩАЙТЕ КАРТУ НАЗАД В КОЛОДУ.

1 ♣ СКРЫТЬСЯ: ЗАВЕРШИТЕ ЭТОТ РАУНД БОЯ.

НАГРАДА  
ПОЛУЧИТЕ 1 ♣.



### АРАХИРА

ВРАГ



7

МИСТИК. ПАУК.

ПОСЛЕ ПОБЕДЫ НАД ЭТИМ ВРАГОМ, ЕГО СОПЕРНИК ПРОВЕРЯЕТ ⚡ И ПОЛУЧАЕТ 2 УРОНА ПРИ ПРОВАЛЕ. 2 ♣ ПАУТИНА: ВАШ ВРАГ СТАНОВИТСЯ ЗАМЕДЛЕННЫМ. ЕСЛИ ОН УЖЕ ЗАМЕДЛЕН, НАНЕСИТЕ ЕМУ 2 ♣ ВМЕСТО ЭТОГО.

НАГРАДА  
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.



### ЛЕС РАЗБОЙНИКОВ

КВЕСТ

ПРСТЬ ОНИ ПОУБИВАЮТ ДРУГ ДРУГА, ЗАТЕМ... ХРИПЛО ШЕПЧЕТ ВАМ СТРАННЫЙ СТАРИК В КУЗНЕ. НО МОЖЕТ БЫТЬ РАЗБОЙНИКИ МОГУТ ОКАЗАТЬСЯ ПОЛЕЗНЫМИ В БОРЬБЕ.

1 ♣ ИССЛЕДУЙТЕ ПОЛЯНУ ВНЕ ЗАКОНА.



1 2 3

I. БЫТЬ ВЫГНАННЫМ БАНДИТАМИ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣, ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА 2 КЛЕТКИ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

II. ОГРАБИТЬ ЛАГЕРЬ. ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

III. ИЗГНАТЬ ПАУКОВ ИЗ ЛЕСА В МЕСТЕ. ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА И 4 ♣.



### ТАЙНЫ В ВОДЕ

КВЕСТ

ВОДА ХРАНИТ ОТВЕТЫ, КОТОРЫЕ ТЫ ИЩЕШЬ, НО ЭТО МОГУТ БЫТЬ ОТВЕТЫ, КОТОРЫЕ ТЫ НЕ ХОЧЕШЬ НАЙТИ...

1 ♣ ИССЛЕДУЙТЕ ПЛАЧУЩИЙ БАССЕЙН.



1 2 3

I. ПОЛЮБОВАТЬСЯ СВОИМ ОТРАЖЕНИЕМ. НЕТ БОНУСА.

II. УВИДЕТЬ ВИДЕНИЕ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ, КОГДА КАРТА СЮЖЕТА ДОЛЖНА БУДЕТ ПОМЕСТИТЬ ПАУТИНУ, ВЫБЕРИТЕ В КАКУЮ КЛЕТКУ ЕЕ ПОМЕСТИТЬ (КРОМЕ ГОРОДОВ) И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

III. ПОСЛУШАТЬ ПРОРОЧЕСТВА КОЧЕВНИКОВ. ПРОВЕРЬТЕ ⚡ ЧТОБ ПОЛУЧИТЬ 1 ⚡ ТРОФЕЙ.



### ПОКРЫТЫЕ ПАУТИНОЙ

КВЕСТ

НЕКОГДА ПРЕКРАСНЫЕ И БЕЗМЯГКЕЖНЫЕ ГОЛУБОДЫМНЫЕ ХОЛМЫ ПОКРЫТЫ ПАУТИНОЙ ПАУКОВ, ПРОДОЛЖАЮЩИХ ЗАХВАТЫВАТЬ ЗЕМЛИ ТЕРРИНОТА.

1 ♣ ИССЛЕДУЙТЕ ГОЛУБОДЫМНЫЕ ХОЛМЫ.



1 2 3

I. ПАУКИ ПЕРЕКРЫЛИ ВАМ ВЫХОД. ПОМЕСТИТЕ 1 ЖЕТОН ПАУТИНЫ НА КЛЕТКУ СОСЕДНЮЮ С ВАМИ.

II. НАЙТИ ЦЕННОСТИ В ПАУТИНЕ. ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

III. ПРОСЛЕДИТЕ ЗА ПАУКАМИ. ПРОВЕРЬТЕ ⚡ ЧТОБЫ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ В ПЕРЕВАЛ БЕЗУМЦЕВ И ВЗЯТЬ 1 ⚡ КАРТУ.



### ПРОРОЧЕСКИЕ СЛУХИ

КВЕСТ

ВО ВРЕМЕНА ВЕЛИКИХ ИСПЫТАНИЙ, ПОЯВЛЯЕТСЯ МНОЖЕСТВО БЕЗУМЦЕВ, КОТОРЫЕ УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО ВИДЯТ БУДУЩЕЕ. КАЖЕТСЯ В КУЗНЕ ЕСТЬ КТО-ТО, КТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЕГО ВИДИТ.

1 ♣ ИССЛЕДУЙТЕ КУЗНЮ.



1 2 3

I. ПОТОРГОВАТЬ С КУПЦОМ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣.

II. ПОСВЯТИТЬ СТРАЖУ В ВАШИ ПЛАНЫ. УНИЧТОЖЬТЕ 1 ПАУТИНУ.

III. ПОСЛУШАТЬ БОЛТОВНЮ ПРЕДСКАЗАТЕЛЯ. ПОСМОТРИТЕ 3 ВЕРХНИЕ КАРТЫ СЮЖЕТНОЙ КОЛОДЫ И ВЕРНИТЕ ИХ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ.



### ТЕМНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

КВЕСТ

ХОДИТ СЛУХ, ЧТО АРИАД ИСПОЛЬЗУЕТ ПРОКЛЯТИЕ ЗЛОГО ЖРЕЦА, ЧТОБЫ ДОБИТЬСЯ СВОИХ ГЛУСНЫХ ЦЕЛЕЙ.

1 ♣ ИССЛЕДУЙТЕ ПРОКЛЯТЫЕ РУИНЫ.



1 2 3

I. РУИНЫ ПУСТЫ. НЕТ БОНУСА.

II. УЗНАТЬ ИХ СЕРКЕТЫ. ВЫБЕРИТЕ 1 ПАУТИНУ И ЕРЕМЕСИТЕ ЕЕ В ЛЮБУЮ КЛЕТКУ (КРОМЕ ГОРОДА).

III. ПОБЕДИТЬ ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА. ПОЛУЧИТЕ 1 ⚡ ТРОФЕЙ.



### МРАЧНЫЕ ЖИЛИЩА

КВЕСТ

ДАЖЕ БОЛОТНЫЕ ЗЕМЛИ ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ БЕЗОПАСНЫМИ, ТАК КАК ПАУКИ ПРОДОЛЖАЮТ ПРИСПОСАБИВАТЬСЯ К РАЗНОМУ ОКРУЖЕНИЮ И НАУЧИЛИСЬ ХОДИТЬ ПО ВОДЕ И ДАЖЕ ПЛАВАТЬ.

1 ♣ ИССЛЕДУЙТЕ ТОПИ ЧЕРНОКРЫЛА.



1 2 3

I. НАЙТИ ЗАТОНУВШЕЕ СОКРОВИЩЕ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣.

II. СРАЗИТЬСЯ С МУТИРОВАВШИМИ ВОДНЫМИ ПАУКАМИ. ПРОВЕРЬТЕ ♣. ПОЛУЧИТЕ 4 УРОНА МИНУС 1 ЗА КАЖДЫЙ УСПЕХ И 1 ⚡ ТРОФЕЙ.

III. ОТВЕСТИ ВОДУ. УНИЧТОЖЬТЕ 1 ПАУТИНУ НА РАСТОЯНИИ ДО 5 КЛЕТОК.



### ПАУЧЬЯ ЛОВУШКА

СОБЫТИЕ

ОХОТНИК ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ СВОЮ ПОМОЩЬ В ТАЙНОМ НАПАДЕНИИ НА ГНЕЗДО ПАУКОВ. К СОЖАЛЕНИЮ, ОН ПРОСТО ХОТЕЛ ПРЕДЛОЖИТЬ ВАС АРАХНИДАМ В КАЧЕСТВЕ ПОДАРКА.

ПРОБИТЬ СЕБЕ ДОРОГУ К ОТСУПЛЕНИЮ И СРАЗИТЬСЯ С ПРЕДАТЕЛЕМ. ПРОВЕРЬТЕ ♠ -1. В СЛУЧАЕ УСПЕХА ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ИНАЧЕ, СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

УГОВОРИТЕ ПРЕДАТЕЛЯ СНОВА СТАТЬ НА ВАШУ СТОРОНУ. ЗАПЛАТИТЕ 2 ⚔ ИЛИ СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ. ЗАТЕМ ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

### СМЕРТНОСНЫЙ РОЙ

СОБЫТИЕ

ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ НАСЕКОМЫЕ И АРАХНИДЫ РОЯСЯИ ЖУЖЖАТ ВОКРУГ ВАС РАСПРОСТРАНЯЯ ЯД И ПОГИБЕЛЬ.

ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА И СБРОСИТЕ 1 КАРТУ НАВЫКА. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

РАСТОПАТЬ РОЙ. ПРОВЕРЬТЕ ♠ -1 ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

### ЯДОВИТЫЙ ПАУК

ВРАГ



6

ЛОВКАЧ. ПАУК.

В НАЧАЛЕ БОЯ СОПЕРНИК ЭТОГО ВРАГА ПОЛУЧАЕТ 1 УРОН.

1# УКУС: ДО КОНЦА ЭТОГО РАУНДА БОЯ СЧИТАЙТЕ СВОИ ♠ КАК ♣.

НАГРАДА  
ПОЛУЧИТЕ 2

### ЗЛОВЕЩИЕ НОВОСТИ

СОБЫТИЕ

РАСТРЕПАНАЯ НИЦЦА ЖЕНЩИНА БЕЖИТ К ВАМ НА УЛИЦЕ. КРИЧА О КОШМАРНОЙ ГИГАНТСКОЙ ПАУТИНЕ, ЧТО ЗАТЯНЕТ ВСЕ НЕБО И ЗАКРОЕТ СОЛНЦЕ.

ПРИСЛУШАТЬСЯ К КРИКАМ ЖЕНЩИНЫ. ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ В КЛЕТКУ СОСЕДНЮЮ С ПАУТИНОЙ И СБРОСИТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

УТЕШИТЬ СТАРУХУ И ОТВЕСТИ ЕЕ В БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО. СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

### БЕЗУМНАЯ ОТВАГА

СОБЫТИЕ

ЗДОРОВЕННЫЙ МУЖИК ОСТАНАВЛИВАЕТ ВАС НА УЛИЦЕ - ТЫ ДУМАЕШЬ, ЧТО ТЫ САМЫЙ КРУТОЙ ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ? ДА Я УБИЛ В СТО РАЗ БОЛЬШЕ ПАУКОВ, ЧЕМ ТЫ!

УСТРОИТЬ ПОЕДИНОК СИЛЫ. ПРОВЕРЬТЕ ♠ ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ⚔ РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВУ УСПЕХОВ И СБРОСИТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРЕВЗОЙТИ ЕГО В КРАСНОРЕЧИИ. ПРОВЕРЬТЕ ⚔ +1 ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

### ЗАТОПЛЕННЫЕ КАТАКОМБЫ

СОБЫТИЕ

РАЗГОВОР С МЕСТНОЙ СТРАЖЕЙ ОТКРЫЛ СЕКРЕТ ВКУШАЮЩИХ УЖАС УСПЕХОВ ПАУКОВ. МНОГИЕ ЛАПЫ ЗАРЫТЫХ ПОД ЗЕМЛЕЙ ТУННЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ОНИ ИСПОЛЬЗУЮТ ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ.

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ПОСЛЕ УНИЧТОЖЕНИЯ ПАУТИНЫ СБРОСИТЕ ЭТУ КАРТУ, ЧТОБЫ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ В ЛЮБУЮ КЛЕТКУ СОСЕДНЮЮ С ЖЕТОНОМ ПАУТИНЫ.

ИЛИ

СПУСТИТЬСЯ В ТУННЕЛИ. СБРОСИТЕ ЭТУ КАРТУ, ЧТОБЫ НАЙТИ В ЖКОЛОДЕ ИЛИ СБРОСЕ КАРТУ ПЕЩЕРНОГО ПАУКА И СРАЗИТЬСЯ С НИМ. ЗАТЕМ ПЕРЕТАСУЙТЕ ЖКОЛОДУ.

### МОЛИТВЫ ПРАВЕДНЫХ

СОБЫТИЕ

НИЦЦЫ ПРОПОВЕДНИК ПРИБЛИЖАЕТСЯ К ВАМ НА ДОРОГЕ. МЫ ОСКВЕРНИЛИ ЭТУ ЗЕМЛЮ И ДОЛЖНЫ ПРОСИТЬ ПРОЩЕНИЯ БОГОВ. ЕСЛИ КОГДА-НИБУДЬ ИЗБАВИМСЯ ОТ ЭТОЙ ГНИЛИ...

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ВЫ МОЖЕТЕ СБРОСИТЬ ЭТУ КАРТУ И ПРОВЕРИТЬ ⚔ В КЛЕТКЕ, ИЛИ СОСЕДНЕЙ КЛЕТКЕ С ПАУТИНОЙ, ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ ПАУТИНУ.

ИЛИ

ЗАПЛАТИТЬ ЕМУ ДЕСЯТИНУ, НО ПРОПУСТИТЬ ЕГО БРЕД МИМО УШЕЙ. ЗАПЛАТИТЕ 1 ⚔, ЧТОБЫ ЗАТРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

### ПРОСТО ЕЩЕ ОДИН МОНСТР

КВЕСТ

ОДНИ ИЗ САМЫХ УМЕЛЫХ ОХОТНИКОВ НА ЧУДОВИЩ МОГУТ БЫТЬ НАЙДЕНЫ В ОТРЯДАХ, СОБИРАЮЩИХСЯ В КРУГ ОХОТНИКОВ.

1 ♣: ИССЛЕДУЙТЕ КРУГ ОХОТНИКОВ.



- I. ОБНАРУЖИТЬ ЛАГЕРЬ ЗАРАЖЕННЫМ. ПОЛУЧИТЕ 1 УРОН.
- II. ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ИСПЫТАНИИ СТОЙКОСТИ. ПРОВЕРЬТЕ ♠ -1. ПОЛУЧИТЕ 1X ТРОФЕЙ.
- III. НАЯТЬ ОХОТНИКОВ В ПОМОЩЬ. ЗАПЛАТИТЕ 1 ⚔ ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ 1 ПАУТИНУ.

### ПОЮЩИЙ КУЛЬТ ПАУКОВ

СОБЫТИЕ

ГРУППА ФИГУР В РЯСАХ И КАПОЦИОНАХ ОБСТУПИЛА КОСТЕР. ОНИ ДЕРЖАТ В РУКАХ ПАУКОВ И ГУЛКО ПОЮТ НА НЕЗНАКОМОМ И НЕПРИЯТНОМ ЯЗЫКЕ.

ПОПЫТАТЬСЯ ПОНЯТЬ СМЫСЛ ИХ КАЖУЩЕЙСЯ БРЕДОМ ПЕСНИ. ПРОВЕРЬТЕ ♠ -1, ЧТОБЫ РАЗРУШИТЬ БЛИЖАЙШУЮ К ВАМ ПАУТИНУ И ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

АТАКОВАТЬ ГРУППУ В РЯСАХ. ПРОВЕРЬТЕ ♠ +1, ЧТОБЫ СБРОСИТЬ ЭТУ КАРТУ И ПОЛУЧИТЬ 1X ТРОФЕЙ.

## ТАМ, ГДЕ ВСЁ НАЧАЛОСЬ

КВЕСТ

ПАУКА ЗАВОЛОКАИ ТЕРРИНОТ ПАУТИНОЙ, НАЧАВ СВОЮ ИНВАЗИЮ В КУЗНЕ. ВОЗМОЖНО ТАМ ХАНИТСЯ КЛЮЧ К РАЗГДКЕ 1 ➔: ИССЛЕДУЙТЕ КУЗНЮ.



- I. Запутаться в паутине. Станьте замедленным.
- II. Найти забытое сокровище в коконе. Получите 1 ⚔.
- III. Найти источник заражения. Уничтожьте 1 паутину.

## ЗАРАЖЕННЫЕ САДЫ

КВЕСТ

НЕКОГДА ПРЕКРАСНЫЕ САДЫ ТАРНА СТАЛИ ЗАРАЖЕНЫ ПАУКАМИ, НЕСМОТРЯ НА ВСЮ МАГИЮ, ЧТО ЗАЩИЩАЛА ЭТО МЕСТО. 1 ➔: ИССЛЕДУЙТЕ КРУГ САДЫ ТАРНА.



- I. Попасть в паутину. Станьте замедленным.
- II. Найти спрятанное сокровище. Получите 1 ⚔.
- III. Отравить пауков. Уничтожьте 1 паутину.

## СМЕРТОНОСНЫЙ РОЙ

СОБЫТИЕ

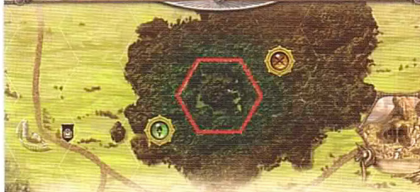
ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ НАСЕКОМЫЕ И АРАХНИДЫ РОЯТСЯ ЖУЖЖАТ ВОКРУГ ВАС РАСПРОСТРАНЯЯ ЯД И ПОГИБЕЛЬ.

ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА И СБРОСИТЬ 1 КАРТУ НАВЫКА. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

↔ ИЛИ ↔

РАСТОПАТЬ РОЙ. ПРОВЕРЬТЕ ⚔ -1 ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

## УДАЧНЫЙ ПОВОРОТ




РАЗБОЙНИКИ ГОТОВЫ ПОМОЧЬ ВАМ В БОРЬБЕ С НАШЕСТВИЕМ ПАУКОВ, ЕСЛИ ВЫ ГОТОВЫ СНАЧАЛА ПОМОЧЬ ИМ.

СЮЖЕТНЫЙ КВЕСТ. ПОМЕСТИТЕ 1 ЖЕТОН ПАУТИНЫ В ПОЛЯНУ ВНЕ ЗАКОНА. КОГДА ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ УНИЧТОЖИТЬ ПАУТИНУ В ПОЛЯНЕ ВНЕ ЗАКОНА, ТАКЖЕ ПРОВЕРЬТЕ ⚔. В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА ПАУТИНА НЕ УНИЧТОЖЕНА И ВЫ ТЕРЯЕТЕ 1 ⚔. В СЛУЧАЕ УСПЕХА СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ВЫ МОЖЕТЕ СБРОСИТЬ ЭТУ КАРТУ В КАЧЕСТВЕ БОЕВОГО ДЕЙСТВИЯ В БОЮ С ПАУКОМ, ЧТОБЫ НАНЕСТИ ЕМУ 3 ➔.


## СПУТАННЫЙ

Вы были пойманы врасплох, когда гигантский паук выстрелил в вас своей отвратительной паутиной, пытаясь отужинать вами.

В порядке очереди каждый герой за стенами города должен проверить  чтобы избежать паутины. В случае провала, разместите 1 жетон паутины в клетке с этим героем. В случае успеха, герой получает 1 трофей на свой выбор.

## РОЙ ПАУКОВ

Стук лап становится громче, когда рой пауков скользит по земле к вам.

В порядке хода каждый герой в диких землях или сражается с роем пауков, или пытается сбежать и выпадает бросок кубика. В случае, если на кубике не выпал результат соответствующий текущей клетке игрока, он получает  4 урона и становится замедленным.

### Дикий Паук.

Герой не может отступить из битвы с этим врагом.

1  Рой:  нанесенные в этом раунде не могут быть заблокированы.

X  Стремительность: Переверните X жетонов врага.

Награда  
Получите 2 трофея


## НАВОДНЕНИЕ

Даже войска и высокие стены крепостей Терринота не могут сдерживать неисчислимые орды арахнидов.

Сюжетный квест. Поместите по 1 жетону паутины в каждую крепость. Герои не могут продавать ценности в крепостях с паутиной. Каждый раз, когда герой уничтожает паутину в крепости, этот герой может бесплатно потренироваться. Стоимость карты навыков, которую герой изучает в этом раунде, уменьшается на 1 трофей.


## ВТОРЖЕНИЕ

Отчеты изобилуют сообщениями об арахнидах, наводнивших улицы и вторгающихся в дома. Они волзут из еды и кроватей и никто из горожан не чувствует себя в безопасности.

Сюжетный квест. Поместите 1 жетон паутины в каждый город. Герои не могут продавать ценности в городах с паутиной. Каждый раз, когда герой уничтожает паутину в городе, он получает 1 .

## БЕЗОТВЕТНЫЕ МОЛИТВЫ

Мистики и проповедники всего Терринота призывают на помощь могучих героев, умоляя спасти их храмы.

Сюжетный квест. Поместите 1 жетон паутины в каждую святыню. Герои не могут продавать ценности в святынях с паутиной. Каждый раз, когда герой уничтожает паутину в святыне, он лечит 2 урона и получает 1  трофей.




## ПОРОЖДЕННЫЕ ПРОКЛЯТЫЕМ

Отвратительных пауков, наводнивших весь Террилот, кажется привлекает темная энергия, изобилующая в проклятых руинах.

Сюжетный квест. Поместите 1 жетон паутины в проклятых руинах. Когда герой уничтожает паутину в проклятых руинах, он должен найти в X колоде или сбросе Ядовитого паука и сразиться с ним. Затем сбросьте эту карту.






## ПЕРЕБОИ В ТОРГОВЛЕ

Вспокрывающая паутина разрушила торговлю на самом важном для купцов Терринота перекрестке.

Сюжетный квест. Поместите 1 жетон паутины на перекресток Зедрика. Каждый раз, когда перемещается жетон времени, положите 1  на эту карту (до максимума 3 ). Когда герой уничтожает паутину на перекрестке Зедрика, он забирает с нее все  и сбрасывает эту карту.




## УПРЕЖДАЮЩИЙ УДАР

Арахниды заразили древнее святилище Крута Охотников и должны быть уничтожены как можно быстрее.

Сюжетный квест. 1 : Проверьте  или . В случае успеха, тяните X карты, пока не найдете паука. Сразитесь с этим пауком. Этот враг получает +2 . В случае победы получите дополнительно 1  трофей и сбросьте эту карту.

## ПОСЛАНИЯ НА ВОДЕ

Пророческие свойства вод Плачущего бассейна сейчас полезны как никогда.

Сюжетный квест. 1 : Проверьте . В случае успеха получите 1  трофей и поместите жетоны паутины из банка в количестве ваших успехов на любые клетку кроме городов. Затем сбросьте эту карту.