

ОХОТА
СОБЫТИЕ

ХОДЯТ СЛУХИ О МОГУЧЕМ ЧУДОВИЩЕ,
ОБИТАЮЩЕМ В ЭТИХ ЗЕМЛЯХ

ТЯНИТЕ КАРТЫ ИЗ БОЕВОЙ КОЛОДЫ
ПОКА НЕ ВЫТЯНЕТЕ ВРАГА.
СРАЗИТЕСЬ С НИМ. ДО КОНЦА БОЯ
ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +3♥. ЗАБЕРИТЕ
ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ В
НЕЗАВИСИМОСТИ ОТ РЕЗУЛЬТАТА БОЯ

— ИЛИ —

ИССЛЕДУЙТЕ, ЧТОБЫ ПОЙМАТЬ
ЗВЕРЯ ЕСЛИ ВЫ ВЫБРОСИТЕ НЕ
МЕНЕЕ 2 РЕЗУЛЬТАТОВ МЕСТНОСТИ,
СОВПАДАЮЩИХ С ВАШЕЙ
КЛЕТКОЙ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК
ТРОФЕЙ. ИНАЧЕ, СБРОСЬТЕ ЭТУ
КАРТУ.

КОЛДУН
ВРАГ



6

Мистик. Гуманоид.
ЭТОТ ВРАГ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ
КАК ♣.

1 ♣ **БАРЬЕР**: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ
★ ЖЕТОНЫ.

2 ♣ **ВЗРЫВ**: НАНЕСИТЕ 3 ♣. ВРАГ
МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1 ★ ЧТОБЫ
ОТМЕНИТЬ ЭТУ СПОСОБНОСТЬ.

Награда
Получи 2 ♣.

КОЛДУН
ВРАГ



6

Мистик. Гуманоид.
ЭТОТ ВРАГ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ
КАК ♣.

1 ♣ **БАРЬЕР**: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ
★ ЖЕТОНЫ.

2 ♣ **ВЗРЫВ**: НАНЕСИТЕ 3 ♣. ВРАГ
МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1 ★ ЧТОБЫ
ОТМЕНИТЬ ЭТУ СПОСОБНОСТЬ.

Награда
Получи 2 ♣.

ЛУННЫЙ КОТ
ВРАГ



6

Мистик. Существо.
ЭТОТ ВРАГ ПОЛУЧАЕТ 2 УРОНА,
ВМЕСТО 1 ЗА КАЖДЫЙ
НЕ ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ ★.

1 ♣ **ЖУТКИЙ**: ВРАГ СБРАСЫВАЕТ
СЛУЧАЙНЫЙ НАВЫК С РУКИ.

2 ♣ **Полная луна**: ПЕРЕБРОСЬТЕ ДО
3 ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ЖЕТОНОВ.

Награда
Получи 2 ♣.

ЛУННЫЙ КОТ
ВРАГ



6

Мистик. Существо.
ЭТОТ ВРАГ ПОЛУЧАЕТ 2 УРОНА,
ВМЕСТО 1 ЗА КАЖДЫЙ
НЕ ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ ★.

1 ♣ **ЖУТКИЙ**: ВРАГ СБРАСЫВАЕТ
СЛУЧАЙНЫЙ НАВЫК С РУКИ.

2 ♣ **Полная луна**: ПЕРЕБРОСЬТЕ ДО
3 ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ЖЕТОНОВ.

Награда
Получи 2 ♣.

ЭТИН
ВРАГ



7

Воин. Великан.
1 ♣ **ДВУХГОЛОВЫЙ**: ПЕРЕБРОСЬТЕ
ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ВАШИХ
ЖЕТОНОВ.

2 ♣ **Бросок**: НАНЕСИТЕ 2 ♣ КОТОРЫЕ
НЕ МОГУТ БЫТЬ ЗАБЛОКИРОВАНЫ И
ЗАВЕРШИТЕ ЭТОТ РАУНД БОЯ

Награда
Получи 3 ♣.

ЭТИН
ВРАГ



7

Воин. Великан.
1 ♣ **ДВУХГОЛОВЫЙ**: ПЕРЕБРОСЬТЕ
ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ВАШИХ
ЖЕТОНОВ.

2 ♣ **Бросок**: НАНЕСИТЕ 2 ♣ КОТОРЫЕ
НЕ МОГУТ БЫТЬ ЗАБЛОКИРОВАНЫ И
ЗАВЕРШИТЕ ЭТОТ РАУНД БОЯ

Награда
Получи 3 ♣.

НАЛЕТ
СОБЫТИЕ

ШУМ КРЫЛЬЕВ, ПРОЗВИТЕЛЬНЫЙ РЕВ
И СТОЛБ ПЛАМЕНИ. ДРАКОН ИСЧЕЗ
ТАК ЖЕ БЫСТРО, КАК ПОЯВИЛСЯ

ПОПРОБУЙТЕ УВЕРНУТЬСЯ ОТ АТАКИ
ДРАКОНА. БРОСЬТЕ 1 КУБИК
ПУТЕШЕСТВИЯ. ЕСЛИ ВЫПАЛ СИМВОЛ
ВАШЕЙ КЛЕТКИ, ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЕ.
ИНАЧЕ, ПОЛУЧИТЕ 5 УРОНА.
СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

— ИЛИ —

ЕСЛИ ВЫ ИМЕЕТЕ КАК МИНИМУМ 2
ЗНАНИЯ, ВОЗЬМИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК
ТРОФЕЙ. ИНАЧЕ, ПРОВЕРЬТЕ ♣
ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ
КАК ТРОФЕЙ.

КОРНИ МИРА
КВЕСТ

ОБЩИРНАЯ СИСТЕМА ПЕЩЕР ТЯНЕТСЯ ПОД
КАМКАМИ МЕННАРЫ. ХОДЯТ СЛУХИ, ЧТО
ДРАКОНЫ УХОДЯТ ТУДА УМИРАТЬ

1 ♣ **ИССЛЕДОВАТЬ КЛЫКИ МЕННАРЫ**



I Поднять осколок
обсидиана. Получите 1 ♣.

II Обнаружить старые кости.
Если вы имеете хотя бы 1 Знание,
получите еще 1 Знание.

III Найти пещеру Чудес.
Получите 1 Знание за каждый
результат Дебри.

ТЕНЕВОЙ КОРОЛЬ

Квест

ХОДЯТ СЛУХИ О МОГУЩЕСТВЕННОМ МАГЕ, ЖИВУЩЕМ ГЛУБОКО В ГОРАХ. ТЕНИ ВЕДУТ СЕБЯ СТРАННО, А ВЕТЕР ШЕПЧЕТ ГОЛОСАМИ МЕРТВЫХ.

ИССЛЕДУЙТЕ ГОРЫ ОТЧАЯНИЯ.



I. ЗОЛОТАЯ ШАХТА. ПОЛУЧИТЕ 1☉.

II. ПРОЙТИ ТАЙНЫМ ПРОХОДОМ. ПЕРЕЙДИТЕ В ЛЮБУЮ СВЯТЫНЮ И ИСПОЛЬЗУЙТЕ 1➡БЕСПЛАТНО.

III. ОБНАРУЖИТЬ ПЕЧАТЬ ВОРАКЕША. ПЕРЕДВИНЬТЕ ДО 3 ЗОМБИ НА 1 КЛЕТКУ. НАНЕСИТЕ 5 УРОНА ГЕРОЯМ В ЭТИХ КЛЕТКАХ.

ШЕПОТ МЕРТВЫХ

Квест

В ТОПЯХ ЧЕРНОГО КРЫЛА НАХОДИТСЯ ГОРОД МЕРТВЫХ, ГОРАЗДО БОЛЕЕ ДРЕВНИЙ ЧЕМ ВОРАКЕШ И ВНЕ ЕГО ВЛАСТИ.

1➡ИССЛЕДОВАТЬ ТОПИ ЧЕРНОКРЫЛА.



I. ВЫ ЧУТЬ НЕ УТОНУЛИ. НЕТ БОНУСА.

II. НАЙТИ АРТЕФАКТ. ПОЛУЧИТЕ 2☉.

III. ПОСЕТИТЬ МЕРТВЫЙ ГОРОД. УБЕЙТЕ 2 ЛЮБЫХ ЗОМБИ И ПОЛУЧИТЕ 1 БОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ ЗА КАЖДОГО УБИТОГО ЗОМБИ.

УГРОЖАЮЩЕЕ ПОСЛАНИЕ

Событие

ВЫ ВИДИТЕ МЕРТВЫХ РАССЕДАННЫХ ЛОШАДЕЙ, ЛЕЖАЩИХ НА ДОРОГЕ ПЕРЕД ВАМИ. ИХ ГЛАЗА И СЕРДЦА ВЫРВАНЫ...

ПРОВЕРЬТЕ Ⓞ ЧТОБЫ ПОСМОТРЕТЬ 2 ВЕРХНИЕ КАРТЫ КОЛОДЫ ИСТОРИИ. ПОЛОЖИТЕ ИХ НА ВЕРХ И/ИЛИ ПОД НИЗ КОЛОДЫ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

↔ ИЛИ ↔

ПРОВЕРЬТЕ Ⓞ ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ ВСТРЕЧИ. ПЕРЕДВИНЬТЕСЬ НА РАССТОЯНИЕ ДО 3 КЛЕТОК И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ЗАБЫТАЯ ИСТОРИЯ

Квест

ТЕЛО ПРИНЦА РОЛАНА ТАК И НЕ БЫЛО НАЙДЕНО ПОСЛЕ ДРАКОНИХ ВОЙН. ГОВОРЯТ, ЧТО ОН БЫЛ ТАЙНО ЗАХОРОНЕН В ЕГО РОДОВОМ ИМЕНИИ.

1➡ИССЛЕДОВАТЬ СКАЙДАУН.



I. ВОССТАНОВИТЬ РАЗБИТУЮ СТАТУЮ. НЕТ БОНУСА.

II. ПОБРОДИТЬ ПО ЗАМКУ. БЕСПЛАТНО ПОТРЕНИРОВАТЬСЯ И ПОЛУЧИТЬ X ТРОФЕЙ.

III. ОБНАРУЖИТЬ ТЕНЬ РОЛАНА. ПОЛУЧИТЬ 1 СПУТНИКА.

СКЕЛЕТЫ

Враг



Воин. Нежить.

ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ -1 К ИНИЦИАТИВЕ.

1 ♣ БЕССМЕРТНЫЙ: ВЫЛЕЧИТЕ 1 УРОН.

X ♣ РАССЕЧЕНИЕ: НАНЕСИТЕ X ☠

Награда
Получи 1☉.

СКЕЛЕТЫ

Враг



Воин. Нежить.

ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ -1 К ИНИЦИАТИВЕ.

1 ♣ БЕССМЕРТНЫЙ: ВЫЛЕЧИТЕ 1 УРОН.

X ♣ РАССЕЧЕНИЕ: НАНЕСИТЕ X ☠

Награда
Получи 1☉.

СЕКРЕТЫ МЕРТВЫХ

Событие

ПРИСЛУЖНИКИ ВОРАКЕША РАСКЛАДЫВАЮТ ТЕЛА, ПОХИЩЕННЫЕ С КЛАДБИЩ, И НАБИВАЮТ ИХ ЧЕРЕПА ТАИНСТВЕННЫМ ПОРОШКОМ, ПОСЛЕ ЧЕГО ТРУПЫ ВОСКРЕСАЮТ.

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1➡В КЛЕТКЕ РЯДОМ С ЗОМБИ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 2 ТРОФЕЯ И СБРОСИТЬ ЭТУ КАРТУ.

↔ ИЛИ ↔

СТАТЬ ЗАМЕДЛЕННЫМ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ПЕРЕЗАХОРОНИТЬ ТЕЛА И ПОЛУЧИТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

НЕКРОМАНТ

Враг



Мистик. гуманоид.

1 ♣ ПОДНЯТЬ МЕРТВЫХ: СЛУЧАЙНО ВЫБЕРИТЕ 1X ВРАГА ИЗ СБРОСА. АКТИВИРУЙТЕ ЕГО ♣ СПОСОБНОСТЬ

1 ♣ БАРЬЕР: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ X ЖЕТОНЫ.

Награда
Убей 1 Зомби.

ТОЛПЫ БЕЖЕНЦЕВ

Квест

ПРИСЛУЖНИКИ ВОРАКЕША ИЗГОНЯЮТ ИЗ РОДНЫХ ЗЕМЕЛЬ НАРОД ЮЖНЫХ РАВНИН. МНОГИЕ БЕГУТ В КРЕПОСТЬ САНДЕРГАРД.

1➡ИССЛЕДОВАТЬ САНДЕРГАРД.



I. ПОМОЧЬ БЕГСТВУ. НЕТ БОНУСА.

II. УСТАНОВИТЬ ПОШЛИНУ. ПОЛУЧИТЕ 1☉. ПОЛУЧИТЕ 1 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ☉ ЗА КАЖДОГО ИЗ ВАШИХ СПУТНИКОВ.

III. ПОСЕТИТЬ КРЕПОСТЬ. ПОЛУЧИТЕ 2 БОНУСНЫХ ТРОФЕЯ.

Узкий Перевал

Квест

Только безумец решится пройти этим узким горным перевалом не имея крыльев.

1 → Исследовать Перевал Безумцев.

I. Выбрать кратчайший путь. Получите 1 ⚔. Потратьте 1 → бесплатно.

II. Следовать за подземной рекой. Вытяните 1 ♣ карту и пройдите до 5 клеток.

III. Найти остатки богатого торговца. Получите 4 ⚔.

Скованный Дух

Квест

Дух посетил вас во сне и попросил освободить его из тюрьмы в ближайшей святыне.

Потратьте 1 → в святыне.

Освободить духа. Получите 1 трофей и сбросьте эту карту.

Алтарь Поллуksа

Событие

Благочестивый путник рассказал вам об алтаре Поллуksа неподалеку. Он рассказал, что Поллуks является богом изобретателей.

Помолитесь богу и проверьте Ⓞ. Обновите 1 камень приключений по вашему выбору за каждый успех и возьмите эту карту как трофей.

ИЛИ

Вера вам не интересна, но путник готов рассказать много других историй. Станьте замедленным, чтобы посмотреть 3 верхние карты из колоды ♠. Выберите 1 и сбросьте остальные. Сбросьте также эту карту.

Набеги Гоблинов

Квест

Гоблины Воющей Долины начали устраивать набеги на окрестные селения.

1 → Исследовать Долину.

I. Разведать племена гоблинов. Получите 1 ⚔.

II. Найти тайный туннель гоблинов. Вытяните 1 ♣ карту.

III. Разграбить лагерь гоблинов. Получите 3 ⚔.

Мастер над Оружием

Квест

Мастер над Оружием ближайшего замка предлагает вам уроки охоты на чудовищ.

Потратьте 1 → в крепости.

Выследить врага: сбрасывайте карты с верха колоды ♣, пока не выйдет карта врага. Сразитесь с этим врагом. Перед началом боя этот враг получает 3 урона. Сбросьте эту карту.

Сокровища Левиракса

Квест

Говорят Драконий Лорд Левиракс грабил города и замки на границах Тангвуд во время Драконьих Войн.

1 → Исследовать Тангвуд.

I. Побродить среди деревьев. Нет бонуса.

II. Посетить рыбацкую деревню. Вытяните 1 ♣ карту.

III. Разграбить логово дракона. Сбрасывайте карты из колоды предметов, пока не вытянете карту по цене от 7 ⚔.

Драконьи Кости

Квест

После того как Теасван был сожжен во время Драконьих Войн, великий герой Сир Родрик Перехитрия и победил дракона.

1 → Исследовать Проклятые Руины.

I. Обобрать руины. Получите 1 ⚔.

II. Найти оборванные свитки. Получите 1 знание.

III. Раскопать кости дракона. Получите 1 знание и вытяните 1 ♣ карту.

Последний Вздох

Квест

Группа выживших объединилась в сердце древнего Зеленолесья чтобы пережить нападение нежити.

1 → Исследовать Зеленолесье.

I. Исследовать область. Нет бонуса.

II. Украсть припасы. Возьмите 1 карту предмета с рынка Ривервотч. Сбросьте эту карту.

Сопrotивление

Квест

Многие жители присоединились к Принцу Вне Закона в попытке изгнать нежить с равнин Теасвана.

1 → Исследовать Поляну Вне Закона.

I. Спасти упавшие деревья. Получите 1 ⚔.

II. Возглавить набег. Убить до 2 зомби в пределах 5 клеток.

III. Завербовать помощь. Бесплатно выучите навык с руки. Сбросьте эту карту.

УЖАСНЫЙ ОГОНЬ


СОБЫТИЕ

Вы обнаружили тайный алтарь, использованный Ужасом. Он окружен кольцом пепла, а сам сожжен.

Проверьте \ominus -1, чтобы выпить силу, оставшуюся после проведения ритуала. Получите 1 трофей за каждый успех и сбросьте эту карту.

ИЛИ

Проверьте \heartsuit чтобы уничтожить алтарь и забрать эту карту как трофей.



ТЕНИ В НОЧИ

СОБЫТИЕ

Кто-то или что-то следит за вашим лагерем ночью.

Сбрасывайте карты из колоды \spadesuit пока не вытяните врага. Проверьте \heartsuit и сразитесь с этим врагом. В случае провала враг имеет +3 \heartsuit , иначе, у него стандартное количество здоровья. Получите эту карту как трофей в независимости от результатов боя.

ИЛИ

Станьте замедленным, чтобы проскочить неожиданных гостей и получите эту карту как трофей.

ПОХОРОНЕННАЯ ИСТОРИЯ

КВЕСТ

Великие Гробницы — это древняя реликвия гномьей архитектуры. Говорят, что несметные сокровища ждут смеельчака, который решится туда войти.

1 \spadesuit Исследовать Долину Душ.



I. Разgrabить Гробницу. Получите 1 \clubsuit за каждый результат холмы (не меньше 0).

II. Осквернить Покои Гарра. Сбрасывайте карты из колоды предметов пока не вытяните предмет стоимостью не менее 5 \clubsuit (возьмите предмет или 5 \clubsuit).

ВОЛШЕБНЫЙ НАРОД

КВЕСТ

Барды поют песни о прекрасных феях, что танцуют среди деревьев в день летнего солнцестояния.

1 \spadesuit Исследовать Сады Тарна.



I. Найти цветок Голубое Милосердие. Вылечите до 5 ран.

II. Повстречать эльфийского дозорного. Если у вас нет \spadesuit трофеев, получите 1 бонусный \spadesuit трофей.

III. Открыть страшную правду. Выучите навык с руки бесплатно.

НАЛЕТ


СОБЫТИЕ

Шум крыльев, пронзительный рев и столб пламени: дракон исчез так же быстро, как появился.

Попробуйте увернуться от атаки дракона. Бросьте 1 кубик Путешествия. Если выпал символ вашей клетки, получите 1 Знание. Иначе, получите 5 урона. Сбросьте эту карту.

ИЛИ

Если вы имеете как минимум 2 Знания, возьмите эту карту как трофей. Иначе, проверьте \heartsuit чтобы забрать эту карту как трофей.



ОТЧАЯВШИЙСЯ ТОРГОВЕЦ

КВЕСТ

Торговец просит вас доставить товар. Он выглядит испуганным, как будто кто-то преследует его. Но все же деньги это деньги.

Потратьте 1 \spadesuit в городе.



Осуществить доставку. Получите 3 \clubsuit и бросьте кубик Путешествия. Если вы выберете Деври, станьте замедленным и потеряете 1 \clubsuit , так как вас задержали стражники. Сбросьте эту карту.

БОЛОТНЫЕ СКАЗКИ

КВЕСТ

Когда встает красная луна, таинственные огоньки сверкают над болотом.

1 \spadesuit Исследовать Топи Чернокрыла.



I. Порвать любимые сапоги. Нет бонуса.

II. Найти древний сундук. Получите 3 \clubsuit .

III. Посетить подземный город. Станьте замедленным чтобы выучить навык с руки бесплатно. Сбросьте эту карту.

ИЗВИЛИСТАЯ ТРОПА

КВЕСТ

Зеленолесье — это зеленоющий древний лес, старейший в Терриноте. Он дремлет, но его корни возможно растянулись гораздо дальше, чем это можно вообразить.

1 \spadesuit Исследовать Зеленолесье.



I. Беспечно блуждать. Вытяните 1 \clubsuit карту.

II. Заглянуть в бассейн Аравара. Немедленно выполните любой результат исследования с другой вашей карты квеста и заберите ее как трофей (если возможно).

III. Обнаружить захороненный артефакт. Получите 3 \clubsuit .

КРОВАВЫЙ КАМЕНЬ

КВЕСТ

Небольшая община монахов живет неподалеку от Обители Суvara. Говорят, они хранят осколок руны, окрашенный лоя кровью Царя Драконов Цлаарина.

1 \spadesuit Проверьте \heartsuit в Обители Суvara.



0 успехов | 1-2 успеха | 3+ успехов

I. Быть обвиненным в ереси. Станьте замедленным.

II. Услышать историю Цлаарина. Получите 1 бонусный трофей.

III. Заполучить камень. Получите 2 Знания.



ДОБЛЕСТЬ ГНОМОВ

КВЕСТ

МНОГО ГНОМОВ ПОГИБЛО В ДРАКОНИХ ВОЙНАХ ПРИ ЗАЩИТЕ СВОИХ ЦИТАДЕЛЕЙ ОТ ДРАКОНА АВОКСА УЖАСНОГО. ХРОД БЫЛ ВЕЛИЧАЙШИМ ГЕРОЕМ ГОРНА.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ ДОЛИНУ ДУШ.



I. ВЫРАЗИТЬ УВАЖЕНИЕ ХРОДУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ТРОФЕЙ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

II. НАЙТИ ДРЕВНИЙ АМУЛЕТ. ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

III. НАЙТИ ДРЕВНИЮ РУНУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЕ.

ПРИНЦ ВОРОВ

КВЕСТ

ХОДЯТ СЛУХИ О НОВОЗВАННОМ ПРИНЦЕ ВНЕ ЗАКОНА, КОТОРЫЙ СКРЫВАЕТСЯ ГЛУБОКО В ЛЕСАХ ВИСЕЛЬНИКОВ. ОН ПОМОГАЕТ БЕДНЫМ, НО БЕСПОЩАДЕН К БОГАТЫМ.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ ПОЛЯНУ ВНЕ ЗАКОНА.



I. СОБРАТЬ ГРИБОВ. СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ♣.

II. ОБНАРУЖИТЬ УБЕЖИЩЕ БАНДЫ. ВЫТЯНИТЕ 1 ♣ КАРТУ.

III. ДОБИТЬСЯ АУДИЕНЦИИ ПРИНЦА. ПОЛУЧИТЕ 3 ♣, ЕСЛИ У ВАС МЕНЕЕ 5 ♣.

ПРАЗДНИК ВЕСНЫ

КВЕСТ

БРАЙТВЭЙЛ ЛЕЖИТ К СЕВЕРУ ОТ ЭЙМЖЕЛЕН. ДОМА ДАТАРИ.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ БРАЙТВЭЙЛ.



I. ПИТЬ ЭЛЬ ДО ПОЛУНОЧИ. НЕТ БОНУСА.

II. ЗАВЕСТИ НОВЫХ ДРУЗЕЙ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣ БОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ.

III. ВЫИГРАТЬ В АЗАРТНОЙ ИГРЕ. ПОЛУЧИТЕ 2 ♣. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 2 ♣, ЧТОБЫ ПОВТОРНО ИССЛЕДОВАТЬ, ЕСЛИ ВЫПАДУТ ДЕБРИ, ПОЛУЧИТЕ 4 ♣.

ТИХОЕ ОЗЕРО

КВЕСТ

ОЗЕРО ЭХА БОЛЕЕ ГОЛУБОЕ ЧЕМ САМО НЕБО. ГОВОРЯТ, НА БЕРЕГУ ОЗЕРА МОЖНО РАССЛЫШАТЬ ШЕПОТ, ПРОИЗНЕСЕННЫЙ С ДРУГОГО БЕРЕГА.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ ОЗЕРО ЭХА.



I. ПРОЧЕСТЬ ЗНАКИ СЛЕДОПЫТОВ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣ КАРТУ.

II. ВСТРЕТИТЬ СТАРОГО РЫБОТОРГОВЦА. ПОСМОТРИТЕ ВЕРХНИЮ КАРТУ ЛЮБОЙ КОЛОДЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ. ВЫ МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ ЭТУ КАРТУ.

III. НЫРНУТЬ ЗА ЖЕМЧУЖИНАМИ. ПОЛУЧИТЕ 3 ♣.

ОРКИ НАЛЕТЧИКИ

КВЕСТ

ВТОРЖЕНИЯ ОРКОВ НА ВОСТОЧНЫХ ГРАНИЦАХ ТЕРРИНОТА СТАНОВЯТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ ДЕРЗКИМИ. КАПИТАН ФОРТА РОДРИК ИЩЕТ НОВЫХ РЕКРУТОВ.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ ФОРТ РОДРИК.



I. ЗАВЕРБОВАТЬ ВАШЕГО ДРУГА. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣.

II. РАЗВЕДАТЬ МЕСТНОСТЬ. ВЫТЯНИТЕ 1 ♣ КАРТУ.

III. ОБУЧИТЬ ГАРНИЗОН. ПОЛУЧИТЕ 2 БОНУСНЫХ ♣ ТРОФЕЯ.

ЛУННЫЙ СВЕТ

КВЕСТ

ГОВОРЯТ, ЧТО СВЕЛЯЧКИ ТОПЕЙ ЛУННОГО СВЕТА ИСПУСКАЮТ СИЯНИЕ, КОТОРОЕ РАЗВЕИВАЕТ ИЛЛЮЗИИ.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ ТОПИ.



I. ОТКОПАТЬ СИМПАТИЧНУЮ БЕЗДЕЛУШКУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣.

II. ПОЙМАТЬ СВЕЛЯЩИХСЯ ЖУКОВ В БУТЫЛКУ. ВЫТЯНИТЕ 1 ♣ КАРТУ.

III. НАЙТИ ЗАТОПЛЕННУЮ БАРЖУ. ПОЛУЧИТЕ КОЛИЧЕСТВО ♣ РАВНОЕ ВАШЕЙ ♣.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ КАРНОСА

КВЕСТ

МОГУЩЕСТВЕННЫЙ БОГ ОХОТЫ ДАРУЕТ МУДРОСТЬ И СМЕЛОСТЬ ТЕМ, ЧЬИ НАМЕРЕНИЯ ЧИСТЫ.

1 ♣ ИССЛЕДОВАТЬ КРУГ ОХОТНИКОВ.



I. ПОМЕДИТИРОВАТЬ. НЕТ БОНУСА.

II. СЛЕДОВАТЬ СВОИМ ИНСТИНКТАМ. ВЫТЯНИТЕ 1 ♣ КАРТУ.

III. ПРИНЕСТИ ЖЕРТВ КАРНОСУ. ЗАМЕНИТЕ 1 ИЗ ВЫУЧЕННЫХ НАВЫКОВ НА ДРУГОЙ НАВЫК С ВАШЕЙ РУКИ.

БУРЯ МАГИИ

КВЕСТ

ДИКАЯ МАГИЯ ПРОСАЧИВАЕТСЯ С КЛЫКОВ МЕННАРА, СОЗДАВАЯ ПРИЧУДАЛЫЕ БУРИ, ГУЛЯЮЩИЕ ПО РЕЧНЫМ ЗЕМЛЯМ. ДОЛЖНО БЫТЬ ОНИ ПОЛНЫ СИЛЫ.

1 ♣ ПРОВЕРЬ О В КЛЫКАХ МЕННАРА.



0-1 УСПЕХ 2 УСПЕХА 3+ УСПЕХОВ

I. БЫТЬ УДАРЕННЫМ МОЛНИЕЙ. ПОЛУЧИТЕ 2 УРОНА.

II. УСТАНОВИТЬ КАНАЛ С БУРЕЙ. ПОЛУЧИТЕ 1 БОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ.

III. ПООБЩАТЬСЯ С ДУХАМИ БУРИ. ВЫУЧИТЕ 1 ♣ КАРТУ С РУКИ БЕСПЛАТНО.

ПРИНОСЯЩИЙ УЖАС

ВРАГ

7



ДИКИЙ ДРАКОН.

1 ♣ КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ ♣ ЖЕТОНЫ.

2 ♣ РЕГЕНЕРАЦИЯ: ВЫЛЕЧИТЕ 2 УРОНА.

3 ♣ ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ: НАНЕСИТЕ 5 ♣.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 3 ♣ ИЛИ 1 ЗНАНИЯ

СКЕЛЕТЫ

ВРАГ



5

Воин. Нежить.
 ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ -1 К ИНИЦИАТИВЕ.
 1 **БЕССМЕРТНЫЙ:** ВЫЛЕЧИТЕ 1 УРОН.
 X **РАССЕЧЕНИЕ:** НАНЕСИТЕ X ☠.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 1 ☠.

СКЕЛЕТЫ

ВРАГ



5

Воин. Нежить.
 ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ -1 К ИНИЦИАТИВЕ.
 1 **БЕССМЕРТНЫЙ:** ВЫЛЕЧИТЕ 1 УРОН.
 X **РАССЕЧЕНИЕ:** НАНЕСИТЕ X ☠.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 1 ☠.

ОРДА МЕРТВЫХ

ВРАГ



3

Дикий. Нежить.
 ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +1 ♥ ЗА КАЖДОГО ЗОМБИ (МАХ +5) И ВСЕГДА ПРОИГРЫВАЕТ ИНИЦИАТИВУ.
 1 **НЕУСТАННЫЙ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ЛЮБОЙ ИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ЖЕТОН.
 2 **РОЙ:** ВАШИ ВРАГИ НЕ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Н** СПОСОБНОСТИ ДО КОНЦА БОЯ.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 2 ☠.

ОРДА МЕРТВЫХ

ВРАГ



3

Дикий. Нежить.
 ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +1 ♥ ЗА КАЖДОГО ЗОМБИ (МАХ +5) И ВСЕГДА ПРОИГРЫВАЕТ ИНИЦИАТИВУ.
 1 **НЕУСТАННЫЙ:** ПЕРЕБРОСЬТЕ ЛЮБОЙ ИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ЖЕТОН.
 2 **РОЙ:** ВАШИ ВРАГИ НЕ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Н** СПОСОБНОСТИ ДО КОНЦА БОЯ.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 2 ☠.

ФЕЯ ВОЛШЕБНИЦА

ВРАГ



4

Мистик. гуманоид.
 ГЕРОЙ НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Н** СПОСОБНОСТИ.
 1 **ИЛЛЮЗИЯ:** ПЕРЕВЕРНИТЕ ЛЮБОЙ ЖЕТОН.
 2 **ОЧАРОВАНИЕ:** УБЕРИТЕ ВСЕ **Н** ЖЕТОНЫ ВРАГА.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 2 ☠ ИЛИ 1 БОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ.

ФЕЯ ВОЛШЕБНИЦА

ВРАГ



4

Мистик. гуманоид.
 ГЕРОЙ НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Н** СПОСОБНОСТИ.
 1 **ИЛЛЮЗИЯ:** ПЕРЕВЕРНИТЕ ЛЮБОЙ ЖЕТОН.
 2 **ОЧАРОВАНИЕ:** УБЕРИТЕ ВСЕ **Н** ЖЕТОНЫ ВРАГА.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 2 ☠ ИЛИ 1 БОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ.

ОХОТНИКИ С ХОЛМОВ

КВЕСТ

СЕМЬЯ РЕДБЕРД УЖЕ МНОГИЕ ПОКОЛЕНИЯ ОХОТИТСЯ В ГОРЬКИХ ХОЛМАХ. ВОЗМОЖНО ОНИ СМОГУТ ПОМОЧЬ ВАМ ОДОЛЕТЬ МАРГАТА.

1 ➔ ИССЛЕДОВАТЬ ГОРЬКИЕ ХОЛМЫ



I. НАЙТИ РЕДКИЕ ГРИБЫ. ПОЛУЧИТЕ 1 ☠.
 II. ИСКАТЬ ПАПАШУ РЕДБЕРДА. ВЫТЯНИТЕ 1 ♣ КАРТУ.
 III. ЗАПОЛУЧИТЬ КРАСНУЮ СТРЕЛУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЯ ИЛИ 3 ☠.

ПЛАЧУЩИЙ БАССЕЙН

КВЕСТ

ЛЕГЕНДЫ ГОВОРЯТ, ЧТО ЦАРЬ ДРАКОНОВ ЦААРИНА ОТДЫХАЛ НА СКАЛОНЕ У ОЗЕРА И ОПЛАКИВАЛ ВСЕ СТРАДАНИЯ, ЧТО ДРАКОНЫ ПРИНЕСЛИ МИРУ. ЕГО СЛЕЗЫ ОБЛАДАЮТ ЦЕЛИТЕЛЬНОЙ СИЛОЙ.

1 ➔ ИССЛЕДОВАТЬ ПЛАЧУЩИЙ БАССЕЙН



I. ПОПЛАВАТЬ В ОЗЕРЕ. ВЫЛЕЧИТЕ ВЕСЬ УРОН.
 II. ВЫЛОВИТЬ РЫБУ-ШАР. ПОЛУЧИТЕ 2 ☠ ЗА КАЖДЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ВОДА (НЕ МЕНЕЕ 0).
 III. НАЙТИ ПОДВОДНУЮ ПЕЩЕРУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЯ И 1 ♣ КАРТУ.

Заносчивый паренек

СОБЫТИЕ

ЮНЬИ ПРОНЬРА ГАУМИТСЯ НАД ВАМИ И ВАШЕЙ МИССИЕЙ. « МАРГАТ УЖЕ ВЕКА КАК МЕРТЬ-СМЕЕТСЯ ОН. НАДО БЫТЬ ОЧЕНЬ ОТВАЖНЫМ ГЕРОЕМ, ЧТОБЫ БРОСИТЬ ЕМУ ВЫЗОВ».

ВЫТЯНИТЕ 1 **Ж** КАРТУ. ЕСЛИ ЭТО ВРАГ, ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЕ, ЕСЛИ ПОБЕДИТЕ ЕГО. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ **♥** ИЛИ **♣** ЧТОБЫ ОСАДИТЬ ЮНЦА И ВЫСМЕЯТЬ ЕГО ПЕРЕД ДРУЗЬЯМИ. ПОЛУЧИТЕ 1 ТРОФЕЙ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

БРИТВОКРЫЛ

ВРАГ



5

Дикий. Существо.

1 **Удар.** Нанесите 1 **☠**.

1 **Полет.** Отмените следующую атаку против вас в этом раунде боя.

Награда
Получите 2 **☠**.

БРИТВОКРЫЛ

ВРАГ



5

Дикий. Существо.

1 **Удар.** Нанесите 1 **☠**.

1 **Полет.** Отмените следующую атаку против вас в этом раунде боя.

Награда
Получите 2 **☠**.

ДЫМ ВДАЛИ

СОБЫТИЕ

Густой черный дым поднимается к небу. Возможно вам стоит выяснить что к чему.

Вы обнаружили городок, атакованный разбойниками. Проверьте **☉** чтобы организовать засаду и прогнать бандитов.

— **ИЛИ** —

Вы можете стать замедленным, чтобы заняться мародерством, после того как атака закончится. Получите 2 **☠** или Ценность с любого рынка в этом случае. Сбросьте эту карту.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ СУЩЕСТВА

КВЕСТ

Кажется животные Тангавуда имеют особую ненависть к нежити. Возможно там можно найти союзников.

1 **Исследовать Тангавуд.**



I. Попасть в капкан. Станьте замедленным.

II. Подарок из леса. Получите 1 трофей и сбросьте эту карту.

III. Приручить Древнего Медведя. Получите 1 спутника.

ДОЛГ КРОВИ

СОБЫТИЕ

Мы не можем просто прятаться в тени и надеяться что это зло обойдет нас стороной. Мы обязаны встать на защиту нашей земли, не смотря на опасность...

Вы можете потратить 1 спутника чтобы убить 3 любых зомби. В этом случае получите эту карту как трофей.

— **ИЛИ** —

Проверьте **☉** чтобы убедить ваших спутников довериться вашему плану. Получите эту карту как трофей.

ПАДШИЙ ГЕРОЙ

СОБЫТИЕ

Черная магия Воракеша может пленить даже самых стойких. Те кто поддались порче некроманта, уже не могут быть спасены.

Вытяните случайного героя, который не участвует в игре и сразитесь с ним. Этот герой использует только 3 начальных жетона боя. Если вы победите его, можете или забрать эту карту как трофей, или выполнить способность расстановки побежденного героя.

— **ИЛИ** —

Поместите 1 зомби в вашей клетке и получите 2 урона чтобы избежать столкновения. Возьмите эту карту как трофей.

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

ВРАГ



6

Воин. Нежить.

1 **Натиск.** Уберите 1 свой и 1 вражеский жетон.

2 **Атака Тьмы:** Нанесите χ **☠**. χ равен количеству зомби (макс 4).

Награда
Получите 3 **☠**.

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

ВРАГ



6

Воин. Нежить.

1 **Натиск.** Уберите 1 свой и 1 вражеский жетон.

2 **Атака Тьмы:** Нанесите χ **☠**. χ равен количеству зомби (макс 4).

Награда
Получите 3 **☠**.

МОГИЛЬНЫЙ ЗМЕЙ

ВРАГ



8

Дикий. Дракон. Нежить.

1 **Костяная броня:** Уберите 1 из **☠** жетонов врага.

2 **Безжалостный удар:** Нанесите 2 **☠**.

3 **Бессмертный:** Вылечите 4 урона.

Награда
Получите 3 **☠**.

ДРАКОН ПОЛУКРОВКА

ВРАГ



6

Воин. Гуманоид. ДРАКОН.
ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +1 ♥ ЗА КАЖДОЕ ЗНАНИЕ У ЕГО СОПЕРНИКА.

1 ♣ РАССЕЧЕНИЕ: НАНЕСИТЕ 2 ♣.

2 ♣ БАРЬЕР: УБЕРИТЕ ВСЕ ♣ ЖЕТОНЫ ВРАГА.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣ ИЛИ 1 ЗНАНИЕ

ДРАКОН ПОЛУКРОВКА

ВРАГ



6

Воин. Гуманоид. ДРАКОН.
ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +1 ♥ ЗА КАЖДОЕ ЗНАНИЕ У ЕГО СОПЕРНИКА.

1 ♣ РАССЕЧЕНИЕ: НАНЕСИТЕ 2 ♣.

2 ♣ БАРЬЕР: УБЕРИТЕ ВСЕ ♣ ЖЕТОНЫ ВРАГА.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣ ИЛИ 1 ЗНАНИЕ

ОРК РАЗБОЙНИК

ВРАГ



6

Воин. Гуманоид.
ЭТОТ ВРАГ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ♣ ЧТОБЫ ОТМЕНИТЬ ПЕРЕВОРОТ ЖЕТОНА СОПЕРНИКОМ.

2 ♣ ГРОМИТЬ: НАНЕСИТЕ 3 ♣.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

ОРК РАЗБОЙНИК

ВРАГ



6

Воин. Гуманоид.
ЭТОТ ВРАГ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ♣ ЧТОБЫ ОТМЕНИТЬ ПЕРЕВОРОТ ЖЕТОНА СОПЕРНИКОМ.

2 ♣ ГРОМИТЬ: НАНЕСИТЕ 3 ♣.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

ГЛУБИННЫЙ ЭЛЬФ

ВРАГ



5

Ловкач. Гуманоид.
ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +1 ИНИЦИАТИВЫ.

1 ♣ УВОРОТ: ПЕРЕБРОСЬТЕ ЛЮБОЕ ЧИСЛО ЖЕТОНОВ ВРАГА.

2 ♣ УБИТЬ: НАНЕСИТЕ 3 ♣ КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ БЫТЬ ЗАБЛОКИРОВАНЫ.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

ГЛУБИННЫЙ ЭЛЬФ

ВРАГ



5

Ловкач. Гуманоид.
ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ +1 ИНИЦИАТИВЫ.

1 ♣ УВОРОТ: ПЕРЕБРОСЬТЕ ЛЮБОЕ ЧИСЛО ЖЕТОНОВ ВРАГА.

2 ♣ УБИТЬ: НАНЕСИТЕ 3 ♣ КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ БЫТЬ ЗАБЛОКИРОВАНЫ.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

ЛАГЕРЬ БЕЖЕНЦЕВ

СОБЫТИЕ

КАК И ВО ВРЕМЯ ДРАКОНЫХ ВОЙН, ТЫСЯЧИ БЫЛИ ВЫНУЖДЕНЫ ПОКИНУТЬ СВОИ ДОМА. ВРЕМЕННЫЕ ЛАГЕРЯ ВОЗНИКАЮТ ПО ВСЕЙ ОКРУЖЕ.

ПРОВЕРЬТЕ ♣ ЧТОБЫ ОГРАБИТЬ БЕЖЕНЦЕВ. ВОЗЬМИТЕ ЦЕННОСТЬ С ЛЮБОГО РЫНКА И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ


СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ БЕЖЕНЦАМ И ВОЗЬМИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

НАСЛЕДИЕ КОРОЛЯ

КВЕСТ

ГОВОРЯТ, ЧТО В РУИНАХ ОБИТАЕТ ПРИЗРАК ДРЕВНЕГО КОРОЛЯ. ТОЛЬКО ВЕЛИЧАЙШИЕ ВОИНЫ МОГУТ ПООБЩАТЬСЯ С НИМ И УЗНАТЬ ЕГО СЕКРЕТЫ.

1 ♣ ПРОВЕРЬ ♣ В ПРОКЛЯТЫХ РУИНАХ



0-1 успех 2 успеха 3+ успехов

I. ТО, ЧТО НАС НЕ УБИВАЕТ...
II. ВЫЗВАТЬ ДУХА НА ПОЕДИНОК. ПОЛУЧИТЕ 1 ЖЕБОНУСНЫЙ ТРОФЕЙ.
III. НАЙТИ ДРЕВНИЙ АРТЕФАКТ. СБРАСЫВАЙТЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ ПОКА НЕ НАЙДЕТЕ КАРТУ ЦЕНОЙ БОЛЕЕ 4 ♣.

КРОВЬ СИЛЬНЫХ

СОБЫТИЕ

ОРК СТРАННИК ВЕСЬ ПОКРЫТЫЙ ЯЗЫКАМИ ТАТУИРОВКАМИ, ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ ПОБОРОТЬСЯ.

БОРЬТЕСЯ С ОРКОМ. ПРОВЕРЬТЕ ♣ ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ЕСЛИ У ВАС ВЫПАДЕТ КАК МИНИМУМ 2 УСПЕХА, ПОЛУЧИТЕ ТАКЖЕ 1 ♣.

ИЛИ

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ПОЕДИНКА. ПЕРЕДВИНЬТЕСЬ НА КОЛИЧЕСТВО КЛЕТОК РАВНОЕ УДВОЕННОМУ ПОКАЗАТЕЛЮ ВАШЕЙ СКОРОСТИ, ТАК КАК ОРК ПРЕСЛЕДУЕТ ВАС ИЗ-ЗА ВАШЕЙ ТРУСОСТИ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ЗВЕРОЛЮД

ВРАГ



6

Дикий. Гуманоид.

1 **М** КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ.

2 **М** ЯРОСТЬ: УДВАИВАЙТЕ ВСЕ ВАШИ \heartsuit ДО КОНЦА ЭТОГО РАУНДА БОЯ.

Награда
Получите 2 \heartsuit .

ЗВЕРОЛЮД

ВРАГ



6

Дикий. Гуманоид.

1 **М** КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ.

2 **М** ЯРОСТЬ: УДВАИВАЙТЕ ВСЕ ВАШИ \heartsuit ДО КОНЦА ЭТОГО РАУНДА БОЯ.

Награда
Получите 2 \heartsuit .

ПРИНОСЯЩИЙ УЖАС

ВРАГ



7

Дикий. ДРАКОН.

1 **М** КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ.

2 **М** РЕГЕНЕРАЦИЯ: ВЫЛЕЧИТЕ 2 УРОНА.

3 **М** ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ: НАНЕСИТЕ 5 \heartsuit .

Награда
Получите 3 \heartsuit или 1 ЗНАНИЯ

ПРИНОСЯЩИЙ УЖАС

ВРАГ



7

Дикий. ДРАКОН.

1 **М** КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ.

2 **М** РЕГЕНЕРАЦИЯ: ВЫЛЕЧИТЕ 2 УРОНА.

3 **М** ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ: НАНЕСИТЕ 5 \heartsuit .

Награда
Получите 3 \heartsuit или 1 ЗНАНИЯ

ОГР

ВРАГ



8

Воин. Великан.

ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ -1 К ИНИЦИАТИВЕ.

2 **М** БЕЗЖАЛОСТНЫЙ УДАР: НАНЕСИТЕ 2 \heartsuit .

Награда
Получите 3 \heartsuit .

ОГР

ВРАГ



8

Воин. Великан.

ЭТОТ ВРАГ ИМЕЕТ -1 К ИНИЦИАТИВЕ.

2 **М** БЕЗЖАЛОСТНЫЙ УДАР: НАНЕСИТЕ 2 \heartsuit .

Награда
Получите 3 \heartsuit .

КЛИНОК ЛОРИКА

КВЕСТ

После поражения Маргата, Лорик Гора отправился по следам древнего дракона Бараксиса в Синедымные холмы. Больше Лорика никто не видел.

1 \heartsuit ИССЛЕДОВАТЬ ХОЛМЫ.



I. Потеряться в тумане. Нет бонуса.

II. Провести ночь в компании старого отшельника. Возьмите 1 \heartsuit карту.

III. Обнаружить разбитый артефакт. Получите 1 \heartsuit и 1 ЗНАНИЕ.

ДРЕВНИЙ ДРАКОН

ВРАГ



5

Дикий. ДРАКОН.

1 **М** КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ ВАШЕГО ВРАГА

2 **М** ПЛАМЯ: НАНЕСИТЕ 1 \heartsuit . ЕСЛИ ЭТОТ УРОН НЕ ЗАБЛОКИРОВАН, ДО КОНЦА ЭТОГО БОЕВОГО РАУНДА ВАШ ВРАГ ПОЛУЧАЕТ 1 УРОН КАЖДЫЙ РАЗ ПОСЛЕ СОВЕРШЕНИЯ ИМ БОЕВОГО ДЕЙСТВИЯ

Награда
Получите 2 \heartsuit или 1 ЗНАНИЕ

ДРЕВНИЙ ДРАКОН

ВРАГ



5

Дикий. ДРАКОН.

1 **М** КОГТИ: УБЕРИТЕ ВСЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ ВАШЕГО ВРАГА

2 **М** ПЛАМЯ: НАНЕСИТЕ 1 \heartsuit . ЕСЛИ ЭТОТ УРОН НЕ ЗАБЛОКИРОВАН, ДО КОНЦА ЭТОГО БОЕВОГО РАУНДА ВАШ ВРАГ ПОЛУЧАЕТ 1 УРОН КАЖДЫЙ РАЗ ПОСЛЕ СОВЕРШЕНИЯ ИМ БОЕВОГО ДЕЙСТВИЯ

Награда
Получите 2 \heartsuit или 1 ЗНАНИЕ

Временный дом

Квест

Беженцы стекаются к Диким Изгнанников. Его крутые склоны помогают замедлить мертвецы. Кроме того, безопасней действовать сообща.

Потратьте 1-3 в Пике Изгнанников.



1 → 2 → 3 →

I. Укрепить оборону.
Потренируйтесь бесплатно.

II. Собрать пожертвования для военных нужд. Получите 2.

III. Найти родственника. Получите 1 спутника.

Одинокий герой

Событие

Крохотная деревушка, гораздо меньше фермерской общины, находится под угрозой сил Воракеция. Только ты можешь спасти их.

Сбросьте верхнюю карту из колоды Ж. Если это Нежить - сразись с этим врагом. Нанесите 3 урона врагу перед началом боя. Вы не можете отступить из боя. Если сброшенная карта не Нежить, возьмите эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте чтобы провести жителей в безопасное место и возьмите эту карту как трофей.

Орда мертвых

Враг



3

Дикий. Нежить.

Этот враг имеет +1 за каждого зомби (маж +5) и всегда проигрывает инициативу.

1 Неустанный: перебросьте любой использованный жетон.

2 Рой: ваши враги не могут использовать способности до конца боя.

Награда
Получите 2.

Ячейки некромантов

Событие

Не все приспешники Воракеция мертвые солдаты, некоторые из них простые фанатики, которые прячут свои ячейки у всех на виду. Они поклоняются Смерти и совершают человеческие жертвоприношения во славу своего господина.

Проверьте -2 чтобы спасти пленников культа. Получите 1 спутника и заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

Присоединитесь к культу и пройдите обряд посвящения. Поместите 1 зомби в вашу клетку, чтобы получить эту карту как трофей.

Воля господина

Событие

Вас посетила темная фигура. Если вы не выполните его задание, он причинит вред кому-то из ваших близких...

Слух. Сохраните эту карту. Вы можете потратить 1 в клетке с другим героем, чтобы заставить его сбросить 1 спутника. Если вы сделаете это, можете забрать эту карту как трофей (даже если у героя не было спутников).

ИЛИ

Проверьте чтобы воспротивиться воле темной фигуры и забрать эту карту как трофей. Если вы провалите проверку, сбросьте 1 спутника.

Святая реликвия

Событие

Торговец предлагаем вам посмотреть его выбор святых реликвий: «Полная гарантия защиты от нежити!» (Никаких возвратов).

Заплатите 1 чтобы купить реликвию. Бросьте 3 кубика путешествия. Если выпадут Деври, возьмите любой предмет стоимостью 4 или меньше с любого рынка и сбросьте эту карту. Иначе заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте чтобы убедить торговца выкупить ваше старое огниво как амулет приносящий удачу (никаких возвратов).
Получите 1 и возьмите эту карту как трофей.

Игра теней

Событие

Вы встретили труппу актеров, чуть более живых, чем ходячие тени, судя по их изможденным лицам и болезненной игре. Не слишком ли реалистична их игра?

Посетить постановку. Поместите 1 зомби в любой город, святиню или крепость, где еще нет зомби и возьмите эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте чтобы разоблачить Шарлатанов как живых мертвецов. Убейте 1 зомби в пределах 3 клеток от вас и возьмите эту карту как трофей.

Созданы друг для друга

Событие

Вы встретили кое-кого и тут же почувствовали влечение друг к другу. Такое ощущение, что этому суждено было случиться.

Проверьте -2 чтобы создать отношения на всю жизнь. Получите 1 спутника и заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте или чтобы провести ночь, которую вы никогда не забудете. Заберите эту карту как трофей.

Рунная магия

Событие

Знакомый гном делится знаниями о тайной рунной магии, которая поддерживает огонь в сердце кузницы Ирсрайта.

Проверьте -1 чтобы поддержать разговор и похвалить работу гномов. Получите предмет стоимостью 4 или меньше с любого рынка и заберите эту карту как трофей.

ИЛИ

Проверьте чтобы убедить гнома поделиться большей информацией, чем просто бесполезные слухи. Получите Ценность с любого рынка и сбросьте эту карту.

ПОЛЕЗНЫЙ СОЮЗНИК

СОБЫТИЕ

ВЫ УСЛЫШАЛИ О МОГУЧЕМ ГЕРОЕ, КОТОРЫЙ БРОДИТ ПО ЗЕМЛЕ И МОЖЕТ ПОМОЧЬ ВАМ В ВАШЕМ ДЕЛЕ.

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ У СЕБЯ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 \blacklozenge В ОДНОЙ КЛЕТКЕ С ДРУГИМ ГЕРОЕМ, ЧТОБЫ БЕСПЛАТНО ВЫУЧИТЬ НАВЫК С ЕГО РУКИ НА ВАШ ВЫБОР. ЭТОТ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ \odot ИЛИ \ominus ЧТОБЫ ВДОХНОВИТЬСЯ ВЕЛИКИМИ ДЕЯНИЯМИ ГЕРОЯ. ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИГРЫ РАЗУМА

СОБЫТИЕ

ВЫ УСЛЫШАЛИ, ЧТО ДРУГОЙ ГЕРОЙ ХВАЛИТСЯ, ЧТО ЕГО НИКОТО НЕ МОЖЕТ СРАВНИТЬСЯ С НИМ В ОСТРОТЕ УМА. ВОЗМОЖНО КОМУ-ТО СТОИТ ЭТО ПРОВЕРИТЬ?

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ У СЕБЯ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 \blacklozenge В ОДНОЙ КЛЕТКЕ С ДРУГИМ ГЕРОЕМ, ЧТОБЫ БРОСИТЬ ЕМУ ВЫЗОВ В ИГРЕ В ЗАГАДКИ. НАЧИНАЯ С ВАШЕГО ГЕРОЯ, ПРОВЕРЬТЕ \odot КАЖДЫЙ. ПОЛУЧИТЕ 1 \blacklozenge ЗА КАЖДЫЙ СВОЙ УСПЕХ. ГЕРОЙ С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ УСПЕХОВ ЗАБИРАЕТ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. В СЛУЧАЕ НИЧЬИ СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ \ominus ЧТОБЫ БЕСПЛАТНО ПОТРЕНИРОВАТЬСЯ И ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ТАЙНАЯ КАРТА

СОБЫТИЕ

КОРОБЕЙНИК ПРЕДЛАГАЕТ В КУПИТЬ КАРТУ К СОКРОВИЩАМ ЗАРЫТЫМ В ПЕРЕВАЛЕ БЕЗУМЦЕВ.

СЛУХ. ЗАПЛАТИТЕ 1 \blacklozenge ЗА ЭТУ КАРТУ И СОХРАНИТЕ ЕЕ У СЕБЯ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 \blacklozenge В ПЕРЕВАЛЕ БЕЗУМЦЕВ, ЧТОБЫ ИССЛЕДОВАТЬ ЕГО. ЕСЛИ ВЫ ВЫБРОСИТЕ ДЕБРИ, ПОЛУЧИТЕ 4 \blacklozenge И ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ИНАЧЕ, СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ \odot -1, ЧТОБЫ ШАНТАЖИРОВАТЬ ТОРГОВЦА ПРОДАЖЕЙ ПОДДЕЛЬНЫХ ТОВАРОВ. ПОЛУЧИТЕ 3 \blacklozenge И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ТЕНИ ПРОШЛОГО

СОБЫТИЕ

СТАРУХА СИДЯЩАЯ НА КРЫЛЬЦЕ ПОДОЗВАЛА ВАС К СЕБЕ. «СЛЫШАЛИ ЛИ ТЫ ЛЕГЕНДУ О ДЖЕКЕ ДРАКОНЕ? ПОСЛЕДНЕМ ЧЕЛОВЕКЕ, КОТОРЫЙ СЪЕЛ ДРАКОНЬЕ СЕРДЦЕ!»

ПОСЛУШАТЬ ИСТОРИЮ СТАРУХИ. ПРОВЕРЬТЕ \odot ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 ЗНАНИЕ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ \heartsuit ЧТОБЫ ЗАТКНУТЬ РОТ ЛЕПЕЧУЩЕЙ КАРГЕ. ПОЛУЧИТЬ 2 \blacklozenge И ВОЗЬМИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

НЕКРОМАНТ

ВРАГ



Мистик, гуманоид.

1 \blacklozenge ПОДНЯТЬ МЕРТВЫХ: СЛУЧАЙНО ВЫБЕРИТЕ 1 Ж ВРАГА ИЗ СБРОСА. АКТИВИРУЙТЕ ЕГО \blacklozenge СПОСОБНОСТЬ.

1 \blacklozenge БАРЬЕР: УБЕРИТЕ ВСЕ ВРАЖЕСКИЕ \heartsuit ЖЕТОНЫ.

НАГРАДА
УБЕЙ 1 ЗОМБИ.

ТРЕНИРОВКА СИЛЫ

СОБЫТИЕ

САМЫЕ СИЛЬНЫЕ И СМЕЛЫЕ ИЗ ЧИСЛА МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ ПРИХОДЯТ СЮДА КАЖДЫЙ ГОД, И СОРЕВНУЮТСЯ В СИЛЕ, ПЫТАЯСЬ ПЕРЕБРОСИТЬ БОЛЬШОЙ ВАЛУН ЧЕРЕЗ УЗКОЕ УЩЕЛЬЕ.

ПРОВЕРЬТЕ \heartsuit -1 ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В СОСТЯЗАНИИ. ВЫУЧИТЕ 1 \blacklozenge НАВЫК С ВАШЕЙ РУКИ БЕСПЛАТНО И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ \ominus ЧТОБЫ СЖУЛЬНИЧАТЬ В СОСТЯЗАНИИ. ПОЛУЧИТЕ 1 \blacklozenge И ВОЗЬМИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ПРАЗДНИК УРОЖАЯ

СОБЫТИЕ

МЕСТНЫЕ КРЕСТЬЯНЕ РЕШИЛИ ПРАЗДНОВАТЬ ЕЖЕГОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ, НЕ СМОТЯ НА ТО, ЧТО В ЭТОМ ГОДУ СОБРАЛИ СКУДНЫЙ УРОЖАЙ.

СТАНЬТЕ ЗАМЕДЛЕННЫМ, ЧТОБЫ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К НИМ. ВЫЛЕЧИТЕ ВЕСЬ УРОН И БЕСПЛАТНО ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ. ТАКЖЕ ПРОВЕРЬТЕ \heartsuit ЧТОБЫ СТАТЬ ПОЧЕТНЫМ ГОСТЕМ И ПОЛУЧИТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

ПРОВЕРЬТЕ \odot ЧТОБЫ НАУЧИТЬ КРЕСТЬЯН НОВЫМ СПОСОБАМ ЗЕМЛЕДЕЛИЯ И УЛУЧШИТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ ИХ ЖАТВЫ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ. ПОЛУЧИТЕ 1 ТРОФЕЙ. ЕСЛИ ВЫ ВЫБРОСИТЕ НЕ МЕНЕЕ 2 УСПЕХОВ, ТАКЖЕ ПОЛУЧИТЕ 1 \blacklozenge . СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ЕРЕСЬ

СОБЫТИЕ

БРОДЯГА КРИЧИТ ТРЯСЯСЬ ОТ ВОЗБУЖДЕНИЯ. «ДРАКОНЫ ОЧИСТЯТ НАШ МИР. ПРОРОК ВСЕ ПОКАЗАЛ МНЕ. ВГЛЯДИТЕСЬ В ПЛАМЯ!»

СЛУХ. ОСТАВЬТЕ ЭТУ КАРТУ СЕБЕ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 \blacklozenge ЧТОБЫ ИССЛЕДОВАТЬ СЕВЕРНЫЙ ИЛИ ЮЖНЫЙ КРАСНЫЙ МОСТ И ПОСЕТИТЬ ПРОРОКА. ЕСЛИ ВЫ ВЫБРОСИТЕ ДЕБРИ, ВЫ МОЖЕТЕ ИЛИ ПОЛУЧИТЬ 1 ЗНАНИЕ И СБРОСИТЬ ЭТУ КАРТУ, ИЛИ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ИЛИ

ЕСЛИ ВЫ ИМЕЕТЕ КАК МИНИМУМ 2 ЗНАНИЯ, ИЛИ ПРОЙДЕТЕ ПРОВЕРКУ \odot , ОСУДИТЕ БРОДЯГУ И ВОЗЬМИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

КАРМАННИК

ВРАГ



Ловкач, гуманоид.

ЭТОТ ВРАГ МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1 \blacklozenge ЧТОБЫ ЗАПРЕТИТЬ СОПЕРНИКУ ПЕРЕБРОСИТЬ ЖЕТОН \heartsuit \blacklozenge ВОР: ВАШ ВРАГ ТЕРЯЕТ \heartsuit (МАХ 2). ОН МОЖЕТ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ \heartsuit РАЗ, ЧТОБЫ ОТМЕНИТЬ ЭТУ СПОСОБНОСТЬ.

НАГРАДА
ПОЛУЧИТЕ 1 \blacklozenge .

МОШЕННИК

ВРАГ



4

Довкач, гуманоид.
 ГЕРОЙ МОЖЕТ ПРОВЕРИТЬ ☉ -1 ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ПРИ ПРОВАЛЕ СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.
 1 ♣ УЛОВКА: УБЕРИТЕ 1 ♣ ЖЕТОН ВРАГА.
 2 ♣ ОБМАН: ВАШ ВРАГ СБРАСЫВАЕТ 1 ТРОФЕЙ.

НАГРАДА
 ПОЛУЧИТЕ 2 ♣.

ИСТОРИЯ ДРАКОНОВ

КВЕСТ



На окраине Змеиного леса живет старая исследовательница. На протяжении нескольких десятилетий она изучает записи о Драконьих Войнах.
 1 → ИССЛЕДОВАТЬ ЗМЕИНЫЙ ЛЕС.

I. НАЙТИ ЖИЛИЩЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬНИЦЫ. НАБЕРИТЕ 5 НАВЫКОВ.
II. НАЙТИ ДЕТЕНЫША ДРАКОНА. ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЕ. ЗАТЕМ, ЕСЛИ У ВАС НЕ МЕНЕЕ 3 ЗНАНИЙ, ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕДВИНУТЬСЯ В ЛЮБУЮ КЛЕТКУ.

ДРЕВНЕЕ ЗАХОРОНЕНИЕ

СОБЫТИЕ

ГОВОРЯТ, МЕСТНЫЕ КЛАДБИЩА НАСЕЛЕННЫ ДУХАМИ. НИКОТО НЕ РЕШАЕТСЯ ХОДИТЬ ТУДА ИЗ-ЗА БОЯЗНИ ПРИЗРАКОВ И ГУЛЕЙ. НО МОЖЕТ БЫТЬ ЗА ЛЕГЕНДАМИ СКРЫВАЕТСЯ НЕЧТО БОЛЬШЕЕ...

СБРОСЬТЕ ВЕРХнюю КАРТУ КОЛОДЫ ♣. ЕСЛИ ЭТО ВРАГ, ПОЛУЧИТЕ НАГРАДУ ЗА НЕГО И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

← ИЛИ →

НАПИШИТЕ БЕЗУМНУЮ ИСТОРИЮ О НОЧИ, ПРОВЕДЕННОЙ НА КЛАДБИЩЕ. ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ

БАЙКИ СТАРИКА

СОБЫТИЕ

ЧЕЛОВЕК ОДЕТЫЙ В ЛОХМОТЬЯХ ПОПРОШАЙНИЧАЕТ НА ОБОЧИНЕ ДОРОГИ. ОН ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ ПОСЛУШАТЬ ЕГО ПЕСНЮ.

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ВЫСЛУШАТЬ ЕГО ГРУСТНУЮ ПЕСНЮ О ЖИЗНИ И ДЕЯНИЯХ ТИММОРАНА ДОКАНДЕРА. ПОСМОТРИТЕ 3 ВЕРХНИЕ КАРТЫ КОЛОДЫ ♣. ВЫБЕРИТЕ 1 И ЗАМЕЩАЙТЕ 2 ОСТАВШИЕСЯ НАЗАД В КОЛОДУ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

← ИЛИ →

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ БАРДА ОТДАТЬ ВАМ ЕГО ДЕНЬГИ. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

СКРЫТЫЙ ТАЛАНТ

СОБЫТИЕ

МАГИЯ ЮНОЙ ДЕВУШКИ УГРОЖАЕТ ЕЙ САМОЙ. ДАР ЭТО ИЛИ ПРОКЛЯТЬЕ?

НАУЧИТЕ ЕЕ КАК КОНТРОЛИРОВАТЬ СВОЮ СИЛУ. ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ЕСЛИ ВЫ ВЫБРОСИТЕ НЕ МЕНЕЕ 2 УСПЕХОВ, ПОЛУЧИТЕ ТАКЖЕ 1 БОНУСНЫЙ ♣ ТРОФЕЙ.

← ИЛИ →

ПОСОВЕТОВАТЬ ЕЙ ОСТЕРЕГАТЬСЯ СВОИХ СИЛ И НАЙТИ СЕБЕ НАСТОЯЩЕЕ ПРИЗВАНИЕ. ВЫ УЧИТЕ ЕЕ ПРИЕМАМ СТРАНСТВУЮЩИХ ТОРГОВЦЕВ. ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ПРОДАТЬ ЛЮБЫЕ ИЗ ВАШИХ ЦЕННОСТЕЙ ДОРОЖЕ НА ♣ X. X - ЭТО КОЛИЧЕСТВО УСПЕХОВ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

СПАСИТЕЛЬ ТЕРРИНОТА

СОБЫТИЕ

ОХВАЧЕННЫЙ СТРАСТЬЮ ПАРЕНЕК РАССКАЗЫВАЕТ ВАМ О ПОДВИГАХ МОУЩЕГО ГЕРОЯ ЮНЕЦ ВЕРИТ, ЧТО БОГИ ПОСЛАЛИ ЭТОГО ГЕРОЯ, ЧТОБЫ СПАСТИ ТЕРРИНОТ ОТ ОГНЕННОГО РОКА.

СЛУХ. ОСТАВЬТЕ ЭТУ КАРТУ В ИГРЕ, ЧТОБЫ САМОМУ ГЕРОЕМ. ПОТРАТЬТЕ 1 ♣ В КЛЕТКЕ С ДРУГИМ ГЕРОЕМ, ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ. ЕСЛИ У ЭТОГО ГЕРОЯ БОЛЬШЕ ЗНАНИЙ, ЧЕМ У ВАС, ПОЛУЧИТЕ 1 ЗНАНИЕ.

← ИЛИ →

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ЗАРАБОТАТЬ ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ И ПРОДАТЬ ПАРНИШКЕ «НАТУРАЛЬНЫЙ РЕПЕЛЛЕНТ ОТ ДРАКОНОВ МИКЕ». ПОЛУЧИТЕ 1 ♣ ЗА КАЖДЫЙ УСПЕХ И ВОЗЬМИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ОСАЖДЕННАЯ ДЕРЕВНЯ

СОБЫТИЕ

МЕСТНАЯ ДЕРЕВНЯ БЫЛА АТАКОВАНА И СПАЛЕНА РАЗЪЯРЕННЫМ ДРАКОНОМ. ЖЕНЩИНА УМОЛЯЕТ ВАС: «ПОЖАЛУЙСТА, ПОМОГИТЕ НАМ, НАШ ДОРД НИЧЕМ НЕ ПОМОЖЕТ.»

ПОМОЧЬ ПОСЕЛЕНИЮ. ВЫЛЕЧИТЕ ВЕСЬ УРОН И ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ БЕСПЛАТНО. ВЫ МОЖЕТЕ ПРОДАТЬ ЛЮБЫЕ ИМЕЮЩИЕСЯ У ВАС ЦЕННОСТИ ДОРОЖЕ НА 1 ♣. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

← ИЛИ →

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ УБЕДИТЬ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ЧТО ВЫ УБИЛИ ДРАКОНА. ПОЛУЧИТЕ 1 ♣ В ЗАК БЛАГОДАРНОСТИ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

ОТШЕЛЬНИК

СОБЫТИЕ

ВОЗЛЕ ОЗЕРА ЭХА ЖИВЕТ ОТШЕЛЬНИК. ГОВОРЯТ ОН МОЖЕТ ГОВОРИТЬ С ЖИВОТНЫМИ И МОЖЕТ УКРОТИТЬ ДАЖЕ САМОГО СВИРЕПОГО ЗВЕРЯ

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 ♣ В ОЗЕРЕ ЭХА, ЧТОБЫ ВСТРЕТИТЬСЯ С ОТШЕЛЬНИКОМ И ПОЛУЧИТЬ 1 ЗНАНИЕ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

← ИЛИ →

РАСПРОСТРАНИТЬ СЛУХ, ЧТО ОТШЕЛЬНИК УБИТ ДРАКОНОМ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 ЗНАНИЕ, ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ (ПРИ ЭТОМ КАЖДЫЙ ДРУГОЙ ГЕРОЙ СБРАСЫВАЕТ 1 ЗНАНИЕ). ИНАЧЕ СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

ГОНКА С ВЕТРОМ

СОБЫТИЕ

ДУХ ВЕТРА ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ ГОНКУ ПО ОКРУТЕ

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ ВЫЗОВ. ДУХ ПРЕДЛАГАЕТ ДОСТАВИТЬ ВАС КУДА УДОДНО. ПЕРЕДВИНЬТЕСЬ В ЛЮБУЮ КЛЕТКУ И ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

← ИЛИ →

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ПЛЕНИТЬ ДУХА И ЗАСТАВИТЬ ЕГО ПОМОЧЬ ВАМ В ВАШЕМ ДЕЛЕ. ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕЙТИ В ЛЮБУЮ КЛЕТКУ И ПОТРАТИТЬ 2 ♣ БЕСПЛАТНО. ЭТИ ДЕЙСТВИЯ МОГУТ БЫТЬ ПОТРАЧЕНЫ НА РАЗНЫЕ ЦЕЛИ. ПОСЛЕ ЭТОГО, ВЕРНИТЕСЬ В КЛЕТКУ В КОТОРОЙ ВЫ ПОЛУЧИЛИ ЭТУ КАРТУ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

СОПЕРНИКИ

СОБЫТИЕ

ВЫ ВСТРЕЛИЛИ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, КОТОРЫЙ РАССКАЗАЛ ВАМ О ДОБЛЕСТНЫХ ПОДВИГАХ ДРУГОГО ГЕРОЯ

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 ➔ ЧТОБЫ СРАЗИТЬСЯ С НЕ ПОВЕРЖЕННЫМ ГЕРОЕМ В ВАШЕЙ КЛЕТКЕ.

СРАЖАЙТЕСЬ ПОКА ГЕРОЙ НЕ БУДЕТ ПОВЕРЖЕН ИЛИ НЕ ОТСУПИТ. ЕСЛИ ЭТО СЛУЧИТСЯ ПОЛУЧИТЕ 1 ✕ ТРОФЕЙ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

— ИЛИ —

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ВЕРНУТЬ УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ И ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

СОПЕРНИКИ

СОБЫТИЕ

ВЫ ВСТРЕЛИЛИ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, КОТОРЫЙ РАССКАЗАЛ ВАМ О ДОБЛЕСТНЫХ ПОДВИГАХ ДРУГОГО ГЕРОЯ

СЛУХ. СОХРАНИТЕ ЭТУ КАРТУ. ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 ➔ ЧТОБЫ СРАЗИТЬСЯ С НЕ ПОВЕРЖЕННЫМ ГЕРОЕМ В ВАШЕЙ КЛЕТКЕ.

СРАЖАЙТЕСЬ ПОКА ГЕРОЙ НЕ БУДЕТ ПОВЕРЖЕН ИЛИ НЕ ОТСУПИТ. ЕСЛИ ЭТО СЛУЧИТСЯ ПОЛУЧИТЕ 1 ✕ ТРОФЕЙ И СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

— ИЛИ —

ПРОВЕРЬТЕ ☉ ЧТОБЫ ВЕРНУТЬ УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ И ЗАБРАТЬ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

СОБЫТИЕ

ВЫ ВСТРЕЛИЛИ ТОРГОВЦА В ЯРКО РАСКРАШЕННОМ ФУРГОНЕ. ВЫ РАССМАТРИВАЕТЕ ЕГО ТОВАРЫ, ЖЕЛАЯ СОВЕРШИТЬ СДЕЛКУ.

ВЫТЯНИТЕ 3 ВЕРХНИЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ И ПРОВЕРЬТЕ ☉. ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ (ДАЖЕ ПРИ ПРОВАЛЕ) 1 ИЗ ЭТИХ ПРЕДМЕТОВ ДЕШЕВЛЕ НА X ☉. X - КОЛИЧЕСТВО УСПЕХОВ. СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ И ВСЕ НЕ КУПЛЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ.

— ИЛИ —

ПРОДАЙТЕ ТОРГОВЦУ ПРЕДМЕТ ИЛИ ЦЕННОСТЬ ДОРОЖЕ НА 1 ☉. ЕСЛИ ВЫ СДЕЛАЕТЕ ЭТО, ЗАБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ КАК ТРОФЕЙ.

МАРШ СМЕРТИ

ОДЕТЫЕ В ЧЕРНОЕ НЕКРОМАНТЫ, ВОЛОЧАЩИЕСЯ ОЖИВШИЕ МЕРТВЕЦЫ И МОГУЩЕСТВЕННЫЕ РЫЦАРИ СМЕРТИ СВОБОДНО БРОДЯТ ПО ЗЕМЛЕ. НЕ ВСТРЕЧАЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОТ ВОЙСК ИСПУГАННЫХ БАРОНОВ. НЕТ СПАСЕНИЯ ОТ ИХ ЗАЛ.

В ПОРЯДКЕ ХОДА КАЖДЫЙ ГЕРОЙ ОБЯЗАН РАЗМЕСТИТЬ 1 ЗОМБИ В ЛЮБОЙ КЛЕТКЕ, ГДЕ НЕТ ЗОМБИ. ЛЮБОЙ ГЕРОЙ В ТАКОЙ КЛЕТКЕ ПОЛУЧАЕТ 2 УРОНА.

ЗЕМЛЯ ИСТЕКАЕТ КРОВЬЮ

БЕЖЕНЦЫ СТЕКАЮТСЯ В СВОБОДНЫЕ ГОРОДА. СЧАСТЛИВЧИКИ, КОТОРЫМ УДАЛОСЬ СПАСТИ СВОИ ПОЖИТКИ, ВЕДУТ НАГРУЖЕННЫЕ ТЕЛЕГИ ИЛИ НЕСУТ ПОЛНЫЕ МЕШКИ. НЕУДАЧНИКИ НЕ ИМЕЮТ НИЧЕГО, КРОМЕ ОДЕЖДЫ НА ПЛЕЧАХ. МНОГИЕ СЛИШКОМ ОСЛАБЛЕНЫ ИЛИ УСТАЛИ, ЧТОБЫ ПРОДОЛЖАТЬ ПУТЬ И СИДЯТ ВДОЛЬ ДОРОГ, ОЖИДАЯ СМЕРТИ, КОТОРАЯ ПРИНЕСЕТ ИМ ПОКОЙ.

ПОМЕСТИТЕ 1 ЗОМБИ В КАЖДОМ ГОРОДЕ. КАЖДЫЙ ГЕРОЙ НАХОДЯЩИЙСЯ В ГОРОДЕ ПОЛУЧАЕТ 2 УРОНА.

ДРУЗЬЯ И СЕМЬЯ

Иногда вы должны сражаться чтобы защитить тех, кого любите. Но вы не в одиночку сражаетесь против Воракеша и его мертвой армии.

КАЖДЫЙ ГЕРОЙ ИМЕЮЩИЙ СПУТНИКА, ПОЛУЧАЕТ 1 ТРОФЕЙ.

В ПОРЯДКЕ ХОДА, КАЖДЫЙ ГЕРОЙ НЕ ИМЕЮЩИЙ СПУТНИКОВ, МОЖЕТ СТАТЬ ЗАМЕДЛЕННЫМ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 1 СПУТНИКА.

ОСАДА НЕЖИТИ



ДАЖЕ КРЕПОСТИ И ЗАМКИ ТЕРРИНОТА НЕ СПАСАЮТ ОТ ОТВРАТИТЕЛЬНЫХ ПРИСПЕШНИКОВ ВОРАКЕША.

СЮЖЕТНЫЙ КВЕСТ. ПОМЕСТИТЕ 1 ЗОМБИ В КАЖДОЙ КРЕПОСТИ. ГЕРОИ НЕ МОГУТ ТОРГОВАТЬ ЦЕННОСТЯМИ В КРЕПОСТЯХ С ЗОМБИ.

ГЕРОЙ, УБИВАЮЩИЙ ЗОМБИ В КРЕПОСТИ, ДОЛЖЕН КИНУТЬ КУБИК ПУТЕШЕСТВИЯ. ЕСЛИ НЕ ВЫПАЛО РЕЗУЛЬТАТОВ СООТВЕТСТВУЮЩИХ КЛЕТКЕ ГЕРОЯ, ГЕРОЙ ОБЯЗАН ПОТЕРЯТЬ 1 СПУТНИКА.

ЗАЩИТНИК ДАУНСМУРА



ПОБЕДИТЕЛЬ БОЙЦОВСКИХ ЯМ ДАУНСМУРА БЕЗЪЯВНЫЙ БОЕЦ ПОКАЯСЯ ПОБЕДИТЬ НЕЖИТЬ И ПРОГНАТЬ ЕЕ С ЗЕМЛИ.

СЮЖЕТНЫЙ КВЕСТ. ПОМЕСТИТЕ 2 ЗОМБИ В ДАУНСМУР И 1 СПУТНИКА НА ЭТУ КАРТУ. ГЕРОИ НЕ МОГУТ ТОРГОВАТЬ В ДАУНСМУРЕ, ПОКА ТАМ ЕСТЬ ЗОМБИ.

1 ➔ : ПОТРАТЬЕ 1 ТРОФЕЙ, ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ СПУТНИКА С ЭТОЙ КАРТЫ.

ГЕРОЙ-СОЛДАТ



ВЕЛИКИЙ ГНОМИЙ ГЕРОЙ ФИННА ОТРАЗИЛ НАПАДЕНИЕ ПРИСПЕШНИКОВ ВОРАКЕША И ЕГО УПРЯМАЯ НЕНАВИСТЬ К НЕЖИТИ ГОРИТ ЯРКО И ЖАРКО.

СЮЖЕТНЫЙ КВЕСТ. ПОМЕСТИТЕ 2 ЗОМБИ В КУЗНО И 1 СПУТНИКА НА ЭТУ КАРТУ. ГЕРОИ НЕ МОГУТ ТОРГОВАТЬ В КУЗНЕ ПОКА ТАМ ЕСТЬ ЗОМБИ.

3 ➔ : ЗАБЕРИТЕ СПУТНИКА С ЭТОЙ КАРТЫ.

ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ



Фермы и города Терринога беззащитны перед бушующими ордами Воракецца.

Сюжетный квест. Поместите 1 зомби в каждом городе. Герои не могут торговать ценностями в городах с зомби.

Герой, убивающий зомби в городе, должен кинуть кубик путешествия. Если не выпало результатов соответствующих клетке героя, герой обязан потерять 1 спутника.

СБОР ЗНАМЕН

Так как приспешники Воракецца становятся все сильнее, бароны постановили, что каждый мужчина призывного возраста должен заплатить специальный налог или присоединиться к войску.

В порядке хода каждый герой обязан сбросить 1 спутника или заплатить 3 ☉.

ТЕМНЫЕ РИТУАЛЫ



Невинных жертв, похищенных приспешниками Воракецца, иногда находят с вырезанными сердцами.

Сюжетный квест. Поместите 1 зомби в каждом святилище. Герои не могут торговать ценностями в святилищах с зомби. Герой, убивающий зомби в святилище, должен кинуть кубик путешествия. Если не выпало результатов соответствующих клетке героя, герой обязан потерять 1 спутника.

МУДРОСТЬ БОГОВ



По сравнению с богами, даже самые великие герои всего лишь пылинки на ветру.

Сюжетный квест. Поместите 3 знания на эту карту. Если на этой карте больше не останется жетонов знаний, уберите жетон сюжетного квеста с игрового поля и сбросьте эту карту.

1 ♣: Потратьте 1 трофей, чтобы забрать 1 знание с этой карты и бесплатно потренироваться.

ДРАКОНЯ ПЕЩЕРА



Эта драконья пещера пуста. Возможно вы найдете что-нибудь полезное в ее глубинах.

Сюжетный квест. Поместите 2 знания на эту карту. Если на этой карте больше не останется жетонов знаний, уберите жетон сюжетного квеста с игрового поля и сбросьте эту карту.

1 ♣: Исследуйте эту клетку. Если выпадет не менее 2 гор, возьмите 1 знание с этой карты.

КУЛЬТ ДРАКОНА

Ужас - это отколовшийся культ, который верит, что драконы это божественный огонь, родившийся из плоти Калоса. Культисты Ужаса верят, что драконы войны были наказанием за грехи человеческие и драконий огонь опалит все земли и очистит их от неправедных.

В порядке хода каждый герой обязан перевернуть 1 камень приключений лицом вниз.

НАСЛЕДИЕ МАРГАТА



Горы Отчаяния громыхают и сотрясаются. Если Маргат вернулся, возможно эти полные опасности пики дадут полезные подсказки как его победить.

Сюжетный квест. Поместите 3 знания на эту карту. Если на этой карте больше не останется жетонов знаний, уберите жетон сюжетного квеста с игрового поля и сбросьте эту карту.

2 ♣: Возьмите 1 знание с этой карты и передвиньте на 1 деление счетчик времени. Разыграйте эффект счетчика времени как положено (но не пропускайте никакие ходы игроков).

ЛОРД РИВЕРВОТЧА



Марко Силенус, бывший капитан Лордов Дозора предлагает свои боевые умения всем, кто готов платить.

Сюжетный квест. Поместите 2 зомби в Ривервотч и 1 спутника на эту карту. Герои не могут торговать в Ривервотче, пока там есть зомби.

1 ♣: Потратьте 2 ☉, чтобы забрать спутника с этой карты.

МОЛОДЫЕ ДРАКОНЫ

Молодые драконы диких земель, кажется начали действовать с какой-то целью.

В порядке хода, каждый герой в диких землях должен либо сразиться с молодым драконом, либо свежать, бросив 1 кубик путешествия (в случае не выпадения результата текущей клетки героя, данный герой повержен).

Дикий Дракон.

Герой не может отступить из боя с этим врагом.

1 ♣ Сильный удар: Переверните любой жетон.



2 ♣ Огненное дыхание:

Нанесите 3 ☉.

Награда
Получите 3 ☉ или 1 знание.

ПАНИКА В СВОБОДНЫХ ГОРОДАХ


В отчаянном ответе на угрозу драконов и культистов Свободные Города запечатывают ворота и ограничивают торговлю. Дефицит приводит к росту цен, а новые дорожные подати задерживают путешественников.

В порядке хода каждый герой может продать Ценность дорожке на 1 . После этого, также в порядке хода, каждый герой не находящийся в городе обязан или заплатить 1  или стать замедленным.

КУЛЬТ В ГОРОДКЕ




Городок в Брайтэйле попал под влияние жуткого культа, называющего себя Ужас. Чтобы выяснить связь между культом и возвращением Маргата, вы должны пережить их обряд посвящения.

Сюжетный квест. Поместите 1 Знание на эту карту. Любой герой входящий в эту клетку обязан каждый раз бросить 1 кубик путешествия. Если выпадет равнина, герой получает 2 урона и продолжает кидать кубик и получать урон, пока не выпадет другой результат.
1  Возьмите 1 Знание с этой карты.

ПОМОЩЬ БАРОНОВ

Когда над всем Террином нависла угроза, Совет Тринадцати начал действовать сообща, чтобы защитить королевство. После возвращения Маргата, бароны объявили награду за любые сведения о драконах в надежде, что какой-нибудь смелый герой сможет обнаружить секрет победы над Маргатом.


Каждый герой получает 1  за каждое знание, что он имеет. Затем, каждый герой, у которого нет знаний, получает 1 Знание.

МАСТЕР

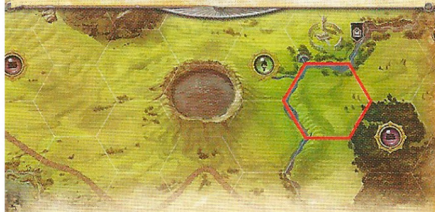


Одиравшие драконы всегда были угрозой, и небольшая группа героев сделала себе имя убивая их. Один из этих героев живет на пике Изгнанника и предлагает свою мудрость тем, кто в ней нуждается.

Сюжетный квест. Вытяните случайного героя, который не участвует в игре, и поместите его начальные боевые жетоны на эту карту.




1  Поменяйте 1 из ваших начальных боевых жетонов на любой из жетонов, лежащих на этой карте.

КОЛЛЕКЦИОНЕР



Коллекционер древних артефактов живет в небольшой хижине на окраине Зеленолесья. Чтобы получить его помощь, вы должны сначала доказать, что являетесь могучим воином.

Сюжетный квест. Поместите 2 Знания на эту карту. Если на этой карте больше не останется жетонов Знаний, уберите жетон сюжетного квеста с игрового поля и сбросьте эту карту.

1  Проверьте  или . Если вы выбросите не менее 2 успехов, возьмите 1 Знание с этой карты.