



ПАТФINDER®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

**СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ:
УЛЬТИМАТУМ ДРАКОНА**



«Ультиматум дракона» — короткая дорога приключений, созданная для начинающих персонажей. Если у вас есть только базовый набор «Pathfinder: Карточная игра», можете сыграть в «Ультиматум дракона» составом из 1–4 игроков. Чтобы сыграть составом из 5–6 игроков, вам понадобится либо добавить персонажей и соответствующие карты находок из набора другой дороги приключений, либо добавить по 1 классовой колоде или колоде персонажа на каждого дополнительного игрока. См. «Формирование хранилища» на следующей странице.

Зачитайте вслух:

О, где вы, славные дни империи Талдор? Великая держава некогда простиралась от пределов Касмарона через весь Авистан до самых берегов Аркадийского океана. Теперь же Авистан раздирает междоусобица городов-государств — хаотичного Голта, застойной Челии, процветающего демократического Андорана. Сейчас у вас лишь небольшая роль в той обширной паутине, что удерживает эти земли от полного распада, — торговле.

Караванщик Сайлас Грибб поручил вам не самую прибыльную работу: охранять караван, идущий через Вердуранский лес — обитель друидов Диколесья, грабителей-кобольдов и других своевольных лесных народов. Поистине, вам есть из-за чего держать ухо востро, пока фургоны продолжают свой путь.

Дорога уводит караван в окрестности Вердуранской развилки, к городку Бельхейм, который был основан тысячелетие назад и назван в честь командира наёмников Тулы Бельхейм. Когда-то жестокий чёрный дракон Этеперак убил её родителей. Леди Тула собрала отряд драконоборцев и в итоге разделалась с проклятым змеем в Драконьей топи. За этот великий подвиг ей даровали землю, на которой теперь стоит поселение, названное в её честь.

Едва ли в наши дни вы столкнётесь с противником, который сравним с драконом. Но вы остаётесь начеку и готовы к любым опасностям, какие встретятся на пути.

Ну а если это будет дракон — что ж, побудете и драконоборцами.

ДОРОГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ: УЛЬТИМАТУМ ДРАКОНА

Пройдите эти приключения в указанном порядке:

Приключение 1. Добро пожаловать в Бельхейм Н Г Л
Формирование хранилища. В начале дороги приключений хранилище содержит все карты базового набора, кроме испытаний уровня 2 и выше. Если вы играете персонажем из другого набора, также добавьте в хранилище все карты 0-го и 1-го уровней из этого набора.

ПРОЙДИТЕ ЭТИ СЦЕНАРИИ В УКАЗАННОМ ПОРЯДКЕ:		Н	Г	Л
1★	Шумная дорога (стр. 4)			
1А	Всё пошло не по плану (стр. 6)			
1Б	Кровавая Клятва (стр. 8)			
1В	Поместье волшебника (стр. 10)			

★ «Шумная дорога» — вводный сценарий. Можете пропустить его, если уже знакомы с игрой.

Награда за приключение

Каждый персонаж получает 1 очко подвига.

Приключение 2. Путь дракона Н Г Л
Переформирование хранилища. Когда начнёте приключение 2, добавьте в хранилище все испытания 2-го уровня из базового набора. Если вы играете персонажем из другого набора, также добавьте в хранилище все карты 2-го уровня из этого набора.

ПРОЙДИТЕ ЭТИ СЦЕНАРИИ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ:		Н	Г	Л
2А	Мольба леди Тулы (стр. 12)			
2Б	Продажа на торгах (стр. 14)			
2В	Унесённые призраками (стр. 16)			

Награда за приключение

Каждый персонаж получает карту роли.

Приключение 3. Этеперак возрождённый Н Г Л
Переформирование хранилища. Когда начнёте приключение 3, добавьте все испытания 3-го уровня из базового набора в хранилище. Если вы играете персонажем из другого набора, также добавьте в хранилище все карты 3-го уровня из этого набора.

ПРОЙДИТЕ ЭТИ СЦЕНАРИИ В УКАЗАННОМ ПОРЯДКЕ:		Н	Г	Л
3А	Монастырь Святой Каериксы (стр. 18)			
3Б	Драконоборцы (стр. 20)			
3В	Дорога странствий (стр. 22)			

Награда за приключение

Персонажи могут заново проходить сценарий 3В «Дорога странствий» сколько угодно раз и каждый раз получать за него награду.

Награда за дорогу приключений

Можете пройти своим персонажем ещё одну дорогу приключений, начиная с приключения 1. Сформируйте хранилище из всех карт этой дороги приключений уровней 0, 1, 2 и 3. # считается равным 3 во время приключений 1, 2 и 3.

Сценарий 1★. Шумная дорога

Зачитайте вслух:

Сайлас Грибб не лучший в мире начальник. Этот караванщик — из тех, кто начинает уверять: «Да не волнуйся, заплатят тебе» ещё до того, как ты начнёшь волноваться. Передышки для людей и лошадей он считает блажью, а понятие «телега перегружена» ему так же неведомо, как обратная сторона луны Голариона.

— Работать, псы шелудивые! — громогласно орёт он на всех, а сам продолжает ничего не делать.

Караван поворачивает к лагерю на Старой Бельхеймской дороге, а вы продолжаете его охранять, высматривая разбойников, которые водятся в этих лесах. Вы не знаете, что за сокровища везёт караван, но если их и украдут, то не в вашу смену.

Вот именно такой работёнкой вы и не планируете больше заниматься в ближайшие месяцы или даже годы. Барды и скальды расписывают жизнь искателя приключений как восхитительную, но для вас это пока лишь треск сверчков и походные пайки. Пока же вы испытываете лишь скуку и надеетесь, что вскоре произойдёт что-то захватывающее.

— Впереди славный Бельхейм! — кричит дозорная, но вы пока не замечаете ничего, что выдало бы близость городка. — Приглядишь, — говорит она, — и увидишь шпиль Ведьминой башни.

И верно: в подзорную трубу вы сумели различить мрачную чёрную башню на пригорке. Недалеко от башни находится поместье, частично закрытое от вас её шпилем. Наверняка эта тень не по душе владельцу поместья, думаете вы.

— А почему она зовётся Ведьми...

БУУУУМ

Ваши слова тонут в отзвуке мощного взрыва — подножие Ведьминой башни окутывает пламя. До вас доносится жуткий треск, словно само здание неохотно расстается с жизнью. Затем башня с грохотом рушится, превращаясь в огромную груду обломков. Вы повидали Ведьмину башню в первый и последний раз.

Все вокруг охают в ужасе, но ваше внимание привлекают два других звука. Во-первых, ржание лошадей каравана, которые так рванулись в панике, что опрокинули три самых перегруженных фургона. Во-вторых, мощный рокот со стороны реки — это стая свирепых волков сбегает навстречу вашему застрявшему каравану.

— Волки! — кричит дозорная.

Если вы немедленно не разделаетесь с этими тварями, вам скоро нечего будет охранять.

Подготовка

Если это ваш первый сценарий, используйте только первые 3 малые локации и сформируйте колоду песочных часов из 12 благословений. Подробнее смотрите в «Руководстве по быстрому старту».

Персонажи начинают у каравана.

ЛОКАЦИИ

1 Лагерь

1 Караван

1 Тропа

2 Мост

3 Ущелье

4 Река

5 Лес

6 Ферма

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Вместо своего первого исследования за ход можете излечить 1d4 карт.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ



СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасность	Спасение
Злодей	Разбойник (<i>Сайлас Грибб</i>)
Прислужники (закрывающие)	Свирепые волки — заменители А

Развитие событий:

— Ай-ай-ай, — говорит господин Грибб, — это никуда не годится. — Караванчик глядит на вас так, будто вы лично натравили гигантских волков на его караван. — Что за разгильдяйство! — ворчит он, без тени смущения распахивая самый ценный груз себе по карманам. — В наши дни уже не найдёшь хороших помощников.

Дозорная оглядывается на вас, с трудом удерживая свою лошадь. Она будто умоляет, чтобы вы не вымещали всю злобу за этот день на том единственном, кто ей может заплатить.

— Думаю, городской совет Бельхейма захочет послушать доклад о вашей сегодняшней халатности, — добавляет Грибб.

К сожалению, вам тоже так кажется. Ну что же. Теперь скучать вам точно не придётся.

Награда

Каждый персонаж получает новую находку 1-го уровня любого типа.

Сценарий 1А. Всё пошло не по плану

Зачитайте вслух:

Хорошие новости состоят в том, что этим вечером в карцер бельгеймского гарнизона угодили не вы, а караванщик Сайлас Грибб. Вы охраняли обычную перевозку из Западного Талдора через Вердуранский лес. Едва на горизонте показался Бельгейм, взрыв обрушил знаменитую Ведьмину башню. Ваши лошади перепугались, а на остановившийся караван напали свирепые волки.

Грибб попытался убедить совет Бельгейма, что в его неудачах виноваты вы, а значит, он не обязан вам платить за службу. Поначалу растерявшийся помощник шерифа Ходд поддался напору караванщика и бросил вас в темницу.

Однако час назад местная баронесса, леди Ориджина Деви, ловко опровергла аргументы Грибба. Стало ясно, что Грибб и не собирался вам платить, а только искал повод сорвать собственную перевозку, чтобы под шумок протаскать контрабанду. Недолго думая, леди распорядилась, чтобы караванщика бросили в тюрьму.

ЛОКАЦИИ	
1	Руины
1	Башня
2	Каменный мешок
3	Лаборатория
4	Катакомбы
5	Темница
6	Запутанные проходы

— От лица Бельгейма хочу извиниться за всё, что вы сегодня пережили, — говорит она вам за ужином в трактире «Мудрый дудочник». — Как видите, мы тут тоже пострадали. Наша гордость, Ведьмина башня, теперь лежит в развалинах. По городку ходят слухи, что под обломками остались трупы кобольдов. Жуть какая, они ведь обычно держатся подальше от наших хорошо защищённых домов.

— Но что ещё хуже, мы не можем связаться с нашим чудаком-волшебником, Бальтусом Ханклеем. Он живёт в поместье на склоне холма и вечно жалуется, что Ведьмина башня загроживает обзор из его обсерватории. Много лун назад он запрашивал разрешение снести её, но, конечно, не получил. Мы опасаемся, что это он занялся самоуправством, но не можем его найти.

Вы, ребята, вроде опытные. Можете осмотреть руины башни и проверить, связаны ли кобольды с обрушением? Только будьте осторожны. Мой дурень-муженёк погиб несколько лет назад, сунув нос в это место. Не хочу, чтобы вы повторили его судьбу.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Когда вы вступаете в столкновение с испытанием, можете пройти проверку знания или внимания 5, чтобы прервать это столкновение.

Чтобы победить, закройте все локации.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ



СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасность	Обвал
Злодей	Нет
Прислужники (закрывающие)	Кобольд-воитель (<i>Сессерак</i>) Злобный бес (<i>Харзогопас</i>) Механический страж Элементали — заменители А

Развитие событий:

— Не убивать моя! — кричит разведчица-кобольд Сессерак на ломаном всеобщем. — Рогаз, вождь Кровавой Клятвы, убивать моя, если ваша убивать!

Эм-м, ну ладно. Как бы то ни было, вы нашли на месте взрыва пару мёртвых диверсантов-кобольдов. Более чем достаточно, чтобы посеять панику в Бельхейме. До сего дня кобольды не совались в черту городка. А теперь горожане поговаривают о «вторжении» и «заговоре».

Победив беса в облике ворона, вы нашли в обломках ещё одно тело. Среди кобольдов

лежит труп волшебника Бальтуса Ханкля. Похоже, это он сговорился с кобольдами разрушить башню. Вряд ли он собирался взрывать вдобавок и себя, так что, видимо, сообщники его предали.

Баронесса просит вас успокоить присутствующих.

— Мне неудобно вас об этом просить, но не могли бы вы избавить наш регион от кобольдов из этой Кровавой Клятвы? — говорит она. — Вы уже побыли героями на этой неделе. Готовы повторить?

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига.

Сценарий 1Б. Кровавая Клятва

Зачитайте вслух:

По просьбе бельгеймской баронессы вы вот уже третий день выслеживаете кобольдов из племени Кровавой Клятвы. Пару раз вы приманивали «языка» едой или безделушками, допрашивали его, а затем отпускали в логово кобольдов предупредить о возмездии от народа Бельгейма. Увы, до сих пор кобольды и не подумали убраться из округи.

Кровавая Клятва не просто очередная шайка кобольдов-грабителей. Вам удалось узнать, что они колеблются между двумя целями. Первой строго следует вождь Роагаз, который якобы поклоняется дракону Этепераксу. Вы не ожидали услышать это имя — легендарный дракон погиб тысячелетие назад от рук леди Тулы Бельгейм. Вы не знаток языка кобольдов, но, насколько вы поняли, они говорят о драконе в настоящем времени. Это поистине пугает.

Присягнув на верность Этепераксу, Роагаз и жрица Чургри заставили кобольдов объединиться с волшебником Бальтусом Ханклеем, чтобы уничтожить Ведьмину башню в Бельгейме. По приказу дракона они на удивление ловко облапошили волшебника,

заманив его к взрывчатке. С этого момента у кобольдов начинаются разногласия.

Второй цели придерживается большинство кобольдов. Справедливо опасаясь возмездия со стороны горожан, они хотят убраться подобру-поздорову. Дракон там или не дракон, а пользы от него немного. К тому же, ему больше по душе не кобольды, а гриоты — твари, похожие на летучих мышей. Но Роагаз заставил сородичей поверить, что за непослушание дракон их покарает и окутает губительным дыханием. Пока что это сдерживает бунтарские настроения.

Кобольды — они кобольды и есть, и сами по себе не уберутся. Им нужен вождь, и Роагазу можно найти замену. Где-то в пещерах держат пленницу по имени Ночеховстка. Она была атаманшей другого племени, Болотных Драконов, которое недавно погибло от рук жестоких гномов. Если вам удастся её освободить, вы можете свергнуть Роагаза и драконопоклонников, сведя кровопролитие к минимуму.

Вам бы наверняка это удалось, не будь толки в пещерах четыре фута высотой.

ЛОКАЦИИ

1	Пещеры
1	Темница
1	Логово
2	Запутанные проходы
3	Река
4	Шахта
5	Катакомбы
6	Руины

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Победив сюжетное испытание с атрибутом «кобольд», призовите компаньона и вступите с ним в столкновение. Если приобретёте его, можете выложить его рядом со сценарием. Добавляйте 1d4 к проверкам дипломатии против монстров с атрибутом «кобольд» за каждого выложенного таким образом компаньона.

Перед тем как вы вступите в столкновение с кобольдом-воителем, каждый персонаж призывает сюжетное испытание «Ветхий скелет» и вступает с ним в столкновение.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ



СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасности	Орда кобольдов Отравленные дротики
Злодей	Кобольд-чародей (<i>Роагаз</i>)
Прислужники (закрывающие)	Кобольд-воитель (<i>Чургри</i> , <i>жрица Вапулы</i>) Адская ловушка Орды кобольдов — заменители А

Развитие событий:

— Идём! — говорит Ночехвостка. — Да-да-да, идём-идём-идём!

Кобольды строятся в колонну, готовясь уходить. Племя Кровавой Клятвы отправляется в новый дом. Теперь им командуют бойкая атаманша Болотных Драконов Ночехвостка и её весьма убедительный ручной аллозавр Хэк. Едва Хэк показал на примере свергнутого вождя Роагаза, какие «игры» он любит, все остальные быстро подчинились. Старое логово Болотных Драконов вот-вот примет новых жильцов.

Конечно, такое решение, возможно, и не самое удачное, но пока сойдёт и так. К тому же, у вас есть более насущная проблема — дракон Этеперак, много столетий считавшийся мёртвым. Роагаз дал понять, что поклонялся вовсе не покойнику. Он верил, что общался с настоящим драконом.

Если жители Бельхейма расслабятся, посчитав, что после изгнания драконоголовой мелюзги их проблемы подошли к концу, их может ожидать вполне реальная проблема в виде настоящего дракона.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига. Один любой персонаж получает компаньона-трофей — «Ездового аллозавра».



Сценарий 1В. Поместье волшебника

Зачитайте вслух:

— Печально слышать, что наш безобидный чудак-волшебник оказался вовсе не безобидным, — говорит баронесса Ориджина Деви, ваша покровительница в Бельхейме.

Вы рассказали ей об итогах охоты на кобольдов. Племя Кровавой Клятвы действовало по наущению предположительно давно мёртвого дракона Этеперакса и вступило в сговор с волшебником Бальтусом Ханклем, которого впоследствии предало по приказу дракона. При этом кобольды разрушили Ведьмину башню в Бельхейме, убили волшебника и потеряли нескольких своих. Вы изгнали Кровавую Клятву из округи, но теперь у вас проблема посерьёзнее.

— Как же именно господин Ханклей связался с драконом, который умер семьсот лет назад? — недоумевает баронесса. — И чего ради дракон пошёл на убийство волшебника? Нам нужны ответы.

Первым делом обещите поместье волшебника. Его кузина попросила, чтобы мы провели перепись имущества покойного

и продали всё это с молотка. Надо этим заняться. Мы готовы нанять вас, чтобы вы сходили в поместье и собрали всё, что было ценного у Ханкля. Только будьте настороже. Если почувствуете прилив излишней самоуверенности, пообщайтесь с обугленным трупом кобольда, который на той неделе пытался взломать переднюю дверь. Перепишите всё, что найдёте, но себе ничего не берите — это на аукцион. За этот тяжкий труд вас щедро вознаградят.

Заодно и улики поищите, — продолжает она. — Попробуйте выяснить, что замышлял Ханклей. Если Бельхейму угрожает дракон, мне надо знать, как его победить, прежде чем он явится.

Победительница дракона леди Бельхейм, в честь которой и назван городок, могла бы гордиться, если бы услышала такие слова. Вы принимаете условия баронессы.

Вы разгадали половину загадки. Увы, теперь разгадывать придётся вторую половину. В итоге загадок меньше не стало.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ

СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасности	Каждый раз, когда вы должны вступить в столкновение с опасностью, случайным образом выбирайте новое сюжетное испытание из категории «мистика».
Злодей	Нет
Прислужники (закрывающие)	Дьявол-обвинитель (<i>Чирит</i>) Шей (<i>Маффей</i>) Свидетель (<i>Матежик</i>) Гомункул (<i>Лодо</i>) Прислужники-зомби Мебель с ловушкой — заменители А Вопящий замок — заменители Б

ЛОКАЦИИ

1	Покои
1	Библиотека
2	Поместье
3	Академия
4	Хранилище
5	Лаборатория
6	Пещеры

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

В конце своей фазы перемещения бросьте 1d12. Если выпало 1–6, призовите соответствующее по номеру сюжетное испытание из категории «мистика» и вступите с ним в столкновение.

Приобретя оружие, заклинание, броню или предмет, кладите их в стопку аукциона.

Развитие событий:

— Нет! — твердит Матежик, безумный слуга Ханклея. — Это вещи моего покойного господина!

Вы зачистили поместье Ханклея от его магической прислуги, и на её место явилась новая напасть: целая делегация чиновников-аукционистов. Они немедленно начали назначать и переназначать имущество волшебника на разные лоты. Один создаёт лот кухонных принадлежностей, а другой тут же делит его на посуду и столовые приборы. Им дай волосок, они и тот разрежут вдоль.

Их весьма заинтересовала потайная пещера, которую охранял демон-зомби. В ней вы нашли книги заклинаний Ханклея, тома по астрологии и упомопрачительную книгу «Секреты спящей тьмы». Её загадки нельзя так просто разгадать. Вам придётся выучить драконий язык и его древнейший алфавит, чтобы хоть что-то в ней понять.

Как раз что-то подобное вы и опасались обнаружить в поместье Ханклея.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига. Подсчитайте число карт в стопке аукциона, затем изгоните её. Ваш отряд получает такое же количество новых находок любых типов.



Сценарий 2А. Мольба леди Тулы

Зачитайте вслух:

— Я не верю, что древний дракон Этеперакс вернулся. И вам не стоит, — произносит бойкая гномка-историк Басси, которая выступает за радикальное решение проблем с угрожающими её дому драконами. — Этеперакс пал от руки леди Тулы Бельхейм, а с ней ещё моя прабабушка была знакома более десяти веков назад. С чего бы нам поверить, что дракон вернулся? Может, ещё и леди Тула вернётся, чтобы снова нас спасти?

Прочие члены городского совета Бельхейма пытаются возразить, но Басси перебивает их:

— Слушайте, я немало пожила на свете и повидала мошенников на своём веку. Это дело прямо-таки разит аферой — хорошо подготовленной, но всё-таки аферой. Конечно, кобольды как раз достаточно глупы и наивны, чтобы клюнуть на подобную удочку, но мы-то не кобольды.

Не верите мне на слово? Правильно делаете, — продолжает она. — Нужны доказательства! Если Этеперакс по-прежнему мёртв, то его кости лежат в земле над гробницей леди Тулы в Драконьей топи. Давайте пошлём

туда гонцов и добудем легендарное оружие драконоборцев. Леди Тула завещала моей прабабушке ключ от гробницы как раз на такой случай. Я отдам ключ тем, кто отправится туда от её имени.

На это никто не возражает. В принципе, вы могли бы возразить, ведь это вас собираются отправить в склеп. Но вы молчите, поскольку уже начинаете вживаться в роль бельхеймских героев.

— Есть одна проблема, — говорит Нилос Дженсер, настоятель храма Семи Роз, посвящённого богине Шелин. — Муж леди Тулы, Артурик, сошёл с ума, когда она прогнала его прочь. Она позволила похоронить его в семейном склепе, но не вместе с ней. Ходят легенды, что он восстал из могилы, одержимый чувством вины из-за безвременной кончины Тулы. Леди не расстанется со своим оружием, пока тень её супруга скитается по склепу. Так гласит легенда.

Итак, у нас были драконы, кобольды, а теперь нежить-вдовец. Давайте-ка начистим наши священные символы — и в путь.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2. ПУТЬ ДРАКОНА

СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасности	Каждый раз, когда вы должны вступить в столкновение с опасностью, случайным образом выбирайте новое сюжетное испытание из категории «нежить».
Злодей	Дух (<i>Артурик Кантэкльор</i>)
Прислужники (закрывающие)	Прислужники-зомби — заменители А

Подготовка

Собрав локации, добавьте в каждую из них по новой преграде.

Персонажи начинают в святилище.

ЛОКАЦИИ

1	Логово
1	Каменный мешок
1	Святилище
2	Темница
3	Склеп
4	Запутанные проходы
5	Хранилище
6	Шахта

Развитие событий:

Как и предсказывала Басси, вы нашли кости великого дракона в толще земляного кургана, насыпанного над гробницей леди Тулы. Если дракон Этеперакс намерен разорить Бельхейм, он решил обойтись при этом без своего скелета.

В глубине склепа вы встретили призрак леди Тулы, и она обратилась к вам с просьбой. Когда вы сразили дух её мужа, она попросила принести ей его обручальное кольцо. Это позволит ему обрести вечный покой и прекратить многолетнее блуждание по гробнице. Вы исполнили это, и в благодарность леди Тула даровала вам свой меч

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Вы не можете переместиться из локации с атрибутом «святыня», пока она не будет закрыта.

Вы можете сбросить карту, чтобы исследовать.

Победив преграду или прислужника из любой локации, можете по очереди смотреть карты в этой локации, игнорируя эффекты, которые должны сработать, когда вы смотрите карты, до тех пор пока не найдёте находку. Возьмите её на руку. После этого перемешайте эту локацию. Если вы просмотрели всю локацию и не нашли находку, призовите сюжетное испытание «Дух» и вступите с ним в столкновение. Если победите его, можете попытаться закрыть эту локацию.

«Драконья Погибель» и стрелы для убийства драконов.

Вооружившись, вы покинули гробницу, и после вашего визита в ней стало куда лучше, чем раньше. Теперь вы уверены, что призрак леди Тулы направит вашу руку, чтобы сразить дракона, положившего глаз на Бельхейм. Конечно, если этот дракон вообще существует.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига. Один любой персонаж получает оружие-трофей — «Драконья Погибель».



Сценарий 2В. Продажа на торгах

Зачитайте вслух:

— Давай сюда этих экзотических попугаев! — кричит аукционист. — Нет, балда, не ставь рядом со шкурой медведя! Она их сожрёт!

Вы никогда прежде не видели, как имущество волшебника продают за молотка, и не ожидали, что будет происходить такой бардак. Может быть, дело в напряжении, которое создаёт публика: коллекционеры артефактов, бесстрастные калистократы, кучка помощников чародеев и горожане Бельхеима. Все пришли сюда ради зрелища, а некоторые — ещё и обогатиться за счёт других. Вас это не волнует; вы ищете зацепки, которые подскажут, куда пропали некоторые из горожан.

— Эй, вы! — кричит шикарно одетый мужчина в красной шляпе с пером. — Видели там какие-нибудь редкие книги? Мой начальник ждёт доклад как можно скорее!

Вы, кажется, знаете, о каких книгах речь. В прошлом месяце волшебник Ханклей сговорился с местными кобольдами разрушить старинную башню, но и сам погиб при её взрыве. Кобольды работали на существо, выдающее себя за давно почившего дракона

Этеперакса, которое ищет книгу под названием «Секреты спящей тьмы». Вы раскопали её в пещере под поместьем волшебника среди прочих редких и магических томов.

Как ни странно, на торгах вы этот лот не видите. Вы не успеваете ответить, как аукционист Чоск Греллен просит всех занять места:

— Распродажа имущества господина Бальтуса Ханклея начинается. Прошу обратить внимание на лот номер один — набор механического лабораторного оборудования, которое, вне всяких сомнений...

Вы не слушаете его, а внимательно следите за присутствующими. Время от времени, чтобы не вызывать подозрений, вы повышаете цену на тот или иной лот. Вы чувствуете, что закончатся эти торги не ударом молотка. Хорошо ещё, если не под громкие крики.

На горизонте вы замечаете в небесах взмахи огромных крыльев. К аукциону летит нечто огромное, и похоже, что оно намерено улететь не с пустыми когтями.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2. ПУТЬ ДРАКОНА

СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасности	Каждый раз, когда вы должны вступить в столкновение с опасностью, случайным образом выбирайте новое сюжетное испытание из категории «трюки».
Злодей	Нет
Прислужники	Нет

Подготовка

Собрав локацию, замешайте в неё столько новых карт каждого из перечисленных типов, сколько персонажей участвует в партии: преграды, оружие, заклания, броня и предметы.

Подготавливая сюжетные испытания, отложите испытания «Дрейк» и «Гриот», а также 4 заместителя А для «Гриота».

Сформировав колоду песочных часов, замешайте в неё «Дрейка» и 4 заместителя А.

ЛОКАЦИИ

1 Площадь

Развитие событий:

Дрейк и гриоты нанесли немалый урон, но вы сумели остановить их налёт. Посетители аукциона уже готовятся забрать свои покупки, как вдруг воздух сотрясает громовой рёв.

— Я Этеперак, владыка Драконьей топи! — рокошет огромное крылатое существо с крыши неподалёку. На фоне тёмных крыльев дракона видны костлявое тело и глаза, пылающие неугасимым огнём.

— Моё терпение лопнуло. Ваш волшебник многое обещал мне, в том числе пять редких древних книг. Я пытался получить их законным путём, но теперь я возьму их силой. Принесите мне книги и по две тысячи золотых за каждого из ваших ничтожных горожан.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

У «Дрейка» всегда выпадает результат «огонь».

Когда вы вступили в столкновение с находкой, перед началом действий вы должны пройти проверку харизмы, дипломатии или внимания 6, иначе сложность приобретения этой находки увеличится на 1d8. Если вы приобрели находку, положите её в стопку выигрышей, а не забирайте на руку. Если вы не смогли приобрести находку, положите её в стопку склада, а не изгоняйте.

Когда вы раскрыли монстра из колоды песочных часов, вступите с ним в столкновение. Если вы его не победили, замешайте его в колоду песочных часов и переложите случайную находку из стопки выигрышей в стопку склада.

Когда локация «Площадь» закрыта, если карт в стопке выигрышей больше, чем в стопке склада, вы побеждаете; если нет, проигрываете.

Доставьте их в монастырь Святой Каериксы в течение двух недель, а не то я сровню ваш дрянной городишко с землёй!

С этими словами дракон испаряется. Горожане в панике; семьсот тысяч им взять просто неоткуда.

— Что же делать? — причитают они.

— Ну, — доносится откуда-то сзади гномий голос, — можно его просто убить.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига. Ваш отряд получает все карты из стопки выигрышей. Один любой персонаж получает заклинание-трофей — «Стену света».



Сценарий 2В. Унесённые призраками

Зачитайте вслух:

Городской совет Бельхеима снова позволил вам присутствовать на заседании. Поскольку вы за последний месяц оказали уже так много услуг городу, вас готовы выслушать — где-то между выступлениями соперничающих жрецов Абадара и Шелин.

Сегодня разговор опять зашёл о чудовищах.

— Кто такие эти... гриоты... о которых вы говорите? — Леди Ориджина Деви пытается понять, что за новая напасть грозит спокойствию её города.

Вы тоже прежде не слышали об этих тварях, похожих на летучих мышей, но, к счастью, вы на заседании не одни.

— Я нашла сведения, которые могут вам пригодиться, миледи, — говорит Юпафения Таргас, жрица храма Абадара. — При подготовке к аукциону чиновники упростили меня изучить книги волшебника. Часть я не поняла, но бестиарий был составлен на алфавите, который я быстро расшифровала.

В книге я обнаружила описания разных видов известных чудовищ — кровососа, валисиса, летучего ската. В том числе таких, о которых я и не слышала, включая гриотов.

Вот что я узнала: они не здешние. Если точнее, даже не из нашего мира. Они прибыли с планет, отделившихся от своих звёзд. Самые зловещие волшебники призвали их на Голарион через магическую завесу под названием Тёмное Окно.

В них нет ни капли добра, — продолжила она. — Они пришли разграбить наш мир и похитить беззащитных. Они мастерски создают клетки, в которые заключают узников. Гриотов надо перебить или изгнать через окно, из которого они прибыли.

Совет погрузился в шёпот и гул, обсуждая эту сложную ситуацию.

— Извините, мэ, мне придётся вас покинуть, — говорит городской адвокат Якоба Киврис. — У меня тут список пропавших, и он весьма длинный.

Все в зале выжидающе смотрят на вас: в последнее время это стало уже традицией. Снова возникли проблемы, и вам снова предстоит их решать. Что ж, для маленького пасторального городка этот Бельхеим на удивление нескучен.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2. ПУТЬ ДРАКОНА

СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасность	Гриот
Злодей	Гриот (<i>Голадрит</i>) — заместитель злодея 1
Прислужники (закрывающие)	Спасения — заместители А

Подготовка

Собрав стопку сюжетных испытаний, замешайте в локацию «Темница» заместителя злодея.

Персонажи начинают в замке.

ЛОКАЦИИ

1	Темница
1	Замок
1	Конюшня
2	Ферма
3	Мост
4	Утёс
5	Болото
6	Остров

Развитие событий:

Вы разорвали паутины гриотов и освободили их пленников. В благодарность семьи жертв готовы одарить вас богатствами, но вам достаточно и того, что вы вернули их к родным и близким.

Вы ловите себя на размышлениях о Тёмном Окне, через которое явились гриоты.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Вы можете переместиться, только когда ваша локация закрыта и только в следующую локацию по списку сценария. После того как будет закрыта последняя используемая локация, переместитесь в «Темницу».

Перед тем как вступить в столкновение со «Спасением», призовите опасность и вступите с ней в столкновение. Если опасность не побеждена, то столкновение со «Спасением» прервано. Когда вы должны взять нового компаньона за победу над «Спасением», вместо этого берите заместитель «Спасения». Если заместитель «Спасения» должен отправить куда-либо, кроме как на руку игроку, замешайте его в свою локацию.

Когда вы вступили в столкновение со злодеем, перед началом действий захороните 1d4 карт. Если после окончания действий хотя бы один из персонажей не может показать заместитель «Спасения», злодей не побеждён.

Жрица Таргас говорила, что их надо изгнать через Окно, но в таком случае беда просто вернётся через некоторое время.

Вы решаете раз и навсегда разбить Тёмное Окно, если оно когда-то повстречается вам на пути. Пусть гриоты поищут себе другой мир для вторжений.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига. Один любой персонаж получает броню-трофей — «Доспех из стекла пустоты».



Сценарий 3А. Монастырь Святой Каериксы

Зачитайте вслух:

Наконец вы находитесь у порога той истинной опасности, что угрожает Бельхеиму. Те, кто стоял за этими событиями, устроили себе логово у развалин монастыря Святой Каериксы. Монастырь посвящён Ирори, богу просвещения и совершенства. Ирори бы не понравилось, что его церковь превратили в рассадник зла.

Вы пока не знаете, кто или что выдаёт себя за Этеперакса. Допрошенные вами гриоты клялись, что это и вправду печально известный дракон из прошлого. Они также рассказали вам кое-что о помощниках этой твари. У каждого — своя личная причина служить ему, и каждого можно отговорить от этой службы, прежде чем начнётся финальный бой.

Первый — друид Азмур Келл. По доброй воле этот бельхеймский священник не заключил бы союз со злом. Но его жена Рима пропала — наверняка её похитил тот, кто за всем этим стоит. Освободите её — и вы оставите злодея без помощи Азмура Келла.

Алхимика по имени Пентош из Манакета устранить будет сложнее. Ей хорошо платят за службу алхимическими и магическими предметами. Для того чтобы она предала хо-

зяина, придётся сделать так, чтобы её страхи пересилили жажду наживы.

И, наконец, лунная нага Тэна. Судя по всему, змееподобный астролог слегка помешана на Этепераксе и верит, что злодей — легендарный древний дракон. Если убедить её, что её помощь тут не нужна, она вполне может уползти прочь.

Приспешники приспешниками, а гриоты никуда не делись, и этих крылатых дикарей уговаривать отступить бесполезно. Единственный способ покончить с ними — найти ирорианского настоятеля, охраняющего Тёмное Окно, через которое явились гриоты. Если вы разобьёте Тёмное Окно, все гриоты будут изгнаны обратно на свою планету. Всем так будет лучше.

Пройти через монастырь, разобраться с приспешниками Этеперакса и обеспечить себе максимальное преимущество — ваши задачи на ближайшее время. Уж если что-то убедило всех этих существ, что их повелитель и впрямь обладает мощью Этеперакса, вы предпочли бы сразиться с ним в тот момент, когда у него будет как можно меньше союзников.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3. ЭТЕПЕРАКС ВОЗРОЖДЁННЫЙ

СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасность	Мумия (<i>Канжугас, настоятель монастыря Ирори</i>)
Злодей	Нет
Прислужники (закрывающие)	Друид Зелёной веры (Азмур Келл) Химик (Пентош) Лунная нага (Тэна) Гриоты — заменители А

Подготовка

Выложите сюжетное испытание «Планарный разрыв» и положите на него столько меток, сколько локаций в игре.

ЛОКАЦИИ

1	Библиотека
1	Руины
1	Святылище
2	Башня
3	Каменный мешок
4	Замок
5	Хранилище
6	Собор

Развитие событий:

— Ступайте с миром. Окно закрыто навеки, — произносит мумия настоятеля, обращаясь в прах.

Врата монастыря разбиты, а с ними повержены и приспешники Этеперакса. Теперь осталось только разоблачить злодея, строившего все эти козни.

Теперь вы, по крайней мере, уверены, что Этеперакс — какой-то дракон. Вряд ли, конечно, тот самый древний дракон, что вломился в гробницу Тулы тысячелетие назад. Но все его помощники в один голос твердят, что работают на дракона, который весьма силен. Лунная нага даже выболтала его

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Когда вы вступили в столкновение с опасностью, если у вас есть атрибут «Монах» или если вы покажете карту с атрибутом «Ирори», можете прервать это столкновение.

Победив «Друида Зелёной веры», «Химику» или «Лунную нагу», кладите их в стопку прислужников, вместо того чтобы изгонять.

В конце вашего хода, если уровень текущего часа равен 3 или если в этот ход вы закрыли локацию, можете вступить в столкновение с «Планарным разрывом». Победив «Планарный разрыв», снимите с него 1 метку; снимите с него ещё 1 метку, если местный персонаж изгонит карту с атрибутом «чары» или «вера». Для победы в сценарии необходимо снять все метки с «Планарного разрыва».

В конце этого сценария подсчитайте прислужников в стопке прислужников. Это потребуется при подготовке к «Сценарию ЗБ: Драконоборцы».

истинное имя — Санги. Это вам может пригодиться.

Итак, это всё же дракон. К счастью, в походе к могиле леди Тулы вы получили оружие, подходящее для убийства дракона. Немного упорства и много удачи — вот всё, что вам нужно, чтобы избавить Бельхейм от угрозы. Ну или погибнуть, пытаясь это сделать. Так или иначе, ночка будет незабываемая.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига.



Сценарий 3Б. Драконоборцы

Зачитайте вслух:

Колоссальная пещера в Драконьей топи неподалёку от монастыря Святой Каериксы — место, где змей, известный Бельхейму как Этеперакс, устроил себе логово. Вы готовитесь проникнуть туда тайком, надеясь добраться до дракона, пока он спит. Если вам удастся заставить его врасплох, у вас будет шанс в бою.

Но этому не бывать. Вы видите, как дракон сам появляется из пещеры, совершенно не опасаясь за свою жизнь. Он принюхивается — явно заметил, что вы здесь. От ноздрей до кончика хвоста в этом изумрудном чудовище не меньше тридцати футов. Чешуйчатая тварь выбирается из пещеры и показывается во всём своём великолепии.

— Что это? Кто вы такие? Как посмели вы предстать перед великим Этепераксом без приглашения и без выкупа, который я потребовал с ваших жалких поселян? Назовитесь, дабы я знал, чья кровь окрасит мою пещеру!

Выглядит он, конечно, грозно, но до Этеперакса ему далеко. Вы видели кости древ-

него дракона в земле гробницы Тулы. Все летописи гласят, что это был чёрный дракон. Перед вами зелёный — а значит, самозванец.

— Как скажешь, Санги! — чуть слышно огрызаетесь вы.

Услышав своё истинное имя — которое он явно терпеть не может, — дракон отшатывается и распахивает крылья:

— Как вы посмели! — гремит он. — За такое оскорбление вы заплатите криками боли, каких не слышали тысячи лет! Когда я покончу с вами, никто не вспомнит даже ваших имён. Все запомнят лишь имя Са... то есть Этеперакса!

Дракон взмывает ввысь и удаляется к себе в пещеру. Вы слышите, как приспешники бегут защищать его. Вы видите блеск его соковок в глубине. Вы слышите, как сквозняк шелестит страницами книг в огромной подземной библиотеке. А издали вы слышите, как дракон закипает от гнева.

Устремите мечи к небесам, ибо сегодня вы сразите дракона.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3. ЭТЕПЕРАКС ВОЗРОЖДЁННЫЙ

СЮЖЕТНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Опасность	Спасение
Злодей	Нет
Прислужники	Нет

ЛОКАЦИИ

1 Пещеры

Подготовка

Если у вас 3 персонажа или более, то, собрав эту локацию, добавьте в неё новые карты, используя список карт из локации «Логово». Если у вас 5 персонажей или более, также добавьте в неё новые карты, используя список из локации «Библиотека».

Подготавливая сюжетные испытания, отложите сюжетное испытание «Дракон» (Этеперакс). Составьте стопку, состоящую из 1 заместителя злодея и X заместителей прислужников, где X равно $2 + 1/2$ количества персонажей (с округлением вниз). Замешайте всю эту стопку в локацию «Пещера».

Отложите джокер «Угрозы». За каждого прислужника, положенного в стопку прислужников во время сценария «3А: Монастырь Святой Каериксы», выберите и отметьте 1 способность на карте «Угрозы». Отмеченные способности нельзя применить в этом сценарии.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

«Пещеры» нельзя закрыть.

Когда вы должны получить урон от огня, получайте вместо этого урон от кислоты.

Когда вы должны вступить в столкновение с заместителем, примените эффект случайно выбранной неотмеченной способности с карты «Угрозы»; при этом эффекты любых других способностей с карты «Угрозы» перестают применяться. Затем вступите в столкновение с «Драконом» вместо этого заместителя; у «Дракона» всегда выпадает результат «кислота».

Когда «Дракон» должен быть побеждён, эффекты всех способностей с карты «Угрозы» более не применяются. Затем, если в локации 3 карты или более, «Дракон» не побеждён. Замешайте в колоду песочных часов 1 новое благословение. Затем, если ваше столкновение было с заместителем злодея, положите его под низ колоды локации. Если ваше столкновение было с заместителем прислужника, изгоните его.

Для победы требуется победить дракона.

Развитие событий:

Во второй раз за тысячелетие Бельхейм поверг дракона, носившего имя Этеперакс. Но на сей раз это сделала не великая Тула Бельхейм. Нет, ныне за шкурой дракона явились герои Бельхейма.

— Да будет это всем уроком, — говорит баронесса Деви, когда вы возвращаетесь. — Бельхейм не склонится перед драконами! —

Барды Шелин и Абадара срочно пишут поэмы, чтобы рассказать об этом всем. Ни один змей больше не дерзнёт летать в этих небесах. Здесь и сейчас горожане больше не бояться ультиматумов драконов.

Ну а вам пора оставить Бельхейм позади. Вас ждёт прекрасный и бескрайний Голарин, где всегда рады драконоборцам.

Награда

Каждый персонаж получает 1 очко подвига.

Каждый персонаж может обменять одно благословение из своей колоды на благословение из колоды песочных часов.



Сценарий 3В. Дорога странствий

Зачитайте вслух:

— Слава небесам, вы вернулись! — говорит баронесса Деви. — Конечно, победителям дракона Санги мы рады всегда. Но вы действительно выбрали самый подходящий момент. Так сложилось, что...

— Дайте-ка угадаю, — перебиваете вы. — Жителям Бельхейма угрожает опасность, ко-

торая никому из вас не по силам. Опасность такого рода, изгнать которую из ваших земель могут только герои вроде нас.

— Что ж, это было прямо в точку, — признаёт она. — Приглашаю вас на бокал вина в «Мудром дудочнике». Там я расскажу об испытаниях, которые вас ждут на сей раз.

Подготовьте случайный сценарий

При подготовке к этому сценарию всякий раз, когда вам предписано что-либо выбрать, либо выберите это сами, либо доверьте выбор воле случая.

Этап 1. Выберите тип локаций

Выберите атрибут из этого списка. Не менее половины выбранных вами локаций должны его иметь:

1. Святыня	3. Город
2. Подземелье	4. Природа

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3. ЭТЕПАКС ВОЗРОЖДЁННЫЙ

Этап 2. Выберите тип сценария

Во всех типах сценариев, если в тексте упоминается X, он равен числу участвующих персонажей.

1. ЗАЧИСТКА ТЕРРИТОРИИ

Подготовка

Выберите 3 способности с карт джокеров.

Выберите X+1 локаций.

Выберите X+2 сюжетных испытаний. Одно из них на ваш выбор становится опасностью: выложите эту карту в центре стола. Остальные будут закрывающими прислужниками; замешайте одного случайно выбранного прислужника в каждую локацию.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Чтобы выиграть, закройте все локации.

2. НАБЕГ НА КРЕПОСТЬ

Подготовка

Выберите 2 способности с карт джокеров.

Выберите 1 локацию. Соберите её, замешав вместе X новых монстров, X новых преград, X/2 нового оружия, X/2 новых заклинаний, X/2 новой брони, X/2 новых предметов, X/2 новых компаньонов и X/2 новых благословений (везде с округлением вверх).

Выберите X+2 сюжетных испытаний. Одно из них на ваш выбор становится злодеем, другое — опасностью; остальные — незакрывающие прислужники. Карту опасности выложите в центре стола, а остальные сюжетные испытания замешайте в колоду локаций.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Когда злодей должен быть побеждён, если в локации есть другие карты, изгоните 1d8 из них, и вы прерываете столкновение с этим злодеем. Если в локации нет других карт, вы побеждаете в этом сценарии.

3. СХВАТИТЬ ЗЛОДЕЯ

Подготовка

Выберите 2 способности с карт джокеров.

Выберите $X+2$ локаций.

Выберите $X+3$ сюжетных испытаний. Одно из них на ваш выбор становится злодеем, другое — опасностью; остальные — закрывающими прислужниками. Перемешайте вместе злодея и прислужников, затем случайным образом замешайте 1 из этих карт в каждую локацию. Карту опасности выложите в центре стола.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Чтобы выиграть, победите злодея и загоните его в угол.

4. ДОГНАТЬ БЕГЛЕЦА

Подготовка

Выберите 3 способности с карт джокеров.

При подготовке локаций замешайте $2X+1$ карт локаций в стопку погони. Отложите и соберите верхнюю локацию из этой стопки.

Выберите 2 сюжетных испытания. Одно из них на ваш выбор становится закрывающим прислужником — заменителем А, а другое — опасностью. Выберите $X+1$ других сюжетных испытаний и замешайте их в стопку незакрывающих прислужников. Замешайте в собранную локацию заменитель А и случайную карту из стопки незакрывающих прислужников. Карты опасности и закрывающего прислужника выложите в центре стола.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Закрыв свою локацию, возьмите верхние 2 локация из стопки погони; изгоните одну из них и соберите другую, замешав в неё заменитель А и случайную карту из стопки незакрывающих прислужников.

Чтобы выиграть, нужно опустошить стопку погони и закрыть последнюю локацию.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3. ЭТЕПАРАКС ВОЗРОЖДЁННЫЙ

5. НАЙТИ СОКРОВИЩЕ

Подготовка

Выберите 3 способности с карт джокеров.

Выберите X+2 локаций.

Выберите X+2 опасностей.

Выберите находку-сокровище:

1. Оружие
2. Заклинание
3. Броня
4. Предмет
5. Компаньон
6. Благословение

Замешайте 1 новую находку-сокровище в каждую локацию.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Когда вы приобрели находку-сокровище, можете призвать опасность и вступить с ней в столкновение; если победите, можете попытаться закрыть свою локацию.

Чтобы выиграть, закройте все локации.

6. ПЕРЕЖИТЬ ОСАДУ

Подготовка

Выберите 2 способности с карт джокеров.

Выберите X+1 локаций.

Выберите X+3 сюжетных испытаний. Одно из них на ваш выбор становится опасностью, а другое отложите в сторону в качестве незакрывающего прислужника — заместителя А. Остальные замешайте в стопку незакрывающих прислужников. Выложите карту опасности в центре стола.

Собирая локации, отложите испытания из этих локаций в стопку осады, затем замешайте в неё стопку незакрывающих прислужников, а также X заместителей А.

В ЭТОМ СЦЕНАРИИ

Когда вы исследуете, вместо этого вступите в столкновение с верхней картой из стопки осады, как если бы это была верхняя карта из вашей локации. Если она не побеждена, замешайте её в стопку осады.

Когда вы используете способность, позволяющую смотреть карты, можете смотреть карты в стопке осады, как если бы она была вашей локацией.

Когда вы получаете урон, не уменьшенный до 0, изгоните верхнюю карту из своей локации и каждой незанятой локации. Когда в локации не остаётся карт, она закрывается автоматически.

Если закроется последняя локация, вы проиграли.

Чтобы выиграть, нужно опустошить стопку осады.

Этап 3. Доработайте злодея, если он у вас есть

Выберите способность из этого списка и добавьте её к способностям злодея.

1.	Сложность победы над ним увеличивается на 1d8.
2.	Когда вы играете компаньона или благословение против этого злодея, захороните сыгранную карту.
3.	Перед началом действий случайный местный персонаж призывает опасность и вступает с ней в столкновение.
4.	Перед началом действий каждый местный персонаж получает 1d4-1 боевого урона.
5.	Перед началом действий каждый местный персонаж должен пройти проверку интеллекта, мудрости или харизмы 5+ # , иначе получит состояние «изнурение».
6.	Перед началом действий либо перезарядите случайную карту, либо захороните любую карту.
7.	Перед началом действий каждый отдалённый персонаж получает 1d4 энергетического урона.
8.	После окончания действий каждый местный персонаж должен пройти проверку ловкости, выносливости, акробатики или стойкости 7+ # , иначе получит состояние «ранение».
9.	После окончания действий захороните 1d4 карт из своего сброса.
10.	После окончания действий получите состояния «шеломление» и «ранение».
11.	Если злодей не побеждён, сбросьте 1d4 карт с верха своей колоды.
12.	Если злодей не побеждён, замешайте 3 новых монстров в случайные локации.

Развитие событий:

—Город Бельхейм вновь благодарит вас за службу! — говорит леди Ориджина Деви. — Я сняла для вас жильё, и уверена, что когда вы будете готовы к следующему приключению, оно не заставит себя ждать.

Вы благодарите баронессу за щедрость.

Утром вы решите, оставаться ли в Бельхейме ещё на ночь или поискать приключений в другом месте.

А этим вечером вас ждут вино и горячая ванна.

Награда

Каждый персонаж получает новую находку любого типа.

Авторы

Создатели игры

Разработка сценария: Чед Браун, Кит Ричмонд, Авива Шектерсон, Майк Селинкер и Лиз Спейн

Сюжет: Майк Селинкер

Основано на модуле Pathfinder «Ультиматум дракона», автор: Майк Шел

Разработка карточной игры Pathfinder: Танис О'Коннор, Пол Питерсон, Габи Вайдлинг и Скайлар Вудис

Руководитель проекта и редактор: Вик Верц

Директор по графическому дизайну: Сара И. Робинсон

Художественное руководство и графический дизайн: Соня Моррис

Художник-постановщик: Тони Барнетт

Иллюстрация на обложке: Ларс Грант-Вест

Внутренние иллюстрации: Вики Ярова

Картограф: Джаред Бландо

Paizo, Paizo Inc, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and The Dragon's Demand are trademarks of Paizo Inc.



© 2019 Paizo Inc.

Русское издание: «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик игры: Кирилл Войнов

Переводчик сюжетной кампании «Ультиматум дракона»: Александр Гагинский

Дополнительная вычитка: Александра Русакова, Александр Бурдаев, Анастасия Павутницкая

Консультант по миру Pathfinder: Владимир Сергеев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия буклета 1.0

hobbyworld.ru



Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

crowdpublic.ru



