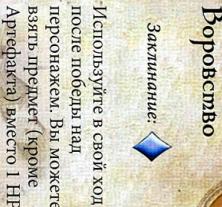




## Макаровка

В бой Воли с Гуманоидом или другим персонажем добавьте +1.

Вы можете бесплатно тренироваться в любой гильдии.

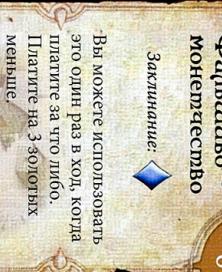


## Воровство



### Заклинание:

- Используйте в свой ход, после победы над персонажем. Вы можете взять предмет кроме Артефакта вместо 1 НР. Во время Финальной битвы вы можете выбрать Артефакт, который забираете.



## Фадистско-моногество



### Заклинание:

- Вы можете использовать это один раз в ход, когда платите за что либо. Платите на 3 золотых менине.



## Скорокход



### Заклинание:

- Вы можете склонить дважды и использовать разные виды перемещения. Вы игнорируете события и возможности локаций, в которой заканчивается ваш первый ход.

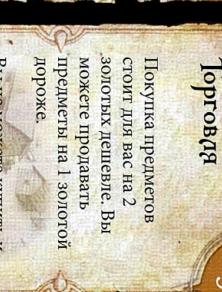


## Оправданный клинок



### Заклинание:

- В бою Силы существа с 3 жизнями теряют 2 жизни, если вы выбьтиями бросок против них.

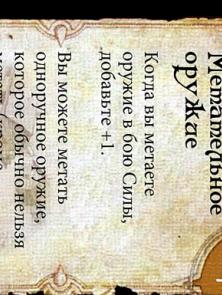


## Торговдя



### Заклинание:

- Покупка предметов стоит для вас на 2 золотых дешевле. Вы можете продавать предметы на 1 золотой дороже.

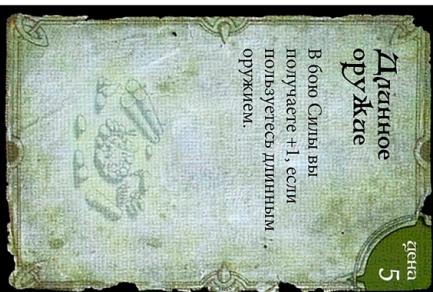


## Меметепетное оружие



### Заклинание:

- Когда вы метаете оружие в боя Силы, добавьте +1. Вы можете метать одноручное оружие, которое обычно нельзя метать (кроме Артефакта), но оружие будет повреждено.

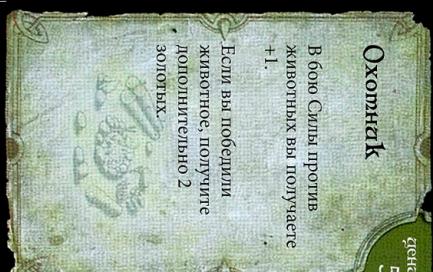


## Дзянное оружие

цена 5

В бою Силы вы получаете +1, если пользуетесь длинным оружием.

- Если вы победили жителя, используя длинное оружие, вы получите дополнительную 2 золотых.
- Если вы в Лесу, заклинание бесплатно.



## Окомнак

цена 5

В бою Силы против животных вы получаете +1.

- Если вы победили животного, получите дополнительное 2 золотых.



## Дзуха деся

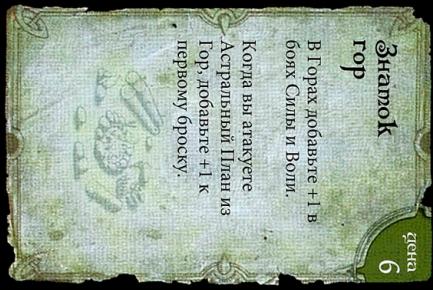
цена 6



### Заклинание:

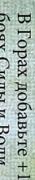
- Если вы победили Гуманоидов в бою, получите 2 мании.

- Если вы побороли другого персонажа, заберите у него 2 золотых.



## Женшак гор

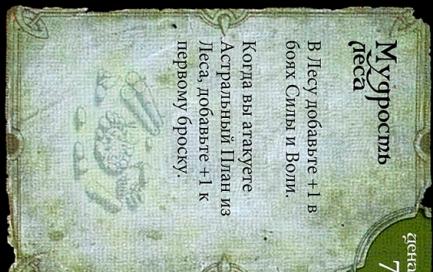
цена 6



### Заклинание:

- В Горах добавьте +1 в боях Силы и Воли.

- Когда вы атакуете Астральный План из Гор, добавьте +1 к первому броску.
- Если вы в Лесу, заклинание бесплатно.



## Мудрость деся

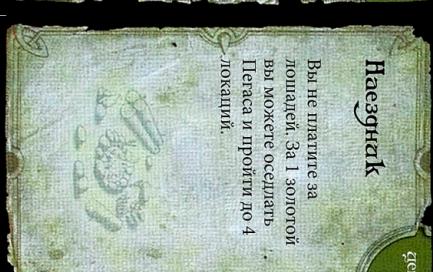
цена 7



### Заклинание:

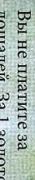
- В Лесу добавьте +1 в боях Силы и Воли.

- Когда вы атакуете Астральный План из Гор, добавьте +1 к первому броску.



## Нээннак

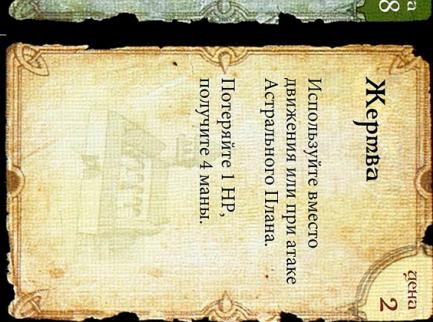
цена 8



### Заклинание:

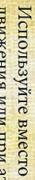
- Вы не платите за лопадей. За 1 золотой вы можете оседлать.

- Если вы оседлаете лопадей, можете перенестиесь в любой Лес.
- Если вы в Лесу, заклинание бесплатно.



## Жернва

цена 2



### Заклинание:

- Используйте вместо движения или при атаке Астрального Плана.

- Потеряйте 1 НР, получите 4 мании.



## Лесное радуга

Можете движение вы  
закончили ниткой, вы  
1 НР и 1 ману.  
Используйте это умение  
только на равнине и в  
цивилизованных  
локациях.

цена  
3

## Фанатизм

Если бой Силы или Воли  
закончился ничьей, вы  
можете начать бой  
снова. Вы можете еще  
раз выбрать тип боя.

цена  
4

## Морской обряд

Когда вы путешествуете  
на корабль, получите 1  
золотой вместо того,  
чтобы платить.

цена  
4

## Освященный клинок

Заклинание: ♦  
Используйте перед боем  
Силы, в котором вы  
противник кидает три  
кубика и выбрасывает  
лучший результат.

цена  
5

## Святость Жизни

В бой Силы или Воли  
против нежити добавьте  
+1.

цена  
5

## Чудесное осаждение

Заклинание: ♦ или ♦  
Вместо перемещения  
или во время  
перемещения на корабле  
вы можете восстановить  
2 НР или 3 НР (в  
зависимости от  
потраченной маны).

цена  
6

## Экаордам

В бой Силы или Воли  
против демонов  
добавьте +1.

цена  
6

## Магическая брата

Заклинание: ♦♦  
Вместо движения вы  
можете переместиться к  
любому Порталу.  
Если вы в токалии с  
Порталом, заклинание  
бесплатно.

цена  
4

## Молитва

Заклинание: ♦

Используйте перед  
броском кубика (для  
любых целей) Бросьте  
два кубика и выберите  
любой из результатов.

цена  
7

## Проклятие

Заклинание: ♦♦  
Используйте перед боем  
Силы или Воли. Ваш  
противник кидает три  
кубика и выбирает  
лучший результат.

цена  
8

## Разложение массы

Используйте в свой ход,  
но не в бою. Скорость  
любой предмет (кроме  
Артефакта) и  
вспомогите 2 маны.

цена  
2

## Время вспомог

Заклинание: ♦ или ♦♦  
После броска кубика в  
бою Воли (1 мана) или  
Силы (2 маны) Вы  
можете перебросить оба  
кубика с теми же  
бонусами и  
использовать новый  
результат.

цена  
3

## Мечательная амака

Начало боя Воли стоит  
на 1 ману меньше.

цена  
6

## Мастер заклинаний

Один раз в свой ход вы  
можете использовать  
заклинание на 1 ману  
дешевле.

цена  
7

## Устойчивость

Используйте в конце  
хода, вы получаете еще  
один ход. Это  
заклинание используется  
1 раз в 2 раунда.

цена  
8

## Тренировка

Если вы победили  
существо в бою Силы,  
вы получаете на 1 Опыта  
больше.

цена  
2

## Рука возражения

Заклинание: ♦ или ♦♦

Вместо движения вы  
можете возвращаться на  
свою стартовую  
локацию (1 мана) или в  
любую гильдию (2  
маны).

цена  
4

## Пылающее оружие

Заклинание: ♦ или ♦♦

Используйте в бою  
Силы, в котором вы  
используете оружие  
(кроме Артефакта).  
Добавьте +2, в конце боя  
оружие будет  
поражено.

цена  
4

## Владение посохом

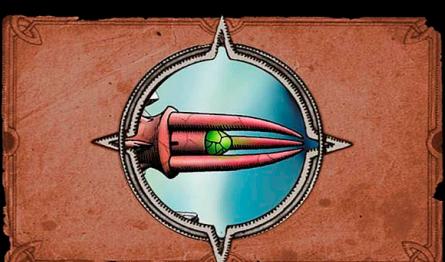
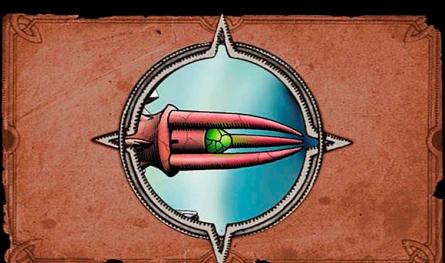
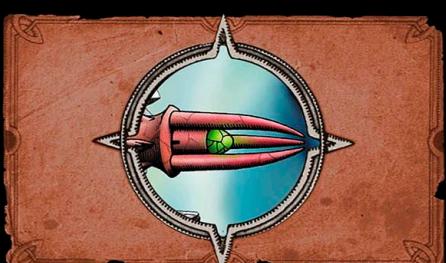
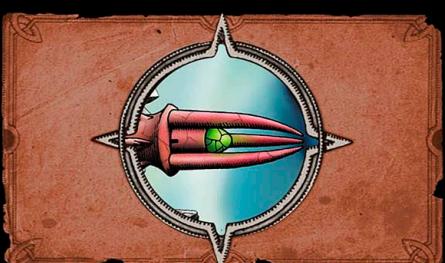
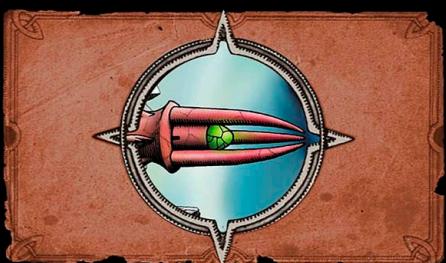
Заклинание: ♦♦

Если вы используете  
посох в бою Силы или  
Воли, добавьте +1.  
Если вы используете  
хезл в бою Воли,  
добавьте +1.

цена  
5

## Х. +1

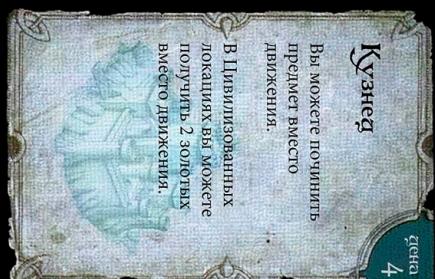
Х. +1



## Сокрушающее оружие

Если вы используете сокрушающее оружие в бою Силы, добавьте +1.

+1



## Артефакт



## Артефакт



## Артефакт





## Дерекон



### Коллекционер



### Черный рынок



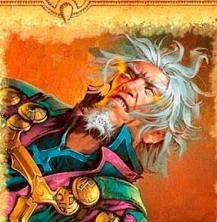
### Дракон



### Сад



### Очищающий огонь



### Таинственный старец



### Ветеран



### Черный Колодец



### Мастер водопровода



### Забытый забигомека



### Странствующий декарь



### Мудрец камень



У него есть горшок с золотом. Покупите стопку золота, сколько у вас Воли. Если вы в лесу, получите в два раза больше.



## Омасельник

## Зачарованный светок

## Поклонное жертве

## Древний свиток

## Мудрец

## Спекляющая гора

Заплатите двойную цену за один неповрежденный предмет (исключая Аргифрак).

Вы можете войти, если у вас есть хотя бы 5 золотых.

Выплатите 3 Обычных и 3 золотых предмета. Можете покупать и продавать как в городе или поселке Соросите. Все неупущенные предметы.

Вы можете обменять 1 Болю на 1 Силу (за 4 золотых) или 1 Силу на 3 Воли (за 7 золотых).

Свиток может помочь вам стать сильнее.

Прикупите 5-6 кубиков из банка.

Можете платить и бросать кубик, пока броски удачны.

Чтобы очиститься, заплатите 1 HP и бросьте кубик.

Если вы выберетесь на гору, вам придется сражаться с монстрами. Их сила: 1 = Обычный, 3 = Редкий предмет, 6 = 1 Силу или 2 Воли.

Если купите ему выпить за 2 золотых, поведает о своих приключениях. Получите 5 очков опыта.



## Забытая часовня

## Золотая рыбка

## Торговец экзомакоц

## Недавно убийца

## Грабитель

## Грабитель

## Кочевника

## Банда разбойников



Вы благославлены.  
Сохраняйте эту карту до  
следующего боя. Вы  
получите +2 на первый  
бросок, затем сбросьте эту  
карту.

Использует 1 жетон.  
**Получите 1 Силу или 1 Волю**  
(если соответствующая  
характеристика у вас  
наменьшая из всех) или  
получите Рейк предмет  
(если у вас меньше всех  
редких предметов).

темон  
опыт 3

Иккуб  
опыт 3

Имп  
опыт 2

Драга  
опыт 2

Гогем-  
страж  
опыт 2

Стая  
гарпии  
опыт 1

Альт Его  
опыт 1



Вы можете купить  
магическое блокло за 10  
золотых.  
**Бросьте кубик:**

1-3 = получите 1 Волю  
4-6 = **получите 1 Силу.**



Вы можете купить  
его живым, выплатите 2 из  
брока. Завершите броска.

2  
Если захватите его живым,  
награда в золотых.



2  
Можете попытаться взять  
его живым, выплатите 2 из  
брока. Завершите броска.

3  
Если вы победили  
кочевников на равнине,  
обидите их стан: возьмите  
2 Обычных предмета.



3  
Грабеж вместо HP, отдайте  
ему один любой предмет  
(кроме Артефакта). Если  
применил, не применяется.

3  
Если вы победили Гогем-  
стража на равнине:  
3 жизни  
Если вы победили гарпии на  
равнине:  
3 жизни



3  
Грабеж вместо HP, отдайте  
ему пять золотых вместо 1 HP.  
Если даетelpo, то  
также герой теряет 1 HP.

3  
Вы нашли Обычный предмет и  
все напарнико золото.



Мумия  
опыт 3

Вашинг  
опыт 3

Скелен-  
мар  
опыт 2

Води  
некром  
опыт 2

Празрак  
опыт 2

Поморянная  
дуэль  
опыт 1

Призрачные  
духи  
опыт 1

Суккуб  
опыт 3

Иккуб  
опыт 3

Имп  
опыт 2

Драга  
опыт 2

Гогем-  
страж  
опыт 2

Стая  
гарпии  
опыт 1

Альт Его  
опыт 1

Мумия  
опыт 3

Вашинг  
опыт 3

Скелен-  
мар  
опыт 2

Води  
некром  
опыт 2

Празрак  
опыт 2

Поморянная  
дуэль  
опыт 1

Призрачные  
духи  
опыт 1

Посмотрите верхний  
Рейк предмет. На нем  
проклятие Мумии. Можете  
хотите, но это будет  
принести вам неудачу в по-  
иску.

1  
Вы должны побороть в бою  
Води, затем в битве Сулы.  
Хождя кровью: теряете 1 HP  
и 1 ману.

2  
Он начинает поединок Води,  
но за 2 маны вы можете  
принести его к поединку  
Сулы.

3  
Тяните 3 Обычных предмета.  
Оружие и щиты оставьте,  
остальное сбросьте.

4  
Призрак охранял 3 золотых.

5  
Восстанавливает всю ману.

6  
3 жизни  
Отрывание: перед каждым  
броском кубика теряете 1  
ману.

7  
Духи связаны с магическим  
камнем. Попечите 1 Силу.



## Зомби

победа 1

Крыса

Сила

Сила

животное

опыт 1

- 1 Зарзаа: если вы не использовали оружие против крысы, вы теряете 1 HP даже в случае победы или ничьей.

## Воинственный

гуманоид

Сила

Сила

Горный гигант

Сила

Сила

гуманоид

опыт 2

- 3 жизни  
3 золота в их молинах.

## Разъяренная толпа

гуманоид

Сила

Сила

Воля

Воля

## Задира

гуманоид

Сила

Сила

## Безголовый рыцарь

некромант

Сила

Сила

Воля

Воля

## Темный ма

гуманоид

Воля

Воля

## Темный подмастерье

гуманоид

Воля

Воля

Медведь

Сила

Сила

животное

опыт 2

- ✓ Шкура стоит 3 золотых.

Страшный волк

Сила

Сила

животное

опыт 2

- ✓ Шкура стоит 3 золотых.

Одинокий волк

Сила

Сила

животное

опыт 1

- ✓ Шкура стоит 1 золотой.

Гигантский паук

Сила

Сила

животное

опыт 1

- ✓ Патагана: если вы хотите уйти из этого места и карта пакет открыта, теряете 1 HP

- ✓ В его логове вы нашли Рейкий предмет.

Старый пират

Сила

Сила

гуманоид

опыт 2

- ✓ Если вы победили его в бою

- ✓ Если его откроет место, где спрятана сокровища (возьмите Рейкий предмет)

Марионетка времени

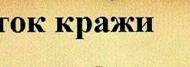
Ничего не произошло.  
Вы ходите два раза подряд в этом раунде.

гуманоид

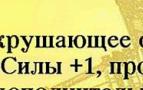
опыт 2

Ничего не произошло.  
Вы ходите два раза подряд в этом раунде.

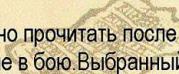
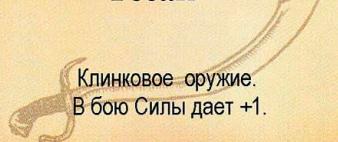
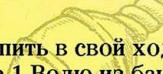
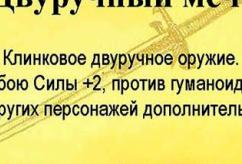
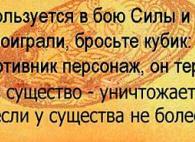


 +1 <b>Кинжал</b>  <p>Клинковое оружие. Можно метнуть в бою Силы, даст +1, но будет поврежден.</p>	1 з.  +1 <b>Молот</b>  <p>Сокрушающее оружие. В бою Силы против нежити +1.</p>	1 з.  +1 <b>Деревянный щит</b>  <p>Если вы использовали его в бою Силы, и проиграли, бросьте кубик: 5-6 – ничья, но щит поврежден.</p>
 +1 <b>Рапира</b>  <p>Клинковое оружие. В бою Силы против гуманоидов или других персонажей +1.</p>	2 з.  +1  +1 <b>Топор</b>  <p>Сокрушающее оружие. В бою Силы против демонов +1. Можно метнуть в бою Силы, даст +1, но будет поврежден.</p>	2 з.  +1  +1 <b>Дротик</b>  <p>Длинное оружие. В бою Силы против животных +1. Можно метнуть в бою Силы, даст +1, но будет поврежден.</p>
  <b>Зелье магии</b>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Восстанавливает 3 маны.</p>	2 з.  <b>Большой деревянный щит</b>  <p>Если вы использовали его в бою Силы, и проиграли, бросьте кубик: 3-6 – ничья, но щит поврежден.</p>	3 з.   <b>Свиток измененной реальности</b>  <p>Можно прочитать после любого броска (вашего или противника). Кубик следует перебросить.</p>
 +2 <b>Бумеранг</b>  <p>Сокрушающее оружие. Можно метнуть в бою Силы, даст +2, но будет поврежден. Если бросок неудачен, то возвращается неповрежденным.</p>	7 з.  +1  +1 <b>Кедровый посох</b>  <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы дает +1. В бою Воли дает +1.</p>	7 з.  +1  +1 <b>Боевой молот</b>  <p>Сокрушающее двуручное оружие. В бою Силы +1, против нежити дополнительно +1.</p>
 +2 <b>Зелье силы</b>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. До конца хода у вас +2 к Силе.</p>	4 з.   <b>Зелье выздоровления</b>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Восстанавливает 3 пункта здоровья.</p>	4 з.  +1 <b>Жезл слоновой кости</b>  <p>Когда в руке, добавляет +1 в битве Воли.</p>
 +1 <b>Жезл красного дерева</b>  <p>Когда в руке, добавляет +1 в битве Воли.</p>	4 з.  +1 <b>Дубовый посох</b>  <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы дает +1.</p>	4 з.   <b>Свиток кражи</b>  <p>Можно прочитать после движения, но не в бою. Выберите предmet персонажа в соседней локации (кроме Артефакта) и бросьте кубик. На 3-6 он ваш (на 5-6, если редкий).</p>
 +3 <b>Зелье концетрации</b>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. До конца хода у вас +3 Воли.</p>	3 з.   <b>Рекомендательное письмо</b>  <p>Можно использовать в ваш ход в любой гильдии. Тренируйтесь как в своей «домашней», не платя золота. Сбросьте после использования.</p>	3 з.   <b>Зелье регенерации</b>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Восстанавливает 1 здоровье и 2 маны.</p>



 <p><b>Свиток желаний</b></p> <p>Можно читать в свой ход в Монастыре. Тяните 3 карты редких вещей, одну оставьте себе, остальные сбросьте.</p> <p><b>+3</b></p>	 <p><b>Кольцо концентрации</b></p> <p>Если вы не колдовали в течение раунда, то в конце его можете восстановить 1 ману.</p> <p><b>+3</b></p>	 <p><b>Черное копье</b></p> <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы +1, против животных дополнительно +1. Если вы победили создание или ранили персонажа, восстановите 2 маны.</p> <p><b>+1</b></p>
 <p><b>Топор берсеркера</b></p> <p>Сокрушающее двуручное оружие. В бою Силы +3. Если используется, то вы теряете 1 HP в конце боя независимо от результата.</p> <p><b>+3</b></p>	 <p><b>Ритуальный кинжал</b></p> <p>Клинковое оружие. В бою Силы +1. В бою Воли можете заплатить 1 HP за +2 к броску или 2 HP за +4.</p> <p><b>+1</b></p>	 <p><b>Шипастый щит</b></p> <p>В бою Силы +1. Если вы использовали его в бою Силы, и проиграли, бросьте кубик: 4-6 - ничья, но щит поврежден.</p> <p><b>+1</b></p>
 <p><b>Зелье возрождения</b></p> <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Полностью восстанавливает HP и ману.</p> <p><b>...</b></p>	 <p><b>Посох архимага</b></p> <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы дает +1. В бою Воли дает +2.</p> <p><b>+1</b></p>	 <p><b>Сапоги рейнджера</b></p> <p>При движении пешком можете двигаться на 2 локации. В Лесу и Горах +1 в бою Силы.</p> <p><b>+1</b></p>
 <p><b>Свиток спирали времени</b></p> <p>Можно прочитать в конце хода. Получаете 2 хода в этом раунде.</p> <p><b>...</b></p>	 <p><b>Сияющий щит</b></p> <p>В бою Силы против демонов и нежити +2. Если вы использовали его в бою Силы, и проиграли, бросьте кубик: 4-6 - ничья, но щит поврежден.</p> <p><b>+2</b></p>	 <p><b>Молот Тора</b></p> <p>Сокрушающее оружие. В бою Силы +1, против нежити дополнительно +1. Можно метнуть в бою Силы, даст +2, но будет поврежден.</p> <p><b>+1</b></p>
 <p><b>Карающий меч</b></p> <p>Клинковое оружие. В бою Силы +1. За 1-3 маны можно добавить от +1 до +3 к броску кубика.</p> <p><b>+1 (+1 - +3)</b></p>	 <p><b>Палица темных богов</b></p> <p>Сокрушающее оружие. В бою Силы +3. После использования заплатите 1 HP и 1 ману, или сбросьте этот предмет.</p> <p><b>+3</b></p>	 <p><b>Огненный посох</b></p> <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы дает +2. В бою Воли дает +3. Повреждается после использования.</p> <p><b>+2</b></p>
 <p><b>Кольцо волшебных сил</b></p> <p>В свой ход можно склонять заклинание на 1 ману дешевле. Используется только 1 раз в раунде.</p> <p><b>...</b></p>	 <p><b>Сияющая коса</b></p> <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы +1, против нежити и демонов дополнительно +2.</p> <p><b>+1</b></p>	 <p><b>Корона власти</b></p> <p>Надетая на голову, дает +1 к Воле. Начало боя Воли стоит на 1 ману дешевле.</p> <p><b>...</b></p>
 <p><b>Ковер-самолет</b></p> <p>Используйте вместо движения. За 1 ману до 3 локаций. За 2 маны до 5 локаций.</p> <p><b>...</b></p>	 <p><b>Эликсир юности</b></p> <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Возьмите 1 силу из банка. Заплатите 10 опыта, или верните 1 волю в банк.</p> <p><b>+ (-)</b></p>	 <p><b>Свиток божественной воли</b></p> <p>В бою можно прочесть вместо броска. Вы автоматически выбрасываете 6, а противник 2. Игнорируйте все эффекты, позволяющие выбрать из нескольких бросков.</p> <p><b>...</b></p>



 <p><b>Зелье крутой магии</b></p>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Восстанавливает 5 маны.</p>	 <p><b>Плащ</b></p>  <p>Действует как щит во всех аспектах. Можно метнуть в бой Силы, противник должен сделать 2 броска и выбрать худший. Плащ будет поврежден.</p>	 <p><b>Зелье лечения</b></p>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Восстанавливает 2 пункта здоровья.</p>
 <p><b>Свиток разрушения</b></p>  <p>Можно прочитать в свой ход, но не в бою. Уберите любую карту с поля, кроме Стража или Артефакта.</p>	 <p><b>Свиток философского камня</b></p>  <p>Можно прочитать в свой ход, но не в бою. Обменяйте до 10 золотых на опыт или наоборот.</p>	 <p><b>Свиток телепортации</b></p>  <p>Можно прочитать вместо движения. Переместитесь в любую локацию, кроме астральной.</p>
 <p><b>Боевой топор</b></p>  <p>Сокрушающее двуручное оружие. В бою Силы +1, против демонов дополнительно +1.</p>	 <p><b>Зелье полной регенерации</b></p>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Восстанавливает 2 пункта здоровья и 4 маны.</p>	 <p><b>Свиток глубокой молитвы</b></p>  <p>Можно прочитать вместо броска. Выберите нужный результат. В бою действует только на белый кубик.</p>
 <p><b>Рубиновая диадема</b></p>  <p>Когда надета на голове, добавляет +1 в битве Воли.</p>	 <p><b>Копье</b></p>  <p>Длинное двуручное оружие. В бою Силы +1, против животных дополнительно +1.</p>	 <p><b>Меч</b></p>  <p>Клинковое оружие. В бою Силы +1, против гуманоидов или других персонажей дополнительно +1.</p>
 <p><b>Свиток распада</b></p>  <p>Можно прочитать после движения, но не в бою. Выбранный предмет персонажа в соседней локации разрушается (кроме Артефакта).</p>	 <p><b>Тесак</b></p>  <p>Клинковое оружие. В бою Силы дает +1.</p>	 <p><b>Эликсир мудрости</b></p>  <p>Можно выпить в свой ход, но не в бою. Возьмите 1 Волю из банка. Заплатив 10 опыта, можно взять еще 1 Волю.</p>
 <p><b>Перчатки силы</b></p>  <p>Дают +1 к Силе.</p>	 <p><b>Хрустальный череп</b></p>  <p>Когда в руке, дает +1 в бою Воли и дополнительно +2, если бой идет в Астральном измерении.</p>	 <p><b>Двуручный меч</b></p>  <p>Клинковое двуручное оружие. В бою Силы +2, против гуманоидов или других персонажей дополнительно +1.</p>
 <p><b>Артефакт</b></p> <p><b>Королевская мантия</b></p>  <p>Дает +1 к Воле. Вместо движения можно заплатить 2 маны и двигаться в любое место карты.</p>	 <p><b>Артефакт</b></p> <p><b>Зеркальный щит</b></p>  <p>Используется в бою Силы и Воли. Если вы проиграли, бросьте кубик: 5-6 – ничья, и если противник персонаж, он теряет 1 HP и 1 ману, если существо – уничтожается без награды (если у существа не более 1 жизни).</p>	 <p><b>Рыцарский щит</b></p>  <p>Если вы использовали его в бою Силы, и проиграли, бросьте кубик: 3-4 – ничья, но щит поврежден. 5-6 – ничья.</p>



### Лес

Поместите новую карту Приключения на каждую локацию Леса.

### Лес

Поместите новую карту Приключения на каждую локацию Леса.

### Равнина

Поместите новую карту Приключения на каждую локацию Равнины.

### Равнина

Поместите новую карту Приключения на каждую локацию Равнины.

### Горы

Поместите новую карту Приключения на каждую локацию Горы.

### Горы

Поместите новую карту Приключения на каждую локацию Горы.

### Торговец

В деревню приехали новые товары - 3 Обычных предмета. Сбросьте старые предметы с локации Деревня.

### Магическая брязг

В город приехали новые товары - 2 Редких предмета. Сбросьте старые предметы с локаций Город.



### Лесной лагерь

Переверните новую карту Умения в Лесном лагере.



### Гавань воров

Переверните новую карту Умения в Гавани воров.



### Пророческий сон

Откройте карту Астрального Плана. Карты должны открываться в порядке: Младший Страж, Старший Страж, Артеграф.



### Пряточный веник

Восстановите до 1 НР и восполните до 2 маны. Остальные игроки восстановят 1 НР или восполнить 2 маны.



### Экономическая брязг

Бросьте кубик и добавьте количество игроков в игре. Если в сумме 7 или меньше, все игроки должны вернуть половину своего золота в банк (окрульяния).



### Освещающий веник

Восстановите до 2 НР. Остальные игроки восстанавливают по 1 НР.



### Карavan

В городе приехали новые товары - 2 Редких предмета. Сбросьте старые предметы с локаций Город.



### Магическая базар

Переверните новую карту Умения в Магической базаре.



### Крепость

Переверните новую карту Умения в Крепости.



### Монастырь

Переверните новую карту Умения в Монастыре.



### Обучение

Переверните новую карту Умения в любой пильни.



### Добрые времена

Получите 4 золотых. Остальные игроки получают по 2 золотых.



### Милосердь

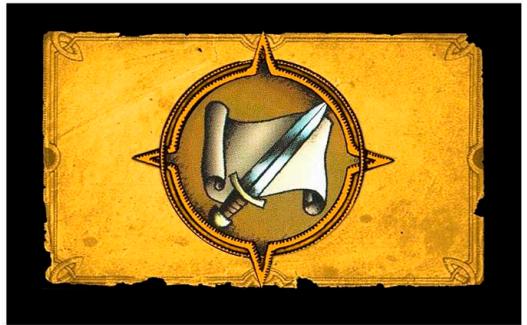
Персонаж с наименьшим количеством золота получает 3 золотых, с наименьшей маной - 2 маны, с наименьшим здоровьем - 1 НР.





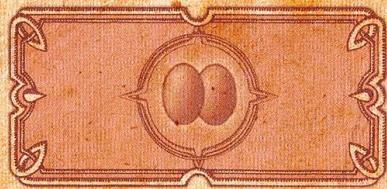


Вы нашли четырёхлистный  
клевер! Храните эту карту  
до конца игры. Она принесёт  
Вам удачу.



# Странствующий монах

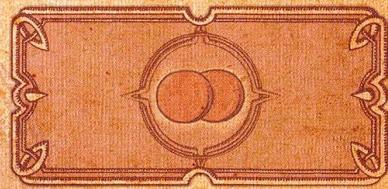
Опыт



Боги следят за каждым моим шагом.  
Даже в кромешной тьме кривых улиц.

Золото

Монастырь  
Тильдия воров



Здоровье

Потерянные

Мана



4

Сила

Здоровье

4

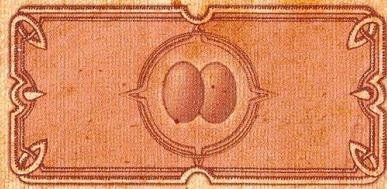
Начальные

Воля

# Рейнджер

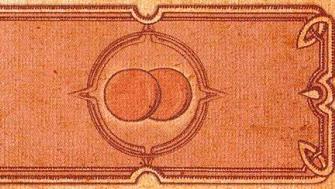
Боитесь? Я только что убил медведя высотой в два ваших роста.  
А ведь он даже не делал мне глупых замечаний.

Опыт



Лесной лагерь  
Крепость

Золото



Здоровье

Потерянные

Мана



5

Сила

Здоровье

2

Начальные

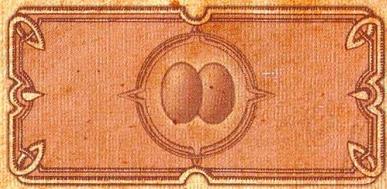
Воля

# Паладин

Мой бог даёт мне силу в бою.

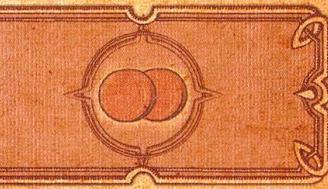
Так что, если я одни раз хлопну вас по голове, я исполню его волю.

Опыт



Крепость  
Монастырь

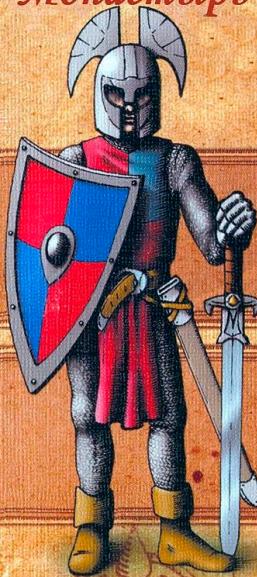
Золото



Здоровье

Потерянные

Мана



4

4

Сила

Здоровье

Начальные

Воля

Мана

# Мистик

Нет, я не способен сражаться,  
но я способен побеждать

Опыт



Магическая башня  
Монастырь

Золото



Здоровье

Потерянные

Мана



3

6

Сила

Здоровье

Начальные

Воля

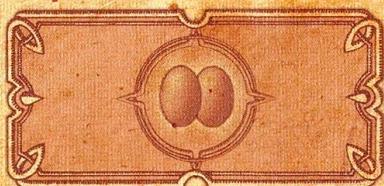
Мана

# Наёмник

Только одну вещь я люблю больше чем сражаться - получать за это плату.

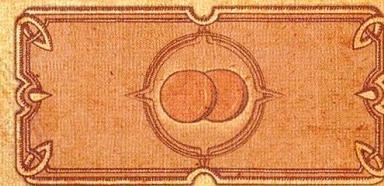
Не существует ничего лучше торговли.

Опыт



Гильдия воров  
Крепость

Золото



Здоровье

Сила

Здоровье

Потерянные

Начальные

Мана

Воля

Мана



5

2

# Иллюзионист

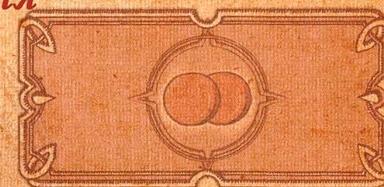
Уверена, что за эту же цену ты можешь нанять дюжину бандитов  
но я сомневаюсь, что они сделают эту работу лучше меня

Опыт



Магическая башня

Золото



Здоровье

Сила

Здоровье

Потерянные

Начальные

Мана

Воля

Мана

4

4



# Друид

Я повелеваю силами природы. Я могу разговаривать с деревьями, животными и даже с горами.  
Опыт Я также завариваю прекрасный травяной чай.

Золото

Лесной лагерь  
Монастырь

Здоровье

Потерянные

Мана

3

6

Сила

Здоровье

Начальные

Воля

Мана



# Чародейка

Маги и их теории, охотники и их земные заботы...  
Ты единственная с кем я могу поговорить, Китти

Опыт

Магическая башня  
Лесной лагерь

Золото

Здоровье

Потерянные

Мана

3

6

Сила

Здоровье

Начальные

Воля

Мана



# Боевой Маг

Моя игра мечом подобна магии,  
а мои заклинания - смертельное оружие

Опыт



Магическая башня

Крепость

Золото

Здоровье

Потерянные

Мана



4

4

Сила

Здоровье

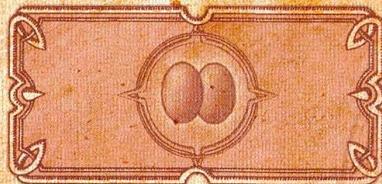
Начальные

Воля

# Разведчик

Кто владеет информацией, тот владеет миром! И не правда ли, сэр!

Опыт



Да, а ещё деньги. С вас 7 золотых.

Золото

Гильдия воров  
Лесной лагерь

Здоровье

Потерянные

Мана



5

2

Сила

Здоровье

Начальные

Воля

