

Зов к Приключениям

Скромный оруженосец становится легендарным рыцарем. Девочка-сирота претендует на свое первородство, и титул королевы. Дворянин становится линчевателем, после трагической гибели его родителей. Истории меняются, но темы вечны... и каждое путешествие героя начинается с Зова к Приключениям!

В *Зове к Приключениям* игроки соревнуются, чтобы создать фэнтезийных героев: от скромного происхождения к эпичности их судьбы, приобретая черты характера, сталкиваясь с трудностями и развивая свои способности. Каждый игрок будет развивать своего персонажа, повествуя историю, но лишь один из них станет величайшим!

СОСТАВ ИГРЫ

- 45 карт Персонажа (15 карт Происхождения, 15 карт Мотивов, 15 карт Судьбы)
- 91 карт Историй (29 карт I Акта, 32 карт II Акта, 30 карт III Акта)
- 44 карты Хероев / Антигероев (22 карты Героев, 22 карты Антигероев)
- 12 карт для Сольного / Кооперативного режимов
- 4 планшета игроков с 4 жетонами Героев
- 24 Руны (3 Руны Силы/Strength, 3 Руны Ловкости/Dexterity, 3 Руны Телосложения/Constitution, 3 Руны Интеллекта/Intelligence, 3 Руны Мудрости/Wisdom, 3 Руны Харизмы/Charisma, 3 Базовых и 3 Темных Рун)
- 40 жетонов Опыта

ОБЗОР ИГРЫ

В *Зове к Приключениям* игроки сталкиваются со трудностями и приобретают черты характера в течение трех Актов. Попутно каждый Герой будет получать очки Триумфа за победы, очки Беды за следование более темному пути и жетоны Опыта, терпя неудачу.

В конце третьего Акта **игрок с самым высоким показателем Судьбы становится победителем!**

Триумф  + **Беда**  + **Опыт**  = **Судьба**

Для получения дополнительной информации о расчете вашей Судьбы см. *Окончание Игры* (с.4).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры разделите все игровые компоненты, перемешайте колоды и подготовьте игровое пространство. Во время подготовки к партии каждый игрок начинает создавать своего Персонажа.

1. Раздача карт

Раздайте каждому игроку по шесть карт Персонажа:

- **по 2 карты Происхождения** (коричневые с бронзой)
- **по 2 карты Мотивов** (синие с серебром)
- **по 2 карты Судьбы** (красные с золотом)

Каждый игрок выбирает по одной карте каждого типа, а прочие удаляет из игры.





Если это ваша первая партия, раздайте игрокам по одной карте Персонажей каждого типа.

Раздайте каждому игроку по одной карте Героя для формирования стартовой руки. Они должны оставаться скрытыми. Наконец, выдайте каждому игроку по три жетона Опыта.

2. Вскрытие Персонажа

Ваши три карты персонажей формируют **Историю** вашего Героя. Поместите выбранное вами Происхождение слева (лицом вверх), ваш мотив посередине (лицом вверх), а вашу Судьбу – справа (лицом вниз, но вы можете смотреть на свою собственную в любое время). Ваша История будет обрастать в течение игры, и определяет:

- сколько Рун Способностей у вас есть;
- очки Триумфа и Беды, вы получаете в течение игры;
- символы или спецсвойства, приданные вам вашими картами Персонажей.

Возьмите планшет и поместите на него свои карты Персонажа. Слева на планшете находится счетчик Пороков, указывающий на моральные устои вашего Персонажа. Во время подготовки выставите свой жетон Героя на третьем делении счетчика, указывающий на нейтральность Героя. Каждый раз, получая  (символ Порока), сместитесь по счетчику вниз на один уровень, а получая  (символ Доблести) – на один уровень вверх. Ваша позиция на этом счетчике определяет, можете ли вы разыгрывать  или  карты, вбрасывать Темные Руны и влияет на ваш итоговый счет.

3. Подготовьте стопки Историй

В центре стола выложите три стопки Историй, колоду Героев и колоду Антигероев. Если это ваша первая партия, мы рекомендуем удалить Союзников и Соперников из колоды Историй (и связанные с ними карты: *Noble*, *Sole Survivor*, *Vow of Vengeance*, *Heir to the Throne*, *Master of Whispers* и *Cruel Betrayal*), пока вы не освоитесь в игре. Рядом с каждой стопкой вскройте по ряду карт:

- на 2-3 игроков – по 4 карты;
- для 4 игроков выложите 5 карт.

Как только вы все подготовили, вскройте лицом вверх карты ряда I Акта.



В легкой досягаемости от всех игроков расположите лоток с Рунами.



Теперь вы готовы, и совершите свой первый ход! Игрок, который совсем недавно закончил читать роман, ходит первым.

Черты и Трудности

Вскрыв карты I Акта, вы встретите два типа карт. Черты, такие как *Secret Royalty* и *Adventurous*, обладают только одним «путем». Вы можете заполучить Черту, лишь если соответствуете ее условиям (см. ниже).

У Трудностей, таких как *The Academy* и *Lost in the Woods*, есть по два пути. Заполучить Трудность можно вбросив Руны, преодолев ее при этом (см. с.3).

КАЖДЫЙ ХОД

В свой ход вы можете приобрести Черту или попытаться преодолеть Трудность. Вы можете совершать и другие действия (см. с.4), такие как трата жетонов Опыта и карт Героя или Антигероя.

Приобретение Черты

Черты определяют индивидуальность вашего Персонажа, его профессию и жизненный опыт; у нее лишь один «путь».




Чтобы заполучить карту Черты, вы должны просто выполнить условия на ней. Приобретая Черту, подложите ее под вашу текущую карту Происхождения вашей сюжетной линии. Обычно:

- карты I Акта подкладываются под карту вашего Происхождения;
- карты II Акта подкладываются под карту ваших Мотивов.
- карты III Акта подкладываются под карт вашей Судьбы.

Подкладывая, оставьте видимым верхний край карты Черты: любые символы Рун Способностей, Истории и прочие вознаграждения становятся частью вашей Истории.









Попытка преодолеть Трудность

Трудности – отважные дела, которые ваш Герой предпринимает на пути к славе. Когда вы решаетесь преодолеть Трудность, вам следует вбросить Руны, надеясь на успешный результат. Шаги преодоления Трудности:

1. Оцените **сложность** (цифра слева на карте).
2. Объявите, какой **путь** вы избираете (сверху или снизу карты). Если на пути есть  символ, то сложность возрастает на 1.
3. Подберите **Руны**
 - вы всегда можете вбрасывать 3 **Базовых Руны**;
 - добавьте по одной соответствующей **Руне Способности** за каждый символ Способности вашей Истории. Руны способностей относятся к Трудности, если они приведены на карте Трудности под ее сложностью слева;
 - если вы потратите жетоны Опыта , то можете добавить **Темные Руны** (см. ниже).
4. Примените любые **карточные эффекты** с карт Героев или Антигероев (см. с.4).
5. Если готовы, **вбросьте Руны!**
6. Если результат **равен или превышает** сложность, вы преодолели Трудность. Получите карту, подложив ее под вашей текущей карте Персонажа, оставив видимым край карты (в зависимости от избранного вами пути).
7. Если вы **проваливаете** проверку, **сбросьте ее** и получите жетон Опыта . Каждый раз, когда вы получаете или сбрасываете карту, заменяйте ее другой картой из той же стопки Акта. В редком случае, когда у вас реально нет вариантов (например, все 4 черты с условиями, которым вы не соответствуете), вы можете сбросить и заменить одну скрытую карту.

Прочтение Рун

Руны придают игре элемент случайности, но вы можете повысить шансы, «выстраивая» Способности вашего Героя.

Базовые Руны	Темные Руны
<p>Вы вбрасываете эти 3 Руны во время каждой попытки преодоления Трудности.</p>	<p>За ход вы можете потратить до трех  (но до попытки преодоления Трудности), чтобы добавить по 1 Темной Руне к вашему вбрасыванию.</p>
 <p>Добавьте 1 к любой попытке</p>	 <p>Добавьте 2 к любой попытке и продвиньтесь по своему счетчику Порока на 1 уровень вниз</p>
 <p>Добавьте 0</p>	 <p>Добавьте 1 к любой попытке</p>
 <p>Добавьте 0 и доберите карту Героя или Антигероя.</p>	<p>Осторожно! Получая Порок, вы лишаетесь возможности разыгрывать карты Героев. При  вы теряете 4 очка Триумфа и больше не можете тратить  для добавления к вбрасыванию Темных Рун.</p>


Рун Способностей

Каждый раз, осуществляя попытку преодоления Трудности, проверьте своего Персонажа на предмет наличия у него символов Рун, относящиеся к этой Трудности. За каждый нужный имеющийся у вас символ, вы можете вбросить 1 Руну этого типа (максимум до 3). **Получая третий символ Способности, тогда и только тогда вы получаете в использование Спецруну, отмеченную тремя точками.**

 <p>Добавьте 2 или 1 к Трудности Силы</p>	 <p>Добавьте 2 к Трудности Силы, или 0 и получите жетон Опыта</p>
 <p>Добавьте 2 или 1 к Трудности Ловкости</p>	 <p>Добавьте 2 к Трудности Ловкости, или 0 и доберите карту Антигероя</p>
 <p>Добавьте 2 или 1 к Трудности Телосложения</p>	 <p>Добавьте 2 к Трудности Телосложения, или 0 и получите жетон Опыта</p>
 <p>Добавьте 2 или 1 к Трудности Интеллекта</p>	 <p>Добавьте 2 к Трудности Разведке, или 0 и доберите карту Героя</p>
 <p>Добавьте 2 или 1 к Трудности Мудрости</p>	 <p>Добавьте 2 к Трудности Мудрости, или 0 и доберите карту Героя</p>
 <p>Добавьте 2 или 1 к Трудности Харизмы</p>	 <p>Добавьте 2 к Трудности Харизме, или 0 и доберите карту Антигероя</p>

Другие действия

В дополнение к приобретению Черт или попыткам преодоления Трудностей, вы можете совершать и следующие действия:

- Совершить **Путешествие**: раз за ход вы можете потратить , чтобы сбросить 1 карту со стола и заменить ее другой картой из той же стопки. Если вы сбрасываете Трудность с Союзником, то сбрасывается и Союзник.
- Воспользоваться другим карточным свойством (см. ниже).
- Разыграть карту **Героя** или **Антигероя** (см. ниже).






Вы можете применять столько этих действий, сколько у вас есть в наличии.

Другие карточные свойства

В дополнение к картам Героев и Антигероев и другие карты обладают свойствами, которые вы можете активировать во время своего хода. Свойства и их стоимость указаны в тексте на карте.

- Многие карты **Происхождения** позволяют приобрести жетоны Опыта.
- Многие карты **Мотивов** позволяют потратить Опыт для получения того или иного преимущества.

Карты Героев и Антигероев

Всякий раз, получая  символ, или приобретая Путь с , доберите карту **Героя**, а получая  символ, или приобретая Путь с  доберите карту **Антигероя**. Когда вам выпадает , вы можете выбрать, какую карту добрать.

Ваша позиция на счетчике Порока указывает, можете ли вы разыгрывать карты Героев, Антигероев или оба типа.

Например, если ваша позиция по счетчику содержит  символ, вы можете разыгрывать карты Героев, но не карты Антигероев. Вы начинаете партию в состоянии разыгрывать оба типа карт.

На большинстве карт Героев и Антигероев указано, когда они могут быть разыграны. В противном случае они могут быть разыграны в любое время. Их свойства даже могут прервать действия других игроков, вступая в силу в обратном порядке, в котором они разыгрываются.

После того, как карта Героя или Антигероя вступает в силу, выложите ее лицом вверх возле своего Персонажа. В конце партии учитывается Триумф или Беда любой разыгранной вами карты.

Окончание вашего хода

Как только у вас закончатся действия, ход переходит к следующему игроку. Во время «окончания хода» завершите любые эффекты с карт Героев/Антигероев и других карт, доберите новую карту для замены востребованной в этот ход карты с поля.

Завершение Акта

- Когда вы подложили по крайней мере три Черты или успешно преодоленных Трудностей под ваш текущий Акт, вы должны завершить этот Акт. Вы больше не можете получать Черты или преодолевать Трудности из этого Акта.
- В начале своего хода, если вы первый у кого есть 3 карты одного Акта, вскройте следующий ряд карт.
- Все игроки могут приобретать или преодолевать Трудности из любого вскрытого Акта, но вы все еще должны подложить 3 карты под своей текущей картой Персонажа прежде, чем перейти к заполнению следующей.

Окончание игры

Когда один игрок подложит 3 карты под своей картой Судьбы, он завершает свой заключительный Акт. **Каждый другой игрок может совершить один заключительный ход.** Затем наступает «Окончание игры».

Чтобы определить победителя, каждый игрок должен вскрыть свою карту Судьбы, а затем:

- Сложить все очки Судьбы, видимые под вашими картами Персонажа, добавив очки Триумфа  и Беды .
- Добавить очки, получаемые от символов Истории (см. с.5).
- Добавить по 1 очку за каждый непотраченный жетон Опыта .
- Каждая разыгранная карта Героя, приносит , независимо от вашего текущего положения на счетчике Порока.
- Каждая разыгранная карта Антигероя, приносит , независимо от вашего текущего положения на счетчике Порока.
- Затем следует добавить очки Триумфа или Беды с занимаемого уровня на счетчике Порока (очки этого счетчика не складываются).
- Наконец, следует добавить очки со своей карты Судьбы, на основе выполненных условий.

Игрок, набравший больше прочих очков Судьбы, объявляется победителем.

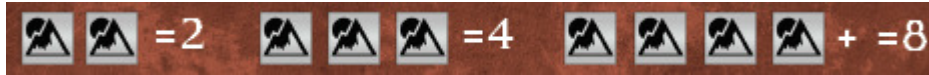
Чтобы завершить игру, каждый игрок рассказывает свою историю! Опишите, как совмещаются карты Персонажа и Истории вашего Героя..., как они повлияли на становление вашего незабываемого Персонажа, независимо от того, победили вы или нет!

Символы Истории

Поскольку вы «выстраиваете» историю своего Героя, выбор определенных путей может дать вам бонусные очки в конце игры. Шесть Символов Истории – Богословие, Справедливость, Природа, Таинства, Королевская власть и Злодейство:




Приобретение более одной копии Символа Истории даст вам дополнительные пункты Судьбы в конце игры. Для каждого набора, который вы собираете, добавьте бонус в зависимости от количества совпадающих значков. Все наборы Символов Истории считаются таким же образом, добавляя непосредственно к вашему показателю Судьбе в конце игры:



Союзники

Карты Союзников замешиваются в колоды Истории I и II Актов. Когда вскрывается Союзник, активный игрок должен выбрать карту Трудности того же Акта и подложить Союзника под нее, которая теперь обладает **+1**. Союзников нельзя использовать в качестве Черта. У каждой Трудности может быть только один Союзник. Если нет ни одной карты Трудности, когда вскрывается Союзник, сбросьте его.

Когда вы преодолеваете Трудность, имеющую Союзника, поместите Союзника лицом вверх возле своего Персонажа. У большинства карт Союзников есть способности, которые позволяют вам, потратив  или пожертвовав Союзником (поместив его в стопку сброса) вызвать полезный эффект.

Противники

Карты Противников замешиваются в колоды Истории II и III Актов. Противник – это особый тип Трудности с 1 путем: его надо поразить. В отличие от обычных Трудностей, у карт Противников есть способности, которые затрагивают игру. Эти эффекты должны быть отмечены при вскрытии карты Противника.


В противном случае, к Противникам применяются все правила преодоления Трудностей. Чтобы столкнуться с Противником в свой ход, сбросьте соответствующие Руны. Если вы преуспеете, подложите его под свою карту истории, сохраняя свои награды видимыми.

РАЗЛИЧНЫЕ ПРАВИЛА: СОЛЬНЫЙ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМЫ

В то время как основные правила сосредотачиваются на конкурентном режиме, игра позволяет применять сольный и кооперативный режимы игрового процесса.

Подготовка к игре

Подготовка к игре при сольном или кооперативном режимах использует штатные правила (см. с.1-2), за исключением:

- **Выберите одного Противника:** отложите все карты Противников, и случайным образом выберите себе Противника
- **Начните Квест Противника:** выберите карту Квеста Противника, которая соответствует отобранному вами Противнику, равно как и *Возвышению карты Противника*.
- **Снарядите Противника:** отложите все карты Антигероев, помеченных  символом. Они сформируют особую колоду Противника.
- **Условия победы:** подложите двухстороннюю карту Победы под карту Противника, так чтобы была видна часть карты, подходящей для партии в зависимости от количества участников партии.

Разместите Противника, Квесты Противника и особые колоды на столе перед собой на столе лицом вверх. Текущие способности карт применяются до конца игры.

Колода Противника

Особая колода Противника карт Антигероев включает в себя следующие карты:

- *Cruel Betrayal*
- *Dark Lord's Champion*
- *Harsh Lesson*
- *Instill Fear*
- *Tap into Darkness*
- *Sabotage*



В конце каждого хода сбросьте вскрытую карту Антигероя. Когда особая колода иссякнет, перетасуйте сброшенные карты, и сформируйте новую колоду.

Розыгрыш карт Противника

Каждый раз, когда вы вбрасываете Базовые Руны и получаете результат :

1. Доберите карту Героя или Антигероя для себя, как обычно.
2. Вскройте верхнюю карту Особой колоды Противника.
3. Разрешите тут же эффекты карты (или, если карта предназначена для того, чтобы быть разыгранной после Трудности, примените ее в свое время). Если карта требует выбора, активный игрок выбирает.
4. Если карта не актуальна (например, *Cruel Betrayal*, когда в игре нет никаких Союзников), проигнорируйте и сбросьте ее.

Победа над Противником

Противник побеждает, когда он достигает своей цели по Опыту, обозначенной на карте Условий Победы:  для Сольного режима, +  для каждого дополнительного игрока.





В Кооперативном режиме, каждый раз, когда вы разыгрываете карту Героя или Антигероя с «you», как целью, вы можете выбрать «любого игрока» в качестве цели.

Вы не можете осуществлять попытку преодоления Трудности-Противника до своего последнего хода. Как только любой игрок набрал восемь карт Истории, вы должны воспользоваться своим последним ходом для столкновения с Противником. После поражения, подложите Противника под свою карту Судьбы.

В Кооперативном режиме, когда один игрок побеждает Противника, каждый игрок может совершить 1 заключительный ход. Все игроки побеждают, если Противник побежден, но особо выделите игрока с самым высоким показателем Судьбы.

Вероятность выпадения Рун

Поскольку игровой процесс завязан на выпадении Рун, будет полезно рассмотреть возможные вероятности

Бросок Рун	Пример	Минимум	Среднее число	Максимум
Только Базовые Руны (БР)		0	1,5	3
БР + 1 Темная или Руна Способности		1	3	5
БР + 2 Темных или Руны Способности		2	4,5	7
БР + 3 Темных или Руны Способности		3	6	9
БР + 4 Темных или Руны Способности		4	7,5	11
БР + 5 Темных или Рун Способности		5	9	13

Каждая дополнительная **Руна Способности** или **Темная Руна** добавляют в среднем **+1.5** к вашей попытке.

Каждая **Спецруна** (третья Руна в каждом наборе с тремя точками) добавляет в среднем **+1** к вашей попытке.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Если я получаю Руны Способности, я мешаю другому игроку получать ее?

Нет. Доступные Руны Способности вашего Персонажа определены видимыми символами вашего Персонажа. Разрешая Трудность на своем ходу, у вас есть доступ к любой Руне, которые соответствуют вашим символам Способности и относятся к текущей Трудности. Используя камни Рун, игроки используют их, сменяя друг друга.

Могу ли я иметь более трех символов Руны одной Способности?

Да, однако вбросить вы все равно сможете максимум только 3 Рух одной Способности. Наличие большего количества символов Рун позволит вам заработать дополнительный Триумф в конце игры.

Если я разыгрываю карту Героя или Антигероя для содействия в разрешении Трудности, могу ли я разыгрывать их уже после броска Рун?

Если на карте Героя или Антигероя есть указание на ограниченность по ее использованию, то:

- «*Before you attempt a challenge*» означает, что вы должны разыграть карту, до вбрасывания какой-либо Руны.
- «*As you are facing a challenge*» или «*As an opponent is facing a challenge*» означает, что вы можете разыграть карту после вбрасывания Рун, но до того, как попытка будет разрешена.

Некоторые карты определенно ссылаются на попытку или разрешенный вызов, и должны быть разыграны после того, как Трудность будет разрешена.







Осуществляя попытку преодоления Трудности, могу ли я добавлять Руны Способностей по своему выбору?

Нет, вы можете добавлять лишь те Руны Способностей, что перечислены слева на карте Трудности (обычно 2, иногда 1).









При попытке преодоления Трудности у меня выпадает . Когда я добираю карту Героя или Антигероя?

Вы можете сделать это немедленно. Если это карта, на которой указано «*As you are facing a challenge*», то вы можете разыграть ее до преодоления Трудности.

Как счетчик Порока влияет на мою Судьбу?

В начале игры ваш Герой нейтрален. Получая , вы продвигаетесь на 1 уровень вверх, а при получении  – на 1 вниз. Став «бедовым героем» и приняв свою темную сторону, вы можете сделать своего Персонажа интересным...и получите 4 очка за . Но остерегайтесь, если получите , вы переступите черту злодейства, и ваш модификатор итогового счета будет «0». Идите до конца, и получите штраф! Значения не складываются, и учитываться будет только ваша окончательная позиция на счетчике Порока.

Что происходит, если я получаю более 3 ед. Порока?

Если вы достигаете , вы ничего больше не получаете, и при этом вы не можете вбрасывать Темные Руны (если только карта Антигероя определенно не позволяет вам сделать это). Получая , вы смещаетесь вверх на .

Как новые карты Истории вскрываются во время игры?

В свой ход, когда вы получаете Черту или преодолеваете Трудность, вы добавляете такую карту к своей Истории (или помещаете карту Трудности в сброс, если потерпели неудачу). Прежде, чем предпринимать какие-либо другие действия, вы вскрываете следующую карту из колоды и выкладываете ее лицом вверх в ряд этой колоды Истории.

Что происходит, если одна из колод иссякнет?

Если это случится, возьмите все сброшенные карты и, перемешав их, сформировать колоду заново. Если все карты Героев или Антигероев разыграны или на руках у игроков, то больше таких карт не будет.

Если другой игрок вскрыл карты II Акта, но у меня все еще меньше трех карт под моим Происхождением, могу ли я попытаться получить карты II Акта?

Да. Как только какие-либо карты раскрываются, у всех игроков появляется к ним доступ. Вы можете подкладывать карты из II Акта под свое Происхождение, а не под свои Мотивы. Это может помочь игрокам подтянуться с точки зрения очков, но связано с риском: Трудности из Актов более высокого уровня, как правило, сложнее.

Являются ли разыгранные карты Героя и Антигероя частью моей «Истории»?

Карты Героев и Антигероев не являются частью вашей «Истории». Карты Судьбы, которые учитывают символы Триумфа или Беды в вашей «Истории», не будут учитывать их с ваших карт Героев и Антигероев.

Когда карта Героя или Антигероя (или другой игровой эффект) заставляет меня повторить преодоления Трудности, которую я только что предпринял, должен ли выкупать вновь Темные Руны, которые использовал?

Нет. Любые Темные Руны, ранее выкупленные за Опыт, дополнительные Руны или карты Героев или Антигероев, способствовавший, заработанные с помощью ранее сыгранных карт, могут использоваться и во второй попытке.

Могу ли добавить дополнительные Руны к этой второй попытке?

Да! Если у вас есть карты Героев, которые помогут вам в этом или жетоны Опыта, вы можете добавить Руны за их счет ко второй попытке.

Посетите www.BrotherwiseGames.com, или свяжитесь с нами через Facebook, чтобы найти больше ответов на свои вопросы!


ПАМЯТКА ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Приобретите Черты и преодолите Трудности, чтобы «сложить» из этого своего Героя с самой славной Судьбой!


ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перетасуйте по отдельности все колоды, а затем:


1. **Раздайте** каждому игроку по 2 карты Происхождения, Мотивов и Судьбы, плюс 1 карта Героя и  (см. с.1).
2. **Вскройте** выбранное Происхождение и Мотив каждого Героя, оставив их Судьбу скрытой (см. с.1).
3. **Подготовьте** стопки Истории (см. с.2). Игрок, который последним закончил читать роман, ходит первым.

ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА

Каждый ход, вы можете ЛИБО приобрести Черту, ЛИБО осуществить попытку преодоления Трудности.

1. **Приобретите Черту**, если вы отвечаете условиям (см. с.2).
2. **Осуществите попытку преодоления Трудности**, вбросив Руны. Всегда используйте Базовые Руны, к которым можно добавить любые Руны Способности, которые у вас есть (см. с.3). Вы можете потратить жетоны Опыта  и добавить Темную Руну (но не более трех).

Во время своего хода вы можете также:

- Совершить **Путешествие**: раз за ход вы можете потратить , чтобы сбросить 1 карту со стола и заменить ее другой картой из той же стопки.
- Разыграть карты **Героев** или **Антигероев** (см. с.4).
- Активировать любые способности, доступные вам с карт Персонажа или Союзников.

КАСТОВАНИЕ РУН

Когда в Вашей Истории у вас есть символ Руны, вы можете вбросить такую Руну, при попытке преодоления Трудности того же типа (см. с.3).

ОКОНЧАНИЕ АКТА

Когда кто-то из игроков подложит три карты Истории под их текущей картой Истории, вскройте следующий Акт. Вы можете подложить максимум три карт Истории под каждую карту Персонажа (см. с.4).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда кто-то из игроков три карты под карту своей Судьбы, остальные игроки совершают по одному заключительному ходу. После этого вскройте карту Судьбы и сложите очки каждого игрока, чтобы определить победителя (см. с.4)!