



ПОКЛИК ДРИГОУ

ПАДОК ГЕРОІВ

Правила гри

Поклик Пригод

Спадок Героїв

Огляд гри

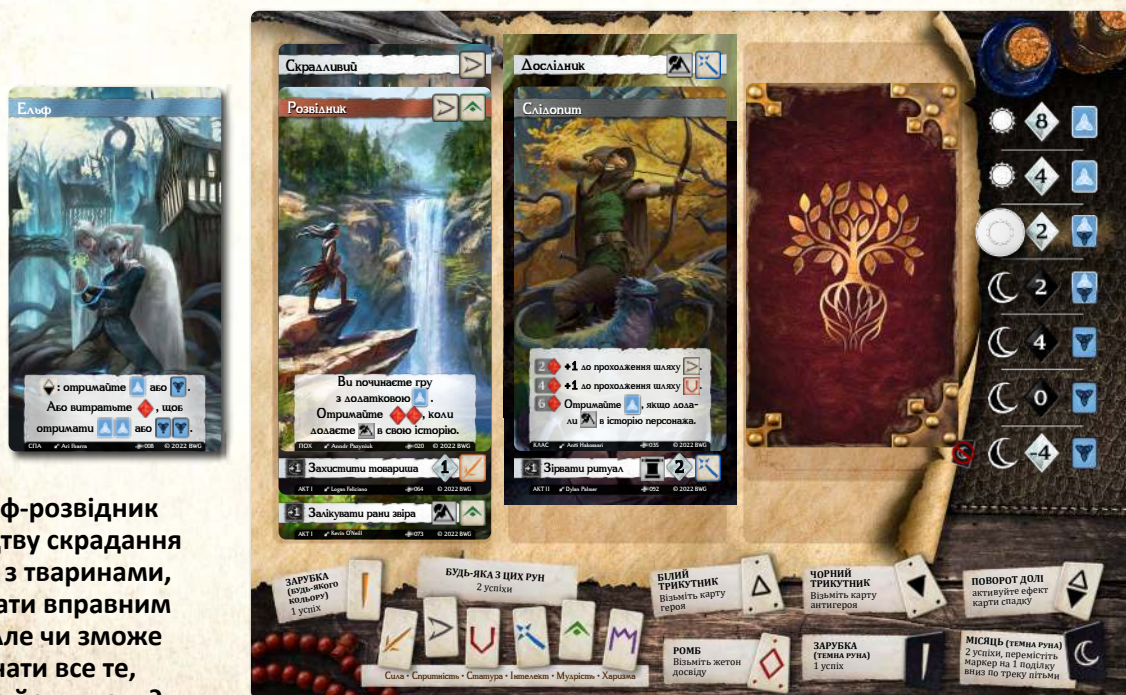
У грі «Поклик пригод. Спадок героїв» учасники разом борються проти могутнього ворога. Кожен гравець створює історію власного персонажа, сповнену викликів і подвигів, тріумфів і трагедій. Розвивайте свого персонажа, проходите випробування й об'єднуйтеся з іншими гравцями, щоб здолати лиходія і здобути перемогу!

1. Киньте виклик лиходію

На початку партії гравці вибирають лиходія, проти якого вони битимуться як одна команда. Протягом гри ви можете змагатися з іншими гравцями, але завжди будьте готові об'єднати зусилля, щоб разом здолати ворога. Якщо головний лиходій виживе, усі гравці зазнають поразки. Утім, якщо гравці гуртом переможуть противника, виграє той, хто здобув найбільше очок долі!

2. Збирайте карти, щоб створити історію персонажа









На початку партії кожен гравець вибирає чотири карти персонажа: спадку, походження, класу та долі (с. 5). Ці карти ляжуть в основу сюжету, який створюватиметься на планшеті вашого персонажа. Гравці розміщують під картами персонажів карти історії зі здобутими очками й символами вмінь. Уміння посилять вашого героя перед лицем нових випробувань. Але зважено вибирайте кожен символ, враховуючи витівки примхливої долі.





Молодий ельф-розвідник вчиться мистецтву скрадання й поведінню з тваринами, щоб колись стати вправним слідопитом. Але чи зможе герой виконати все те, що заготувала йому доля?

3. Кидайте руни вмінь, щоб проходити випробування



Проходячи випробування, ви розвиваєте вашого персонажа. На початку гри кожен персонаж уже має дві руни вмінь, указані на його карті походження. Під час випробування ви кидаєте три **основні руни**. Ви також кидаєте зображені на карті випробування **руни вмінь**, якщо маєте відповідні символи на картах персонажа та історії.




Щоб успішно пройти випробування, вам треба вибрати шлях (верхній або нижній) і викинути стільки ж або більше успіхів, ніж його складність. Кожен викинутий символ  вважають 1 успіхом, а символи   ,    або  — 2 успіхами. Усі інші символи успіхами не вважають.

У цьому прикладі «Селянин» з ознакою «Спостережливий» проходить своє перше випробування — «Монастир на вершині гори».

Цей персонаж має 1 символ  та 1 символ .



Базова складність випробування — 3. Для цього випробування підходять уміння  і .

Гравець може скористатися вміннями  і , вибравши будь-який шлях. Він вибирає шлях «Захистити ченців». Цей шлях має символ  +1, який додає 1 до складності випробування. Значення складності для цього шляху — 4.



Гравець кидає руни й викидає 4 успіхи — достатню кількість для цього випробування. Він бере карту випробування і розміщує її під картою походження персонажа — так, щоб бачити напис «Захистити ченців».



Персонаж здобуває ще один символ  і символ історії  !

Усі випробування проходять однаково: гравець користується всіма підходящими для випробування вміннями й ефектами карт, які отримав протягом гри, і кидає відповідні руни. Докладніше про це — у розділах «Пройти випробування» (с. 9) та «Прочитати руни» (с. 10). Ви також можете підвищити свої шанси на перемогу за допомогою карт героїв та антигероїв (с. 7).

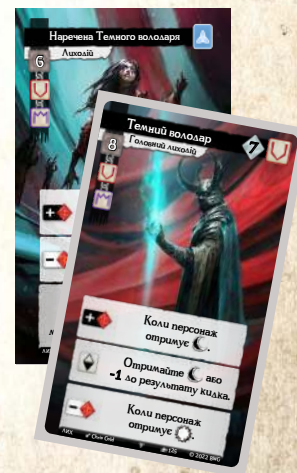
4. Перемагайте, здобувши найбільше очок долі

Щоб здолати лиходія, гравцям доведеться битися пліч-о-пліч, але перемогти зможе тільки один! Протягом гри кожен персонаж здобуватиме очки тріумфу за героїчні подвиги, очки трагедії — за лихі рішення, жетони досвіду — за провалені випробування. Наприкінці гри учасники додають всі ці значення, визначаючи, скільки очок долі вдалося здобути.

$$\text{Тріумф} (\text{blue diamond}) + \text{Трагедія} (\text{black diamond}) + \text{Досвід} (\text{red diamond}) = \text{Доля}$$

Щоб здобути якнайбільше очок долі, намагайтеся виконувати умови, указані на вашій карті долі, грати карти героїв й антигероїв, а також збирати однакові символи історій. Якщо гравці разом перемагають головного лиходія, переможцем стає гравець із найбільшою кількістю очок долі. А от у разі поразки програють усі.

Це — основні принципи гри. Якщо ви граєте вперше, то переходьте до докладних правил на наступній сторінці.



Приготування до гри

I. Початок власної історії

Знайомство з грою краще починати з кооперативної або соло-кампанії. Відкрийте конверт кампанії, знайдіть карту лиходія і дотримуйтесь подальших указівок. Радимо почати свої пригоди з «Першого розділу».

Перетасуйте всі колоди й роздайте кожному гравцеві по 7 карт персонажа **A**:

- 1 карту спадку (зелена зі срібним жолудем);
- 2 карти походження (коричневі з бронзовим деревом);
- 2 карти класів (сині зі срібним деревом);
- 2 карти долі (червоні зі золотим деревом).

Кожен гравець залишає собі карту спадку, а потім вибирає по одній з двох карт кожного типу. Невибрані карти покладіть у коробку, вони не знадобляться в цій партії.

Після цього роздайте кожному гравцеві по 1 карті героя (її кладуть долілиць біля планшета, не показуючи іншим гравцям) і 3 жетони досвіду (♦♦♦).



II. Приготування лиходія

Перед початком соло чи кооперативної гри:

1. Візьміть із конверта кампанії карту лиходія **B** і покладіть біля ігрової зони стороною «Лиходій» догори.
2. Покладіть карту квесту лиходія **B** біля карти лиходія. Новачкам радимо вибрати легшу сторону «Правління лиходія».
3. Перетасуйте колоду проклять **G** і покладіть біля карти лиходія.
4. Покладіть на карту квесту лиходія по 5 жетонів досвіду (♦♦♦♦♦) за кожного гравця. Уважно прочитайте текст на картах лиходія і квесту, щоб дізнатися, як лиходій здобуває та втрачає ♦.

(Якщо ви не любите кооперативи, можете пропустити пункт II. Вилучіть із гри всі карти лиходія і проклять і почніть змагання, у якому переможе гравець із найбільшою кількістю очок долі.)



III. Приготування ігрової зони

Перетасуйте окремо й покладіть у центрі столу три колоди історії (I, II і III **А**), колоду героїв і колоду антигероїв **Б**. Руни й запас **В** покладіть у межах досяжності всіх гравців.

Збоку біля кожної колоди історії викладіть долілиць ряд карт (акт).

- Для 1–3 гравців викладіть по 4 карти в кожному ряді (нижче — приклад для 2 гравців).
- Для 4 гравців викладіть по 5 карт у кожному ряді.

IV. Приготування персонажів

Усі гравці готують планшети персонажів **Ж** так:

- Карту спадку кладуть ліворуч від планшета.
- Карту походження розміщують у лівій комірці горілиць.
- Карту класу розміщують у центральній комірці горілиць.
- Карту долі розміщують у правій комірці долілиць.
- **Маркер персонажа И** розміщують на третій поділці треку п'єтми на планшеті.
- **Карту героя К** і три **В** **А** кладуть біля планшета.

Коли всі гравці приготують свої планшети, відкрийте ряд карт акту !!



*Приклад приготувань для гри вдвох.




Типи карт

Ви починаєте партію з 4 картами персонажа різних типів (зображені на цій сторінці), а протягом гри здобуватимете карти історії, а також гратимете карти героїв і антигероїв.



Карти спадку

Карта спадку лежить горілиць ліворуч від планшета протягом усієї партії.




Викинувши на рунах , ви можете застосувати один з ефектів спадку: або взяти карту героя () чи антигероя (), або застосувати другий, особливий ефект спадку.

Карти класів

Карта класу дозволяє вам застосовувати ефекти залежно від кількості викладених на неї . Щодо ви можете взяти будь-яку кількість своїх  і викласти на карту класу.



Якщо ви викладете , то зможете застосувати перший ефект,  — перший і другий ефект і так далі.

Карти походження

Карта походження дає вам дві початкові руни вмінь.

Проходячи випробування й отримуючи ознаки з першого ряду (акту I), ви розміщуєте їх під картою походження.



Деякі карти походження дають вам початкові бонуси. Кожна карта походження має постійний ефект, що діє протягом усієї гри.

Карти долі

Деякі **карти долі** містять у верхньому правому куті символ історії чи очок.



Карти долі дозволяють заробити додаткові очки наприкінці гри. Гравці не показують карти долі одне одному, але, звісно, власник карти може подивитися її в будь-який момент!



Карти історії

Карти ознак

можна отримати у свій хід, не кидаючи руни (с. 8). На кожній карті ознаки в правому верхньому куті вказані нагороди. Це можуть бути символи вмінь, історії, очки чи карти героїв/антигероїв.



Карти ознак також мають ефект, який застосовують у момент отримання карти.

Вибравши **карту випробування**, ви повинні його пройти (с. 9). На кожному випробуванні вказані складність, два шляхи та два вміння, якими можна скористатися під час проходження випробування. Перш ніж кидати руни, ви вибираєте один зі шляхів.



Успішно пройшовши випробування, розмістіть цю карту під картою персонажа у відповідній комірці. Зміщуйте нижні карти вгору або вниз так, щоб бачити щойно пройдений шлях. Нижній шлях цього випробування має символ **+1**. Вибравши цей шлях, складність випробування збільшується на 1.



Лиходії

Лиходіїв вважають особливими випробуваннями, які гравці проходять двічі за партію. Такі випробування складаються з двох карт: самої карти лиходія і карти квесту лиходія.

Карта лиходія двостороння.

На початку гри карта лежить стороною «Лиходій» зі складністю «б» догори. Кожен гравець кидає виклик лиходію, щойно завершить акт II. Потім карту лиходія перевертають стороною «Головний лиходій» догори. Йому гравці кидають виклик після акту III.



На **карті квесту лиходія** вказаний початковий досвід лиходія (♦) і те, як він здобуває та втрачає ♦.

Також на карті вказана додаткова умова: коли гравець викидає руну ♦, лиходій грає карту прокляття (с. 14).

Колода проклять збирається для кожної гри зі стандартних карт проклять (із символом черепа в нижній частині карти) та карти прокляття лиходія, проти якого ви граєте (указана в конверті кампанії).



Карти героїв і антигероїв

Карти героїв і антигероїв

грають із руки, застосовуючи одноразовий ефект. Ефект можна застосувати, якщо виконаєте вказану на цій карті умову.

Кожна зіграна карта **героя** дає вам наприкінці гри 1 ♦, а кожна зіграна карта **антигероя** — 1 ♦.

Докладніше про карти героїв і антигероїв — на с. 7.



Перебіг гри

Усі гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець виконує одну або кілька дій, створюючи історію свого персонажа.




Будь-яку кількість разів за хід ви можете:

- мандрувати (лише на початку ходу);
- застосувати ефекти карти персонажа;
- зіграти карту героя/антигероя.

Один раз за хід ви можете:







- додати карту в історію персонажа (карту випробування або карту ознаки).

Мандрувати








На початку ходу ви можете витратити , щоб скинути одну карту історії з поточного ряду й замінити її іншою картою з відповідної колоди. Цю дію можна виконувати скільки завгодно разів, поки у вас вистачає . Отримавши карту ознаки або пройшовши випробування, ви більше не зможете мандрувати. *Зауважте, що деякі вміння дозволяють вам мандрувати, не витрачаючи .*

Застосувати ефекти карти персонажа


Кarti спадку, походження та класу дозволяють персонажам застосовувати різні ефекти. На кожній карті вказані ефекти та умови їх застосування.




- Ефекти карт **спадку** застосовують, викинувши руну  під час проходження випробування. Ви можете або отримати карту героя/антигероя, або застосувати особливий ефект карти спадку.
- Ефекти карт **походження** дають вам  або дозволяють витратити , щоб застосувати певні ефекти. На всіх картах походження вказані умови застосування ефектів.
- Карта **класу** має постійні ефекти, якщо викласти на неї достатню кількість . Ви можете викладати жетони  на карту в будь-який момент свого ходу — навіть під час проходження випробування (у такому разі ви застосовуєте ефект відразу). Виклавши  на карту класу, ви витрачаєте їх і вже **не повертаєте** у власний запас.

Зіграти карту героя/антигероя

Викинувши руну  чи здобувши символ  у нагороду, негайно візьміть карту **героя** . Викинувши руну  чи здобувши символ  у нагороду, негайно візьміть карту **антигероя** . Викинувши руну , ви можете застосувати ефект карти спадку, що дозволяє взяти карту героя або антигероя. Такі карти можна зіграти відразу, навіть якщо це вплине на результат випробування.

Ваша позиція на **треку пітьми**  вказує, які карти ви можете грати: лише героїв, лише антигероїв чи будь-які з них. Наприклад, якщо на вашій поділці вказано символ , ви можете грати лише карти героїв. Кожен гравець на початку партії може грати обидва види карт. *На прикладі праворуч гравець може грати як карти героїв, так і карти антигероїв, бо його маркер розташований на поділці з символом .*

На більшості карт  і  **указано, коли їх можна грати**. Якщо цього не вказано, їх можна грати в будь-який момент гри. Ви можете навіть зіграти їх у хід іншого гравця! Застосуйте ефекти зіграних карт у зворотному порядку, починаючи з останньої. Якщо на карті вказано «будь-який персонаж», це стосується персонажа іншого гравця або вашого **власного персонажа**.

Застосувавши ефект  або , покладіть карту горілиць біля планшета персонажа. Наприкінці гри додайте до підсумкового результату по 1 очку тріумфу/трагедії за кожну зіграну карту . Ви не здобуваєте очок за карти, які залишаться на руці.



Додати карту в історію персонажа

У свій хід ви можете спробувати додати одну карту на планшет персонажа. Планшет — це **історія вашого персонажа**, поділена на три акти:

- Карти акту I розміщують під картою походження.
- Карти акту II розміщують під картою класу.
- Карти акту III розміщують під картою долі.

Акт вважають завершеним, якщо під однією картою персонажа лежить три карти ознак і/або випробувань. Після цього ви більше не зможете отримувати карти ознак чи проходити випробування поточного акту.

Інші гравці можуть отримувати карти ознак або проходити випробування цього акту, якщо досі його не завершили (докладніше про кінець акту — с. 13).



Ганна знайшла заховані скарби! Вона розміщує карту «Таємне сховище» під картою походження (акт I).

Тепер у Ганни під картою походження три карти, тому вона більше не може отримувати карти з акту I.

Наступні карти історій повинні бути з акту II.

Отримати ознаку

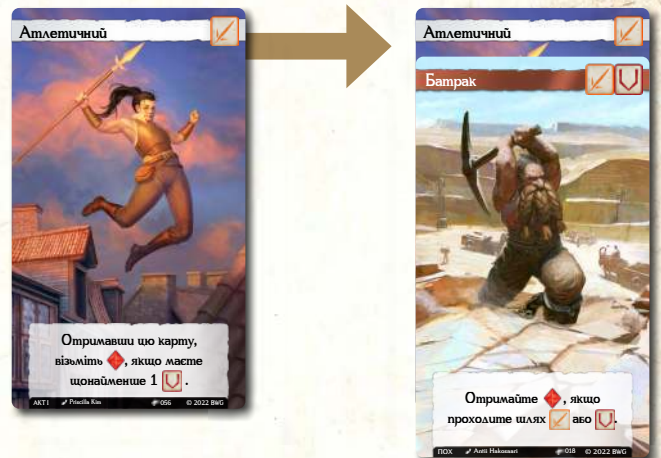
Ознаки — це характеристики та здібності вашого персонажа, його професійні вміння та життєві здобутки. Карта ознаки має лише один можливий «шлях» **▲**.

Щоб отримати ознаку, просто візьміть у свій хід карту ознаки з ряду, що відповідає вашому поточному акту, застосуйте її ефект **Е** і розмістіть під картою персонажа цього акту зі зміщенням, щоб бачити пройдений шлях. Тепер усі символи вмінь, історії та інші нагороди карти ознаки — це частина біографії вашого персонажа. *Зауважте, що карти історії ніколи не розміщують під картою спадку.*



У свій хід Михайло бере ознаку «Дужий». Він розміщує цю карту під картою походження (акт I). Його карта походження має символ **☒**, тож завдяки ефекту карти ознаки Михайло отримує додатковий **♦**.

Ознаки, як і випробування, створюють історію вашого персонажа. Карты ознак отримати легше, але вони дають менше нагород, ніж карти випробувань (докладніше про випробування — с. 9).



У свій хід Кирило бере ознаку «Атлетичний» і розміщує її під картою походження. Його карта походження має символ **☒**, тож завдяки ефекту карти ознаки Кирило отримує додатковий **♦**. Утім, ефект карти походження «Батрак» не застосовують, бо Кирило не проходив випробування.

Застосування ефектів символів історії

- ⚙** — перемістіть маркер персонажа на одну поділку вгору по треку п'їтьми.
- ☾** — перемістіть маркер персонажа на одну поділку вниз по треку п'їтьми.
- ♣** — візьміть карту героя.
- ♠** — візьміть карту антигероя.

Пройти випробування

Випробування — це звитяжні вчинки, які впливають на репутацію вашого персонажа. Долаючи випробування, ваш персонаж може розраховувати на винагороду, але водночас він мусить піти на чималий ризик. Щоб пройти випробування:

1. Подивіться на **базову складність** випробування **А** — значення в лівому верхньому куті.
2. Виберіть **шлях** **Б** — верхній або нижній. Кожен нижній шлях має символ **+1 В**: вибравши цей шлях, ви підвищуєте складність випробування на 1.
3. Візьміть доступні **руни**.
 - Ви завжди кидаєте три **основні руни**.
 - Візьміть також зображені на карті випробування **руни вмінь**, якщо маєте відповідні символи в історії персонажа. За **кожен** наявний символ додайте 1 руну вміння. У кожному випробуванні вказані два символи вміння **Г**.
 - Ви можете витратити до 3 **♦**, щоб узяти для кидка таку саму кількість **темних рун**.

4. Киньте руни!

- Киньте руни й розтлумачте символи (докладніше про читання рун — на наступній сторінці).
- Якщо ви викинули **♦**, відкрийте карту прокляття і застосуйте ефект карти спадку.
- Застосуйте **ефекти карт**, зокрема карт персонажа та героїв/антигероїв.

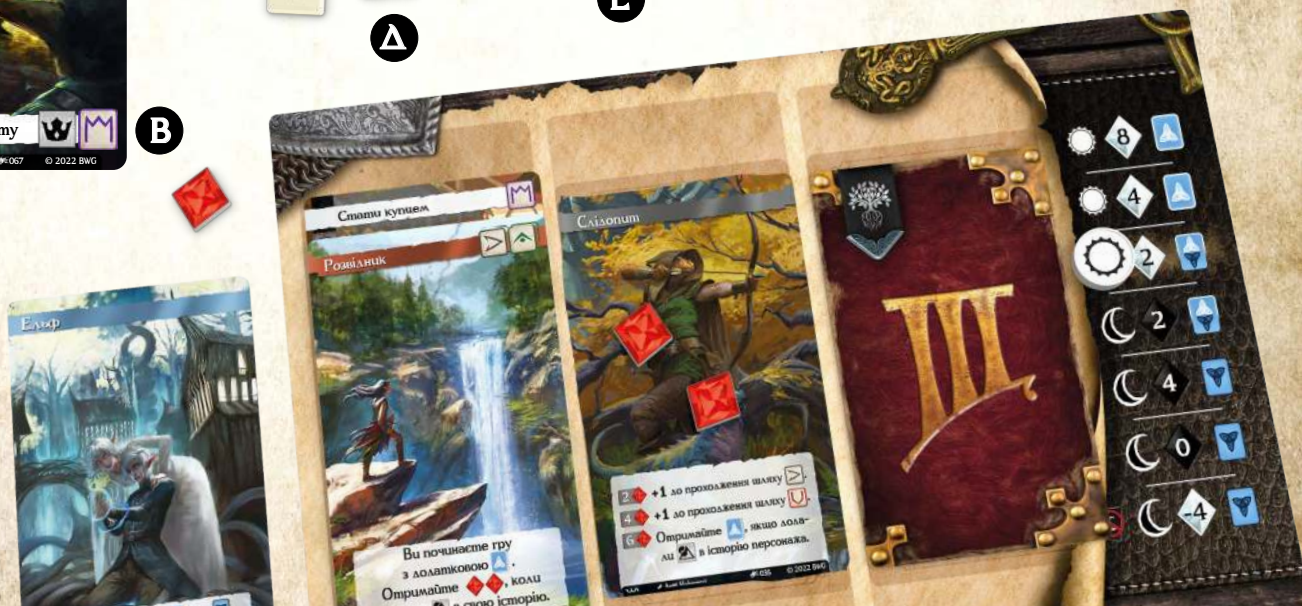
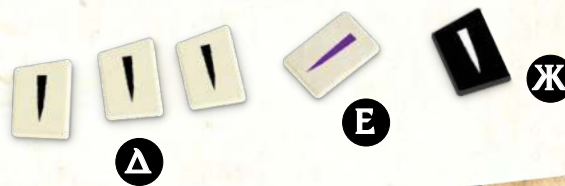
5. Визначте результат.

- Підсумуйте викинуті успіхи на рунах і будь-які бонуси від ефектів карт.
- Якщо отриманий результат **дорівнює або перевищує** складність випробування, ви **успішно** його проходите. Розмістіть карту випробування під картою персонажа відповідного акту зі зміщенням, щоб бачити пройдений шлях.
- Якщо ви **провалили** випробування, скиньте цю карту й отримайте **♦**.
- Якщо ви викинули **☾**, перемістіть маркер персонажа на одну поділку вниз по треку п'ятьми за кожен такий символ.

Узявши карту з якогось ряду, замініть її іншою картою з колоди цього акту.



Катерина може взяти другу карту акту I. Вона вирішує пройти випробування «Атака гоблінів». Вона вибирає верхній шлях — «Відбитися від гобліна». Катерина кидає 3 основні руни **А** та 1 руну харизми **Е**, бо має символ харизми на карті «Стати купцем», яку отримала раніше. Також вона витрачає позосталий **♦**, щоб узяти 1 темну руну **Ж**. Щоб пройти випробування, їй треба викинути щонайменше 3 успіхи.




Прочитати руни



Руни додають у гру елемент випадковості, але ви завжди можете збільшити шанси на успіх завдяки вмінням свого персонажа. Щоб кинути руни, візьміть доступні вам руни в руки, потрусіть і киньте на стіл. Ваш результат залежить від того, якою стороною догори випадуть руни. Якщо раптом руна стане на ребро, ви можете вирішити, якою стороною її покласти.



Основні руни



Проходячи випробування, ви завжди кидаєте три основні руни. Залежно від результату кидка кожна руна може дати 0 або 1 успіх.

-  Додайте 1 успіх до результату.
-  Додайте 0 успіхів.
-  Додайте 0 успіхів і застосуйте ефект карти спадку.

Темні Руни

Ви можете витратити до 3 , щоб також кинути 1 темну руну за кожен витрачений . Ви повинні вирішити перед кидком, скільки темних рун додаєте.

-  Додайте 1 успіх до результату.
-  Додайте 2 успіхи до результату й перемістіть маркер персонажа на 1 поділку вниз по треку п'їтьми.

Будьте обережними! Занурившись у п'їтьму надто глибоко, ви вже не зможете грати карти героїв. На поділці , ви втратите 4 очки триумфу й більше не зможете витратити  на темні руни.

Руни вмінь

Стикнувшись із черговим випробуванням, подивіться, які символи вмінь має ваш персонаж. За кожен **наявний символ**, який відповідає **вмінню, указаному на карті випробування**, візьміть 1 руну цього вміння. Для кожного вміння можна кинути щонайбільше 3 руни, кожна третя руна **особлива** (позначена трьома крапками). Кинути особливу руну можна, **лише** якщо ви маєте 3 або більше символів цього вміння.

-   Додайте 2 (меч) або 1 (зарубка) до випробування **сили**.
-   Додайте 2 (стріла) або 1 (зарубка) до випробування **спритності**.
-   Додайте 2 (щит) або 1 (зарубка) до випробування **статури**.
-   Додайте 2 (паличка) або 1 (зарубка) до випробування **інтелекту**.
-   Додайте 2 (око) або 1 (зарубка) до випробування **мудрості**.
-   Додайте 2 (корона) або 1 (зарубка) до випробування **харизми**.

-   Додайте 2 до випробування **сили** або додайте 0 та візьміть 1 .
-   Додайте 2 до випробування **спритності** або додайте 0 та візьміть 1 .
-   Додайте 2 до випробування **статури** або додайте 0 та візьміть 1 .
-   Додайте 2 до випробування **інтелекту** або додайте 0 та візьміть 1 .
-   Додайте 2 до випробування **мудрості** або додайте 0 та візьміть 1 .
-   Додайте 2 до випробування **харизми** або додайте 0 та візьміть 1 .

Приклад випробування



1. Дарина може отримати третю карту акту I. Вона вирішує поборотися за карту «Військова академія» — випробування інтелекту (☒) і сили (☑) **А** зі складністю «3». Дарина хоче здобути додатковий символ ☑, тому вибирає нижній шлях **Б** — «Стати найманцем». Нижній шлях має символ +1 **В**, який додає 1 до складності випробування. Значення складності для цього шляху — «4».



2. Для випробування підходять два вміння, указані під значенням складності.

Дарина бере такі руни: три основні й одну ☑ — за 1 символ ☑ в історії її персонажа **Г**.

3. Дарина кидає руни. Результат не виправдав очікувань. Дарина викинула 1 успіх на основній руні та 1 успіх на руні ☑. А це тільки два успіхи!

Утім, надія ще є. Дарина має два **А** на карті класу «Боець» **А**. Ефект додає 1 успіх до проходження шляху ☑. Зараз вона має 3 успіхи, але цього все ще недостатньо, щоб успішно пройти випробування шляху із символом +1. Для цього потрібно 4 успіхи.



Лиходій починає гру з 5 за кожного гравця.

Коли персонаж провалює випробування (не виклик лиходію).

Відкрийте верхню карту прокляття.

Кинувши виклик лиходію, вилучіть 1 за кожен успіх, який перевинув.



4. Крім того, Дарина викинула руну повороту долі () **Е**. На карті квесту лиходія **Ж** вказано, що в такому разі вона повинна зіграти карту прокляття. От лишенько, це «Шипаста пастка»! Якщо Дарина не скине або , складність випробування зросте на 2. На щастя, у Дарини залишилася карта , яку вона отримала на початку гри. Вона скидає її, щоб уникнути прокляття.

Однак руна також дозволяє застосувати ефект карти спадку **И**: Дарина може отримати карту героя/антигероя або , якщо провалить це випробування.

Дарина вирішує взяти карту антигероя. Вона отримує «Темну угоду». Вона відразу грає цю карту й витрачає позоставий , щоб отримати +2 до результату. Тепер Дарина має 5 успіхів, тож зрештою вона успішно проходить випробування!



5. Дарина розміщує карту випробування під картою походження. Вона кладе її зі зміщенням, щоб бачити нижній шлях **К**. Вона здобула ще один символ та 1 очко трагедії!

6. Дарина відкриває нову карту з колоди акту I, замінюючи карту, яку щойно забрала. Тепер вона має 3 карти під картою походження («Розвідник»), тому більше не може брати карти акту I. На початку свого наступного ходу Дарина відкриє чотири карти акту II і вибере наступне випробування або ознаку. Хід переходить до наступного гравця.



Кінець ходу

Кінець вашого ходу

Якщо ви виконали всі доступні дії (або більше не хочете виконувати дії), ваш хід закінчується. Ефекти усіх ваших зіграних карт перестають діяти. Замініть усі забрані карти в рядах новими картами з відповідних колод. Далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою.

Кінець акту

Якщо під однією з ваших карт персонажа лежить три карти, поточний акт для вас завершується. Ви більше не можете отримувати ознаки або проходити випробування цього акту. Інші гравці можуть брати карти **будь-якого відкритого** акту, який для них ще не завершився.

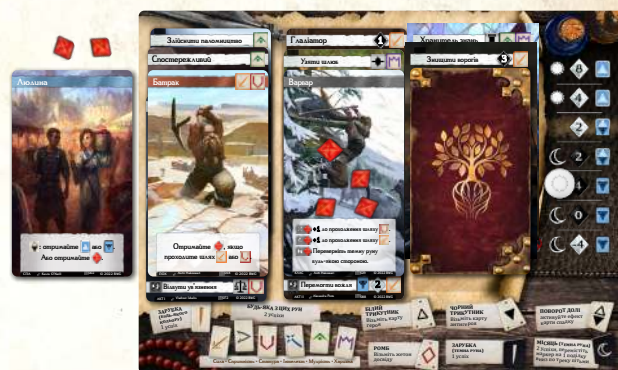
Якщо на початку ходу ви вже маєте під картою поточного акту 3 карти, відкрийте карти наступного акту, якщо цього ще не зробив інший гравець.

Якщо ви завершили акт II, розмістивши 3 карти під картою класу, у наступний хід ви повинні кинути виклик лиходію. Лише після цього ви можете переходити до акту III (с. 14).

У свій останній хід (незалежно від кількості карт в історії) кожен гравець повинен кинути виклик головному лиходію (с. 14). Кожен гравець виконує передостанній хід після того, як один з гравців матиме 3 карти акту III.



Оля завершила акти I та II.
У свій наступний хід вона кине виклик лиходію.



Інший гравець кинув виклик головному лиходію. Тепер Дмитру теж доведеться зустрітися з головним лиходієм, попри те що він має під картою долі лише 2 карти.

Лиходій

Мета гри «Поклик пригод. Спадок героїв» — разом з іншими гравцями позбавити лиходія всіх **♦**. Лиходій представлений двома картами: картою лиходія **A** і картою квесту лиходія **B**. Карта лиходія двостороння: до акту III вона лежить стороною «Лиходій» догори, а упродовж акту III — стороною «Головний лиходій» догори.

Дії лиходія

Протягом гри лиходій заважатиме гравцям досягти перемоги. Щоразу коли гравець викидає руну **♦**, лиходій розіграє карту прокляття.

Також на картах лиходія та квесту лиходія вказано, як лиходій здобуває та втрачає **♦**, а також інші ефекти та модифікатори.



Ефекти лиходія

+ Викладіть **♦** на карту квесту лиходія в разі виконання вказаної умови.

- Вилучіть **♦** із карти квесту лиходія в разі виконання вказаної умови.

△ Якщо ви викинули руну **⬇**, відкрийте і зіграйте верхню карту колоди проклять, потім скиньте цю карту. (Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду). Також ця руна активує ефект головного лиходія.

Як кинути виклик лиходію

Отримавши третю карту акту II, гравець у свій наступний хід повинен кинути виклик лиходію. Карту лиходія, що лежить стороною «Лиходій» догори, проходять як звичайне випробування. Карта лиходія має складність і символи підхожих умінь. Утім, успішно пройшовши це випробування, ви **не додаєте** карту лиходія у свою історію, а натомість отримуєте карту героя (ця нагорода вказана в правому верхньому куті карти). Також ви можете вилучити **♦** з карти квесту лиходія за кожен успіх, що перевищує складність випробування лиходія.

Приклад кидання виклику лиходію

Ігор розмістив по 3 карти історії під картою походження (акт I) і картою класу (акт II). У свій наступний хід він повинен кинути виклик «Нареченій Темного володаря» й пройти випробування **U** і **M**.

Ігор має 2 руни **U** та 1 руну **M**.

Він бере ці 3 руни вмінь і 3 основні руни та кидає їх.

Він отримує 5 успіхів.

Цього замало, але Ігор має дві карти ознак («Скрадливий» і «Дужий»), які дають йому ще 2 успіхи (за умовою карти «Наречена Темного володаря»).

Ігор перемагає лиходія й отримує нагороду (карту героя). Також він вилучає 1 **♦** з карти квесту лиходія (адже має на 1 успіх більше, ніж значення складності лиходія)!

Якщо ви провалили це випробування, то не отримуєте нагороду. Інших ефектів немає.

Коли **всі гравці** кинуть виклик лиходію, переверніть карту стороною «Головний лиходій» догори. Тепер до кінця гри діятимуть ефекти головного лиходія.

Як кинути виклик головному лиходію

Останній раунд починається, коли один з гравців матиме 3 карти акту III. Цей гравець кидає виклик головному лиходію у свій наступний хід. Інші гравці виконують передостанній хід, а потім теж кидають виклик головному лиходію.

Головного лиходія проходять, як і звичайного лиходія. За кожен успіх, що перевищує складність головного лиходія, ви вилучаєте **♦** з карти квесту лиходія. Якщо на карті квесту головного лиходія залишилися **♦** після того, як всі гравці кинули йому виклик, вони програють. Якщо ж наприкінці гри в лиходія не залишилося **♦**, гравці долають лиходія, а того, хто здобув найбільше очок долі, оголошують переможцем (с. 17).

Успішно пройшовши головного лиходія, ви не додаєте його карту на планшет персонажа, але враховуєте очки тріумфу/трагедії на його карті, підсумовуючи свій результат наприкінці гри.





Приклад кидання виклику головному лиходію





1. Гра наближається до фіналу. Світлана першою отримала три карти акту III і вже кинула виклик головному лиходію («Темному володарю»). Світлана успішно пройшла головного лиходія, але на його карті ще залишилося 5 **A**. Щоб усі гравці здолали лиходія, останній гравець Юрій повинен вилучити решту !







2. Юрій оцінює свої можливості. Він довго готувався до фінальної битви й зібрав на планшеті аж 3 **B**, і 2 **B**. На карті класу «Боець» Юрій має 6 **Г**, але це допоможе, лише якщо він викине руну . Карт героїв/антигероїв у Юрія не лишилося, але він має 1 **E**, який вирішує витратити на темну руну.








3. Ніяких ліпших варіантів у Юрія немає. Щоб здолати «Темного володаря», йому потрібно викинути 13 успіхів. Юрій бере 9 рун — 3 основні руни, 3 руни , 2 руни  та 1 темну руну — і кидає їх.




4. Фантастичний кидок! 2 успіхи випали на основних рунах, 5 — на рунах , 4 — на рунах , 2 — на темній руні. Також Юрій викинув руну , тож карта класу дає йому ще 1 успіх. Загалом Юрій має аж 14 успіхів! Якби гра закінчилася зараз, Юрій не лише пройшов би випробування, а й здолав би головного лиходія, позбавивши його всіх .

5. Але заждіть! Юрій викинув руну , тож «Темний володар» негайно отримує ще 1 !  Викинувши руну , він також повинен або відняти 1 від результату, або отримати ще один  . Юрій не хоче опускатися аж на дві поділкі по треку п'їтьми, тому вибирає -1 успіх. Тепер для перемоги йому бракує 1 успіху.

6. Але на цьому проблеми не закінчуються! Руна  дозволяє «Темному володарю» відкрити карту прокляття . Отакої! «Нерівні шанси» позбавляють Юрія 1 успіху, який дає карта класу! Юрій, як і раніше, успішно проходить випробування, але в головного лиходія лишається 2 .

На щастя, руна  дозволяє Юрію взяти карту героя або антигероя. Він вибирає карту героя і отримує «Таємні знання». Утім, він не може скористатися цією картою, бо в його історії немає .



7. Здавалося б, шансів немає, але Світлана приходить на допомогу! Вона грає з руки карту «Вирішальна битва», яка дає Юрію якраз 2 успіхи. Він позбавляє «Темного володаря» останніх 2  і нарешті долає його. Гравці перемагають! Настав час порахувати очки кожного гравця і визначити переможця.

Визначення переможця

Після того як усі гравці кинуть виклик головному лиходію, гра закінчується. Гравці відкривають свої карти долі й записують здобуті очки в таблиці результатів:

Поклик Лиходія		Результат гри			
Панок Героїв					
Гравець					
	А				
	Б				
	В				
Символи історії	Г				
	Д				
Загалом					

Очки за символи історії* = 2 + = 8
*Рахуйте окремо для кожного символу

У **рядок А** гравець записує:

- Усі очки триумфу () в історії персонажа.
- Усі очки за виконані умови на карті долі.
- Очки за позицію на треку п'їтьми, де перебуває ваш маркер.
- По 1 очку за кожну зіграну карту героя () (незалежно від позиції на треку п'їтьми).

У **рядок Б** гравець записує:

- Усі очки трагедії () в історії персонажа.
- Усі очки за виконані умови на карті долі.
- Очки за позицію на треку п'їтьми, де перебуває ваш маркер.
- По 1 очку за кожну зіграну карту антигероя () (незалежно від позиції на треку п'їтьми).

У **рядок В** гравець записує по 1 очку за кожен невитрачений (не рахуйте на карті класу).

У **рядок Г** гравець записує усі очки за символи історії (див. нижче).

У **рядок Д** гравець записує очки за успішне проходження головного лиходія. Також не забудьте врахувати всі нагороди на карті переможеного лиходія. (Символи вмінь на картах лиходіїв можуть знадобитися тільки для підрахунку очок за виконані умови на карті долі.)

Якщо гравці **здолали головного лиходія**, перемога присуджується гравцеві (або гравцям) з найбільшою кількістю очок долі. Якщо гравці **не здолали головного лиходія**, усі програють!

Наприкінці гри кожен гравець може розповісти історію свого персонажа. Розкажіть, як він став тим, ким він є. Як загартовував свій характер і здійснював героїчні подвиги на шляху до висот, приготованих йому долею. Сподіваємося, вам вдалося створити цікавого персонажа!

Символи історії

На деяких картах є **символи історії**, усього їх 6 типів: віра, справедливість, таємниця, шляхетність, лиходійство та природа.



Що більше однакових символів історії ви зберете, то більше очок здобудете наприкінці гри. Один символ не вартує нічого, а от однакові символи у вашій історії приносять очки, залежно від їх кількості:



Кампанія

Почніть знайомство з грою «Поклик пригод. Спадок героїв» з режиму кампанії. Ви можете проходити кампанію як соло, так і в команді. У кожному новому розділі ви розповідаєте історію про нові покоління героїв. Спершу відкрийте конверт із написом «Перший розділ».

У конверті ви знайдете карту лиходія (у першому розділі це «Темний володар»), а також по одній карті долі та спадку чи походження. Додайте нові карти у відповідні колоди, **перш ніж** роздавати карти гравцям. Також кожен лиходій має свою власну карту прокляття. Додайте цю карту в колоду проклять перед початком гри. Вилучіть її, коли гратимете проти іншого лиходія.

І нарешті, у кожному конверті ви знайдете вказівки, що робити далі у разі перемоги або поразки гравців.

Відкриваючи нові конверти, ви додаватимете нові карти. Завершивши кампанію, ви зберете повний комплект карт гри «Поклик пригод. Спадок героїв». Потім можете будь-коли грати соло або в команді, вибравши лиходія навмання.











Глосарій

Акт. Гра «Поклик пригод. Спадок героїв» складається з трьох актів. На початку гри відкрийте 4 карти історії акту I (або 5, якщо граєте вчотириох) і викладіть у ряд біля відповідної колоди. Також кожному акту відповідає одна з карт персонажа на вашому планшеті. Карта походження відповідає акту I, карта класу — акту II, карта долі — акту III.




Випробування. Завдяки випробуванням ви розвиваєте вашого персонажа. Якщо ви успішно проходите випробування, додайте цю карту в історію вашого персонажа (с. 9).

Історія. Історія вашого персонажа — це карти на вашому планшеті: походження, класу, отриманих ознак і випробувань. Наприкінці гри вашу історію завершують карти долі та головного лиходія. Трек п'ятьми, а також карти героїв та антигероїв не вважають історією персонажа.


Карта антигероя. Отримавши карту з символом  або викинувши руну , візьміть карту антигероя. Ви можете грати карти антигероїв лише тоді, коли ваш маркер на треку п'ятьми розташований на поділці з символом  або  (с. 7).


Карта героя. Отримавши карту з символом  чи викинувши руну , візьміть карту героя. Ви можете грати карти героїв лише тоді, коли ваш маркер на треку п'ятьми розташований на поділці з символом  або  (с. 7).

Кarti персонажа. Ви починаєте гру з 4 картами персонажа: спадку, походження, класу та долі. Карту спадку розміщують біля планшета персонажа, інші — у трьох комірках на планшеті.

Клас. Карту класу розміщують у центральній комірці планшета, яка відповідає акту II. У будь-який момент свого ходу ви можете викласти на карту класу будь-яку кількість своїх . Карта класу дозволяє застосувати ефекти залежно від того, скільки  ви на неї виклали. Ці ефекти накопичуються: виклавши 6  на карту класу, ви застосовуєте всі три ефекти.

Лиходій. Кожен лиходій має дві карти: лиходія і квесту.







- Карта лиходія двостороння. На початку гри вона лежить стороною «Лиходій» догори. Кожен гравець кидає виклик лиходію, завершивши акт II. Коли всі гравці кинуть виклик лиходію, карту перевертають на сторону «Головного лиходія». Головному лиходію гравці кидають виклик після акту III. Якщо наприкінці гри в головного лиходія лишаються , усі гравці програють.
- На початку гри ви повинні вибрати один з двох квестів (байдуже, проти якого лиходія граєте): «Правління лиходія» або складніший — «Епоха темряви».

Мандрувати. Перед випробуванням гравець може мандрувати: витратити , щоб скинути 1 карту з поточного акту і викласти натомість нову (с. 7).

Ознака. Карту ознаки можна просто додати у свою історію, не кидаючи руни. Карти ознак мають тільки один шлях, біля якого вказані нагороди. Також вони мають ефект, який застосовують відразу після отримання карти.







Особлива руна. Одна з рун кожного вміння — особлива. Вона позначена трьома крапками. Ви можете взяти особливу руну для кидка, лише якщо маєте 3 або більше символів цього вміння (в історії персонажа чи внаслідок ефекту).

Перекинути руни. Щоб перекинути руни, киньте доступні руни ще раз, зберігаючи всі застосовані ефекти карт героїв, антигероїв або інших карт.



- Якщо ви викинули , ,  або , ви відразу застосовуєте їхній ефект, навіть якщо потім перекинете ці руни. Якщо ви викинете ці руни вдруге, ви застосовуєте їхній ефект знову!
- Ігноруйте ефекти рун  під час першої спроби.
- Якщо ви викинули  під час першої та другої спроб, ви по одній відкриваєте й застосовуєте дві карти прокляття.
- На випробування впливає тільки результат перекиду.


Персонаж. Ви розвиваєте свого персонажа протягом усієї гри, додаючи нові карти на його планшет. Якщо на карті вказано «будь-який персонаж», це стосується персонажа іншого гравця або вашого власного персонажа.






Пройти випробування. Щоб пройти випробування, оголосіть, який шлях ви вибираєте, киньте доступні руни й порухайте успіхи.

Руна вміння. Вашому персонажу доступні руни вмінь, символи яких він має в історії: , , , , , . Проходячи випробування, ви можете кинути стільки зображених на карті рун вмінь, скільки відповідних символів маєте на планшеті. Кожне випробування обмежене 2 типами вмінь (с. 9). Усі гравці користуються тим самим набором рунічних каменів. Якщо ефект карти додає вам руни, які не підходять для випробування, не кидайте ці руни.

Символи історії. За кілька однакових символів історії на планшеті персонажа ви отримуєте додаткові очки долі наприкінці гри (с. 17).

Складність. Складність випробування визначає кількість успіхів, потрібних для успішного проходження. Якщо біля вибраного шляху вказано символ , для цього випробування знадобиться 1 додатковий успіх (усі нижні шляхи мають ). Якщо ефект карти дає персонажу +1 успіх, гравець відразу отримує 1 додатковий успіх під час проходження поточного випробування.

Спадок. Ваш спадок представлений картою персонажа, яка розповідає, з чого ви почали. На відміну від інших карт персонажа, карту спадку кладуть біля планшета персонажа й не розміщують під нею карт історії. Викинувши руну , ви можете скористатися одним з двох ефектів спадку: або взяти карту героя/антигероя, або застосувати другий ефект карти. Не можна застосувати обидва ефекти відразу.


Трек п'їтьми. На початку гри маркер кожного гравця розташований на третій поділці треку п'їтьми, на якій не вказані ані , ані . Коли ви повинні «отримати », перемістіть маркер на одну поділку вгору по треку п'їтьми. Коли ви повинні «отримати » чи викинули темну руну , перемістіть маркер на одну поділку вниз по треку п'їтьми. Від позиції маркера на треку п'їтьми залежить, чи зможете ви грати карти героїв/антигероїв, а також скільки очок ви здобудете або втратите наприкінці гри.

Успішно пройти випробування. Якщо кількість викинутих (чи отриманих завдяки модифікаторам) успіхів більша або дорівнює складності випробування, ви успішно його проходите.

Шлях. Кожне випробування має два шляхи: верхній і нижній. Ви повинні оголосити, який шлях вибрали, перш ніж кидати руни. Успішно пройшовши випробування, розмістіть його під відповідною картою персонажа зі зміщенням, щоб бачити вибраний шлях. Карти ознак і лиходіїв мають тільки один шлях.

Часті запитання

Чи може в мене бути більше ніж 3 символи одного вміння?

Так. Ви можете мати в історії будь-яку кількість символів одного вміння (утім, кинути зможете щонайбільше 3 руни). Наприклад, якщо ваша доля — «Благословенна душа», четвертий  дасть вам більше очок долі наприкінці гри.

Чи можу я зіграти карту героя/антигероя під час випробування вже після кидка рун?

Так. Карти героїв/антигероїв, які грають під час випробування, можна зіграти в будь-який момент випробування — навіть після того, як ви чи інший гравець кинете руни.




Чи можу я грати карти героїв/антигероїв на себе?

Так. Якщо на карті вказано, що вона стосується «будь-якого персонажа», можете вибрати свого персонажа.

Що станеться, якщо я викину руну ?

Спершу ви відкриваєте карту прокляття. Потім ви можете скористатися ефектом карти спадку. Якщо ви берете карту героя/антигероя, можете зіграти її негайно. Спершу застосовують ефект карти героя/антигероя, потім — карти прокляття. І лише після цього ви можете завершити випробування.






Що станеться, якщо я опинюся на останній поділці треку п'їтьми?

Ви не можете мати більше ніж . Якщо ви опускаєтеся на останню поділку треку п'їтьми, ви більше не можете використовувати темні руни. Отримавши , ви підніметеся на одну поділку вище , і тоді знову зможете кидати темні руни.

Якщо інший гравець уже розпочав акт II, а в мене досі менше ніж 3 карти під картою походження (акт I), чи можу я отримувати ознаки чи проходити випробування з акту II?

Так. Коли один з гравців відкриває карти наступного акту, вони стають доступними для всіх гравців. Наприклад, якщо ви маєте тільки 2 карти під картою походження й успішно проходите випробування з акту II, ви розміщуєте його карту під картою походження. Утім, розмістивши 3 карти під картою походження, ви закриваєте акт I й більше не можете брати з нього карти.



Що означає шлях уміння (наприклад, «шлях »)?

Шлях, пройшовши який ви отримуєте , називається «шляхом ». Більшість карт класів, героїв та антигероїв дають бонуси на певні шляхи. Наприклад, перший ефект класу «Варвар» дає +1 під час проходження шляху . З цим класом під час випробування «Загадкова печера» ви отримаєте бонус для проходження шляху «Єдиний уцілілий» (біля якого є символ ) , однак не отримаєте його, вибравши другий шлях — «Захистити товаришів». Ви також отримаєте бонус під час кидання виклику «Темному володарю» (він має один шлях ) , але не «Нареченій Темного володаря».

Чи можуть гравці розкрити свою долю до кінця гри?

Ні. Не забувайте: попри те що ви боретеся з лиходієм разом, переможцем може стати тільки один з вас. Тримайте свою долю в таємниці до кінця гри, щоб ваші друзі не змогли використати цю інформацію проти вас!



Як працюють ефекти, які застосовують, «коли персонаж отримує »?

Такі ефекти (наприклад, перший ефект «Темного володаря») застосовують, коли персонаж опускається по треку п'їтьми. На ці ефекти не впливають ефекти, що діють на початку гри. Вони можуть активуватися кілька разів за хід: наприклад, коли персонаж викинув  або .

Якщо ефект стосується «лиходія», чи можна застосувати його проти головного лиходія?

Так. Такі карти, як «Непристойно багатий», «Вирішальна битва» й «Украдений скарб» можна грати як проти лиходія, так і проти головного лиходія.

Що станеться, якщо вичерпати запас лиходія до кінця акту III?

Навіть якщо ви вичерпаєте запас  лиходія до завершення гри, це не вважатиметься перемогою. Лиходій ще може отримати нові , а персонажі все одно повинні кинути йому виклик, успішно пройти це випробування і здобути свою нагороду.

Чи вважають нагороди за перемогу над головним лиходієм частиною історії персонажа?

Так. Якщо серед нагород головний лиходій має символ уміння чи історії, їх враховують наприкінці гри. Також не забудьте додати до свого результату очки тріумфу чи трагедії, якщо ви успішно пройшли головного лиходія.

Інші режими гри

Гра «Поклик пригод. Спадок героїв» задумана як кооператив, у якому ви разом з іншими гравцями боретеся проти лиходія. Утім, передбачені й інші режими, які теж можуть вам сподобатися.

Соло-режим

Соло-гра майже не відрізняється від кооперативної. Ви самостійно боретеся проти лиходія за звичайними правилами. Пам'ятайте, що якщо на карті вказано «будь-який персонаж», це стосується вашого персонажа.

Змагальний режим

Якщо ж вам хочеться не об'єднуватися, а змагатися з друзями, вилучіть із гри карти лиходіїв і проклять. Ваші персонажі, як і раніше, отримуватимуть ознаки й проходитимуть випробування, створюючи власну історію, але на результат гри впливатимуть лише очки долі. Хто з вас зможе набрати найбільше очок і стати легендарним героєм? Для визначення переможця користуйтеся вказівками на сторінці 17, пропустивши очки за перемогу над головним лиходієм.

Руни: таблиця ймовірності

У серії ігор «Поклик пригод» реалізована унікальна система рун. Для зручності ми зробили таблицю ймовірності з мінімальними, середніми і максимальними значеннями для поширених комбінацій рун. Так ви зможете швидко оцінити свої шанси, перш ніж кидати руни.

Результат кидка	Приклад	Мінімум	У середньому	Максимум
Тільки основні руни (OP)		0	1.5	3
OP + 1 темна руна або руна вміння		1	3	5
OP + 2 темні руни або руни вмінь		2	4.5	7
OP + 3 темні руни або руни вмінь		3	6	9
OP + 4 темні руни або руни вмінь		4	7.5	11
OP + 5 темних рун або рун вмінь		5	9	13

Кожна темна руна й звичайна руна вміння додає в середньому 1,5 до результату кидка. Особливі руни важче передбачити: вони додають або 0, або 2 (у середньому 1).

Як поєднати «Спадок героїв» з іншими іграми серії

Усі ігри серії «Поклик пригод» можна поєднувати між собою. Утім, радимо зважено підбирати колоди карт для кожної партії.

Якщо ви хочете поєднати «Спадок героїв» з основною грою «Поклик пригод» чи її доповненнями, радимо відвідати наш сайт і прочитати інструкцію з поєднання ігор: BrotherwiseGames.com/epic-origins-conversion або за QR-кодом нижче.

Там ви також знайдете універсальний лист персонажа, який підійде для будь-якого поєднання ігор цієї серії.



Компоненти



54 карти персонажа

13 карт спадку • 15 карт походження

12 карт класів • 14 карт долі



67 карт історії

23 карти акту I

23 карти акту II

21 карта акту III



24 камені рун

3 руни сили • 3 руни спритності
3 руни статури • 3 руни інтелекту
3 руни мудрості • 3 руни харизми
3 основні руни • 3 темні руни



48 карт героїв та антигероїв

24 карти героїв

24 карти антигероїв

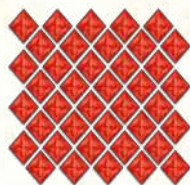


13 карт проклять

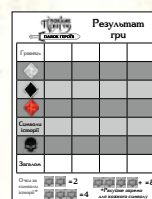


11 двосторонніх карт лиходіїв

1 двостороння карта квесту лиходія



Жетони досвіду



Таблиці результатів



7 конвертів

для режиму кампанії

*містять деякі з карт, указані вище



4 планшети персонажів з 4 маркерами персонажів

Подяки

Графічні дизайнери: Метт Пакетт, Кріс Обен, Даррен Калверт • **Артдиректори:** Даррен Калверт, Джонні О'Ніл
Редактор: Алан Годфрі • **Розроблення:** Гейден Ділард • **Ілюстрація на коробці:** Ніно Іс • **Ілюстрації на картах:** Адам Дж. Марін, Алешандре Пінту, Александрія Неонакіс, Амірул Гхф, Ангга Двіпаяна, Андр Пазинюк, Антті Хакосаарі, Арі Ібарра, Артем Демюра, Артур Моска, Кріс Колд, Даррен Калверт, Дейві Бейкер, Ділан Палмер, Гел Ор, Гільерме Мотта, Ілля Дроконов, Джессіка Фонг, Кевін О'Ніл, Logan Феліціано, Ніно Іс, Петар Пенев, Прісцилла Кім, Сем Каніос, Самі Рітконен, Сатоші Каманака, Стівен Шан, Тібо Матра, Володимир Ішелін і Живко Кондич. • **Команда розробників:** Кітон Ділард, Вестон Ділард, Вейд Бейтс, Джейсон Біну, Зейн Морріс, Ноа Бемонт, Ітан Рід, Деніел Гассі, Бред Вейлер, Джейкоб Гейнс, Брюс Діксон, Колбі Портер, Джеймс Айрес, Калін Янг, Спенсер Рейнольдс, Овен Лоніус, Джеймс Боєр, Джеремі Вотсон, Деніел Шанс, Крістофер Спеннер, Енді Маєрс, Бен Вадум, Бен Шанс, Колін Келлі, Джейкоб де Гойос, Метью Чепмен, Пол Шафер, Девід Лейдерс і Маркус Рамо.

Українське видання

Керівник проєкту: Олександр Ручка • **Випускова редакторка:** Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова • **Редактор:** Сергій Лисенко • **Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Артем Деменко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

Усі права застережено. Виготовлено в Китаї. Відтворення книги правил у будь-якій формі та на будь-якому носії дозволено лише з некомерційною метою. Назва та логотип Call to Adventure — товарні знаки Brotherwise Games, LLC, 2018. Назва та логотип Epic Origins — товарні знаки Brotherwise Games, LLC, 2021. © 2022 by Brotherwise Games, LLC. www.brotherwisegames.com.

Українське видання © 2023 Geekach Games • www.geekach.com.ua

Пам'ятка гравця

Мета гри

Створіть героя з найвеличнішою долею, отримуючи ознаки й проходячи випробування. Здолайте лиходія на шляху до перемоги!

Приготування до гри

Перетасуйте всі колоди, після чого:

- Роздайте** кожному гравцеві 1 карту спадку, 2 карти походження, 2 карти класів, 2 карти долі, 1 карту героя і **♦♦♦** (с. 3).
- Розмістіть** карти спадку, походження і класу горілиць, карту долі — долілиць.
- Приготуйте** 3 колоди історії (с. 4).

Першим ходить той, хто найчастіше грав у рольові ігри. Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою.

Киньте руни

За *кожен* наявний в історії символ, що відповідає зображеному на карті випробування символу вміння, візьміть для кидка відповідну руну вміння (с. 9)



Завершення акту

Розмістивши 3 карти історії під однією з карт персонажа, ви завершуєте поточний акт. На початку наступного ходу відкрийте карти з наступного акту, якщо цього ще не зробив інший гравець (с. 13). Завершивши акт II, ви повинні кинути виклик лиходію. Коли всі гравці кинуть виклик лиходію, переверніть карту на сторону головного лиходія — це ваше останнє випробування в партії.

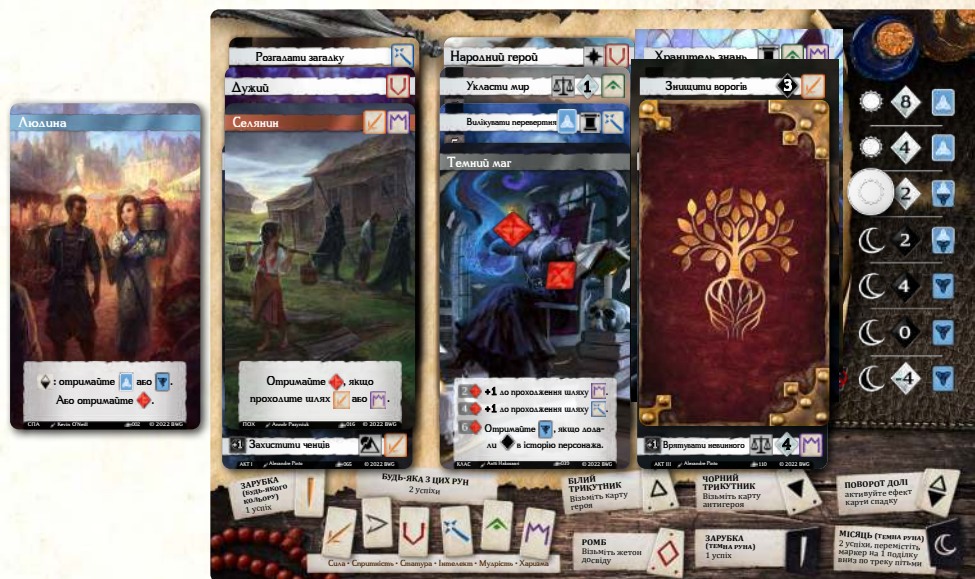
Хід гравця

У свій хід ви можете виконати **одну з двох** таких дій:

- Отримати карту ознаки** (с. 8).
- Пройти випробування**, кинувши руни. Візьміть основні руни й додайте всі доступні руни вміння (с. 9–10). Ви можете витратити до 3 ♦, щоб додати таку саму кількість темних рун. Не забувайте про ефекти карти класу.

У свій хід ви також можете будь-яку кількість разів:

- Мандрувати**. На початку ходу витратьте ♦, щоб замінити 1 карту історії на столі.
- Зіграти карту **героя** або **антигероя** (с. 7).
- Застосувати **ефекти** карти спадку, походження чи класу й викласти будь-яку кількість ♦ на карту класу.



Кінець гри

Коли один з гравців розмістить 3 карти під картою долі, усі інші гравці виконують передостанній хід. Якщо ви граєте кооперативно, у свій наступний хід кожен гравець повинен кинути виклик головному лиходію. Лиходія проходять як звичайне випробування і вилучають по 1 ♦ з його запасу за кожен успіх, який перевищує складність на карті лиходія. Гравці долають лиходія, якщо позбавляють його усіх ♦.

