

Правила по судьбе, открытая версия

- Судьба на игре моделируется, не считая квестовых артефактов, двумя наборами карточек в протекторах: стартовыми и продвинутыми
- На начало игры каждый игрок, кроме тех, кто по сюжету не может играть в эту модель, (например вистани и вампиры) получает 4 стартовые карточки Судьбы в протекторах. Карточки нужно извлекать из протектора только после выполнения условия, описанного на видимой стороне карточки.
- Стартовые карточки Судьбы могут быть открыты в любых комбинациях, если соблюдены условия на видимой стороне карточки
- После открытия и изучения стартовой(ых) карточки(чек) Судьбы у игрока появляется доступ к дальнейшей прокачке по выбранному Пути Судьбы
- После выполненных на карточке задач, игрок сдает свой стартовый набор карточек региональщику и получает от него продвинутую колоду карточек Судьбы той ветки развития которая была выбрана игроком. На данном этапе модельки Путь Судьбы выбран окончательно и не может быть изменен по воле игрока
- Продвинутая колода карточек Судьбы также как и стартовая изначально помещена в протекторы и пронумерована
- Дальнейшая прокачка по Пути заключается в выполнении условий, описанных на видимой в протекторе стороне карточек Судьбы. Карточки пронумерованы и открываются в строгой последовательности
- В процессе продвижения по Пути игрок будет получать разного рода способности, описанные либо на обратной стороне карточек, либо в общих правилах игры
- Несколько разных персонажей не могут одновременно достигнуть финальной ступени одной из Путей
- Также в ходе прокачки игроки получают в свое распоряжение те или иные магические артефакты. На игре вполне может возникнуть ситуация что два и более персонажей следуют одному Пути. Если они достигли одной ступени прокачки и получают возможность использовать один и тот же артефакт, то использовать его могут оба персонажа

Пример:

1) Игрок X поднялся на 4 ступень Пути 1 и по выполнению своей задачи получает возможность пользоваться артефактом А.

2) Игрок Y через какое то время также выполняет свои задания и поднимается на 4 ступень Пути 1. Если Игрок X передаст Игроку Y свой артефакт А то все эффекты артефакта А также будут работать и у Игрока Y.

3) Игрок Z движется по Пути 2. Если на любом из этапов прокачки у Игрока Z в пользовании окажется артефакт А, то его эффекты не будут работать.