

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI I FILIP MIĘUŃSKI

DESTINIES



Instrukcja

GRA PODSTAWOWA

System Destinies

„Destinies” to fabularna gra planszowa wspierana przez aplikację, dzięki której nie ma potrzeby posiadania mistrza gry. Każdy scenariusz przedstawia część świata pełnego mrocznych historii, niezwykłych postaci i tajemnic do rozwiązania. Gracze są bohaterami, którzy starają się wypełnić swoje przeznaczenie. Do celu prowadzą dwie zupełnie różne ścieżki, składające się z rozgałęzionej serii zadań. Gracze rywalizują ze sobą, aby popchnąć świat ku własnemu przeznaczeniu.

Gra wykorzystuje aplikację i technologię Scan & Play, oferując wyjątkowe doświadczenie oparte na fabule, pełne dynamicznych wydarzeń, niesamowitych przygód i zmieniającego się świata gry. Na każdym kroku gracze odkrywają nowe fragmenty mapy i odwiedzają miejsca kluczowe. Tam dowiadują się więcej o historii i dokonują wyborów. Konsekwencje każdego wyboru są znaczące i często bezpowrotnie zmieniają stan świata.

Wprowadzenie

Prorocy mówią o Aniele Śmierci i jego zstąpieniu na ziemię przynoszącym koniec dni.

Powiadają, że pojawią się znaki zwiastujące jego przybycie. Boskie kary spadną na grzeszników, a wraz z nimi, jedna po drugiej, zostaną zerwane pieczęcie Apokalipsy. Ale podczas gdy głód, zaraza i wojna nękają ziemię, nadzieja wciąż się tli.

Kilkoro wybranych, których losy są splecione z planami niebios, otrzyma moc kształtowania Sądu Bożego i sprowadzania na innych zarówno potępienia, jak i zbawienia. Ich czyny będą świadectwem woli i siły śmiertelników.

Podczas gdy szarańcza pożera owoce i zboże, zaraza przygnębia szlachtę i biedotę, Święta Dziewica niesie płomień wojny swoim wrogom... Anioł Śmierci czuwa i osądza wszystkich. Niechaj uzna te przeznaczone dusze za godne, bo jeśli nie... wszystek spłonie.

Komponenty



Znaczniki miejsc kluczowych

26

Żetony monet

20

Plansze graczy

3

zawierają obszar zaopatrzenia, trzy ścieżki umiejętności i ekwipunek z miejscami na pięć kart przedmiotów.

Główne kości

6

Kości wysiłku

9

Znaczniki umiejętności

36

Żetony doświadczenia

20

Pary żetonów handlu

10

Figurki

31

Postacie graczy, NPC i wrogowie.

POBIERZ Z
Google Play

Download on the
App Store

STEAM

Do gry potrzebna jest bezpłatna aplikacja, którą należy pobrać ze sklepu Apple App Store, Google Play lub Steam. Aplikację wystarczy zainstalować na jednym urządzeniu z aparatem. Gra bez niej jest niemożliwa. Połączenie z Internetem jest wymagane podczas aktualizacji i ściągania scenariuszy. Połączenie z Internetem nie jest potrzebne podczas gry. Aplikacja zapisuje twoje postępy, abyś mógł wznowić przerwany scenariusz. Język gry można wybrać w ustawieniach aplikacji.

Kampania i regrywalność

„Destinies” zawiera 5 różnych scenariuszy. „Natura bestii” jest samodzielną przygodą i zalecamy ją jako pierwszy scenariusz do rozegrania. Cztery pozostałe scenariusze tworzą kampanię i sugerujemy rozegranie ich w podanej kolejności. Zalecamy rozegranie całej kampanii z tą samą grupą graczy, ale nie jest to obowiązkowe. Scenariusze łączą się w fabularną całość, ale każdy z nich jest oddzielną historią, której znajomość nie powinna dać nieuczciwej przewagi przy rozgrywaniu pozostałych.

„Destinies” jest inspirowane gatunkiem sandbox, w którym gracze sami decydują, co chcą robić. Przejście scenariusza nie wymaga poznania wszystkich miejsc i postaci, dlatego ponowne rozegranie scenariuszy ma sens, ale tylko wtedy, gdy wszyscy gracze już znają daną przygodę – w przeciwnym razie weteran miałby niesprawiedliwą przewagę nad nowym odkrywcą tajemnic świata.

Przygotowanie do gry

- 1 Wybierzcie w aplikacji scenariusz do rozegrania.
- 2 Przeczytajcie na głos lub odsłuchajcie wprowadzenie do scenariusza.
- 3 Następnie każdy gracz wybiera jedną z grywalnych postaci przedstawionych przez aplikację. Jeśli gracze nie mogą zgodzić się na wybór postaci, przydziel im postacie losowo.
- 4 Każdy gracz otrzymuje:
 - planszę gracza,
 - 2 główne kości i 3 kości wysiłku,
 - 1 monetę,
 - kartę przeznaczenia i figurkę swojej postaci.

5 Każdy gracz:

- umieszcza swoje 2 główne kości i monetę startową w obszarze zaopatrzenia swojej planszy gracza **A**,
- umieszcza swoje 3 kości wysiłku poza planszą gracza, aby zaznaczyć ich wyczerpanie **B**,
- ustawia znaczniki umiejętności na torach umiejętności zgodnie z wartościami dostarczonymi przez aplikację **C**,



- po cichu czyta swoją kartę przeznaczenia, a następnie umieszcza ją na swojej planszy gracza **D**, tak aby ilustracja postaci była widoczna, a jej przeznaczenie zakryte (przeznaczenia są tajne).



6

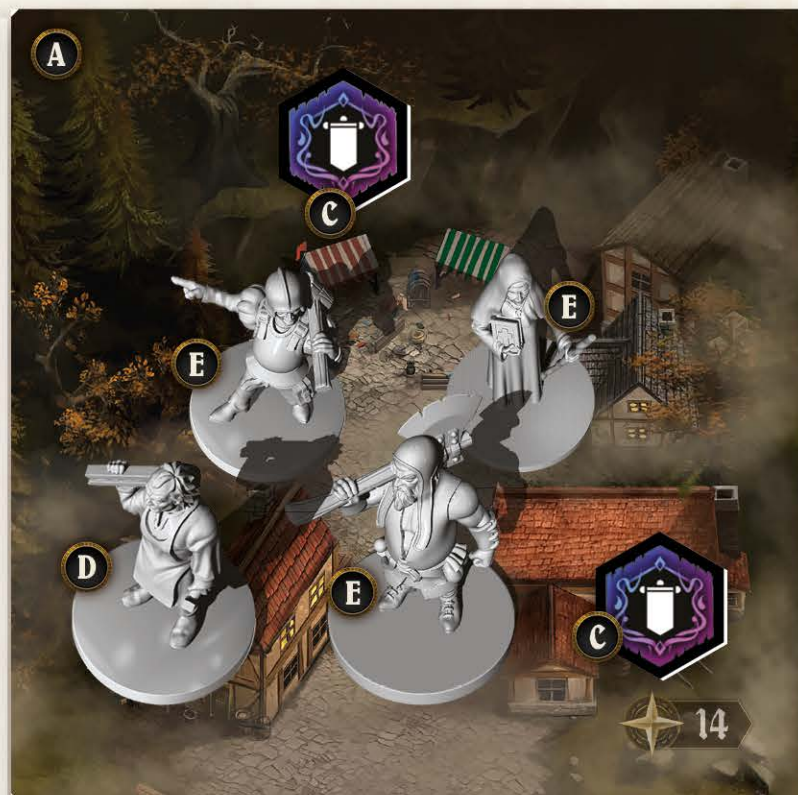
Postępujcie zgodnie z instrukcjami w aplikacji, aby przygotować świat:

- Umieście kafle mapy na stole. Jedna strona każdego kafła przedstawia odkrytą część mapy **A**, podczas gdy druga strona przedstawia nieodkrytą jej część **B**. Na początku gry zwykle odkryty jest tylko jeden kafel;
- Umieście znaczniki miejsc kluczowych **C** i figurki postaci niezależnych (NPC) **D** na odkrytym kafle, jak pokazano w aplikacji;
- Umieście figurki wszystkich bohaterów **E** na odkrytym, początkowym kafle mapy.

Jesteście gotowi, aby rozpocząć swoją podróż!

B

A



B

Cel gry

Każdy z graczy stara się wypełnić swoje własne przeznaczenie. Każde przeznaczenie daje graczowi dwie zupełnie różne możliwości jego spełnienia. Odkrywając świat, zdobywając i używając przedmiotów, rozmawiając z postaciami i pokonując wyzwania, każdy gracz próbuje spełnić jedną z dwóch dostępnych ścieżek swojego przeznaczenia, zanim zrobią to przeciwnicy. Aplikacja informuje graczy, kiedy osiągną kolejne etapy na swojej drodze. Gracze w trakcie gry mogą swobodnie zmieniać ścieżkę przeznaczenia, którą chcą realizować albo nawet próbować wypełnić obie naraz. Kiedy gracz jest gotowy, rozpoczyna FINAŁ – serię wydarzeń, która kończy się wypełnieniem przez gracza swojego przeznaczenia. Pierwszy gracz, który wypełni swoje przeznaczenie, zostaje zwycięzcą.

Gracz nigdy nie zostanie zablokowany przed spełnieniem swojego finału i osobistego przeznaczenia bez względu na to, jakie zadania i przedmioty mogli zabrać jego przeciwnicy. Rozpoczęcie finału nie oznacza jeszcze zwycięstwa. Finał może być rozgrywany dłużej lub krócej w zależności od przygotowania gracza. Jeden gracz może rozpocząć wcześniej finał, ale drugi, lepiej przygotowany, może go jeszcze prześcignąć.

5

Przebieg gry

Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, przekazując sobie urządzenie z aplikacją.

Tura gracza składa się z trzech etapów, wykonywanych w kolejności:

- 1 Początek tury
- 2 Ruch
- 3 Odwiedzenie miejsca kluczowego

Wszystkie wydarzenia narracyjne i informacje zdobyte podczas gry są jawne! Aktywny gracz musi czytać innym na głos wszystkie opisy z aplikacji.

Początek tury

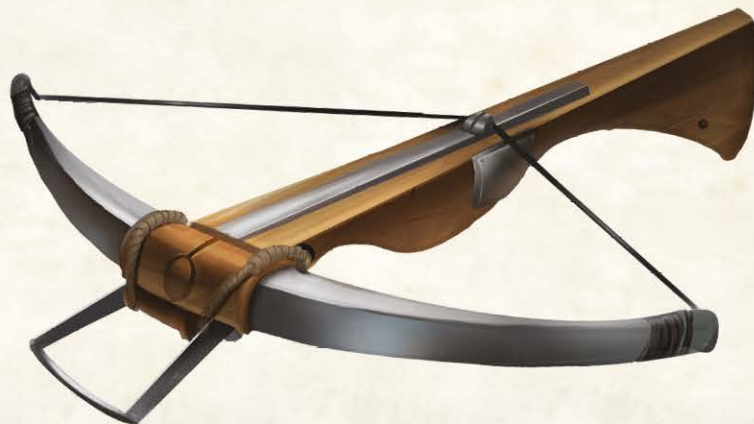
Na początku tury gracz odświeża jedną kość wysiłku , przesuwając ją ze stołu na obszar zaopatrzenia swojej planszy gracza. Odświeżone kości mogą być użyte podczas dowolnego zbliżającego się testu. Większość wydarzeń w grze (patrz Wydarzenia na stronie 12) uruchamia się na tym etapie tury gracza.

Ruch

Aktywny gracz może poruszyć się na dowolny kafel znajdujący się maksymalnie 2 kafle od jego aktualnego położenia (bez ruchu po przekątnej). Gracz może poruszyć się na nieodkryty kafel, ale musi natychmiast się tam zatrzymać. Aktywny gracz przesuwa swoją figurkę postaci z kafla na kafel, aby pokazać swoje aktualne położenie. Gracz może zostać na tym samym kaflu, zamiast poruszenia się na inny.

Ruch na odkryty kafel

Po poruszeniu się na odkryty kafel gracz może odwiedzić jedno z obecnych tam miejsc kluczowych, reprezentowanych przez znaczniki i figurki.



Ruch na nieodkryty kafel

Po przejściu na nieodkryty kafel gracz odkrywa go, klikając na ten kafel w aplikacji i postępując zgodnie z instrukcjami. Zazwyczaj instrukcje będą następujące:

- odwróć wybrany kafel na odkrytą stronę;
- umieść figurkę postaci na kaflu;
- umieść znaczniki miejsc kluczowych;
- umieść nowe kafle obok obecnego kafla nieodkrytą stroną do góry.

Na koniec gracz może odwiedzić miejsce kluczowe na tym kaflu.

Miejsca kluczowe są oznaczone żetonami  i figurkami .

Odwiedzanie miejsc kluczowych

Aby odwiedzić miejsce kluczowe, gracz musi kliknąć je na ekranie aplikacji. Aplikacja wyświetli opis, który gracz czyta na głos.

Następnie gracz będzie miał wiele opcji do wyboru. Wszystkie opcje mogą być wybrane w dowolnej kolejności, ale z każdej można skorzystać tylko raz. Czasem wybranie opcji może otworzyć lub zamknąć inne opcje, a nawet zmusić gracza do opuszczenia miejsca i zakończenia tury.

Możliwe opcje to: interakcje, testy, skanowanie przedmiotów , skanowanie kart przeznaczenia  i handel .



Interakcje

Interakcja pozwala graczowi na działanie bez konieczności wykonania testu. Akcja nastąpi automatycznie, ale jej konsekwencje są różne i wcześniej nieznane.



Pociągnij za dźwignię.

Czasami wykonanie jakiejś akcji zmienia sytuację i daje graczowi nowy wybór. Gracz musi zdecydować, czy chce dalej kontynuować akcję.

Pociągnąłeś za dźwignię i nagle kłapa w podłodze otworzyła się z głośnym trzaskiem. Już po kilku sekundach uruchamia się jakiś mechanizm i zapadnia zaczyna się ponownie powoli zamykać.

Wskocz do środka.

Zostań na miejscu.

Testy

Test pozwala graczowi spróbować czegoś trudniejszego i mniej pewnego, z losową szansą na sukces. Wybierając test w aplikacji, gracz będzie wiedział, co próbuje zrobić i jakich umiejętności użyje w teście. Aplikacja nie podaje wprost trudności testu – należy to wywnioskować z opisu. Na przykład złamanie patyka jest z pewnością łatwiejsze niż podniesienie ogromnej skały.



Podejdź bliżej i posłuchaj.



Wciągnij wiadro na górę.

W „Destinies” są trzy umiejętności postaci:



INTELIGENCJA – odzwierciedla spryt, charyzmę i mądrość. Przykłady: rozmowa z kimś, skupienie się na zadaniu, rozumowanie, wyciąganie wniosków.



ZREĆZNOŚĆ – odzwierciedla zwinność i zdolności poznawcze. Przykłady: przemykanie się obok strażników, szukanie śladów, wspinaczka.



MOC – odzwierciedla siłę, zdrowie i wytrzymałość. Przykłady: walka z potworem, podnoszenie ciężkiego przedmiotu, bieganie na duże odległości.

Podczas wykonywania testu gracz musi rzucić kośćmi.

Kości

Istnieją dwa rodzaje kości:



Główne kości

Każdy gracz ma 2 główne kości. Są one używane w każdym teście i ich użycie jest obowiązkowe. Nie wyczerpują się.



Kości wysiłku

Każdy gracz ma 3 kości wysiłku, którymi może opcjonalnie rzucić podczas testu, dodając je do swoich głównych kości. Gracz może rzucić wszystkimi, niektórymi lub żadną z kości wysiłku, które są w jego zasobach. Po użyciu kości wysiłku zostaje ona wyczerpana (usunięta z zasobów gracza). Na początku każdej tury gracz odświeża jedną ze swoich kości wysiłku, przenosząc ją do swoich zasobów. Symbol  oznacza automatyczny sukces, który gracz dodaje do całkowitej liczby sukcesów uzyskanych w rzucie. Aby sprawdzić, jak dobrze sobie poradził, gracz sumuje liczby na wszystkich wyrzuconych kościach. Następnie porównuje tę sumę rzutu ze swoimi znacznikami umiejętności na odpowiednim torze umiejętności: za każdy znacznik umiejętności na torze przy liczbie mniejszej lub równej sumie rzutu gracz zdobywa jeden sukces. Za każdy automatyczny sukces na kości wysiłku również dolicza jeden sukces .

Gracz wprowadza całkowitą liczbę sukcesów do aplikacji, która następnie informuje o wyniku podejmowanego działania. Wynik może skutkować:

- zmianami w fabule;
- zdobyciem żetonu doświadczenia .
- zdobyciem przedmiotów;
- zdobyciem / utratą punktów umiejętności.

Przykład:

Gracz przystępuje do testu inteligencji i decyduje się użyć 2 kości wysiłku. Wyrzucił:



Całkowita suma wartości to $3 + 4 + 1 = 8$. Dwa znaczniki umiejętności na torze inteligencji mają wartości mniejsze lub równe 8 (jeden na 5, jeden na 6), co daje 2 sukcesy.

Wypadł również jeden automatyczny sukces na kości wysiłku, więc gracz wprowadza w sumie 3 sukcesy do aplikacji ($2 + 1$).

Testy kończą się różnymi konsekwencjami w zależności od liczby sukcesów gracza. Nawet niewielka liczba sukcesów może dać efekt, ale ponowna próba i uzyskanie większej liczby sukcesów może dać inny, lepszy rezultat.

Testy w „Destinies” nigdy nie wymagają więcej niż 6 sukcesów! Przy podejmowaniu decyzji, ilu kości wysiłku użyć, poniższa tabela może okazać się pomocna:

Trudności testu	Sukcesy potrzebne do przejścia testu
Łatwy	1
Umiarkowany	2
Trudny	3
Bardzo trudny	4
Epicki	5-6

Skanowanie kart przedmiotów

Odwiedzając miejsce kluczowe, gracze często mają możliwość zeskanowania swoich przedmiotów. Aplikacja wskazuje, czy dany skan oznacza rozmowę o przedmiocie z postacią niezależną (NPC) czy użycie przedmiotu w jakiś sposób.

Jeśli gracz zapyta NPC o broń, nie zostanie ona utracona... ale jeśli gracz odda broń NPC, ten może jej nie zwrócić! Użycie siekiery do wycięcia drzewa prawdopodobnie jej nie zniszczy... ale rzucenie siekierą z urwiska to pewny sposób na jej utratę.



Ulecz Łowczego przy pomocy...

Pomogło!
Łowca czuje się znacznie lepiej.

Odrzuć Ziola  11

OK

Skanowanie karty przeznaczenia

Podczas rozmowy z postaciami niezależnymi (NPC) gracze mogą zapytać ich o swoje przeznaczenie. Skanując kartę przeznaczenia, gracz dzieli się swoją historią z NPC. Zwykle skutkuje to otrzymaniem wskazówek, jak wypełnić swoje przeznaczenie, co może być bardzo pomocne.



Zapytaj Strażnika o swoje przeznaczenie.

Każda karta przeznaczenia ma dwa kody QR odzwierciedlające dwie różne ścieżki, którymi może podążać postać. Gdy gracz rozmawia z NPC o swoim przeznaczeniu, powinien zeskanować kod ścieżki, o której chce rozmawiać. Cały tekst w aplikacji jest publiczny i powinien być zawsze czytany na głos, aby wszyscy gracze mogli go usłyszeć, ale przeznaczenie gracza jest tajne. Odpowiedzi NPC na temat przeznaczenia są zwykle sformułowane w sposób pośredni, co znacznie utrudnia ich zrozumienie przeciwnikom, którzy nie znają karty przeznaczenia gracza.

„Idź do kwitnącego gaju,
w północno-wschodniej części doliny.”

OK

Skanowanie lub testowanie

Niektóre sytuacje w grze dają graczom możliwość wyboru użycia przedmiotu lub wykonania testu, aby osiągnąć ten sam wynik. Jeśli gracz użyje właściwego przedmiotu, akcja automatycznie się powiedzie, ale jeśli użyje niewłaściwego – kończy się niepowodzeniem. Test, w przeciwieństwie do skanowania przedmiotu, zawsze daje szansę powodzenia w zależności od znaczników umiejętności gracza i liczby użytych kości wysiłku. Gracz może wybrać tylko jedną z tych dwóch metod na turę.

Uspokój ją.



Pociesz ją miłymi słowami.



Daj jej coś na nerwy.

Handel

Kiedy miejsce kluczowe oferuje możliwość handlu  po raz pierwszy, aplikacja poinstruuje graczy, aby utworzyli stos handlu, wykładając określone karty przedmiotów oraz dowolną parę żetonów handlu. Jeden żeton handlu umieszczany jest przy miejscu kluczowym na mapie, a drugi odpowiadający mu żeton umieszczamy na pobliskich kartach przedmiotów, które można kupić.



Stos handlu pozostaje od tego momentu w grze przy tym miejscu kluczowym, z wszystkimi znajdującymi się w nim przedmiotami. Tak więc, jeśli jeden gracz sprzedaje tam przedmiot, inny gracz może go później kupić. Podobnie, gdy jeden gracz coś kupi, przedmiot staje się niedostępny dla innych.

Cena przedmiotu pokazana jest w prawym górnym rogu karty i obowiązuje zarówno przy kupnie, jak i przy sprzedaży.

Podczas każdej transakcji gracz może sprzedać i kupić dowolną liczbę przedmiotów.

Wydarzenia w trakcie gry mogą spowodować pojawienie się nowych przedmiotów w stosach handlu.

Oprócz handlu gracze mogą również wykorzystywać pieniądze do innych celów. Czasami aplikacja umożliwia płacenie monetami w celu przekupstwa czy spłaty długów. W takich przypadkach gracz powinien odłożyć zużyte monety z powrotem do zasobów ogólnych.



Po prostu spłać dług Stolarza 4 

Finał

Gdy gracz spełni wymagania niezbędne do rozpoczęcia finału, może odwiedzić miejsce kluczowe wskazane na karcie przeznaczenia, gdzie aplikacja przedstawi nową opcję (tylko jemu) – rozpoczęcie finału.



Rozpocznij natarcie!

Inne pojęcia w grze



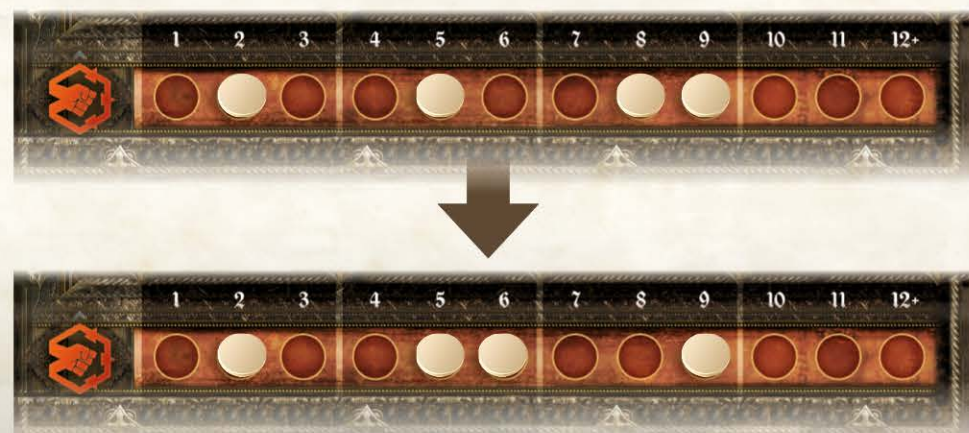
Doświadczenie

Żetony doświadczenia są zdobywane w wyniku różnych działań. W dowolnym momencie swojej tury, ale nie podczas testu, gracz może wydać zdobyte żetony doświadczenia na ulepszenie swoich umiejętności.

Wydanie żetonu umiejętności pozwala graczowi przesunąć swoje znaczniki umiejętności na torach umiejętności łącznie o **2 pola**. Gracz może przesunąć jeden znacznik o dwa pola w lewo lub dwa różne znaczniki, każdy o jedno pole w lewo (na tym samym torze lub na dwóch różnych). Nigdy nie może być dwóch znaczników umiejętności na tym samym polu toru!

Przykład:

Joanna ma zamiar walczyć z kilkoma wrogami i chce wyrzucić 3 sukcesy. Jej znaczniki umiejętności znajdują się obecnie na polach: 2, 5, 8, 9. Postanawia wydać jeden żeton doświadczenia, aby zwiększyć swoją moc: przesuwa swój znacznik umiejętności z 8 o dwa pola w lewo na 6, co daje jej bardzo dużą szansę na wyrzucenie trzech sukcesów w nadchodzącym teście bojowym.



Zdobywanie ◀ i utrata ▶ umiejętności

Niektóre działania graczy mogą skutkować zdobyciem lub utratą umiejętności. Aplikacja instruuje gracza, aby przesunął swoje znaczniki określonej umiejętności w lewo (podczas zdobywania) lub w prawo (w przypadku utraty). Aplikacja podaje całkowitą liczbę pól do przesunięcia, ale gracz decyduje, jak rozdzielić te ruchy między swoje znaczniki umiejętności na tym torze.

Zarówno utrata, jak i zdobycie umiejętności są trwałe. Gracze mogą wykorzystać żetony doświadczenia, aby odzyskać utracone umiejętności. Niektóre przedmioty pozwalają graczom stracić część umiejętności w zamian za nagrodę.

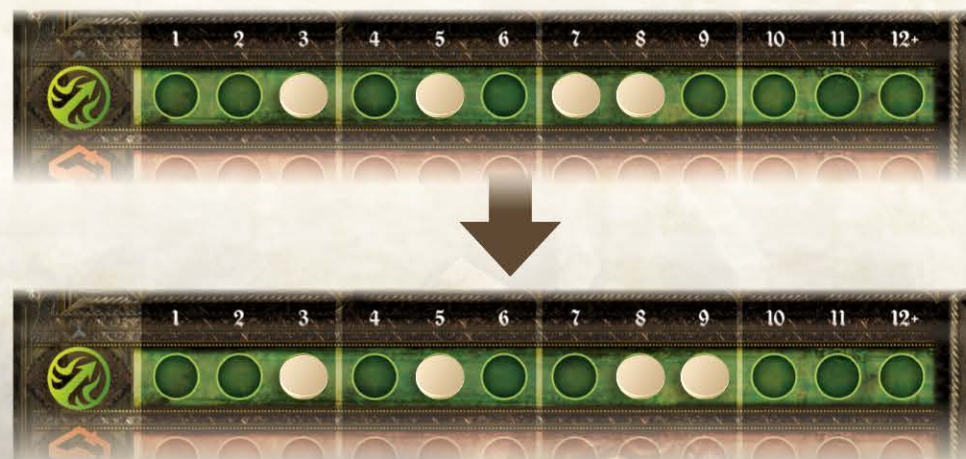
W zależności od sytuacji utracona zostaje wskazana umiejętność (◀/▶/▶), lub gracz może wybrać, którą umiejętność stracić.

Niektóre przedmioty i interakcje mogą powodować, że gracze zdobywają umiejętności, przesuując znaczniki w lewo, tak samo jak podczas ulepszania umiejętności.

Przykład:

Utrata umiejętności ▶▶, ▶▶.

Nieudana walka zmusza Joannę do utraty dwóch punktów zręczności. Ma znaczniki umiejętności zręczności na 3, 5, 7 i 8. Chce pozostawić swoje znaczniki na 3 i 5, bo są to dobre pola zapewniające łatwe sukcesy, więc decyduje się przesunąć jeden znacznik umiejętności z 8 na 9, a kolejny z 7 na 8.



Przedmioty

- A** Nazwa.
- B** Wartość przedmiotu w monetach przy kupnie, jak i sprzedaży.
- C** Kategorie przedmiotów. Czasami wystarczy dowolna karta z danej kategorii (np. przy rozpalaniu ogniska zadziała dowolny przedmiot z kategorii „ogień”).
- D** Ilustracja.
- E** Kod QR.
- F** Specjalna zdolność. Istnieją dwa rodzaje zdolności specjalnych. „Zawsze” oznacza, że zdolność jest aktywna tak długo, jak długo postać ma przedmiot w swoim ekwipunku. „Odrzuć” oznacza, że gracz musi odłożyć kartę przedmiotu do pudełka po wykorzystaniu zdolności.
- G** Numer karty. Przechowywanie posortowanych kart w kolejności numerycznej ułatwi znalezienie konkretnego przedmiotu.



Wyposażenie każdego gracza jest ograniczone do 5 kart przedmiotów. Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 5, musi pozbyć się nadmiarowych przedmiotów. Gracze muszą porzucić nadmiarowy przedmiot albo użyć jego zdolności „Odrzuć”, a następnie odłożyć go z powrotem do pudełka.

Kiedy gracz porzuca przedmiot, umieszcza go w pobliżu mapy. Bierze parę niewykorzystanych znaczników handlu i umieszcza jeden znacznik na porzuconej karcie, a drugi na kafelku mapy, na którym znajduje się postać. To pokazuje, gdzie przedmiot został upuszczony. Odtąd każdy gracz, który odwiedzi ten kafelek lub przez niego przejdzie, może w ramach darmowej akcji podnieść tę kartę przedmiotu i dodać ją do swojego ekwipunku.

Podczas swojej tury gracz może swobodnie korzystać ze zdolności swoich przedmiotów w dowolnej kolejności.

Jeśli zdolność przedmiotu nie określa dokładnego momentu, w którym należy jej użyć (np. „Na początku tury” lub „po rzucie”), gracz może użyć jej w dowolnym momencie swojej tury.

Jeśli kiedykolwiek zdarzy się, że wynik połączenia kilku akcji gracza wydaje się niejednoznaczny, wybierz rozwiązanie najkorzystniejsze dla tego gracza.

Przykłady:



Joanna zamierza odwiedzić stare ruiny i spodziewa się testu . Decyduje się użyć zdolności Lekarstwa „Odrzuć”. Oprócz Lekarstwa posiada jeszcze trzy przedmioty, więc odkłada Lekarstwo z powrotem do pudełka i zyskuje 3 punkty umiejętności mocy. Przesuwa znacznik umiejętności z 6 na 4, a drugi z 7 na 6.



W 2. dniu Czarek decyduje się nie ruszać figurki swojej postaci i pozostaje na tym samym kafelku, który odkrył podczas dnia 1. To aktywuje zdolność Owcy „Zawsze”, więc Czarek może ulepszyć jedną umiejętność. Wybiera zręczność i przesuw swój znacznik umiejętności z 7 na 6, zanim odwiedzi miejsce kluczowe.



Tomek ma zamiar walczyć ze stadem wilków. To jest test i spodziewa się trudnej walki. Wyrzucił tylko 4 na kościach, co dało 0 sukcesów! Decyduje się odrzucić swój Talizman, aby uzyskać 3 sukcesy, a następnie odrzucić swoją Siekierę, aby uzyskać kolejne 2 sukcesy. Odkłada obie odrzucone karty przedmiotów do pudełka i wpisuje 5 sukcesów w aplikacji. Wilki zostały pokonane!

Wydarzenia

Świat „Destinies” jest pełen wydarzeń. Po zaistnieniu wydarzenia aktywny gracz postępuje zgodnie z instrukcjami aplikacji. Wydarzenia mogą zmieniać stan miejsc kluczowych, na przykład tworząc je lub przenosząc, zmieniając ich znacznik lub całkowicie usuwając je ze świata. Takie wydarzenia mogą się wydarzyć na przykład wtedy, gdy NPC przybywa do lokacji lub przenosi się do innej.

Cnota

Świat pamięta. Moralność wyborów graczy może wpływać na interakcje świata z nimi. Dobro czy zło? Każdy gracz musi wybrać własną ścieżkę. Im głębiej podążą wybraną ścieżką, tym więcej korzyści im przyniesie.

Finały i koniec gry

Gdy kryteria opisane na karcie przeznaczenia gracza zostaną spełnione, we wskazanym na karcie miejscu kluczowym pojawia się nowy rodzaj interakcji. Jest oznaczony przy pomocy . Kliknięcie tej interakcji uruchomi finał danego gracza. To seria wydarzeń pełnych testów i specjalnych interakcji, przedstawiających ostatnie działania gracza w grze.

Gdy gracz rozpocznie swój finał, nie może wrócić do normalnych tur. Zamiast tego rozgrywa serię wydarzeń kulminacyjnych, które potrwać kilka tur w zależności od tego, jak dobrze się przygotował i jakich wyborów dokonał wcześniej. Ostatecznie albo gracz spełni swoje przeznaczenie i wygra grę, albo zostanie pokonany.

Liczba tur potrzebnych do rozegrania finału w dużej mierze zależy od obecnych i poprzednich działań graczy, więc nawet jeśli jeden z graczy rozpoczął już swój finał, inni gracze nadal mają dużą szansę na uruchomienie własnego finału, szybszego wypełnienia własnego przeznaczenia i wygrania gry.

Tryb solo

Możesz doświadczyć scenariuszy „Destinies” w jednym z dwóch trybów solo.

Jeśli chcesz czerpać radość z odkrywania historii gry, wybierz tryb badacza: nie ma presji czasu ani specjalnych wydarzeń zmuszających cię do optymalizacji działań.

Jeśli szukasz prawdziwego wyzwania, wybierz tryb zdobywcy. Presja czasu i specjalne wydarzenia odpowiednio podnoszą poziom trudności! Uważaj, w trybie zdobywcy możesz przegrać każdy scenariusz i być zmuszonym do powtórzenia go kilka razy!



Autorzy

Projekt gry: Michał Gołębiowski, Filip Miłuński

Rozwój gry: Michał Gołębiowski

Tekst: Karol Górniak, Rafał Sadowski

Programowanie: Marcin Musiał

Ilustracje: Da Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska, Joanna Kozioł, Piotr Arendzikowski, Mythic Games team

Rzeźba modeli: Ireneusz Zieliński, Hexy Studio team, Mythic Games team

Kierownictwo artystyczne: Mateusz Komada

Projekt graficzny: Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada

Producent: Vincent Vergonjeanne

Menadżer projektu: Przemek Dołęgowski

Menedżer testów: Tomasz Napierała

Testerzy: Wojciech Giżyński

Redagowanie: Russ Williams

Polska edycja

Tłumaczenie i skład: Marcin Lenkiewicz

Tłumaczenie scenariuszy: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

Koordynator produkcji: Przemysław Dołęgowski

Słownik Terminów

Cnota (strona 12)

Cnota to tajna czwarta umiejętność śledzona przez aplikację na podstawie wyborów gracza. Jej wartość odzwierciedla wybory moralne podejmowane przez gracza podczas gry. Niektóre stany i interakcje z NPC mogą się zmieniać w zależności od cnoty gracza.

Doświadczenie (strona 10)

Gracze zdobywają żetony doświadczenia podczas gry. W dowolnym momencie swojej tury, ale nie w trakcie testu, gracz może wydać zdobyte żetony doświadczenia na ulepszenie swoich umiejętności, przesuwając znaczniki umiejętności na torach umiejętności. Za każdy odrzucony żeton doświadczenia gracz może przesunąć swoje znaczniki umiejętności łącznie o dwa pola w lewo: przesuwając jeden znacznik o dwa pola w lewo lub przesuwając dwa różne znaczniki, każdy o jedno pole w lewo, na tym samym lub na dwóch różnych torach.

Ekwipunek (strony 3 i 11)

Na planszy każdego gracza jest miejsce na pięć kart przedmiotów. Dopóki gracz ma przedmiot w swoim ekwipunku, może go zeskanować i użyć jego zdolności „Zawsze”. Jeśli gracz korzysta ze zdolności przedmiotu „Odrzuć”, musi odrzucić go do pudełka.

Finał (strony 9 i 12)

Finał to seria wydarzeń pełnych testów i specjalnych interakcji, przedstawiających ostatnie działania gracza w grze. Ikona finału pojawia się w opisie miejsca kluczowego wspomnianego na karcie przeznaczenia. Raz rozpoczęty finał nie może zostać zatrzymany dla tego gracza. Liczba tur potrzebnych do rozegrania finału w dużej mierze zależy od obecnych i poprzednich działań graczy, więc nawet jeśli jeden z graczy rozpoczął już swój finał, inni nadal mają dużą szansę na uruchomienie własnego finału i szybsze wypełnienie przeznaczenia, wygrywając grę.

Miejsca kluczowe (strona 6)

Podczas odkrywania kafla nowe miejsca kluczowe zostaną na nim umieszczone, a gracze będą mogli je odwiedzać w trakcie gry. Miejsca kluczowe mogą zostać usunięte w wyniku wydarzeń lub w wyniku działań graczy. Podczas odwiedzania miejsca kluczowego gracz może wybrać dowolną z dostępnych opcji w dowolnej kolejności, ale każdą opcję można wybrać tylko raz na turę.

NPC - postać niezależna (Strona 8)

Postacie niezależne (NPC) można spotkać podczas odwiedzania miejsc kluczowych. Mogą zostać zapytani o przeznaczenie gracza i podać przydatne wskazówki, jak je wypełnić. Niektóre interakcje mogą zmienić stan konkretnego NPC, umożliwiając nowe interakcje lub blokując stare. Ten sam NPC może różnie reagować na różne postacie graczy, w zależności od ich działań i wyborów. Podczas gry NPC mogą przemieszczać się z jednego miejsca kluczowego do drugiego. Zwykle jest to wywoływane przez wydarzenia, a aplikacja poinstruuje graczy, aby przenieśli konkretną figurkę NPC do innego miejsca lub usunęli ją z mapy.

Odkrywanie kafla terenu (strony 2 i 6)

Za każdym razem, gdy gracz porusza się na nieodkryty kafel, odkrywa go. Zwykle oznacza to odwrócenie go na drugą stronę, z ilustracjami odkrytego terenu, i umieszczenie na nim żetonów miejsc kluczowych. Niektóre zdolności przedmiotów wywołują efekty specjalne, gdy właściciel przedmiotu odkrywa kafel terenu.

Odświeżanie kości wysiłku (strona 6)

Każdy gracz ma trzy kości wysiłku. Za każdym razem, gdy gracz zdecyduje się użyć kości wysiłku w teście, te kości wyczerpują się i są przenoszone z obszaru zaopatrzenia planszy gracza na stół obok. Na początku swojej tury gracz odświeża jedną ze swoich wyczerpanych kości wysiłku, przesuwając ją z powrotem do obszaru zaopatrzenia swojej planszy. Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 3 kości wysiłku w swoim obszarze zaopatrzenia.

Porzucanie przedmiotów (strona 11)

Wypożyczenie każdego gracza jest ograniczone do pięciu kart przedmiotów. Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 5, musi pozbyć się nadmiarowych przedmiotów. Gracze muszą porzucić nadmiarowy przedmiot albo użyć jego zdolności „Odrzuć”, a następnie odłożyć go z powrotem do pudełka. Porzucone przedmioty są umieszczane



w pobliżu mapy, a nieużywana para znaczników handlu jest umieszczana: jeden na porzuconym przedmiocie / przedmiotach, a drugi na bieżącym kafel mapy. To pokazuje, gdzie przedmiot został upuszczony. Odtąd każdy gracz, który odwiedzi ten kafel lub przez niego przejdzie, może w ramach darmowej akcji podnieść tę kartę przedmiotu i dodać ją do swojego ekwipunku.

Przeznaczenie (strony 2, 5 i 8)

Przeznaczenie jest ostatecznym celem gracza: aby wygrać, gracz musi wypełnić swoje przeznaczenie. Każdy gracz ma swoją własną tajną kartę przeznaczenia, którą otrzymuje na początku scenariusza. Każde przeznaczenie zawsze oferuje dwie zupełnie różne ścieżki. Różni gracze mogą szukać tych samych przedmiotów, zadań i postaci niezależnych, mając zupełnie odmienne ostateczne przeznaczenie. Gracz zawsze może zdecydować o zmianie ścieżki, którą podąża, dopóki nie wybierze jednej z nich, aktywując swój finał.

Suma rzutu (strona 7)

Podczas testu gracz rzuca kośćmi i oblicza całkowitą sumę wartości wszystkich kości, zarówno głównych, jak i kości wysiłku. Niektóre zdolności przedmiotów mogą zmienić sumę rzutu. Gracz porównuje swoje znaczniki na odpowiednim torze umiejętności z sumą rzutu, aby określić, ile sukcesów osiągnął w teście.

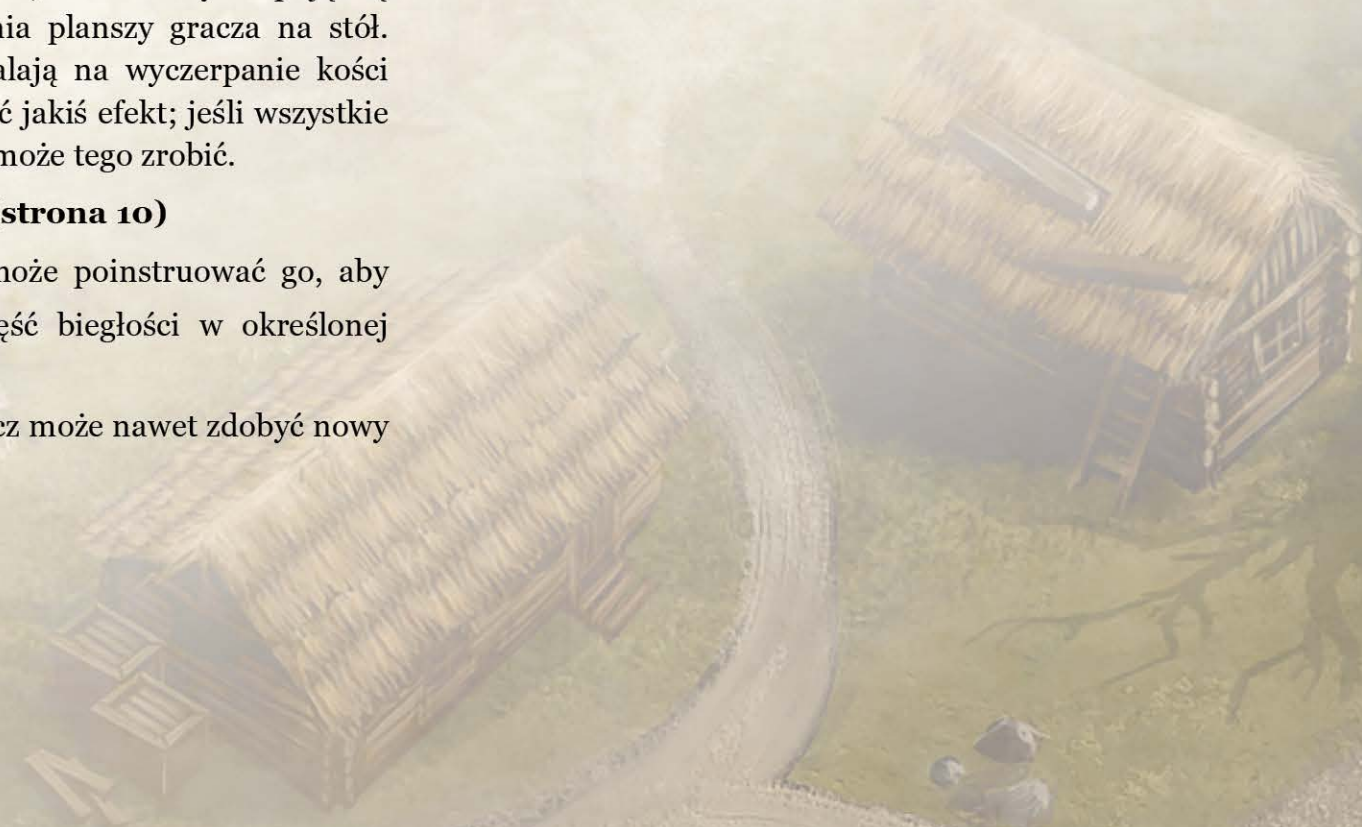
Wyczerpanie kości wysiłku (strona 7)

Każdy gracz ma trzy kości wysiłku. Za każdym razem, gdy gracz zdecyduje się użyć kości wysiłku w teście, te kości wyczerpują się i są przenoszone z obszaru zaopatrzenia planszy gracza na stół. Niektóre zdolności przedmiotów pozwalają na wyczerpanie kości wysiłku (nie podczas testu), aby wywołać jakiś efekt; jeśli wszystkie kości wysiłku gracza są wyczerpane, nie może tego zrobić.

Zdobywanie i utrata umiejętności (strona 10)

W wyniku działania gracza aplikacja może poinstruować go, aby zdobył 🏹🍷 lub stracił 🍷🏹 część biegłości w określonej umiejętności.

W niektórych rzadkich przypadkach gracz może nawet zdobyć nowy znacznik umiejętności 🍷.



Opis ikon



Znacznik umiejętności



Znacznik umiejętności na torze inteligencji



Znacznik umiejętności na torze zręczności



Znacznik umiejętności na torze mocy



Zdobywanie umiejętności



Utrata umiejętności



Znacznik miejsca kluczowego



Żeton doświadczenia



Sukces



Moneta



Kafel mapy



Przedmiot



Główna kość



Kość wysiłku



Test inteligencji



Test zręczności



Test mocy



Interakcja



Skanowanie przedmiotu



Skanowanie przeznaczenia



Handel



Final