

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI & FILIP MIŁUŃSKI

DESTINIIES



Reglamento

BÁSICO



Sistema Destinies

Destinies ofrece una historia única con tintes de juego de rol, App y juego de mesa. No es necesario un director de juego. Cada escenario presenta un mundo vivo, lleno de historias siniestras, personajes épicos y misterios para resolver. Cada jugador adopta el papel de un héroe embarcado en una misión que completará su propio Destino. Cada Destino es la meta final del personaje y dispondrá al menos de dos caminos totalmente distintos para llegar a la victoria a través de una serie de misiones ramificadas. Los jugadores competirán entre ellos para hacer que el mundo se incline a su propio Destino.

El juego usa una App y la tecnología Escanea & Juega para ofrecer a los jugadores una experiencia única a través de una historia llena de eventos dinámicos, aventuras épicas y un mundo en constante cambio. En cada turno, los jugadores exploran el mundo y eligen un punto de interés para visitar. Allí, aprenden más sobre la historia y toman decisiones importantes sobre cómo interactuar con la gente, las criaturas o las situaciones que se les presenten. Las consecuencias de cada acción son significativas y a menudo cambiarán la situación del mundo para siempre.

Introducción

Los profetas hablaron del Ángel de la Muerte y su descenso a la Tierra para traer el Fin de los Días.

Habrán presagios que anunciarán su llegada, dijeron. Castigos divinos caerán sobre los pecadores y con ellos, uno a uno, se romperán los sellos del Apocalipsis. Pero mientras solo el hambre, la peste y la guerra asolen las tierras, aún quedará esperanza.

A unos pocos elegidos, cuyos destinos se han entrelazado con los designios del Cielo, se les dará el poder para moldear estos calvarios y para repartir castigo y salvación por igual. Sus actos serán el testimonio de la voluntad y la fuerza de la humanidad. Mientras la peste devora la fruta y el grano, la plaga asola a ricos y pobres por igual y la Dama Sagrada descarga la llama de la guerra sobre sus enemigos... el Ángel de la Muerte contempla y juzga a todos. Quizás considere dignos a los elegidos, o de lo contrario... todos arderán.

Componentes

67 Losetas de Mapa

Con un lado mostrando la parte **explorada** del mapa y el otro con el lado **sin explorar**. Mantén las losetas ordenadas por número para encontrarlas fácilmente durante la partida.



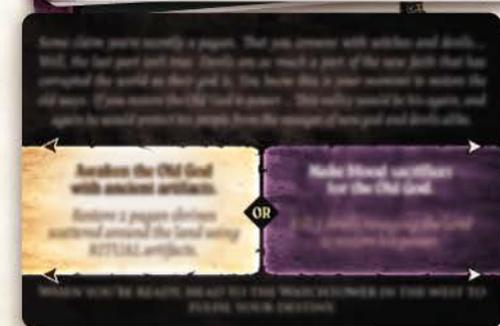
150 Cartas de Objetos

Representan varios objetos y equipos que los personajes pueden obtener durante la partida. Mantén las cartas ordenadas para encontrarlas fácilmente durante la partida.



15 Cartas de Destino

Con dos caminos a elegir cada jugador tomará una decisión para completar el Destino de su personaje y ganar así la partida. ¡No leas las cartas de Destino antes de empezar a jugar la partida, ya que contienen información secreta para el jugador que lleve el papel del personaje específico!



Marcadores de Puntos de Interés 26

Fichas de Moneda 20

Tableros de Jugador 3

Muestra los tres indicadores de habilidad, la zona de reserva y el inventario con espacio para cinco Cartas de Objeto

Dados Principales 6

Dados de Esfuerzo 9

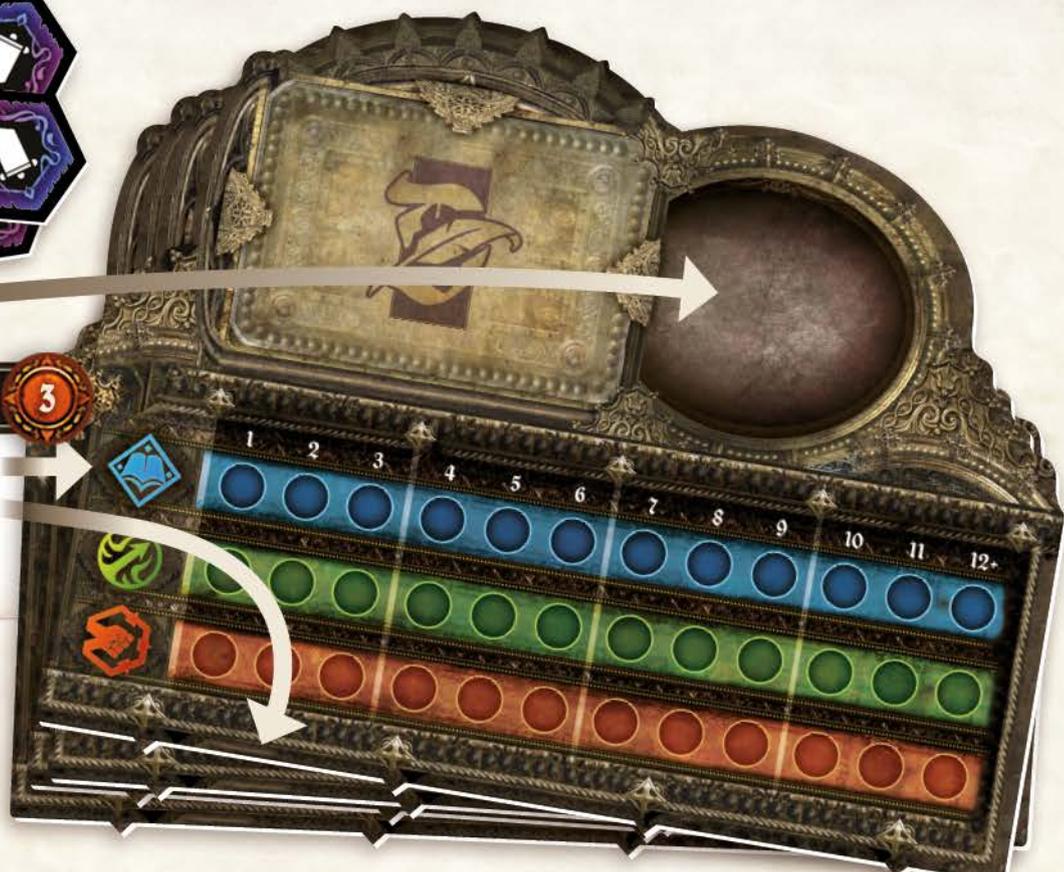
Fichas de Experiencia 20

Fichas de Comercio 10

Fichas de Habilidad 36

Figuras 31

Varios Personajes y Criaturas



Destinies requiere una App gratuita que puedes descargar de la Apple Store, Google Play o Steam. Solo necesitas la App instalada en un dispositivo con cámara para jugar. No es posible jugar sin la App. Una vez descargada, la App no requiere de conexión a internet para poder jugar. El idioma puede ser cambiado dentro de la App. La App salva el progreso de la partida por lo que se puede retomar posteriormente.

La Campaña y su rejugabilidad

Destinies presenta 5 escenarios distintos. La naturaleza de la Bestia es un escenario independiente que sugerimos como primer escenario a jugar. Los cuatro escenarios restantes, forman una campaña. Estos escenarios deben ser jugados en el orden sugerido. Recomendamos jugar la campaña entera con el mismo grupo de jugadores pero no es algo obligatorio. Los escenarios están conectados unos con otros y en ellos, se van desvelando los pasos de una trama aún mayor. Aun con ello, cada escenario es una historia independiente y conocer los escenarios anteriores, no debería aportar al jugador una ventaja inapropiada.

Destinies se inspira en el género sandbox. Cada escenario presenta una parte de un mundo vivo y aporta a los jugadores muchos lugares opcionales que visitar y personajes con los que interactuar. Por ello, los escenarios de Destinies pueden ser jugados de nuevo, pero solo si todos los jugadores ya han jugado dicho escenario, ya que un jugador que ya haya jugado ese escenario en particular tendrá una clara ventaja con respecto al que lo haga por primera vez.

Preparativos

- 1 Elige en la App el escenario para jugar.
- 2 Lee la introducción del escenario en alto para todos los jugadores.
- 3 Cada jugador elige uno de los personajes disponibles presentados en la App. Si los jugadores no se ponen de acuerdo en la elección, se asignan los personajes al azar.
- 4 Cada jugador recibe:
 - Un Tablero de Jugador,
 - 2 Dados Principales y 3 Dados de Esfuerzo,
 - 1 Moneda,
 - La Carta de Destino de su personaje y su figura.

- 5 Cada jugador:
 - Coloca los 2 Dados Principales y la Moneda inicial en la zona de reserva de su Tablero de Jugador **A**,
 - Coloca sus 3 Dados de Esfuerzo fuera del Tablero de Jugador para marcar que están gastados **B**,
 - Colocan las fichas de Habilidad en los Indicadores de Habilidad, de acuerdo a los valores mostrados por la App **C**,



- En secreto lee su Carta de Destino y luego la coloca en el Tablero de Juego **D** de forma que la ilustración del personaje sea visible y que su Destino esté boca abajo. (Los Destinos son secretos, ningún jugador debería leer el de los otros jugadores).



6

Sigue las instrucciones en la App para preparar el mundo:

- Coloca las Losetas de Mapa en la mesa. Un lado de estas losetas muestra una parte explorada del mapa **A**, mientras que el otro lado muestra la parte inexplorada **B**. Al comienzo de la partida generalmente solo hay una loseta explorada.
- Coloca los Puntos de Interés marcados con sus fichas **C** y las Figuras de Interés **D** en la loseta explorada como se indica en la App.
- Coloca las figuras de los Personajes **E** en la Loseta inicial explorada.



Objetivo

Cada jugador intentará alcanzar su Destino personal. Cada Destino dispone de dos formas distintas de ser alcanzado. Mediante la exploración del mundo, la obtención y uso de objetos, la interacción con personajes y la superación de desafíos, cada jugador intentará completar uno de sus dos posibles sendas a su Destino antes de que lo hagan sus adversarios. La App informa a los jugadores cuando alcanzan los siguientes pasos de su senda. Los jugadores son libres de cambiar entre las dos sendas en cualquier momento, e incluso pueden intentar progresar en ambas. Cuando un jugador está listo, comienza el **Desenlace**, una serie de eventos que concluirán con el jugador completando su Destino. El primer jugador que lo consiga será el ganador.

Un jugador nunca tendrá bloqueado su Desenlace y su Destino personal. No importa cuántas misiones y objetos hayan obtenido sus oponentes. Un jugador puede haber comenzado su Desenlace primero, ipero otro jugador mejor preparado puede cumplir su Destino más rápido y llevarse la victoria!

¡Ya estáis listos para comenzar vuestra aventura!

Desarrollo del juego

Los jugadores realizan sus turnos, pasando el dispositivo de unos a otros.

El turno del jugador se compone de tres pasos, realizados en orden:

- 1 Inicio del turno
- 2 Movimiento
- 3 Visita a un Punto de Interés

¡Todos los eventos narrativos y la información obtenida durante la partida son públicos! El jugador activo tiene que leer en alto a los demás las descripciones que obtenga en la App.

Inicio del turno

Al comienzo del turno, el jugador recupera 1 Dado de Esfuerzo , moviéndolo de la mesa a la zona de reserva de su Tablero de Jugador. Los dados recuperados pueden usarse durante cualquier prueba próxima.

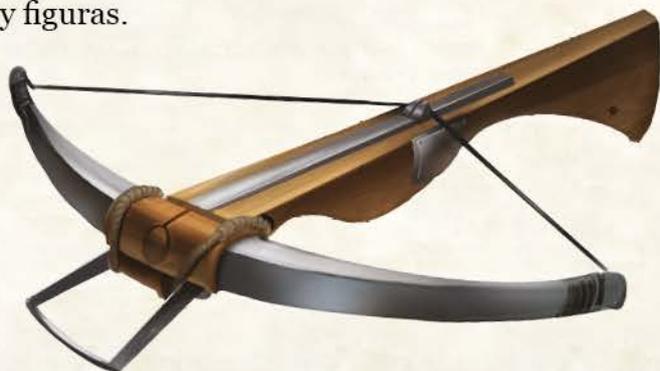
La mayoría de los eventos del juego (ver Eventos en la página 12) se activan en este paso del turno del jugador.

Movimiento

Los jugadores pueden elegir cualquier loseta que esté hasta a dos losetas de distancia de su posición actual, contando de forma ortogonal (no hay movimiento diagonal). Los jugadores pueden mover a una loseta sin explorar, pero deberán detener su movimiento allí. Cada jugador mueve a su personaje de loseta en loseta para mostrar su localización actual. Un jugador puede elegir permanecer en la misma loseta en lugar de mover a otra distinta.

Movimiento a una loseta explorada

Tras mover a una loseta explorada, el jugador puede visitar un Punto de Interés  en esa loseta. Los Puntos de Interés se representan con fichas y figuras.



Movimiento a una loseta sin explorar

Tras mover a una loseta sin explorar, el jugador la explora pinchando en esa loseta en la App y siguiendo las instrucciones. Generalmente los pasos a seguir son:

- Gira la loseta a su lado explorado.
- Coloca la figura del personaje en la loseta.
- Coloca los Puntos de Interés en la loseta.
- Coloca nuevas losetas sin explorar adyacentes a la loseta, con su lado sin explorar boca arriba.

Finalmente, el jugador puede elegir un Punto de Interés en esa loseta para visitarlo. Estos Puntos se marcan con fichas  y figuras .

Visitando un Punto de Interés

Para visitar un Punto de Interés, el jugador pincha en el Punto de Interés elegido en la App. La aplicación mostrará una descripción del Punto de Interés, que el jugador deberá leer en alto.

Al visitar un Punto de Interés, el jugador dispondrá de varias opciones. Casi todas las opciones pueden ser elegidas en cualquier orden, pero cada una solo puede ser escogida una vez. En algunos casos, elegir una opción puede abrir o cerrar otras opciones, o incluso forzar al jugador a abandonar el Punto de Interés y finalizar su turno.

Las opciones posibles son: interacciones, pruebas, escaneo de objetos , escaneo de cartas de Destino , y Negociar .

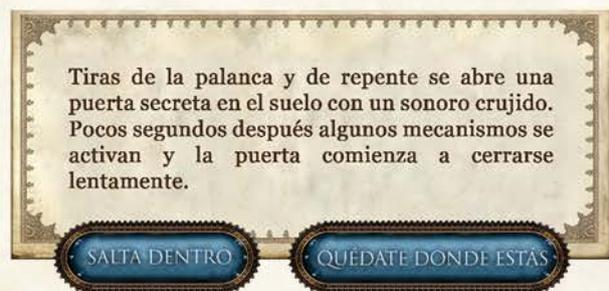


Interacciones

Una interacción permite al jugador realizar una acción sin tener que pasar una prueba. La acción sucede de forma automática pero sus consecuencias varían y son desconocidas de antemano..



Algunas veces el realizar una acción puede cambiar la situación y aportar al jugador una nueva opción a tomar. El jugador debe tomar la decisión o continuar.



Pruebas

Una prueba permite al jugador intentar algo más complicado y menos seguro, con una oportunidad de éxito al azar. Al elegir la prueba en la App, el jugador sabrá que está intentando hacer y cuál será la habilidad que usará para la prueba. La App no indicará de forma explícita la dificultad de la prueba, pero podrá deducirse por su descripción. Por ejemplo, romper una rama seguramente sea más fácil que levantar una roca pesada.



Hay tres habilidades de personajes en Destinies:



INTELIGENCIA - Representa ingenio, carisma y sabiduría. Ejemplos: Hablar con alguien, centrarse en una tarea, razonar, sacar conclusiones.



DESTREZA - Representa agilidad y agudeza. Ejemplos: Pasar a escondidas junto a los guardias, buscar un rastro, trepar a un árbol.



PODER - Representa fuerza, salud y resistencia. Ejemplos: Luchar contra un monstruo, levantar un objeto pesado, correr una larga distancia.

Al realizar una prueba, el jugador deberá lanzar sus dados.

Dados

Hay dos tipos de dados:



Dados Principales

Cada jugador tiene 2 Dados Principales. Se usan en cada prueba obligatoriamente. Estos dados no se gastan: se usan en cada prueba, en cada turno.



Dados de Esfuerzo

Cada jugador tiene 3 Dados de Esfuerzo, que pueden usar junto con los Dados Principales durante una prueba. El jugador puede elegir qué cantidad de Dados de Esfuerzo lanzar de los que tenga disponibles



en su zona de reserva. Cuando se usa un Dado de Esfuerzo, se agota (retirado de la reserva del jugador). Al comienzo de cada turno, un jugador puede recuperar uno de sus Dados de Esfuerzo moviéndolo a su zona de reserva. El símbolo  es un éxito automático, que el jugador añade al total de éxitos que haya obtenido con el lanzamiento.

Para comprobar el resultado, los jugadores suman el valor total obtenido en los dados lanzados. Luego, compara **ese total** con las fichas de habilidad mostradas en el Indicador de Habilidad pertinente: por cada ficha de habilidad ubicada en un número inferior o igual al resultado total, el jugador obtendrá un éxito. Por cada resultado de éxito automático añadirá también un éxito . Luego introduce el número de éxitos totales en la App, que narrará el resultado de la acción. Ese resultado puede incluir:

- Cambios en la historia.
- Puntos de experiencia  obtenidos por el jugador.
- Objetos ganados por el jugador.
- Pérdida / Ganancia de Habilidades

Ejemplo: El jugador está realizando una prueba de inteligencia y elige usar 2 Dados de Esfuerzo. El resultado obtenido es:



La suma total es $3 + 4 + 1 = 8$. Tiene dos fichas de Habilidad en su Indicador cuyos valores son iguales o inferiores a 8 (uno en el 5 y otro en el 6), por lo que obtiene 2 éxitos.

Como además consiguió un éxito automático en un Dado de Esfuerzo, consigue un total de 3 éxitos que introduce en la App.

Las pruebas presentan varios resultados, dependiendo del número de éxitos del jugador. Incluso un éxito menor puede tener algún efecto, pero intentarlo nuevamente y obtener más éxitos puede dar un resultado aún mejor.

¡Una prueba en Destinies nunca necesitará más de seis éxitos! Al decidir cuantos Dados de Esfuerzo utilizar, esta tabla puede ser de ayuda:

Dificultad de la prueba	Número de éxitos para pasarla.
Fácil	1
Moderado	2
Difícil	3
Muy Difícil	4
Épica	5-6

Escanear Cartas de Objeto

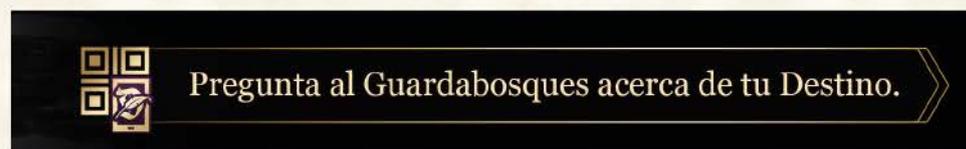
Al visitar un Punto de Interés, los jugadores tienen a menudo la opción de escanear sus objetos. La App indica cuando un escaneo en concreto representa hablar con alguien de ese artículo o cuando utilizarlo de alguna manera.

Si un jugador pregunta a un personaje de la historia sobre el arma de su personaje, el arma no se perderá... pero si un jugador entrega un arma a otro personaje, ¡no se la devolverá! Usar un hacha para cortar un árbol no destruirá el objeto... pero lanzar un hacha desde un acantilado seguramente hará que se pierda.

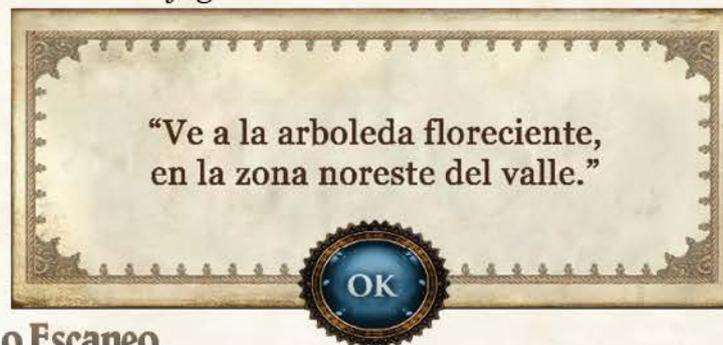


Escanear una Carta de Destino

Al hablar con un personaje de la historia, los jugadores tienen la opción de preguntarles por su Destino. Escanear la Carta de Destino cuando se habla con un personaje de la historia representa compartir su historia con ese personaje. Normalmente deriva en la obtención de pistas sobre cómo resolver su Destino, que puede ser muy útil.



Cada Carta de Destino tiene dos códigos QR que reflejan las dos sendas distintas que puede tomar el personaje. Si un jugador habla con un personaje de la historia sobre su destino, deberá escanear el código de la senda específica de la que quiere hablar. Todo el texto de la App es público y debe leerse en alto para todos los jugadores, pero el Destino de cada jugador es secreto. Los personajes de la historia hablarán sobre el destino en clave y de forma indirecta que dificulte la interpretación por el resto de jugadores, que no conocen nada sobre el Destino del jugador.



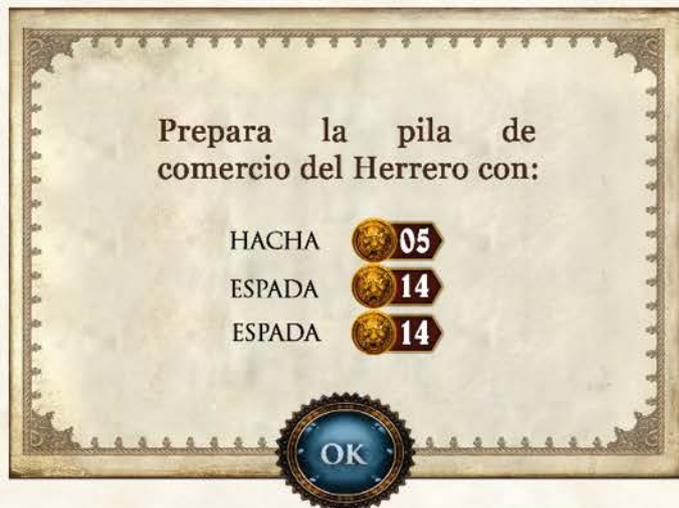
Prueba o Escaneo

Algunas situaciones en el juego hacen que el jugador pueda elegir entre usar un objeto o realizar una prueba para conseguir el mismo resultado. Si un jugador usa el objeto correcto, la acción tendrá éxito de forma automática, pero si usa el objeto equivocado fallará de forma automática. Por otro lado, una Prueba da la oportunidad de tener éxito, dependiendo de las fichas de Habilidad del jugador y de los Dados de Esfuerzo utilizados. Un jugador solo puede intentar uno de los dos métodos por turno.



Negociar

Cuando un Punto de Interés ofrezca la opción de negociar  por primera vez, la App indicará al jugador que haga una Pila de Comercio cogiendo algunas Cartas de Objeto específicas, más una misma pareja de Fichas de Comercio. Una de las fichas se pone junto al Punto de Interés en el mapa y la otra junto a las Cartas de Objeto disponibles para comprar.



La Pila de Comercio permanece en juego en ese Punto de Interés a partir de entonces con los objetos que tenga disponibles. Si un jugador vende un objeto ahí, posteriormente otro jugador puede comprar ese objeto. De igual forma, cuando un jugador compra algo, ese objeto deja de estar disponible para los demás.

El precio de los objetos es igual a su valor impreso, tanto para compra como para venta.

En la negociación el jugador puede comprar y vender cualquier número de objetos.

Los eventos que aparezcan durante la partida pueden ocasionar que haya nuevos objetos en las Pilas de Comercio.

Además de para negociar, los jugadores pueden usar sus monedas con otros propósitos. A veces la App permite pagar monedas como soborno, pagar deudas o incluso lanzar monedas a algún lugar. En casos como estos, el jugador deberá colocar las monedas usadas de nuevo en la reserva general.



Paga la deuda del Carpintero de 4 .

Interacción de Desenlace

Una vez que el jugador haya cumplido los requisitos para comenzar su Desenlace, podrá visitar un Punto de Interés específico (indicado en su Carta de Destino), donde la App le presentará una nueva opción (solo a ese jugador) para activar su Desenlace.



¡Comienza el asalto!

Otros conceptos



Experiencia

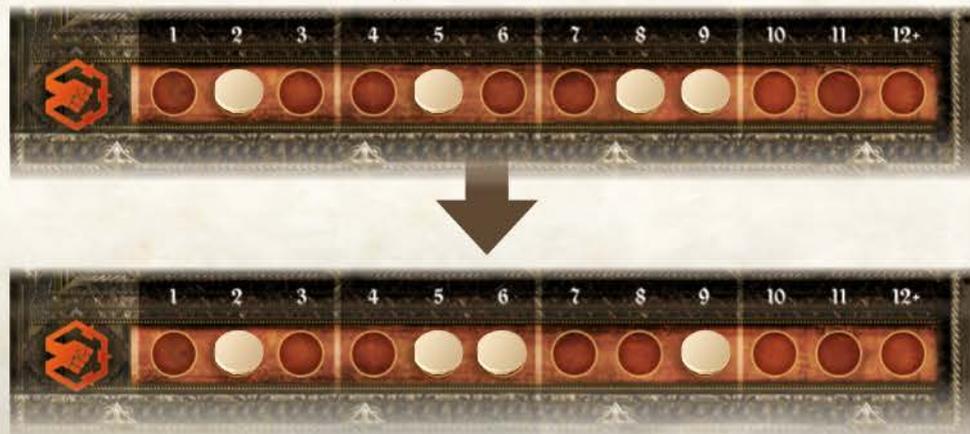
Los puntos de experiencia se obtienen como resultado de varias interacciones. En cualquier momento durante su turno, excepto en mitad de una prueba, un jugador puede gastar sus puntos de experiencia obtenidos para mejorar sus habilidades.

Mejorar una habilidad permite al jugador mover las Fichas de Experiencia en el Indicador de Habilidad. Por cada punto de experiencia gastado, el jugador puede mover cualquiera de sus Fichas de Habilidad un total de dos espacios a la izquierda. Puede mover una misma ficha dos veces o mover dos fichas distintas una vez (en el mismo indicador o en diferentes).

¡Las Fichas de Experiencia no pueden ocupar el mismo espacio en el Indicador de Habilidad!

Ejemplo:

Joanne va a enfrentarse a algunos enemigos y quiere obtener 3 éxitos. Sus Fichas de Habilidad de Poder están ahora mismo en los valores 2, 5, 8 y 9. Decide gastar un punto de experiencia para mejorar su Poder. Mueve la Ficha de Habilidad en el 8 dos espacios a la izquierda, hasta el 6. De esta forma consigue más oportunidades de conseguir los tres éxitos para su próxima prueba de combate.



Ganar ◀ y Perder ▶ Habilidades

Algunas acciones de los jugadores pueden ocasionar que el personaje gane o pierda habilidades. La App indica al jugador para que mueva las Fichas de Habilidad de una habilidad concreta a la izquierda (al ganarlas) o a la derecha (al perderlas). La App indica el número total de espacios a mover, pero el jugador decide como distribuir esos movimientos entre las Fichas de Habilidad de ese Indicador.

Tanto la pérdida como la ganancia de habilidades son permanentes. Los jugadores pueden usar puntos de experiencia para recuperar habilidades perdidas.

Algunos objetos permiten a los jugadores perder habilidades a cambio de otra recompensa.

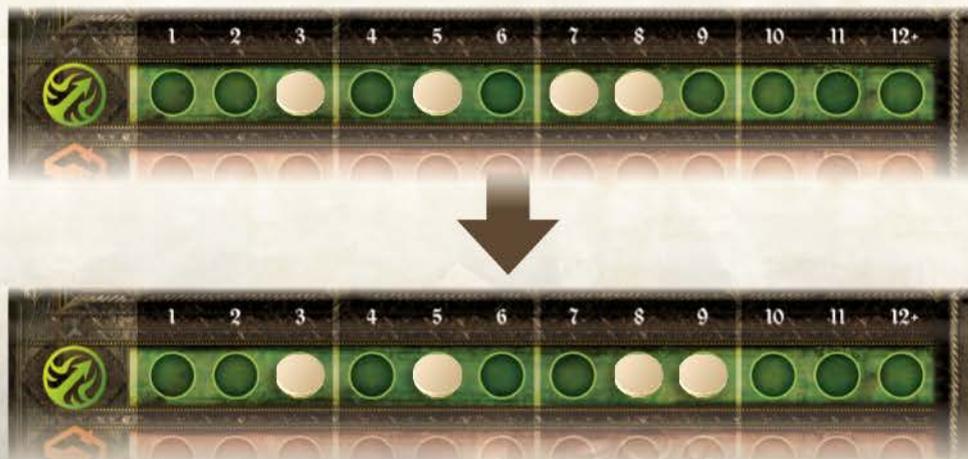
Dependiendo de la situación, puede perderse una habilidad específica (◀/▶), o puede ser el jugador el que elija qué habilidad perder (◀/▶).

Algunos objetos e interacciones pueden causar que los jugadores ganen habilidades al mover las Fichas de Habilidad hacia la izquierda, de forma similar a la mejora de las habilidades.

Ejemplo:

Perder ▶▶.

Un combate fallido hace que Joanne pierda dos puntos en Destreza. Tiene Fichas de Habilidad en los valores 3, 5, 7 y 8. Quiere mantener las fichas en el 3 y el 5 por lo que decide mover la Ficha de Habilidad del 8 al 9 y luego mover la del 7 al 8.



Objetos

- A** Nombre.
- B** Valor en monedas para la compra y la venta
- C** Categoría de objeto. En ocasiones cualquier carta de una categoría concreta puede funcionar (por ejemplo para empezar una fogata, cualquier Objeto de la categoría “fuego” es válida).
- D** Ilustración.
- E** Código QR.
- F** Habilidad Especial. Hay dos tipos de habilidades especiales. “Siempre” significa que la habilidad está activa siempre que el personaje mantenga el Objeto en su Inventario. “Descartar” significa que para usar la habilidad, el jugador que lo posea debe devolver la Carta de Objeto a la caja.
- G** Número de la Carta. Mantén las cartas ordenadas numéricamente en la caja para facilitar su búsqueda.



El inventario de cada jugador está limitado a 5 Cartas de Objeto. Si un jugador obtiene más de cinco, deberá descartar los objetos extra de forma inmediata hasta quedarse con cinco. Puede elegir abandonar el objeto extra, o puede usar su habilidad de “Descartar” y luego devolverla a la caja.

Cuando un jugador abandona un objeto lo coloca junto al mapa. Coge un par de Fichas de Comercio sin usar y coloca una en la carta abandonada y su pareja en la loseta del mapa donde se encuentra el personaje. Esto indica dónde ha sido soltado el objeto. Desde ese momento, cualquier jugador que visite cualquier Punto de Interés en esa loseta de mapa, podrá coger como acción gratuita, esa Carta de

Objeto y añadirla al inventario.

Un jugador puede usar las habilidades de sus Objetos libremente en cualquier orden durante su turno.

Si la habilidad de un Objeto no especifica el momento exacto cuando debe ser utilizado (por ejemplo “al inicio del turno” o “tras lanzar los dados”) el jugador podrá usarlo en cualquier momento en su turno.

Si se da el caso de que el resultado de la combinación de varias acciones pueda resultar ambiguo, elige la resolución más favorable para ese jugador.

Ejemplos:



Joanne va a visitar las Viejas Ruinas y espera una prueba. Decide usar la habilidad “Descartar” de la Medicina. Tiene otros tres objetos en su inventario por lo que devuelve la carta de Medicina a la caja y obtiene 3 puntos en la habilidad Poder. Mueve la Ficha de Habilidad del 6 al 4 y otra Ficha de Habilidad del 7 al 6.



Durante el día 2, Charles decide no mover a su personaje y permanecer en la misma loseta que exploró durante el día 1. Esto activa la habilidad “Siempre” de la Oveja, por lo que Charles puede mejorar una habilidad. Elige Destreza y mueve su Ficha de Habilidad de 7 a 6 antes de visitar un Punto de Interés.



Ted va a enfrentarse a una manada de lobos. Es una prueba. y sabe que será un enfrentamiento complicado. Por desgracia su tirada total es solo de 4, y no consigue ningún éxito! Decide descartar su Talismán para obtener 3 éxitos y luego descarta su Hacha para conseguir otros 2 éxitos más. Devuelve ambas Cartas de Objeto a la caja e introduce 5 éxitos en la App. ¡Los lobos han sido derrotados!

Eventos

El mundo de Destinies está lleno de eventos. Cuando se activa un evento, el jugador activo sigue las instrucciones de la App. Los eventos pueden cambiar el estado de los Puntos de Interés, a veces creándolos o desplazándolos, cambiando su ficha, o retirándolos por completo del mundo. Este tipo de eventos puede suceder, por ejemplo, cuando un personaje de la historia llega a una localización o cuando se mueve a otra distinta.

Virtud

El mundo recuerda. Las elecciones morales de los jugadores pueden afectar a cómo el mundo interacciona con ellos. Elegir entre el bien o el mal queda a elección de cada jugador al elegir su propio camino. Mientras más ahonde en esa senda, más saldrá beneficiado.

Desenlaces y Final de la partida

Al cumplirse los requisitos listados en una Carta de Destino de un jugador, aparece un nuevo tipo de interacción en el Punto de Interés relevante. Aparece marcado con . Pinchar en esta interacción activará el Desenlace de ese personaje. Esto es una serie de eventos, cargados de pruebas e interacciones especiales, representando las acciones finales de ese personaje en la partida.

Una vez que el jugador active su Desenlace, no podrá volver a realizar turnos normales. En su lugar, comienza una serie de eventos culminantes que durarán varios turnos dependiendo de lo bien preparado que esté y de las elecciones que haya realizado previamente. Al final, conseguirá cumplir con su Destino y ganará la partida, o será derrotado.

El número de turnos para jugar el Desenlace depende en gran medida tanto de las acciones actuales como las previamente realizadas por los jugadores. Aunque un jugador haya iniciado ya su Desenlace, el resto aún tienen la oportunidad de activar su propio Desenlace y conseguir su Destino el primero, ganando así la partida.

Modo Solitario

Los escenarios de Destinies pueden jugarse en solitario con dos modos distintos.

Para disfrutar de la historia del juego, elegid el Modo Explorador: No hay presión temporal o eventos especiales que fuercen a optimizar los actos.

Para un auténtico reto, elegid el Modo Desafío. ¡El tiempo y los eventos especiales complicarán la aventura! ¡Tened en cuenta que en el Modo Desafío podéis perder cada escenario y jugarlo más de una vez!



Créditos

Diseño de Juego: Michał Gołębiowski, Filip Miluński

Desarrollo: Michał Gołębiowski

Historia: Karol Górniak, Rafał Sadowski

Programación: Marcin Musiał

Ilustraciones: Piotr Arendzikowski, Mythic Games team

Esculturas: Ireneusz Zieliński, Hexy Studio team, Mythic Games team

Dirección de Arte: Mateusz Komada

Diseño Gráfico: Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada

Producción: Vincent Vergonjeanne

Gestión de Proyecto: Przemek Dołęgowski

Gestión de Pruebas: Tomasz Napierała

Pruebas de Juego: Wojciech Giżyński

Edición: Russ Williams

Edición en Castellano: Vicente de los Santos, Christian V. Tunn



Glosario de Términos

Abandonar Objetos (página 11)

El inventario de cada jugador está limitado a 5 Cartas de Objeto. Si un jugador obtiene más, debe encargarse del exceso inmediatamente para quedarse solo con 5. Los objetos sobrantes pueden ser descartados o abandonados. Los objetos abandonados se colocan junto al mapa, usando una Ficha de Comercio en los objetos que abandona y su pareja en la loseta del mapa actual del personaje. Esto muestra donde se encuentran esos objetos. A partir de entonces, cualquier jugador que visite un Punto de Interés en esa loseta puede coger, como acción gratuita, la Carta de Objeto y añadirla a su inventario.

Desenlace (páginas: 9 y 12)

El Desenlace es una serie de eventos, cargados de pruebas e interacciones especiales que representa las últimas acciones del personaje en el juego. La interacción del Desenlace aparece en la descripción del Punto de Interés indicado en la Carta de Destino. Una vez comenzado, el jugador no puede detener el Desenlace. El número de turnos para jugar el Desenlace depende en gran manera de las acciones presentes y las ya realizadas de cada jugador. Aunque un jugador haya iniciado ya su Desenlace, el resto de jugadores tiene aún la oportunidad de activar su propio Desenlace y completar su Destino antes que los demás, ganando así la partida.

Destino (páginas : 2, 5 y 8)

El Destino es la meta final del jugador. Para ganar, el jugador debe cumplir su Destino. Cada personaje tiene su propia Carta de Destino secreta, recibida al inicio del escenario. Cada Destino siempre ofrece dos caminos completamente distintos. Un jugador contrario puede que busque los mismos objetos, misiones o personajes de la historia, pero tendrá un Destino final muy distinto. El jugador siempre puede elegir cambiar el camino escogido, hasta que alcance el punto en el que active su Desenlace.

Experiencia (página 10)

Los jugadores ganan Fichas de Experiencia durante la partida. En cualquier momento durante su turno, salvo durante una prueba, el

jugador puede gastar sus puntos de experiencia para mejorar sus habilidades, moviendo las Fichas de Habilidad de los Indicadores de Habilidad. El jugador puede mover cualquiera de sus Fichas de Habilidad hasta dos espacios por punto de experiencia utilizado. Puede mover una sola Ficha de Habilidad dos espacios, o mover dos Fichas de Habilidad distintas un espacio. Puede hacerlo en el mismo Indicador de Habilidad o en dos distintos.

Exploración (páginas: 2 y 6)

Cada vez que un jugador se mueve a una loseta sin descubrir, la explora. Generalmente significa que la gira a su lado explorado, con las ilustraciones del terreno descubierto y le coloca las fichas de Puntos de Interés en ella. Algunos Objetos presentan habilidades relacionadas con la exploración y activan sus efectos cuando el dueño de dicho objeto explora.

Ganar y perder Habilidades (page 10)

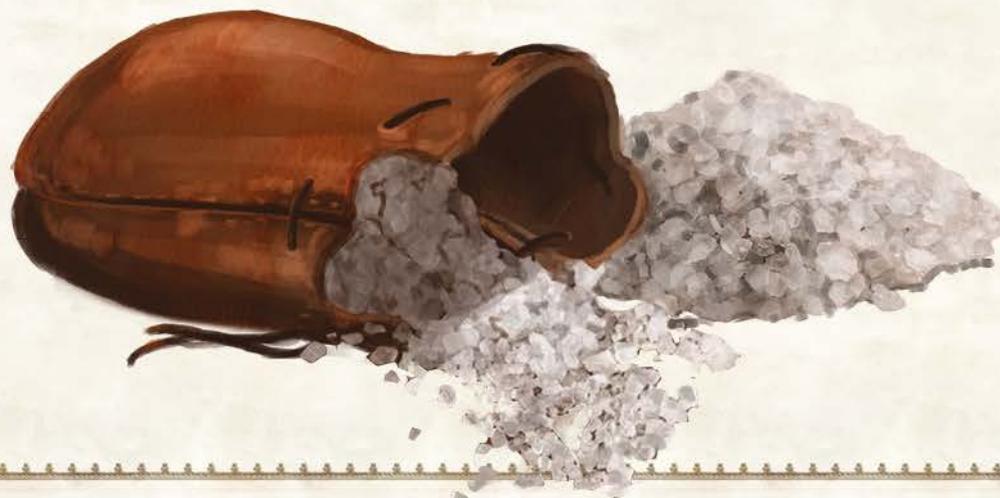
Como resultado de una acción del jugador, la App puede indicar que el jugador gane ◀ o pierda ▶ parte de su maestría en una habilidad en particular. En algunos casos especiales puede ser que se obtenga un nuevo ◯ para la habilidad.

Gastando los Dados de Esfuerzo (página 7)

Cada jugador tiene tres Dados de Esfuerzo. Cada vez que un jugador elija usar uno de sus Dados de Esfuerzo en una prueba, estos dados se agotan y son apartados de la zona de reserva de su Tablero de Jugador. Algunos Objetos tienen habilidades que permiten agotar Dados de Esfuerzo (salvo durante una prueba) para obtener algunos efectos. En caso de que todos los Dados de Esfuerzo del jugador estén agotados, no puede hacer esto.

Inventario (páginas 3 y 11)

Cada Tablero de Jugador dispone de cinco espacios para Cartas de Objeto. Siempre que el jugador tenga un Objeto en el inventario, puede escanearlo y puede usar su habilidad “Siempre”. Si el jugador usa la habilidad “Descartar”, el Objeto se devuelve a la caja.



Personaje de la Historia (página 8)

Los Personajes de la Historia pueden encontrarse al visitar Puntos de Interés. Se les puede preguntar por el Destino del jugador y aportarán consejos útiles sobre cómo completarlo. Algunas interacciones pueden cambiar el estado de un personaje en particular, permitiendo nuevas opciones o bloqueando las anteriores. El mismo personaje puede reaccionar de forma distinta a los diferentes personajes de los jugadores, basándose en sus acciones y decisiones. Los Personajes de la Historia pueden moverse de un Punto de Interés a otro durante la partida. Esto puede producirse por los eventos y la App dará instrucciones a los jugadores para mover a la figura del personaje concreto a otro Punto de Interés o retirarlo del mapa.

Punto de Interés (page 6)

Los jugadores visitarán Puntos de Interés. Cuando una loseta es explorada, aparecerán nuevos Puntos de Interés en esa loseta. Pueden ser retirados mediante eventos o como consecuencia de las elecciones de los jugadores. Durante una visita a un Punto de Interés, el jugador puede intentar realizar alguna de las opciones disponibles en el orden que desee, pero cada opción puede ser intentada una sola vez por turno.

Recuperar Dados de Esfuerzo (page 6)

Cada jugador tiene tres Dados de Esfuerzo. Cuando un jugador elige usar uno de estos Dados de Esfuerzo en una prueba, se agota y es retirado de la zona de reserva del Tablero de Jugador. Al inicio del turno del jugador, recupera uno de los Dados de Esfuerzo agotados, moviéndolo nuevamente a la zona de reserva de su Tablero de Jugador. Un jugador no puede tener más de tres Dados de Esfuerzo en su zona de reserva.

Resultado total (page 7)

Durante una prueba, el jugador lanza sus dados y suma el total de los valores de todos sus dados, tanto los Dados Principales como los Dados de Esfuerzo. Algunos objetos pueden cambiar el resultado total. El jugador compara sus fichas en el Indicador de Habilidad apropiado con el resultado total para ver cuantos éxitos ha conseguido obtener en la prueba.

Virtud (page 12)

Virtud es la cuarta habilidad que gestiona la App de forma secreta según las decisiones del jugador. Refleja las elecciones morales realizadas por el jugador durante la partida. Algunos Personajes de la Historia pueden cambiar su estado y sus interacciones dependiendo de la virtud del jugador.



Referencia de Iconos



Marcador de Habilidad



Marcador de Habilidad en Indicador de Inteligencia



Marcador de Habilidad en Indicador de Destreza



Marcador de Habilidad en Indicador de Poder



Habilidad ganada



Habilidad perdida



Ficha de Punto de Interés



Punto de Experiencia



Éxito



Moneda



Loseta de Mapa



Objeto



Dado Principal



Dado de Esfuerzo



Prueba de Inteligencia



Prueba de Destreza



Prueba de Poder



Interacción



Escaneo de Objeto



Escaneo de Destino



Negociar



Desenlace