

MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI & FILIP MIŁUŃSKI

# DESTINIIES



Anleitung

GRUNDSPIEL



# Das Destinies System

*Destinies* ist ein App-basiertes Story-Rollenspiel im Brettspielformat, das ganz ohne Spielleiter auskommt. In den Szenarien erwartet euch eine lebendige Welt voll von dunklen Geschichten, epischen Begegnungen und Geheimnissen, die es zu lüften gilt. Ihr schlüpft in die Rolle von Helden auf der Suche nach der Erfüllung ihres Schicksals. Jeder Charakter hat zwar dieses eine Ziel im Blick, kann dabei aber aus mindestens zwei vollkommen verschiedenen Pfaden wählen, die ihn über verzweigte Wege zu seinem Ziel führen. Ihr spielt gegeneinander, da ihr stets bestrebt seid, die Welt nur eurem Schicksal entsprechend zu formen.

Mit der spieleigenen App sowie der Scan&Play-Technik erlebt ihr so ein einzigartiges Story-Spiel voller dynamischer Ereignisse, epischer Abenteuer und einer sich ständig verändernden Spielwelt. In jedem Zug entdeckt ihr neue Teile der Spielwelt auf den Kacheln des Spielplans, die ihr erkundet und auf denen ihr euch einen Scanpunkt aussucht, den ihr besuchen möchtet. Dort erfahrt ihr mehr über die Geschichte und trifft folgenreiche Entscheidungen darüber, wie ihr den Menschen, Kreaturen oder Situationen begegnen wollt. Jede eurer Entscheidungen hat Konsequenzen, die die Welt um euch herum dauerhaft verändern können und werden.

# Einleitung

*Die Propheten sprechen vom Engel des Todes, der auf die Erde herniederfahren wird, um die Apokalypse über uns zu bringen.*

*Es wird Omen geben, die seine Ankunft ankündigen, sagen sie. Das Göttliche Gericht wird die Sünder strafen und so, eines nach dem anderen, die Siegel der Apokalypse brechen. Doch auch wenn Hunger, Pest und Krieg das Land verwüsten, lebt weiterhin die Hoffnung.*

*Einigen wenigen Auserwählten, deren Schicksal eng mit der himmlischen Vorsehung verknüpft ist, wird die Macht zuteil werden, sich gegen dieses Gericht Gottes aufzulehnen und der Menschheit sowohl Strafe als auch Erlösung zu bringen. Ihre Taten werden Zeugnis des Willens und der Stärke der Menschheit sein.*

*Wenn die Ernte von Plagen verschlungen wird, wenn die Pest Arm und Reich gleichermaßen dahinrafft, wenn die Heilige Jungfrau die Flammen des Krieges über ihre Feinde bringt ... wird der Engel des Todes zusehen und über uns alle richten. Auf dass er die auserwählten Seelen für würdig befindet. Denn wenn nicht nicht ... werden wir alle in den ewigen Flammen brennen.*

# Material



## 67 Spielplan-Kacheln

haben zwei Seiten: erkundet (bunte Seite) und noch nicht erkundet (graue Seite). Sortiert die Kacheln aufsteigend nach ihrer Nummer, damit ihr sie im Spiel schneller findet.

## Gegenstandskarten 150

sind verschiedene Gegenstände und Ausrüstungen, die die Charaktere im Laufe des Spiels erhalten und verwenden. Sortiert die Gegenstandskarten aufsteigend nach ihrer Nummer, damit ihr sie im Spiel schneller findet.



## 15 Schicksalskarten

mit zwei Pfaden, aus denen du wählen kannst, um dein Schicksal zu erfüllen. Erfülle es, um das Spiel zu gewinnen. Lest die Schicksalskarten auf keinen Fall vor dem Spiel, sondern erst, wenn ihr den Charakter im Spiel auswählt! Sie enthalten geheime Informationen, die allein für die Augen des jeweiligen Spielers bestimmt sind!

### Scanpunkt-Marker

26



### Münzen

20



### Spielertableaus

3

mit drei Fertigkeitenleis-  
ten, Vorrat und Inventar  
mit Platz für 5 Gegen-  
standskarten.



### Hauptwürfel

6



### Anstrengungswürfel

9



### Erfahrungsmarker

20



### Tauschmarker-Paare

10



### Erfolgsmarker

36



### Plastikfiguren

31

Spielercharaktere,  
Nicht-Spieler-  
Charaktere (NSCs)  
und Feinde.



Um *Destinies* zu spielen, benötigt ihr die kostenlose Begleit-App. Ihr könnt sie im Apple App Store oder bei Google Play herunterladen. Es genügt, wenn die App auf 1 Gerät mit Kamera installiert ist. Ohne die App könnt ihr *Destinies* nicht spielen. Die App benötigt nach dem Download keine Internetverbindung zum Spielen. In der App sind verschiedene Sprachen auswählbar. Euer Fortschritt wird in der App gespeichert, sodass ihr jederzeit da weiterspielen könnt, wo ihr aufgehört habt.

## Kampagnen und mehrfaches Spielen

In *Destinies* könnt ihr aus 5 verschiedenen Szenarien wählen. *Das Monster in Dir* ist ein in sich abgeschlossenes, eigenständiges Szenario. Es bietet einen guten Einstieg in die Spielmechanik, daher empfehlen wir es für eure erste Partie. Die anderen vier Szenarien bilden eine zusammenhängende Kampagne. Ihr solltet sie auf alle Fälle in der vorgeschlagenen Reihenfolge spielen. Wir empfehlen, dass ihr die gesamte Kampagne mit der gleichen Gruppe spielt, aber das ist kein Muss. Die Szenarien bauen aufeinander auf und bilden zusammen die gesamte Geschichte. Trotzdem ist jedes Szenario in sich abgeschlossen, daher sollte niemand unfaire Vorteile haben, falls er vorherige Szenarien bereits kennt und andere Spieler nicht.

*Destinies* gehört zum Genre der Sandbox-Spiele. Jedes Szenario ist Teil einer lebendigen Spielwelt, in der ihr zu vielen verschiedenen Orten reisen und vielen unterschiedlichen Charakteren begegnen könnt. Daher könnt ihr *Destinies* immer wieder spielen und dabei immer neue Orte entdecken. Allerdings solltet ihr dann immer in der gleichen Gruppe spielen, sonst wären neu dazukommende Mitspieler unfair benachteiligt, falls die anderen das Szenario schon kennen.

## Aufbau

- 1 Öffnet die App und wählt ein Szenario.
- 2 Lest die Einleitung für alle Spieler laut vor.
- 3 Danach wählt jeder jeder von euch einen der verfügbaren Charaktere, die die App euch anbietet. Falls ihr euch nicht einigen könnt, verteilt die Charaktere zufällig.
- 4 Nehmt euch jeweils:
  - 1 Spielertableau
  - 2 Hauptwürfel und 3 Anstrengungswürfel,
  - 1 Münze,
  - die Schicksalskarte und Figur eures Charakters.

5 Macht alle folgendes:

- Legt die 2 Hauptwürfel und die Münze in den Vorrat auf euren Spielertableaus **A**.
- Legt die 3 Anstrengungswürfel neben eure Spielertableaus, um anzuzeigen, dass sie erschöpft sind **B**.
- Legt Erfolgsmarker auf eure Fertigkeitenleisten wie in der App vorgegeben **C**.



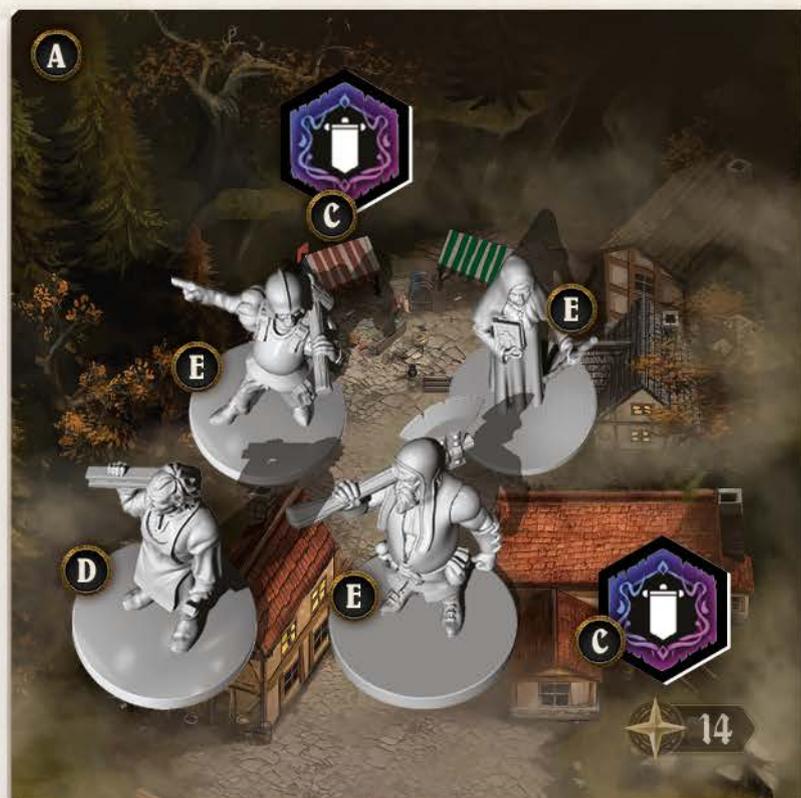
- Lest euch im Geheimen eure Schicksalskarten durch und legt sie dann so herum auf eure Spielertableaus **D**, dass die Abbildung sichtbar und das Schicksal verborgen ist. Euer Schicksal ist streng vertraulich. Die anderen Spieler dürfen es unter keinen Umständen sehen oder lesen.



6

Baut jetzt die Spielwelt auf, wie in der App vorgegeben:

- Legt die Spielplan-Kacheln auf dem Tisch aus. Je eine Seite zeigt den erkundeten Teil der Landkarte **A** und die andere den noch nicht erkundeten Teil **B**. Zu Beginn der Partie ist normalerweise nur eine Kachel erforscht.
- Platziert Scanpunkt-Marker **C** und Scanpunkt-Figuren **D** auf die Kachel, wie in der App vorgegeben.
- Stellt alle Figuren der Spielercharaktere **E** auf die erkundete Startkachel.



**Eure Reise kann beginnen!**

## Ziel des Spiels

Stellt euch eurem persönlichen Schicksal, bevor es die anderen tun. Jedes Schicksal hat zwei komplett unterschiedliche Pfade, die ihr gehen könnt, um es zu erfüllen. Erkundet die Spielwelt, erhaltet und verwendet Gegenstände, unterhaltet euch mit Charakteren und meistert Herausforderungen, um einen eurer beiden möglichen Schicksalspfade zu erfüllen. Die App gibt euch Bescheid, wann immer ihr auf eurem Pfad einen Schritt weiter seid. Ihr dürft jederzeit zwischen den beiden Pfaden wechseln oder auch beide gleichzeitig verfolgen.

Sobald du bereit bist, beginnt das **Finale**: eine Reihe von Ereignissen, an deren Ende du dein Schicksal erfüllst. Wer zuerst sein Schicksal erfüllt, gewinnt.

Ihr werdet niemals vom Finale und der Erfüllung eures persönlichen Schicksals ausgeschlossen, egal welche Aufgaben und Gegenstände eure Gegner euch vielleicht schon weggenommen haben. Es kann aber durchaus passieren, dass ein Charakter sein Finale beginnt, aber ein besser vorbereiteter Gegner sein eigenes Schicksal schneller erfüllt und so die Partie gewinnt!

# Ablauf

Das Gerät, auf dem die App läuft, wird in Zugreihenfolge herumgegeben.

Ein Zug besteht aus 3 Schritten, die nacheinander ausgeführt werden:

- 1 Zugbeginn
- 2 Bewegen
- 3 Scanpunkt aufsuchen

Alle Storyelemente im Spiel sind für alle Ohren gedacht! Wer von euch aktuell am Zug ist, muss alle Schilderungen der App laut und für alle gut verständlich vorlesen.

## Zugbeginn

Bei Zugbeginn erholst du 1 Anstrengungswürfel , indem du ihn vom Tisch in den Vorrat auf deinem Spielertableau legst. Erholte Würfel stehen dir für eventuell anstehende Proben zur Verfügung.

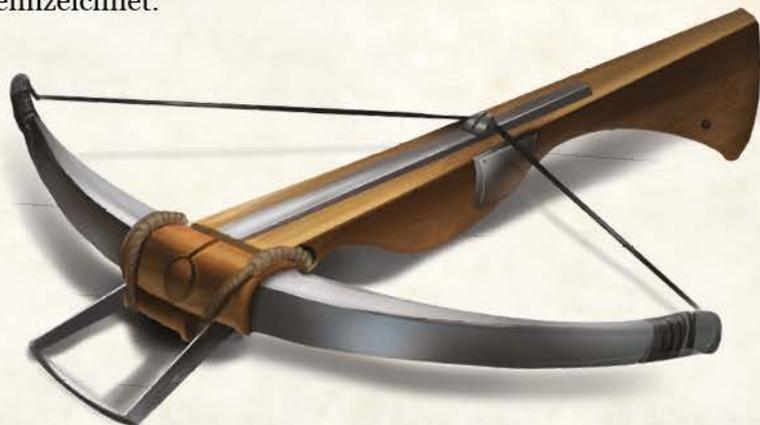
Die meisten Ereignisse im Spiel (siehe *Ereignisse* auf S. 12) werden in diesem Schritt deines Zuges ausgelöst.

## Bewegen

Wähle eine beliebige Kachel, die max. 2 Kacheln horizontal oder vertikal von der jetzigen Position deiner Figur entfernt liegt. Bewegungen sind dabei nur in orthogonaler Richtung möglich, nicht diagonal. Du darfst dich auch auf eine noch nicht erkundete Kachel bewegen. Falls du das tust, endet deine Bewegung dort. Bewege deine Figur von Kachel zu Kachel, um deine aktuelle Position anzuzeigen. Du musst dich aber nicht bewegen. Du darfst auch auf deiner aktuellen Kachel stehen bleiben.

## Auf eine erkundete Kachel

Falls du dich auf eine erkundete Kachel bewegst, darfst du dort einen Scanpunkt  aufsuchen. Scanpunkte sind mit Markern oder durch Figuren gekennzeichnet.



## Auf eine noch nicht erkundete Kachel

Falls du dich auf eine noch nicht erkundete Kachel bewegst, erkundest du sie jetzt. Tippe dazu auf die Kachel in der App und befolge die Anweisungen. Normalerweise werden sie wie folgt lauten:

- drehe die Kachel auf die erkundete Seite;
- stelle deine Figur auf die Kachel;
- platziere Scanpunkt-Markern bzw. -Figuren auf die Kachel;
- lege weitere noch nicht erkundete Kacheln neben die Kachel, mit der noch nicht erkundeten Seite nach oben.

Danach darfst du 1 Scanpunkt auf dieser Kachel aufsuchen. Scanpunkte sind mit Markern  oder Figuren  gekennzeichnet.

## Scanpunkt aufsuchen

Tippe auf einen Scanpunkt in der App, um ihn aufzusuchen. Die App zeigt jetzt eine Beschreibung dieses Ortes an. Lies sie laut vor.

An jedem Scanpunkt hast du mehrere Möglichkeiten der Interaktion. Du darfst beliebige oder auch alle dieser Optionen in jeder beliebigen Reihenfolge auswählen. Allerdings kannst du jede Option nur einmal wählen. Manchmal führt eine Option dazu, dass sich andere Optionen auftun oder verschließen. Im schlimmsten Fall musst du den Scanpunkt sogar verlassen. Damit ist dein Zug beendet.

Mögliche Optionen sind: a) **Begegnung**; b) **Probe**; c) **Gegenstand scannen** ; d) **Schicksalskarte scannen**  und e) **Handeln** .

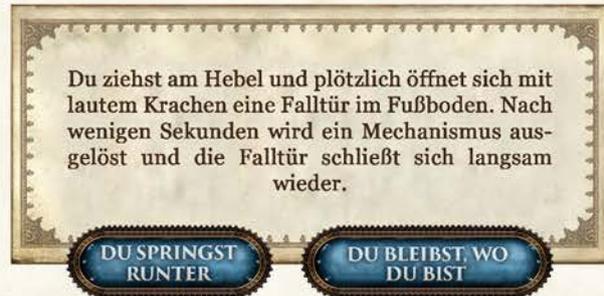


## a) Begegnung

Bei einer Begegnung darfst du eine Aktion ausführen, ohne dabei eine Probe zu machen. Die Aktion passiert automatisch. Allerdings kann sie die unterschiedlichsten und unvorhergesehene Konsequenzen haben.



Manchmal verändert die Aktion deine aktuelle Situation und eröffnet dir neue Möglichkeiten. Du musst dann wählen, wie du weiter vorgehen willst.



## b) Proben

Mit Proben kannst du schwierigere Aktionen mit unsicherem Ausgang versuchen. Der Erfolg hängt dann jedoch vom Zufall ab. Wann immer du eine Probe in der App auswählst, weißt du bereits, was du tun willst und welche Fertigkeit dafür wichtig ist. Die App gibt keinen direkten Schwierigkeitsgrad für die Probe an – das musst du selbst aus der Beschreibung herauslesen. **Beispiel:** *Es ist sicher einfacher, einen Zweig zu zerbrechen, als einen riesigen Felsbrocken anzuheben.*



In *Destinies* habt ihr 3 Charakterfertigkeiten:



**INTELLIGENZ** – deine Klugheit, Charisma und Weisheit.  
**Beispiele:** *sich mit jemandem unterhalten; sich auf eine Aufgaben konzentrieren; jemanden überzeugen; Schlüsse ziehen.*



**GESCHICKLICHKEIT** – deine Wendigkeit und Wahrnehmung. **Beispiele:** *sich an Wachen vorbei schleichen; Fährten lesen; klettern.*



**STÄRKE** – deine Kraft, Gesundheit und Ausdauer.  
**Beispiele:** *ein Monster bekämpfen; etwas Schweres anheben; über längere Strecken rennen.*

Wann immer du eine Probe durchführst, musst du würfeln.

## Würfel

Im Spiel gibt es zwei Arten von Würfeln:



### Hauptwürfel

Jeder von euch hat 2 Hauptwürfel. Du musst sie immer für jede Probe verwenden. Hauptwürfel können nicht erschöpft werden: Du verwendest sie in jedem Zug für jede Probe.



### Anstrengungswürfel

Jeder von euch hat 3 Anstrengungswürfel. Diese darfst du zusätzlich zu deinen Hauptwürfeln für eine Probe verwenden. Dabei darfst du alle, ein paar oder keinen der Anstrengungswürfel in deinem Vorrat nutzen. Wann immer du einen Anstrengungswürfel benutzt hast, musst du ihn anschließend erschöpfen (lege ihn neben dein Spielertableau). Bei Zugbeginn darfst du immer genau 1 Anstrengungswürfel erholen. Lege den erholten Würfel zurück in den Vorrat auf deinem Spielertableau.



### Ablauf einer Probe

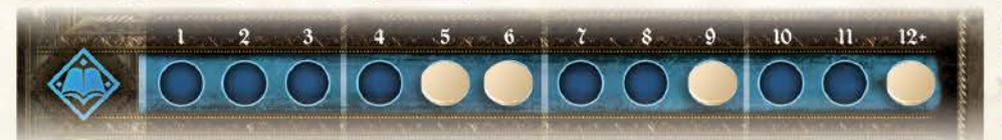
Zu Beginn der Probe wirfst du alle für diese Probe ausgewählten Würfel. Anschließend addierst du die Ergebnisse aller Würfel und vergleichst das Gesamtergebnis mit deinen Erfolgsmarkern auf der jeweiligen Fertigkeitenleiste. Du erhältst 1 Erfolg für jeden Erfolgsmarker, der auf einer Zahl liegt, die kleiner oder gleich deinem Wurfresultat ist. Das -Symbol auf den Anstrengungswürfeln gilt als automatischer Erfolg. Addiere es zu den anderen Erfolgen aus deinem Wurf.

Gib dann die Anzahl all deiner Erfolge in die App ein und schaue, was passiert. Mögliche Auswirkungen könnten sein:

- der Geschichtsverlauf ändert sich;
- du erhältst Erfahrungspunkte .
- du erhältst Gegenstände;
- erweiterst deine Fertigkeiten bzw. büßt sie ein.

### Beispiel:

Joanne macht eine Intelligenz-Probe und verwendet dafür 2 Anstrengungswürfel. Sie wirft:



Ihr Gesamtergebnis ist also  $3+4+1=8$ . 2 Erfolgsmarker auf ihrer Intelligenzleiste sind auf Werten kleiner oder gleich 8 (einer auf 5, einer auf 6). Damit erhält sie 2 Erfolge.

Außerdem hat sie auf einem Anstrengungswürfel 1 automatischen Erfolg. Also tippt sie  $2+1=3$  Erfolge in die App ein.

Je nach Anzahl der erzielten Erfolge haben Proben verschiedene Auswirkungen. Auch eine kleine Anzahl an Erfolgen kann Auswirkungen haben. Allerdings könnte es, falls du es zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal versuchst und mehr Erfolge erzielst, andere und bessere Auswirkungen geben.

Für eine erfolgreiche Probe benötigst du nie mehr als 6 Erfolge. Die folgende Tabelle hilft dir zu entscheiden, wie viele Anstrengungswürfel du für eine Probe verwenden solltest:

Schwierigkeit der Probe	Benötigte Erfolge
Leicht	1
Mittel	2
Schwierig	3
Sehr schwierig	4
Legendär	5-6

### c) Gegenstand scannen

Falls du einen Scanpunkt aufsuchst, hast du oft die Möglichkeit, deine Gegenstandskarten zu scannen. Die App sagt dir, ob du durch Scannen eines bestimmten Gegenstandes mit einem NSC ins Gespräch kommen oder den Gegenstand für eine Aktion verwenden kannst.

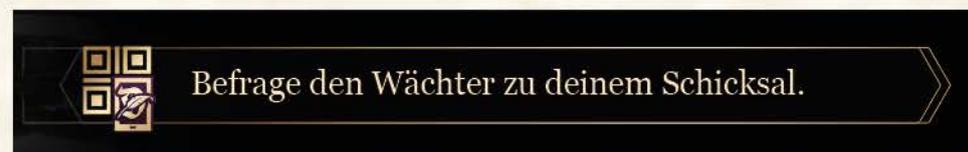
**Anmerkungen:** Falls du einen NSC zu deiner Waffe befragst, kann sie dadurch nicht verloren gehen ... Aber wenn du dem NSC deine Waffe gibst, kann es sein, dass dieser sie behält! Eine Axt geht nicht kaputt, wenn du damit einen Baum fällst ... Aber wenn du sie von einer Klippe wirfst, ist sie mit Sicherheit weg.



### d) Schicksalskarte scannen

Wann immer du mit NSCs sprichst, darfst du sie zu deinem Schicksal befragen.

Scanne deine Schicksalskarte im Gespräch mit dem NSC und erzähle ihm so deine Geschichte. Meistens bekommst du dann Hinweise, wie du dein Schicksal erfüllen kannst. Das kann sehr hilfreich sein.



Auf jeder Schicksalskarte gibt es 2 QR-Codes, 1 für jeden deiner zwei Schicksalspfade. Falls du also mit einem NSC sprichst, solltest du den Pfad scannen, über den du sprechen willst. Alle Storyelemente in der App sind für alle Ohren gedacht und werden immer für alle laut vorgelesen, aber dein eigenes Schicksal ist ein Geheimnis. Daher sind die Antworten, die dir ein NSC zu deinem Schicksal gibt, indirekt formuliert, sodass sie für deine Gegner, die dein Schicksal nicht kennen, sehr viel schwerer zu verstehen sind.



### Scannen oder Probe

In einigen Spielsituationen darfst du wählen, ob du ein Ergebnis erreichen willst, indem du einen Gegenstand verwendest oder indem du eine Probe machst. Falls du den richtigen Gegenstand verwendest ist die Probe automatisch erfolgreich, aber falls du den falschen Gegenstand benutzt, ist sie automatisch gescheitert. Bei einer Probe hängt dein Erfolg von deinen Fertigkeitenmarkern und der Anzahl der geworfenen Anstrengungswürfel ab. Du kannst nur 1 dieser beiden Optionen pro Zug versuchen.



## e) Handeln

Einige Scanpunkte bieten euch die Möglichkeit an, zu handeln. Geschieht das an einem Scanpunkt zum ersten Mal in einer Partie, wird dich die App normalerweise dazu anweisen, einen Handelsstapel zu bilden. Hierzu suchst du die angegebenen Gegenstandskarten aus dem allgemeinen Stapel heraus und legst sie als Handelsstapel neben den Spielplan. Anschließend suchst du ein beliebiges Paar Handelsmarker heraus und legst 1 davon auf den Scanpunkt, den anderen oben auf den neu gebildeten Handelsstapel.



Der Handelsstapel steht von diesem Zeitpunkt an, an diesem Scanpunkt, mit den ausgelegten Gegenständen, allen zur Verfügung. Falls also einer von euch dort einen Gegenstand verkauft, darf ein anderer ihn später dort kaufen. Und falls einer von euch etwas davon kauft, steht es den anderen nicht mehr zur Auswahl.

Gegenstände werden immer zu den aufgedruckten Werten ge- und verkauft.

Du darfst bei einem Handel so viele Gegenstände ein- und verkaufen, wie du willst. Durch Ereignisse im Spiel können neue Gegenstände zum Handelsstapel hinzukommen.

Münzen sind allerdings nicht nur fürs Handeln nützlich. Du darfst sie auch zur Bestechung einsetzen, Schulden begleichen oder sogar irgendwo abwerfen. In diesem Fall gehen die Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat.

 Bezahle die Schulden des Zimmermanns in Höhe von 4 

## Finale Begegnung

Sobald du alle Voraussetzungen für dein Finale erfüllt hast, begibst du dich zu einem bestimmten Scanpunkt (der auf deiner Schicksalskarte angegeben ist), wo die App dann dir (und nur dir!) eine neue Option freischaltet, um dein Finale zu starten.



Gib den Befehl zum Angriff!

# Weitere Elemente



## Erfahrung

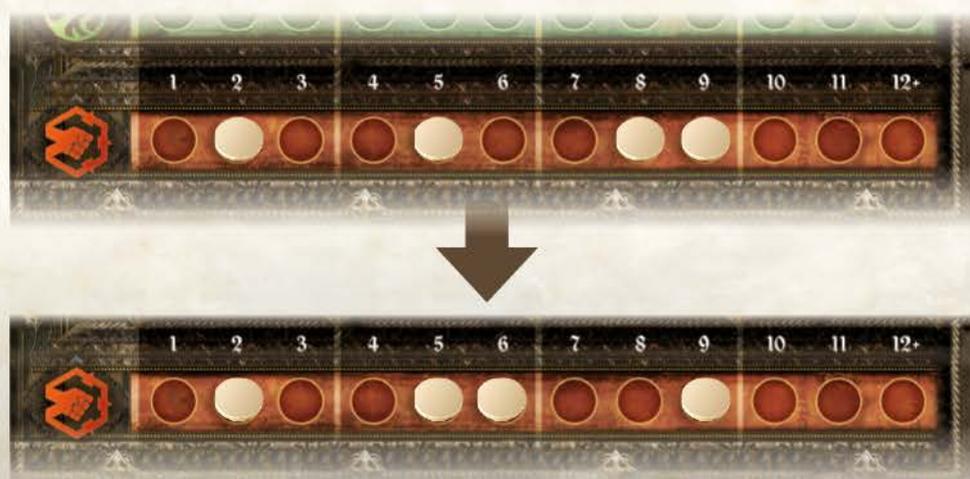
Du erhältst Erfahrungspunkte im Nachgang von verschiedenen Begegnungen. Diese Erfahrungspunkte darfst du jederzeit in deinem Zug, außer in Proben, ausgeben, um deine Fertigkeiten zu verbessern.

Du bewegst deine Erfolgsmarker auf der Fertigkeitenleiste, um Fertigkeiten zu verbessern. Für jeden Erfahrungspunkt, den du aus gibst, darfst du beliebige Erfolgsmarker um insgesamt max. 2 Felder nach links verschieben, d.h. du bewegst entweder 1 Erfolgsmarker 2 Felder nach links oder 2 verschiedene Erfolgsmarker je 1 Feld nach links (entweder auf der selben oder auf zwei verschiedenen Fertigkeitenleisten).

Es können niemals zwei Erfolgsmarker zusammen auf dem selben Feld einer Fertigkeitenleiste liegen!

## Beispiel:

*Joanne muss drei Gegner bekämpfen. Dazu braucht sie 3 Erfolge. Die Erfolgsmarker ihrer Stärkeleiste liegen aktuell auf den Feldern 2, 5, 8, 9. Sie gibt 1 Erfahrungspunkt aus, um ihre Stärke zu verbessern: Sie bewegt ihren Erfolgsmarker von der 8 um zwei Felder nach links zur 6. So hat sie gute Chancen in der anstehenden Kampfprobe drei Erfolge zu werfen.*



## Fertigkeiten erweitern und einbüßen

Manchmal führt eine Aktion dazu, dass ein Charakter Fertigkeiten erweitert oder einbüßt. Die App weist dich dann an, deine Erfolgsmarker auf einer bestimmten Fertigkeitenleiste nach links (**erweitern**) oder rechts (**einbüßen**) zu verschieben. Die App sagt dir, um wie viele Felder du die Marker insgesamt bewegen sollst, aber du entscheidest, wie du diese Bewegung auf deine Erfolgsmarker verteilst.

Die Auswirkungen beider Vorgänge (**Fertigkeiten erweitern** und **Fertigkeiten einbüßen**) sind dauerhaft. Du darfst Erfahrungspunkte ausgeben, um eingebüßte Fertigkeiten wieder zu erweitern.

Bei manchen Gegenständen hast du die Wahl, Fertigkeiten einzubüßen, um dafür einen anderen Bonus zu erhalten.

Je nach Situation büßt du entweder eine vorgegebene Fertigkeit ein



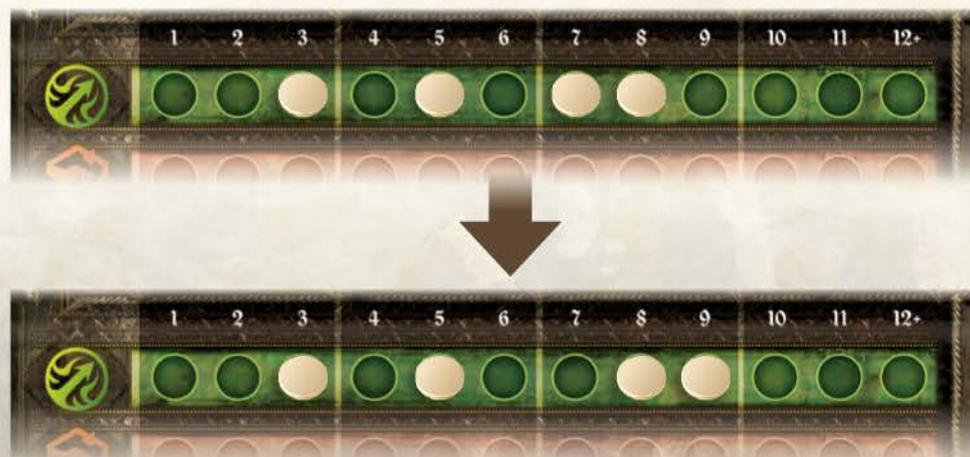
oder du darfst wählen, welche Fertigkeit du einbüßt

Manchmal darfst du auch durch bestimmte Gegenstände oder Begegnungen deine Erfolgsmarker nach links verschieben und so deine Fertigkeiten erweitern.

## Beispiel:

**Büße**  ,  **ein.**

*Joanne hat den Kampf verloren und verliert 2 Geschicklichkeitspunkte. Die Erfolgsmarker ihrer Geschicklichkeitsleiste liegen auf der 3, 5, 7 und 8. Sie will die Marker auf 3 und 5 behalten, weil diese es ihr leicht machen, Erfolge zu werfen, also bewegt sie einen Erfolgsmarker von 8 auf 9 und den anderen von 7 auf 8.*



## Gegenstände

Gegenstandskarten enthalten folgende Elemente:

- A** Name
- B** Münzwert für Ein- und Verkauf
- C** Art des Gegenstands: In manchen Situationen darfst du jede Karte einer bestimmten Kategorie verwenden (z.B. *darfst du jeden Gegenstand der Art „Feuer“ verwenden, um ein Lagerfeuer anzuzünden*).
- D** Abbildung
- E** QR-Code
- F** Spezialfähigkeit: Es gibt zwei Arten von Spezialfähigkeiten. **Permanent** bedeutet, dass du diese Spezialfähigkeit nutzen darfst, solange sich diese Karte in deinem Inventar befindet. **Einmalig** bedeutet, dass du die Karte abwerfen und zurück in die Box legen musst, um die Spezialfähigkeit zu nutzen.
- G** Kartennummer: Sortiert die Gegenstandskarten in der Box aufsteigend nach Kartennummern, damit ihr sie im Spiel schneller findet.



Dein Inventar kann max. 5 Gegenstandskarten aufnehmen. Falls du mehr als fünf Gegenstände hast, musst du sofort die überzähligen Karten abwerfen, bis du wieder genau fünf hast. Überzählige Karten darfst du entweder fallen lassen oder du nutzt ihre „Einmalig“-Fertigkeit und wirfst sie dann ab.

Falls du die Karte fallen lässt, lege sie neben dem Spielplan ab. Nimm dann ein ungenutztes Paar Handelsmarker und lege einen Marker auf die fallengelassene Karte und sein Gegenstück auf den Spielplan neben deine Figur. So sehen alle, wo der Gegenstand fallengelassen wurde. Von jetzt an darf jede Person, die einen Scanpunkt auf dieser Kachel aufsucht, als freie Aktion diese Gegenstandskarte aufheben und in ihr Inventar legen.

**Du darfst die Fähigkeiten deiner Gegenstände jederzeit und in jeder beliebigen Reihenfolge in deinem Zug nutzen.**

Falls auf der Karte nicht angegeben ist, wann du sie benutzen darfst (z.B. „bei Zugbeginn“ oder „nach dem Wurf“), darfst du sie jederzeit in deinem Zug benutzen.

Falls an irgendeinem Punkt das Gesamtergebnis mehrerer miteinander kombinierter Kartenfähigkeiten unklar ist, wähle das für dich vorteilhafteste Ergebnis.

## Beispiele:



*Joanne betritt gerade eine alte Ruine und denkt, dass eine -Probe bevorsteht. Sie verwendet die Karte Medizin, die „Einmalig“ ist. Sie hat noch drei weitere Gegenstände in ihrem Inventar. Sie legt die Karte Medizin zurück in die Schachtel und verbessert ihre Stärke um 3 Punkte. Sie bewegt einen Erfolgsmarker von 6 auf 4 und einen anderen von 7 auf 6.*



*An Tag 2 entscheidet sich Carla, ihre Figur nicht zu bewegen und auf der selben Kachel stehen zu bleiben, die sie an Tag 1 erkundet hat. Dadurch wird die Fähigkeit des Schafs ausgelöst und Carla darf 1 ihrer Fertigkeiten verbessern. Sie wählt Geschicklichkeit und bewegt ihren Erfolgsmarker von 7 auf 6 bevor sie einen Scanpunkt aufsucht.*



*Theodora ist von einem Rudel Wölfe umzingelt. Das ist eine -Probe und der Kampf wird schwierig. Blöderweise ist ihr Wurfresultat nur 4; damit hat sie genau 0 Erfolge. Sie wirft zuerst ihren Talisman für 3 Erfolge und dann ihr Beil für 2 Erfolge ab. Sie legt beide Karten zurück in die Schachtel und gibt 5 Erfolge in der App ein. Die Wölfe sind besiegt!*

## Ereignisse

Die Welt von *Destinies* ist voller Ereignisse. Wird ein Ereignis ausgelöst, führst du die Anweisungen der App aus. Ereignisse können Scanpunkte verändern. Es können neue entstehen oder bereits existierende verschoben werden, ihren Marker ändern oder gänzlich aus der Welt verschwinden. (Solche Ereignisse werden z.B. ausgelöst, wann immer ein NSC an einem Ort eintrifft oder ihn verlässt.)

## Tugendhaftigkeit

Die Welt vergisst nie. Deine Entscheidungen haben Auswirkungen auf deine Umwelt. Ob **gut** oder **böse** – jeder Charakter wählt seinen eigenen Pfad. Je weiter er diesem Pfad folgt, desto mehr profitiert sie davon.

## Finale und Ende einer Partie

Sobald du die Aufgaben auf deiner Schicksalskarte erfüllt hast, taucht eine neue Begegnung an dem Scanpunkt auf, der auf der Karte angegeben ist. Sie ist mit  gekennzeichnet. Tippe diese Begegnung an, um dein Finale auszulösen. Das Finale sind mehrere aufeinanderfolgende Ereignisse, in denen du dich einer Reihe von Proben und speziellen Begegnungen stellen musst. Dies sind deine finalen Aktionen in dieser Partie.

Hast du das Finale ausgelöst, kannst du keine normalen Spielzüge mehr machen. Stattdessen stellst du dich einer Reihe von immer schwieriger werdenden Ereignissen, die mehrere Runden andauern. Wie lange genau dein Finale dauert, hängt davon ab, wie gut du vorbereitet bist und welche Entscheidungen du im Laufe der Partie getroffen hast. Am Ende erfüllst du entweder dein Schicksal und gewinnst die Partie oder du scheiterst jämmerlich.

Deine Handlungen im Spiel und im Finale entscheiden, wie lange es andauert. Die Partie ist also noch nicht vorbei, nur weil du dein Finale ausgelöst hast. Andere Spieler dürfen ihr Finale immer noch auslösen und schneller abschließen und so die Partie gewinnen.

## Einzelspielermodus

*Destinies* hat 2 verschiedene Einzelspielermodi.

Falls du einfach nur Lust hast, die Welt und die Geschichte zu erkunden, spielst du im **Erkunden-Modus**: Hier hast du keinen Zeitdruck und es gibt auch keine besonderen Ereignisse, die dich zwingen, strategisch oder schnell vorzugehen.

Falls du lieber eine ordentliche Herausforderung willst, spielst du im **Herausforderer-Modus**. Hier machen dir Zeitdruck und besondere Ereignisse das Leben schwer! **Achtung**: In diesem Modus ist es gut möglich, dass du die Partie verlierst und mehrmals neu spielen musst, um zum Ziel zu gelangen!



# Mitwirkende

**Spieldesign:** Michał Gołębiowski, Filip Miluński

**Spielentwicklung:** Michał Gołębiowski

**Autoren:** Karol Górniak, Rafał Sadowski

**Programmierung:** Marcin Musiał

**Illustrationen:** Dale Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska,  
Joanna Kozioł, Piotr Arendzikowski, Mythic Games Team

**Plastikfiguren:** Ireneusz Zieliński, Hexy Studio Team, Mythic Games Team

## Deutsche Ausgabe:

**Übersetzung:** Chattervoice Translations

**Redaktion:** Ryan Palfreyman

**Mitarbeit:** Rico Besteher, Malte Kühle, Tanja Masche,  
Florestan Sulimma, Yara Lal Thiel

**Satz:** Przemysław Kasztelaniec

**Grimspire: L+N GmbH**

**Schokholtzstr. 6**

**06217 Merseburg**



# Begriffsübersicht

## Erfahrung (S. 10)

Im Laufe einer Partie erhältst du Erfahrungspunkte in Form von Erfahrungsmarkern. Du darfst deine Erfahrungspunkte jederzeit in deinem Zug ausgeben, außer während einer Probe, um deine Erfolgsmarker auf deinen Fertigkeitenleisten zu bewegen und so deine Fertigkeiten zu verbessern. Für jeden Erfahrungspunkt, den du abwirfst, darfst du deine Erfolgsmarker bis max. 2 Felder nach links verschieben, also entweder 1 Erfolgsmarker 2 Felder nach links oder 2 verschiedene Erfolgsmarker je 1 Feld nach links, auf der selben oder auf zwei verschiedenen Fertigkeitenleisten.

## Erholen von Anstrengungswürfeln (S. 6)

Jeder von euch hat 3 Anstrengungswürfel. Wann immer du Anstrengungswürfel für eine Probe verwendest, erschöpfst du die genutzten Würfel und legst sie neben dein Spielertableau. Erhole bei Zugbeginn 1 Anstrengungswürfel. Lege den erholten Würfel zurück in den Vorrat auf deinem Spielertableau. Du kannst nie mehr als 3 Anstrengungswürfel gleichzeitig in deinem Vorrat haben.

## Erkunden (S. 6)

Wann immer du dich auf eine noch nicht erkundete Kachel bewegst, erkundest du sie. Im Allgemeinen drehst du sie dazu auf die bunte, erkundete Seite und platzierst Scanpunkte und -Figuren darauf. Außerdem werden manche Kartenfähigkeiten von Gegenständen aktiviert, sobald ihr Besitzer erkundet.

## Erschöpfen von Anstrengungswürfeln (S. 7)

Jeder von euch hat 3 Anstrengungswürfel. Wann immer du Anstrengungswürfel für eine Probe verwendest, werden diese Würfel anschließend erschöpft und neben dein Spielertableau gelegt. Du darfst Anstrengungswürfel auch erschöpfen, indem du bestimmte Kartenfähigkeiten nutzt (nicht während einer Probe). Falls alle deine Anstrengungswürfel erschöpft sind, geht das natürlich nicht.

## Erweitern und Einbüßen von Fertigkeiten (S. 10)

Es wird immer wieder vorkommen, dass du dein Können in einer bestimmten Fertigkeit infolge einer Aktion **erweitern**  oder **einbüßen**  darfst. Die App sagt dir wann und wie.

In seltenen Fällen erhältst du vielleicht sogar einen zusätzlichen  für eine deiner Fertigkeiten!

## Fallenlassen von Gegenständen (S. 11)

Dein Inventar kann max. 5 Gegenstandskarten aufnehmen. Sobald du mehr als 5 Gegenstände hast, musst du sofort die überzähligen Karten abwerfen, bis du wieder genau 5 hast. Überzählige Karten darfst du entweder abwerfen oder fallen lassen. Lege fallengelassene Gegenstände neben dem Spielplan ab und lege ein ungenutztes Paar Handelsmarker darauf; je einen Marker auf die fallen gelassene(n) Karte(n) und einen auf den Spielplan neben deine Figur. So sehen alle, wo der Gegenstand fallengelassen wurde. Von jetzt an darf jede Person, die einen Scanpunkt auf dieser Kachel aufsucht, als freie Aktion diese Gegenstandskarte aufheben und in ihr Inventar legen.

## Finale (S. 9 und 12)

Die letzten Handlungen eines Charakters in einer Partie. Das Finale erscheint in der App, an dem Scanpunkt, der auf deiner Schicksalskarte angegeben ist. Einmal ausgelöst, kannst du das Finale nicht mehr aufhalten. Deine Handlungen während der Partie und im Finale entscheiden, wie lange es andauert. Die Partie ist also noch nicht vorbei, nur weil du dein Finale ausgelöst hast. Andere Spieler dürfen ihr Finale immer noch auslösen und schneller abschließen und so die Partie gewinnen.

## Inventar (S. 3 und 11)

Im Inventar auf deinem Spielertableau ist Platz für max. 5 Gegenstandskarten. Solange ein Gegenstand in deinem Inventar liegt, darfst du ihn scannen und seine **Permanent**-Fähigkeit nutzen. Falls du eine **Einmalig**-Fähigkeit nutzt, lege die Karte danach zurück in die Schachtel.

## NSC (S. 8)

An Scanpunkten triffst du unter anderem Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs). Du darfst sie zu deinem Schicksal befragen und dadurch wertvolle Hinweise von ihnen erhalten, wie du es erfüllen kannst. Manche Begegnungen können den Zustand eines NSC verändern: Es können neue Aktionen dazukommen oder andere verschwinden. Je nach euren Aktionen und persönlichen Entscheidungen kann ein NSC unterschiedlich auf verschiedene Charaktere reagieren. Während des Spiels können sich NSCs zwischen Scanpunkten bewegen. Das passiert meistens als Folge eines Ereignisses. Die App sagt dir dann, welche NSC-Figur du an einen anderen Scanpunkt stellen oder vielleicht sogar vom Spielplan entfernen sollst.



### **Scanpunkt** (S. 6)

Im Spiel suchst du Scanpunkte auf. Sobald eine Kachel erkundet ist, erscheinen auf ihr neue Scanpunkte. Sie können durch Ereignisse oder deine Entscheidungen im Spiel auch wieder verschwinden. An einem Scanpunkt darfst du jede der vorgeschlagenen Optionen in jeder beliebigen Reihenfolge probieren. Allerdings kannst du jede Option nur einmal wählen.

### **Schicksal** (S. 2, 5 und 8)

Das Schicksal ist dein oberstes Ziel: Um zu gewinnen, musst du dich deinem Schicksal stellen und es erfüllen. Jeder Charakter hat seine eigene, geheime Schicksalskarte, die er zu Beginn der Partie erhält. Jedes Schicksal hat zwei vollkommen verschiedene mögliche Pfade. Deine Gegner suchen vielleicht nach den selben Gegenständen, Herausforderungen und NSCs, aber sie haben ein komplett anderes Schicksal. Du darfst deinen gewählten Pfad jederzeit ändern. Sobald du das Finale auslöst, musst du dich jedoch endgültig entscheiden, welchen Weg du gehst.

### **Tugendhaftigkeit** (S. 12)

Tugendhaftigkeit ist deine vierte Fertigkeit. Sie ist geheim und die App kalkuliert sie basierend auf den Entscheidungen, die du im Spiel triffst. Sie spiegelt deine moralischen Entscheidungen im Spiel wider. Deine Tugendhaftigkeit kann Einfluss auf das Verhalten und die verfügbaren Optionen von NSCs haben.

### **Wurfergebnis** (S. 7)

Bei einer Probe addierst du alle Ergebnisse deiner geworfenen Haupt- und Anstrengungswürfel zu deinem Wurfergebnis. Manche Kartenfähigkeiten können dein Wurfergebnis verändern. Vergleiche die Erfolgsmarker auf der jeweiligen Fertigkeitenleiste mit deinem Wurfergebnis, um zu sehen, wie viele Erfolge du in dieser Probe erzielt hast.



# Symbolübersicht

- |   |   |   |                        |
|---|---|---|------------------------|
|    | Erfolgsmarker                                 |    | Kachel                 |
|    | Erfolgsmarker auf der Intelligenz-Leiste      |    | Gegenstand             |
|    | Erfolgsmarker auf der Geschicklichkeit-Leiste |    | Hauptwürfel            |
|   | Erfolgsmarker auf der Stärke-Leiste           |    | Anstrengungswürfel     |
|  | Fertigkeit erweitern                          |    | Intelligenz-Probe      |
|  | Fertigkeit einbüßen                           |  | Geschicklichkeit-Probe |
|  | Scanpunkt-Marker                              |  | Stärke-Probe           |
|  | Erfahrungspunkt                               |  | Begegnung              |
|  | Erfolg  |  | Gegenstand scannen     |
|  | Münze   |  | Schicksal scannen      |
|   |   |  | Handel                 |
|   |   |  | Finale                 |