

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI I FILIP MIŁUŃSKI

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.

2

Komponenty



67

Kafle mapy

z jedną stroną przedstawiającą odkrytą część mapy, a drugą nieodkryte tereny. Ułóż kafle mapy posortowane według numerów, aby łatwo znaleźć dany kafel podczas gry.

Karty przedmiotów

150

to różne przedmioty i ekwipunek, które gracze mogą zdobyć w trakcie gry. Posortuj je według numerów, aby łatwo znaleźć daną kartę podczas rozgrywki.



Wrona

2

Zwierzę

Zawsze

W każdym teście
+1 do swojej sumy rzutu

66



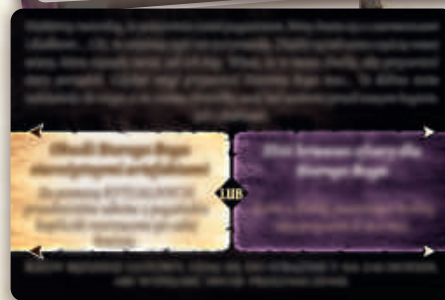
+ Strażnik +



15

Karty przeznaczenia

z dwiema ścieżkami, które każdy gracz może wybrać, aby wypełnić przeznaczenie swojej postaci, a tym samym wygrać grę. Nie czytaj kart przeznaczenia przed rozpoczęciem gry, zawierają one tajne informacje przeznaczone tylko dla gracza, który wcieli się w określoną postać!



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

Żetony doświadczenia

20

Pary żetonów handlu

10

Znaczniki umiejętności

36

Figurki

31

Postacie graczy, NPC i wrogowie.

POBIERZ
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!



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.

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

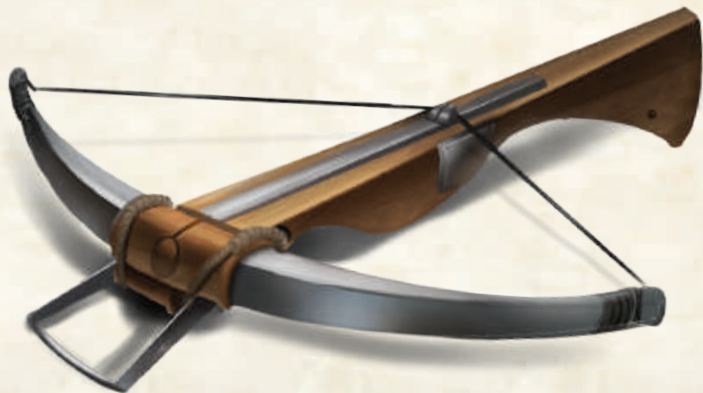
Na początku tury gracz odświeża jedną kość wysiłku , przesuając ją ze stołu na obszar zaopatrzenia swojej planszy gracza. Odświeżone kości mogą być użyte podczas dowolnego zbliżającego się testu. Większość wydarzeń w grze (patrz Wydarzenia na stronie 12) uruchamia się na tym etapie tury gracza.

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 kafła na kafel, aby pokazać swoje aktualne położenie. Gracz może zostać na tym samym kafle, 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 znaczki 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 kafle;
- umieść znaczki miejsc kluczowych;
- umieść nowe kafle obok obecnego kafła nieodkrytą stroną do góry.




Na koniec gracz może odwiedzić miejsce kluczowe na tym kafle.

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 nieznanne.



Pociągnij za dźwignię.

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

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 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.



ZRĘCZNOŚĆ – 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:

Trudność 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 siekiery z urwiska to pewny sposób na jej utratę.



Ulecz Łowczego przy pomocy...



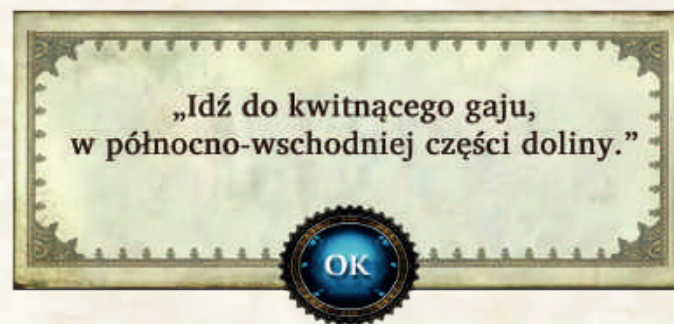
Skanowanie karty przeznaczenia

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.



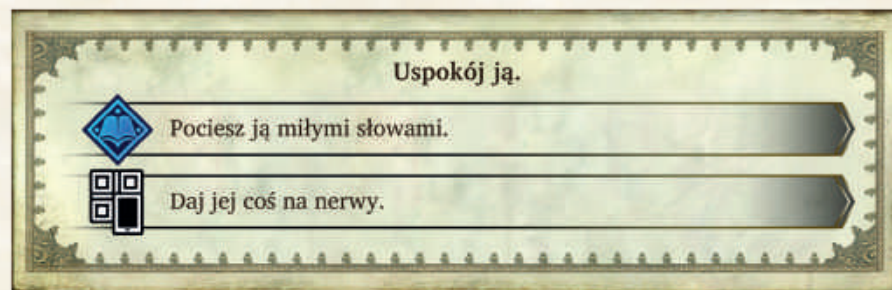
Zapytaj Strażnika o swoje przeznaczenie.

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.




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.



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 umożliwiła 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



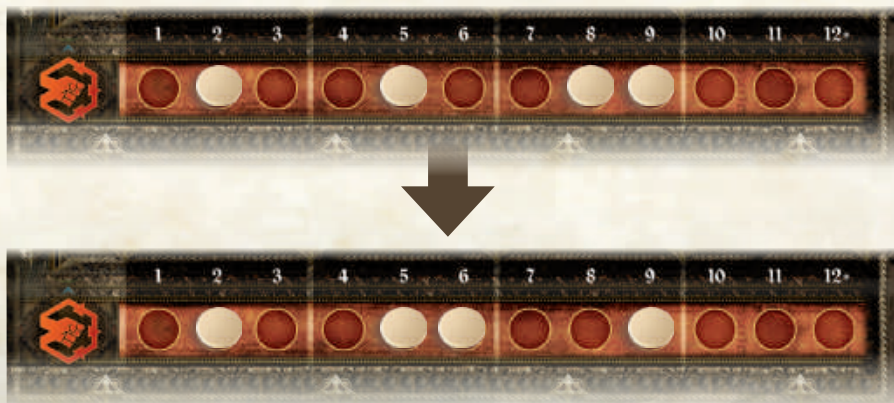
Doświadczenie

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 doświadczenia 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.

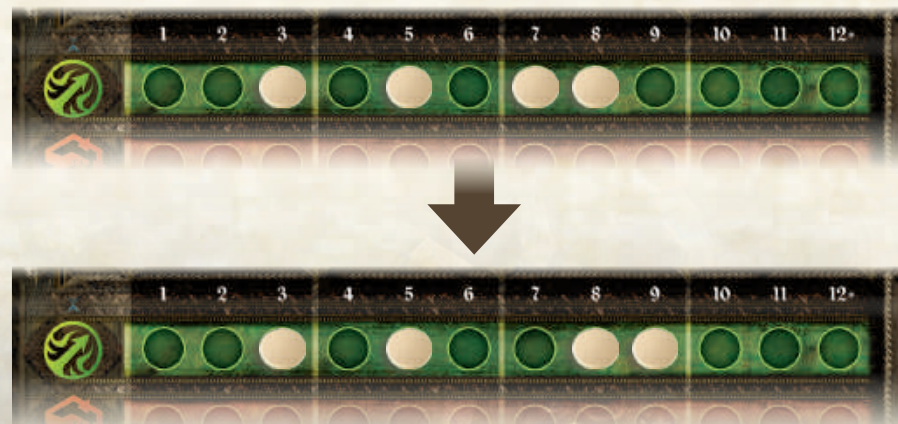
W zależności od sytuacji utracona zostaje wskazana umiejętność (//), lub gracz może wybrać, którą umiejętność stracić.

Niektóre przedmioty i interakcje mogą powodować, że gracze zdobywają umiejętności, przesuając 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 kafle mapy, na którym znajduje się postać. 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.

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 kafle, który odkrył podczas dnia 1. To aktywuje zdolność Owcy „Zawsze”, więc Czarek może ulepszyć jedną umiejętność. Wybiera zręczność i przesuwa 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!



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)

Wyposażenie 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 kafelku mapy. 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.

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 .



AUTORZY GRY: MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI I FILIP MIĘUŃSKI
TEKST: RAFAŁ WOJDA-WOŁKOWYCKI

DESTINIES

Morze piasku

Instrukcja

ROZSZERZENIE

15

Wprowadzenie

Wyrusz w epicką podróż, która zaprowadzi cię do piaszczystej Mahdii – pirackiej fortecy na północnym wybrzeżu Afryki! Czy twoja armia będzie dostatecznie silna, by przebić się przez mury cytadeli? A może twoje marzenia zostaną raz na zawsze pogrzebane pod piaskami pustyni przez afrykański żar, bezlitosnych piratów oraz Ifryta, mityczne stworzenie z arabskich legend?

Komponenty



40 Kafle mapy

Karty przedmiotów

46



2

Lampa

Saraceński, Ogień

Zawsze

Gdy odkrywasz kafel, możesz odświeżyć 1

109



9

Karty przeznaczenia

Duża figurka bossa

1



Figurki

15


Kampania

Rozszerzenie „Morze piasku” zawiera 3 scenariusze, które tworzą kampanię, dlatego warto rozegrać je w sugerowanej kolejności. Zalecamy rozegrać całą kampanię w tej samej grupie graczy, choć nie jest to obowiązkowe. Scenariusze są ze sobą powiązane i odkrywają kolejne fragmenty fabuły, jednak każdy z nich stanowi odrębną całość, przez co znajomość poprzednich nie daje graczom nieuczciwej przewagi.


Przebieg gry

Kampania „Morze piasku” korzysta ze wszystkich zasad z podstawowej wersji „Destinies”. Informacje na temat przygotowania i samej rozgrywki znajdziesz w instrukcji gry podstawowej. Poniżej omówimy jedynie unikalne elementy kampanii „Morze piasku”.

Miejsca kluczowe – Loch

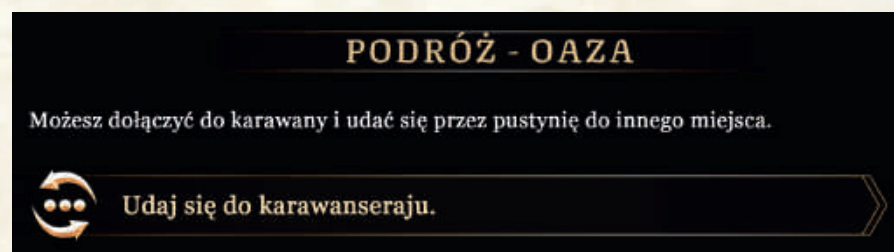
Niektóre miejsca kluczowe mogą prowadzić do podziemnych lochów . Aby przez nie przejść, gracze będą zmuszeni wybierać trasę na każdym skrzyżowaniu. Każdy korytarz może prowadzić do niezwykłych spotkań, cennych skarbów lub ukrytych kluczy do twojego przeznaczenia. Postaraj się zachować czujność i zapamiętaj obraną trasę, by następnym razem sprawdzić inną część lochu... albo wrócić w miejsce, gdzie pozostały niedokończone sprawy.

Miejsca kluczowe – Labirynt

Labirynty  to inny rodzaj miejsc kluczowych, a ich celem jest zmylenie nieproszonych gości. Przed wejściem do labiryntu pojawi się ostrzeżenie – labirynty mogą posiadać liczne ślepe zaułki, które mają na celu zmarnowanie cennego czasu. Zawsze istnieją jednak rozwiązania pozwalające na znalezienie właściwej ścieżki. Labirynty są z reguły większe niż lochy. Przy odrobinie szczęścia można przez nie przebrnąć na ślepo, ale z reguły warto znaleźć właściwe rozwiązanie, zanim zapuścisz się w głąb labiryntu.

Podmapy

Aby oddać ogrom Sahary, gracze mogą podróżować między mniejszymi mapami, które reprezentują niewielkie wysepki pośród morza piasku. Aby udać się na inną mapę, gracze mogą skorzystać z miejsc kluczowych oznaczonych jako „Podróż”. Po wybraniu celu gracz wyrusza w podróż, która zajmie resztę jego tury. Początkowo lista dostępnych miejsc będzie bardzo krótka, ale z czasem odkryjesz kolejne fragmenty pustyni, a lista destynacji znacząco się wydłuży. Wszystkie punkty „Podróży” są ze sobą połączone, dzięki czemu gracz może przemieścić się z dowolnego takiego miejsca kluczowego w inne.



Punkty „Podróży” to główny sposób przemieszczania się pomiędzy podmapami, jednak istnieją też inne, tajne ścieżki. Zatrudnienie przewodnika może pomóc ci dostać się na zupełnie nową mapę i odkryć nowy punkt „Podróży”. Czujni gracze z pewnością znajdą też inne, mniej oczywiste ścieżki!



Niektóre przedmioty pozwalają ci natychmiast przenieść się na dowolny kafel i inną mapę, co sprawia, że mogą być niezwykle cenne!

Podpowiedzi dotyczące przeznaczenia

Z reguły gracze dowiadawali się na temat przeznaczenia swoich postaci, rozmawiając z różnymi postaciami niezależnymi (NPC). Kampania „Morze piasku” wprowadza nowe sposoby odkrywania własnego przeznaczenia – poprzez badanie malunków naściennych, a także przeszukiwanie bibliotek.

DESTINIES

WIEDZMI LAS



18

Instrukcja

ROZSZERZENIE

Wprowadzenie

Dawno temu zawarto pakt z mieszkańcami lasu. Na jego mocy ludzie mieli trzymać się swoich ścieżek i wiosek rozsiansych pośród gęstwiny niczym ogniki w mroku. To, co leży poza nimi, należy do innych, starszych władców – stworzeń powstałych z pradawnej magii, które nie patrzą przychylnym okiem na intruzów. Mimo to śmiałkowie zapuszczają się w labirynt drzew w poszukiwaniu skarbów, przygód czy ukrytych tajemnic. Witajcie w Wiedźmim Lesie.

Komponenty

55 Karty przedmiotów



45 Kafle mapy

12 Karty przeznaczenia



12 Karty Złączonych losem



1 Duża figurka bossa



13 Figurki



Kampania

Dodatek „Wiedźmi Las” zawiera 4 scenariusze, które tworzą kampanię, dlatego warto rozegrać je w sugerowanej kolejności. Niektóre z wyborów graczy będą miały znaczenie w kolejnych scenariuszach, zmieniając to, jak potoczy się akcja. Zalecamy rozegrać całą kampanię w tej samej grupie graczy, choć nie jest to obowiązkowe. Scenariusze są ze sobą powiązane i odkrywają kolejne fragmenty fabuły, jednak każdy z nich stanowi odrębną całość, przez co znajomość poprzednich nie daje graczom nieuczciwej przewagi.

Przebieg gry

Kampania „Wiedźmi Las” korzysta ze wszystkich zasad z podstawowej wersji „Destinies”. Informacje na temat przygotowania gry i samej rozgrywki znajdziesz w instrukcji wersji podstawowej. Poniżej omówimy jedynie nowe elementy kampanii „Wiedźmi Las”.

Miejsca kluczowe – Labirynt

Niektóre miejsca kluczowe mogą prowadzić do labiryntów leśnych ścieżek. Aby przez nie przejść, gracze będą zmuszeni wybierać trasę na każdym rozwidleniu. Labirynty mogą prowadzić do ślepych zaułków, ale w każdym ukryte są nagrody. Staraj się zapamiętać wybraną drogę, by następnym razem podążyć inną... albo poszukaj rozwiązania gdzieś indziej. Prawidłową trasę przez większość labiryntów można na ogół poznać w toku scenariusza.



Podróż

Podmapy

Gracze często będą musieli podróżować między mniejszymi mapami, reprezentującymi oddalone od siebie względnie bezpieczne miejsca, co oddaje ogrom lasu.

Podróż pomiędzy nimi jest możliwa tylko dzięki określonym przedmiotom i miejscom kluczowym z oznaczeniem „Ścieżka”. Pamiętaj, że poza możliwością podróży ścieżki oferują również przeróżne możliwości interakcji, tak jak inne miejsca kluczowe.



Miejsca kluczowe – Podróż

Po wybraniu opcji „Podróż” w pozwalającym na nią miejscu kluczowym gracz wyrusza w drogę, co może zająć resztę jego tury. Początkowo lista dostępnych celów będzie krótka, ale wydłuży się w miarę odkrywania nowych miejsc. Pamiętaj, że punkty podróży są połączone tylko z kilkoma innymi, położonymi najbliżej, więc zapamiętanie, dokąd prowadzi każdy z nich, może dać ci przewagę na drodze do zwycięstwa.

Spotkania

Podróżowanie przez Wiedźmi Las jest niebezpieczne. Każdorazowo po wybraniu tej opcji można natrafić na „Spotkanie”. Niektóre z nich zmuszą graczy do testów umiejętności w celu uniknięcia przykrych konsekwencji, inne mogą okazać się pozytywne.

Spotkanie – Wędrowny kupiec

Podczas podróżowania przez Wiedźmi Las gracze mogą napotkać wędrownych kupców. W takim przypadku należy stworzyć ich stosy handlu. Stosy handlu wędrownych kupców są umieszczane obok mapy i oznaczane żetonami handlu niebędącymi aktualnie w użyciu na mapie. Wędrowni kupcy mogą być odwiedzani ponownie wyłącznie wtedy, gdy gracze napotkają ich podczas kolejnej podróży.

SCENARIUSZ: MICHAŁ GORBYŁOWSKI I PIOTR MILIŃSKI
TEKST: KAPAL WÓJDA-WOLKOWYCKI

DESTINIES

Złączeni Losem

Instrukcja

ROZSZERZENIE

Wprowadzenie

W dodatku „Złączeni losem” dołączy do ciebie drugi gracz i razem spróbujecie sprostać swemu przeznaczeniu. Wspólnie będziecie walczyć z czasem i z drugą parą graczy. Planujcie i dzielcie się zadaniami oraz przedmiotami, by zbadać świat szybciej niż przeciwnicy. Drużyna, która będzie lepiej współpracować i szybciej wypełni swe przeznaczenie – zwycięży.

Komponenty

Pudełko zawiera wszystko, czego potrzebujecie, by cieszyć się wszystkimi 11 scenariuszami z wersji podstawowej „Destinies”, dodatku „Morze piasku” oraz dodatku „Mity i Folklor” w wersji 2 na 2.



33 Karty przeznaczenia

Żetony monet

8

Żetony doświadczenia

6



2 Główne kości

Kości wysiłku

3

Plansza gracza

1



12

Znaczniki umiejętności

2

Pary żetonów akcji

4

Podstawki na figurki

Przygotowanie do gry

Zanim zaczniecie, przygotujcie rozgrywkę, wykorzystując podstawowe zasady gry. W ostatnim kroku musicie podzielić 4 graczy na dwie drużyny. Podzielcie się zgodnie ze swoim uznaniem lub wybierzcie drużyny losowo. Gracze powinni usiąść przy stole naprzemiennie, by każdy z graczy miał po swojej lewej i prawej stronie po jednym przeciwniku. Każdy z członków drużyny powinien wziąć po jednym znaczniku akcji z tej samej pary.

Przebieg gry

Dodatek „Złączeni losem” wykorzystuje wszystkie zasady rozgrywki z „Destinies”. Zasady gry znajdziecie w instrukcji podstawowej wersji gry. Poniżej opiszemy jedynie nowe funkcje, unikalne dla dodatku „Złączeni losem”, a także różnice w zasadach.

Komunikacja

Członkowie drużyny mogą w trakcie gry rozmawiać o swoich decyzjach i strategii, ale wszystkie rozmowy należy prowadzić otwarcie, tak by druga drużyna wszystko słyszała. Członkowie tej samej drużyny nie mogą sobie przekazywać notatek, wysyłać wiadomości ani komunikować się ze sobą w inny sposób niż ten opisany powyżej.


Wymiana zasobów

Na początku tury, jeśli obaj członkowie drużyny są na tym samym **kaflu**, mogą wymieniać się przedmiotami i monetami. Nie mogą jednak wymieniać innych elementów gry, takich jak punkty doświadczenia, znaczniki umiejętności czy kości.


Przyzwanie towarzysza

Gracz odwiedzający miejsce kluczowe może w dowolnej chwili przyzwać swojego członka drużyny. Członek drużyny musi wyrazić zgodę na wezwanie i musi znajdować się w odległości standardowego ruchu. Oznacza to, że figurka przyzwanego członka drużyny musi znajdować się nie dalej niż dwa kafle od przyzywanego lub też musi wykorzystać jakiś przedmiot, by zwiększyć zakres swojego ruchu.

Jeśli te warunki zostaną spełnione i przyzwany gracz zgodzi się na przyzwanie, należy wykonać następujące czynności:

- 1 Naciśnij  w aplikacji.
- 2 Umieść znacznik akcji przyzwanego członka drużyny na obszarze zasobów przyzywanego gracza.
- 3 Przesuń figurkę przyzwanego członka drużyny na ten sam kafel co figurka przyzywanego.

Od tego momentu obaj członkowie drużyny mogą wchodzić we wszystkie interakcje i wykonywać testy razem. Oznacza to, że:

- Przyzwany członek drużyny może używać swoich przedmiotów i wydawać żetony doświadczenia, jakby właśnie trwała jego tura.
- Obaj członkowie drużyny wykonują każdy test, używając wartości swoich umiejętności i kart przedmiotów, a następnie sumują liczbę otrzymanych sukcesów i wprowadzają ją do aplikacji.
- Korzystając z opcji , można skanować karty przedmiotów obu członków drużyny.
- Wszystkie efekty testów i interakcji, zarówno pozytywne, jak i negatywne, należy zastosować względem obu członków drużyny. Wyjątkiem od tej reguły są karty przedmiotów. Zawsze, gdy członkowie drużyny otrzymają kartę przedmiotu, zdobywają również dodatkowy żeton doświadczenia i wspólnie decydują, kto weźmie przedmiot, a kto dodatkowy żeton doświadczenia.
- W danej turze członkowie drużyny mogą dowolnie wymieniać się zasobami, jednak nie podczas testów.

Przyzwanie pozwala członkom drużyny na wykonanie specjalnej tury, w której działają razem, jednak ma to swoją cenę. **Następna tura przyzwanego członka drużyny składa się tylko z fazy początku tury**, kiedy to z reguły wykona tylko dwie czynności:

- Odświeża kość wysiłku i wykorzystuje przedmioty działające „Na początku swojej tury”.
- Zabiera swój znacznik akcji z planszy swojego towarzysza.

Finał

Członkowie drużyny wspólnie dążą do wypełnienia swojego przeznaczenia. Ich postępy zliczane są razem i wystarczy, że ukończą jedną wybraną ścieżkę, by doprowadzić do finału historii.

Obaj członkowie drużyny muszą przystąpić do finału razem. Figurki obu graczy muszą znajdować się na kaflu, na którym umieszczono miejsce kluczowe finału.

Podczas finału obaj członkowie drużyny działają razem w turze gracza, który zainicjuje finał, jako że drugiego członka drużyny uznaje się za przyzwanego. Obaj członkowie drużyny wykonują testy i sumują swoje sukcesy. Mogą również dowolnie skanować karty przedmiotów obu graczy.

Wszystkie przyszłe tury drugiego członka drużyny (który nie zainicjował finału) zostaną pominięte, przez co drużyna będzie miała tylko jedną wspólną turę każdego dnia (podczas tury członka drużyny, który zainicjował finał).

DESTINIES
PRZECIWNOCI
Móduł

i

DESTINIES
CECHY POSTACI
Móduł

Instrukcja

Przeciwności

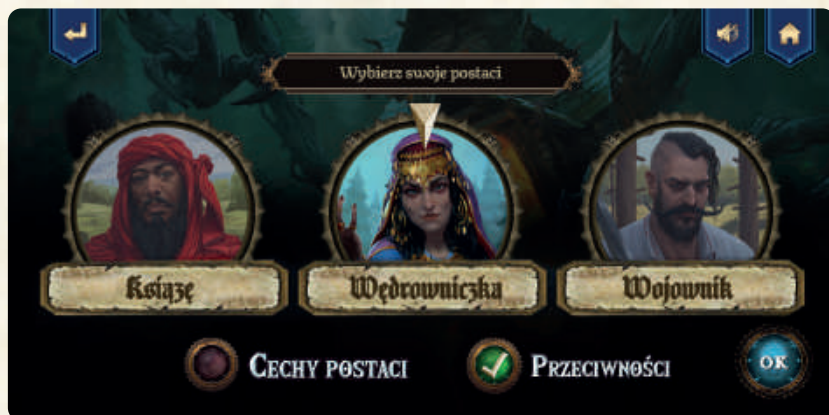
Komponenty:

- 1 kość główna
- 1 kość wysiłku
- 5 kart opatrznosci
- 13 żetonów wytchnienia
- 25 kart przeciwności

Wypełnienie własnego przeznaczenia nie jest łatwe, zaś moduł „Przeciwności” dodatkowo zwiększa czyhające zagrożenia. Jeśli szukacie większego wyzwania, ten moduł jest właśnie dla was. Można go użyć w dowolnym scenariuszu „Destinies”.

Korzystanie z modułu „Przeciwności”

Podczas wyboru postaci do scenariusza w aplikacji naciśnij przycisk „Przeciwności”.

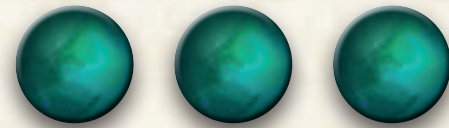


Na początku rozgrywki, po wybraniu scenariusza, wylosuj kartę opatrznosci i umieść ją w obszarze gry, następnie umieść talię przeciwności obok tej karty. Na początku pierwszego dnia odkryj dwie wierzchnie karty przeciwności.

Na początku każdego kolejnego dnia gra poinstruuje cię, by odrzucić wszystkie odkryte karty przeciwności, a na ich miejsce dobrać 2 nowe. Efekty opisane na karcie przeciwności wpływają na wszystkich graczy, dopóki dana karta jest w grze.

Karty przeciwności często pozwalają zdobyć żetony wytchnienia. Gracz umieszcza zdobyty żeton wytchnienia na swojej planszy.

Żetony
wytchnienia



Jeśli masz dobrać nową kartę przeciwności, ale w talii nie ma już żadnych kart, stwórz nową talię, przetasowując karty przeciwności ze stosu kart odrzuconych.

Karta przeciwności

- A** Nazwa **B** Numer karty **C** Efekt karty **D** Tekst fabularny



Opatrzność

Każda karta opatrznosci ma kilka dobrodziejstw, które można kupić. Gracz może kupić dowolne z wymienionych dobrodziejstw, płacąc wskazaną liczbę żetonów wytchnienia, przy założeniu, że gracz posiada wystarczającą liczbę żetonów wytchnienia na swojej planszy. Gracz może użyć każdego dobrodziejstwa tylko raz na turę.

Karta opatrznosci

- A** Numer karty **B** Efekt dobrodziejstwa
C Koszt dobrodziejstwa (liczba żetonów wytchnienia wymagana do aktywacji dobrodziejstwa)



Cechy postaci

Komponenty

- 3 znaczniki umiejętności
- 13 żetonów losu
- 30 kart cech

Moduł „Cechy postaci” zawiera szereg umiejętności specjalnych, dzięki którym można personalizować postacie na potrzeby dowolnego scenariusza „Destinies”. Dzięki zróżnicowanym możliwościom rozgrywki staną się bardziej asymetryczne, a gracze zyskają dostęp do dodatkowych mocy, które zmienią sposób gry poszczególnymi bohaterami.

Korzystanie z modułu „Cechy postaci”

Podczas wyboru postaci w aplikacji na potrzeby danego scenariusza naciśnij przycisk „Cechy postaci”.



Podczas przygotowania postaci każdy z graczy zostanie poproszony o wybór cechy. Aby to zrobić, gracz dobiera 4 karty cech z wierzchu talii i wybiera 1, którą umieści przy swojej planszy gracza. Pozostałe 3 wracają do talii, która następnie zostaje przetasowana.

Wybrana karta jest cechą postaci gracza na czas całego scenariusza.

Ewentualnie – o ile wszyscy gracze wyrażą na to zgodę – każdy może wybrać z talii dowolną cechę, która ich zdaniem najlepiej pasuje do ich postaci.

Żetony losu

Niektóre cechy wiążą się ze zdobywaniem i wydawaniem żetonów losu.



Kiedy **zdobywasz** żeton losu, umieść go w oznaczonym miejscu na swojej karcie cechy.

Kiedy **wydajesz** żeton losu, usuń go ze swojej karty cechy i zwróć do pudełka.

Możesz zdobywać żetony losu tylko wtedy, kiedy masz wolne miejsca na swojej karcie cechy. Jeśli wszystkie miejsca są już zajęte przez żetony losu, zignoruj zasady mówiące o zdobywaniu nowych. Żetony losu można zdobywać i wydawać wtedy, kiedy ma to zastosowanie, a efekty tych działań są rozstrzygane najszybciej, jak to tylko możliwe.

Jeśli tylko wyraźnie nie zaznaczono inaczej, cechy postaci należy wykorzystywać za każdym razem, kiedy mają one zastosowanie.

Karty cech i ich typy

Wszystkie karty cech przynależą do jednego z trzech typów: talentu, skupienia lub szczęścia.

Talent: Cechy talentu to potężne zdolności, które po przebudzeniu pozostają aktywne przez resztę scenariusza. Dopóki cecha nie zostanie przebudzona, gracz ignoruje zasady opisane w ramce „Przebudzenie” na swojej karcie cechy.

W celu przebudzenia cechy gracz musi zgromadzić 3 żetony losu, spełniając kryteria przedstawione w górnej części karty. W chwili, gdy na karcie znajdują się 3 żetony losu, cecha zostaje przebudzona. Kiedy tak się stanie, gracz musi stosować się do zasad opisanych w ramce „Przebudzenie” i nie zdobywa już żetonów losu.

KARTA TALENTU

- A** Nazwa
- B** Numer karty
- C** Typ karty
- D** Zasady otrzymywania żetonów losu



- E** Miejsca na żetony losu
- F** Efekt przebudzenia

Skupienie: Cechy skupienia to potężne zdolności, które każdorazowo wymagają wydania żetonu losu, kiedy gracz chce z nich skorzystać. Na kartach skupienia od początku są 3 dostępne dla gracza żetony losu. Kiedy jakiegokolwiek z nich zostaną wydane, gracz może przywrócić je, wykorzystując zasady opisane w dolnej części karty cechy.

KARTA SKUPIENIA

- A** Nazwa
- B** Numer karty
- C** Typ karty
- D** Początkowa liczba żetonów losu

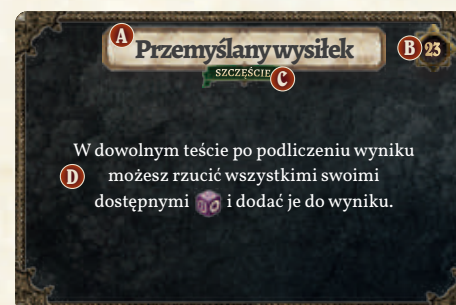


- E** Miejsca na żetony losu
- F** Efekt cechy
- G** Zasady przywracania

Szczyście: Cechy szczęścia to zdolności, które są zawsze aktywne, mogą być dowolnie wykorzystywane albo aktywują się automatycznie w momencie spełnienia określonych warunków. Czasami są powiązane z pewnymi minusami, które równoważą ich efekty. Wszelkie zasady przedstawione na kartach szczęścia wchodzą w życie za każdym razem, kiedy ma to zastosowanie.

KARTA SZCZĘŚCIA

- A** Nazwa
- B** Numer karty
- C** Typ karty
- D** Efekt cechy



Opis ikon

	Znacznik umiejętności		Kafel mapy
	Znacznik umiejętności na torze inteligencji		Przedmiot
	Znacznik umiejętności na torze zręczności		Główna kość
	Znacznik umiejętności na torze mocy		Kość wysiłku
	Zdobywanie umiejętności		Test inteligencji
	Utrata umiejętności		Test zręczności
	Znacznik miejsca kluczowego		Test mocy
	Żeton doświadczenia		Interakcja
	Sukces		Skanowanie przedmiotu
	Moneta		Skanowanie przeznaczenia
			Handel
			Final

Opis ikon

ROZSZERZENIA

„Morze piasku”, „Mity i Folklor”, „Wiedźmi Las”:



Labirynt

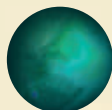


Loch



Podróż

„Przeciwności”:



Żeton wytchnienia

„Cechy postaci”:



Żeton losu

Ułożenie figurek



Ułożenie figurek



Twórcy

- Projekt gry:** Michał Gołębiowski, Filip Miłuński
- Projekt gry (Wiedźmi Las):** Karol Górniak
- Rozwój gry:** Michał Gołębiowski, Karol Górniak
- Tekst:** Karol Górniak, Rafał Wojda-Wołkowycki, Rafał Sadowski, Michał Gołębiowski
- Programowanie:** Marcin Musiał
- Ilustracje:** Da Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska, David Kovačič, Mateusz Michalski, Joanna Kozioł, Matijos Gebreselassie, Lena Pantyukhina, Piotr Arendzikowski, Mythic Games team
- Rzeźba modeli:** Ireneusz Zieliński, Medusa Project, Hexy Studio team, Mythic Games team
- Kierownictwo artystyczne:** Mateusz Komada
- Kierownictwo artystyczne (Wiedźmi Las):** Cezary Szymański
- Projekt graficzny:** Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, Esfir Kanievski, Cezary Szymański, Przemysław Kasztelaniec
- Producent:** Vincent Vergonjeanne
- Menadżer projektu:** Przemek Dołęgowski
- Menadżer projektu (Wiedźmi Las):** Marta Borowska
- Menedżer testów:** Tomasz Napierała
- Testerzy:** Łukasz Zep, Wojciech Giżyński
- Redagowanie:** Russ Williams, Morgan Finley, Ricky Patel Marcin Lenkiewicz
- Polska edycja**
- Tłumaczenie i skład (gra podstawowa):** Marcin Lenkiewicz
- Tłumaczenie scenariuszy:** Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz
- Korekta:** Marta Kania
- Skład:** Marek Baranowski
- Redakcja:** Patryk Blok
- Wydawca:** Michał Herman