

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI & FILIP MIŁUŃSKI

DESTINIES



Regolamento
GIOCO BASE



Il Sistema di Destinies

Destinies offre un'esperienza di gioco di ruolo completamente guidata dalla narrazione, affiancata da un'applicazione e senza la necessità di un master. Ogni scenario presenta parte di un universo vivido, pieno di storie oscure, epici personaggi non giocanti e misteri da risolvere. Ciascun giocatore interpreta un eroe che cerca di compiere il suo Destino. Ogni Destino è l'obiettivo finale di ciascun giocatore ed esistono almeno due diversi percorsi che portano alla vittoria, articolati in una serie di missioni ramificate. I giocatori competono tra loro per plasmare il mondo ciascuno secondo il proprio Destino.

Il gioco usa un'app, la cui tecnologia Scan&Play offre ai giocatori un'esperienza unica guidata dalla narrazione, piena di eventi dinamici, avventure epiche e un mondo di gioco in continua evoluzione. Ad ogni turno, i giocatori scoprono nuove parti del mondo rivelandone le tessere, esplorandolo e scegliendone dei punti di interesse da visitare. Qui, scopriranno nuovi dettagli della storia e faranno scelte cruciali su come interagire con le persone, con le creature e con le situazioni che affrontano. Le conseguenze di ogni scelta sono significative e spesso cambiano per sempre il mondo di gioco.

Introduzione

I profeti parlano dell'Angelo della Morte e della sua discesa sulla Terra per il compimento della Fine dei Giorni.

Dicono che il suo arrivo sarà annunciato da presagi. Punizioni divine si abatteranno sui peccatori, e con loro, uno per uno, i sigilli dell'Apocalisse saranno distrutti. Ma mentre la fame, la pestilenza e la guerra flagellano il mondo, ci sarà ancora speranza.

A pochi prescelti, i cui destini sono intrecciati con i disegni Celesti, sarà dato il potere di cambiare queste sventure, per far discendere sugli altri la punizione o la salvezza. Le loro gesta saranno testimonianza della volontà e della forza dei mortali.

Mentre i parassiti divorano la frutta e i cereali, la pestilenza affligge sia i nobili che i poveri, e la Vergine Guerriera porta la fiamma della battaglia ai suoi nemici... L'Angelo della Morte guarda e giudica tutti. Possa Egli ritenere degne le anime dei predestinati, perché se così non fosse... tutto brucerà.

Componenti

67 Tessere Mappa

Un lato mostra una zona **esplorata** della Mappa, l'altro una **non esplorata**. Tieni le tessere Mappa ordinate per numero per trovare facilmente quelle richieste durante la partita.

150 Carte Oggetto

Sono oggetti ed equipaggiamenti vari che i personaggi possono ottenere durante il gioco. Tieni le carte Oggetto ordinate per trovare facilmente quelle richieste durante il gioco.

Corvo

Animale



Sempre

In ogni prova
+1 al tuo risultato totale di tiro.

15 Carte Destino

Hanno due percorsi tra cui ciascun giocatore può scegliere per compiere il Destino del suo personaggio e, quindi, vincere il gioco. Non leggere le carte Destino prima di giocare: contengono informazioni segrete rivolte solo al giocatore che interpreterà quel personaggio!

Indicatori Punto di Interesse

26

Segnalini Moneta

20

Plancia giocatore

3

Mostra tre tracciati Abilità, l'area Scorte e la Riserva con gli spazi per cinque carte Oggetto.

Dadi Principali

6

Dadi Tentativo

9

Segnalini Esperienza

20

Coppie di Segnalini Scambio

10

Pedine Segna Abilità

36

Miniature

31

Personaggi, personaggi non giocanti e nemici.

GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

STEAM

Destinies richiede un'app gratuita, scaricabile dall'App Store Apple, da Google Play o da Steam. Per giocare, è sufficiente installare l'app su un telefono o un tablet con una fotocamera. Non è possibile giocare senza l'app. Una volta scaricata, non è necessaria nessuna connessione ad Internet per giocare. La lingua può essere modificata dall'app. I progressi vengono salvati sull'app, quindi puoi riprendere gli scenari da dove sei rimasto.

3

Campagna e Rigiocabilità

Destinies contiene 5 diversi scenari. *La Natura della Bestia* è a sé stante: suggeriamo di usarlo come primo scenario a cui giocare. Gli altri 4 scenari formano una campagna e dovrebbero essere giocati nell'ordine suggerito. Consigliamo di giocare l'intera campagna con lo stesso gruppo di giocatori, ma non è un requisito necessario. Gli scenari sono tutti collegati tra loro: ciascuno scenario rivela i passaggi successivi di una trama più grande, ma ognuno rappresenta una storia a sé e il fatto che un giocatore conosca gli scenari precedenti non conferisce nessun ingiusto vantaggio.

Destinies si ispira al genere sandbox. Ogni scenario rappresenta parte un mondo vivido, e fornisce ai giocatori molti luoghi facoltativi da visitare e personaggi con cui interagire. Gli scenari di Destinies possono quindi essere rigiocati, ma solo se tutti i giocatori hanno già giocato lo scenario, per evitare che un giocatore che abbia già giocato un determinato scenario sia avvantaggiato rispetto a chi non lo ha mai giocato prima.

Setup

- 1 Nell'app, seleziona lo scenario da giocare.
- 2 Leggi a voce alta l'introduzione dello scenario a tutti i giocatori.
- 3 Ogni giocatore sceglie uno dei personaggi interpretabili proposti dall'app. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo sulla selezione del personaggio, l'assegnazione viene fatta casualmente.
- 4 Ogni giocatore prende:
 - una plancia giocatore,
 - 2 dadi Principali e 3 dadi Tentativo,
 - 1 Moneta,
 - la carta Destino e la miniatura del suo personaggio.

5 Ogni giocatore:

- piazza i suoi 2 dadi Principali e la Moneta iniziale nell'area Scorte della sua plancia giocatore **A**,
- piazza i suoi 3 dadi Tentativo al di fuori della sua plancia giocatore, ad indicare che sono consumati **B**,
- piazza le pedine segna Abilità sui tracciati Abilità, in base ai valori indicati dall'app **C**,



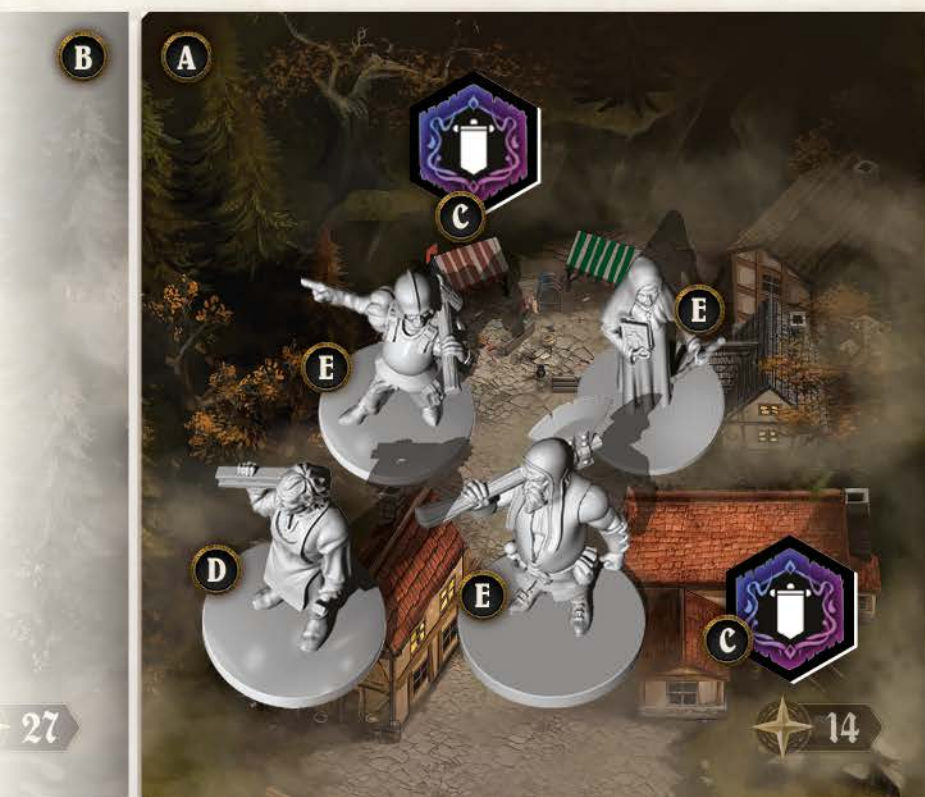
- legge in privato la sua carta Destino e la piazza sulla sua plancia giocatore **D** in modo che il ritratto del suo personaggio sia visibile ed il suo Destino sia a faccia in giù. I Destini sono segreti: nessun giocatore dovrebbe mostrarli o leggerli agli altri giocatori.



6

Segui le istruzioni dell'app per fare il setup del mondo dello scenario:

- Piazza le tessere Mappa sul tavolo. Un lato di ogni tessera mostra una parte esplorata della Mappa **A**, mentre l'altro mostra un'area inesplorata della Mappa **B**. Di solito, all'inizio del gioco, solo una tessera è esplorata;
- Piazza i Punti di Interesse disponibili indicati dai segnalini **C** e le miniature 3D dei Punti di Interesse **D** sulla tessera esplorata come mostrato nell'app;
- Piazza tutte le miniature dei personaggi **E** sulla tessera Mappa esplorata iniziale.



Siete pronti per iniziare la vostra avventura!



Obiettivo

Ciascun giocatore cerca di compiere il suo Destino personale. Ogni Destino dà al giocatore due differenti percorsi per compierlo. Esplorando il mondo del gioco, ottenendo ed usando Oggetti, parlando con i personaggi e superando sfide, ogni giocatore cerca di completare uno dei due possibili percorsi del suo Destino prima che lo facciano gli avversari. L'app avvisa i giocatori quando raggiungono i passaggi successivi del loro percorso. I giocatori sono liberi di cambiare il loro percorso in qualsiasi momento, e possono anche provare a soddisfarli entrambi. Quando un giocatore è pronto, ha inizio il **Finale**, una serie di Eventi che termina con il raggiungimento del Destino del giocatore. Il primo giocatore a compiere il suo Destino è il vincitore.

Nessuna missione intrapresa, né Oggetto usato dagli avversari potrà mai bloccare ogni giocatore nel suo Finale né nel compiere il suo personale Destino. Un giocatore può aver iniziato per primo il suo Finale, ma un altro giocatore meglio preparato potrebbe poi compiere il suo Destino personale più velocemente e, quindi, vincere!

Flusso di Gioco

I giocatori giocano a turno, passandosi il dispositivo con l'app.

Il turno di ciascun giocatore si articola in tre fasi, in questo ordine:

- 1 Inizio del turno
- 2 Movimento
- 3 Visitare un Punto di Interesse

Tutti gli eventi narrativi e le informazioni ottenute durante la partita sono pubbliche! Il giocatore attivo deve leggere a voce alta tutte le descrizioni riportate sull'app agli altri.

Inizio del Turno

All'inizio del turno, il giocatore ripristina un dado Tentativo  consumato, spostandolo dal tavolo alla sua area Scorte della sua plancia giocatore. I dadi rimessi nelle Scorte possono essere usati in una qualsiasi Prova che si presenti.

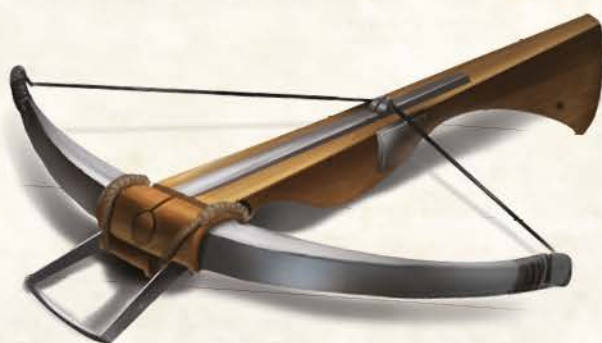
La maggior parte degli Eventi del gioco (vedi Eventi, pag. 12) si attivano in questa fase del turno del giocatore.

Movimento

I giocatori possono scegliere una qualsiasi tessera che si trovi ad una distanza ortogonale (non diagonale) di massimo di 2 tessere dalla loro posizione attuale. Si possono spostare su una tessera inesplorata, ma in questo caso devono immediatamente terminare lì il loro movimento. Ciascun giocatore sposta la miniatura del suo personaggio di tessera in tessera per mostrare la sua posizione attuale. Un giocatore può scegliere di restare sulla stessa tessera, invece di spostarsi su una diversa.

Su una Tessera Esplorata

Dopo essersi spostato su una tessera esplorata, il giocatore può visitare un Punto di Interesse  su quella tessera. I Punti di Interesse sono indicati da indicatori e miniature.



Su una Tessera Inesplorata

Dopo essersi spostato su una tessera inesplorata, il giocatore la esplora, cliccando su questa tessera nell'app e seguendo le istruzioni. Di solito, le istruzioni saranno di questo tipo:

- capovolgi la tessera scelta sul suo lato esplorato;
- piazza la miniatura del personaggio del giocatore sulla tessera;
- piazza gli indicatori Punto di Interesse sulla tessera;
- piazza nuove tessere inesplorate in posizione adiacente alla tessera, con il loro lato inesplorato a faccia in su.

Infine, il giocatore può scegliere un Punto di Interesse da visitare su quella tessera. I Punti di Interesse sono segnalati da indicatori  e miniature .

Visitare un Punto di Interesse

Per visitare un Punto di Interesse, il giocatore clicca sul Punto di Interesse scelto sull'app. L'app mostrerà una descrizione del Punto di Interesse, che il giocatore dovrà leggere a voce alta.

Nel visitare un Punto di Interesse, il giocatore avrà diverse opzioni. Potrà non sceglierne alcuna tra queste, o sceglierle tutte e in qualsiasi ordine, ma ciascuna opzione potrà essere scelta solo una volta. In alcuni casi, la scelta di un'opzione potrebbe aprire o precludere certe altre opzioni, o anche forzare il giocatore a lasciare il Punto di Interesse e concludere il proprio turno.

Le opzioni possibili sono: interazioni, Prove, scansione di Oggetti , scansione di carte Destino  e Scambi .

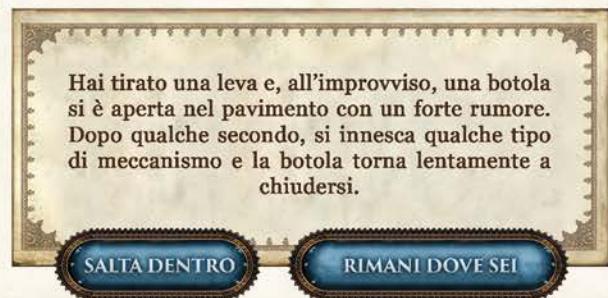


Interazioni

Un'interazione consente ad un giocatore di compiere un'azione senza dover superare una Prova. L'azione accadrà automaticamente, ma le sue conseguenze variano e non sono note in anticipo.



A volte, compiere un'azione cambierà la situazione e darà al giocatore una nuova scelta da fare. Il giocatore deve scegliere per poter proseguire.



Prove

Una Prova consente ad un giocatore di tentare qualcosa di più difficile e dall'esito meno certo, con una probabilità di successo casuale. Nello scegliere una Prova nell'app, il giocatore saprà cosa sta cercando di fare e quale Abilità servirà. L'app non dichiarerà esplicitamente la difficoltà della Prova: questa dovrà essere dedotta dalla descrizione. Per esempio, spezzare un ramo è sicuramente più semplice che sollevare una roccia enorme.



In Destinies, ci sono tre Abilità dei personaggi:



INTELLIGENZA: riflette l'ingegno, il carisma e la saggezza. Utile per parlare con qualcuno, concentrarsi su un compito, fare ragionamenti, trarre conclusioni.



DESTREZZA: riflette l'agilità e l'acutezza dei sensi. Utile per aggirare furtivamente delle guardie, cercare tracce, arrampicarsi sugli alberi.



FORZA: riflette la forza fisica, la salute e la resistenza. Utile per affrontare mostri, sollevare oggetti pesanti, correre una lunga distanza.

Nell'affrontare una Prova, il giocatore deve lanciare i suoi dadi.

Dadi

Ci sono due tipi di dadi:



Dadi Principali

Ogni giocatore ha 2 dadi Principali. Vengono usati in tutte le Prove ed il loro uso è obbligatorio. Non bisogna indicarli come consumati: possono essere usati per tutte le Prove, ad ogni turno.

Dadi Tentativo

Ogni giocatore ha 3 dadi Tentativo, che può scegliere di lanciare insieme ai dadi Principali durante una Prova. Un giocatore può scegliere di lanciare tutti, alcuni o nessuno dei suoi dadi Tentativo presenti nella sua Scorta. Quando viene utilizzato un dado Tentativo, questo diventa consumato e viene rimosso dalla Scorta del giocatore. All'inizio di ogni turno, il giocatore ripristina uno dei suoi dadi Tentativo consumati, rimettendolo nella sua Scorta. Il simbolo  indica un successo immediato, che il giocatore aggiunge al numero totale di successi ottenuti con il lancio.

Per calcolare il suo punteggio, il giocatore somma i numeri ottenuti con il lancio. Poi, confronta il **totale di tiro** con le sue pedine segna Abilità sul relativo tracciato: per ogni pedina su un numero uguale o inferiore al totale del lancio, il giocatore ottiene un successo. Per ogni successo automatico ottenuto con il lancio, il giocatore ottiene un ulteriore successo .

Il giocatore inserisce il numero totale di successi nell'app, che gli rivelerà il risultato della sua azione. Il risultato può includere:

- cambiamenti nella narrazione;
- punti Esperienza  ottenuti dal giocatore;
- Oggetti ottenuti dal giocatore;
- ottenimento/perdita di Abilità.

Esempio:

Il giocatore sta eseguendo una Prova di Intelligenza e sceglie di usare 2 dadi Tentativo. Con il lancio ottiene:



La somma totale è $3+4+1=8$. 2 pedine segna Abilità sul suo tracciato. Abilità si trovano su valori uguali o minori di 8 (una sul 5, una sul 6), quindi ottiene 2 successi. Ha ottenuto anche un successo automatico con un dado Tentativo, quindi inserisce nell'app un totale di $2+1=3$ successi.

Le Prove possono avere risultati diversi, in base al numero di successi del giocatore. Anche un numero basso di successi può avere un effetto, ma riprovare in seguito per ottenere più successi potrà portare ad un risultato diverso e migliore.

In Destinies, una Prova non necessita mai di più di 6 successi! La tabella di seguito può essere d'aiuto nel decidere quanti dadi Tentativo conviene usare:

Difficoltà della Prova	Numero di successi per superarla
Facile	1
Media	2
Difficile	3
Molto difficile	4
Epica	5-6

Scansionare Carte Oggetto

Nel visitare un Punto di Interesse, i giocatori avranno spesso la possibilità di scansionare i loro Oggetti. L'app indicherà se una determinata scansione equivalga a parlare dell'Oggetto con un personaggio non giocante (PNG) o ad usare l'Oggetto in qualche modo.

Se un giocatore chiede ad un PNG informazioni sulla sua arma, questa non verrà persa, ma se un giocatore dà la sua arma ad un PNG, questo potrebbe non restituirgliela! Usare un'ascia per tagliare un albero probabilmente non la distruggerà, ma lanciare un'ascia da una rupe ti farà sicuramente perdere l'ascia!



Scansionare una Carta Destino

Nel parlare con i PNG, i giocatori hanno la possibilità di chiedergli informazioni in merito al proprio Destino.

Scansionare la propria carta Destino mentre si parla con un PNG equivale a condividere la propria storia con il PNG. Generalmente questo consente di ottenere indizi su come compiere il proprio destino che potrebbero rivelarsi molto utili.



Ogni carta Destino ha due codici QR, che rappresentano i due diversi percorsi che il personaggio può intraprendere. Se il giocatore vuole parlare ad un PNG del suo destino, dovrà scansionare il codice dello specifico percorso su cui vuole informazioni. Tutto il testo nell'app è pubblico e deve essere sempre letto ad alta voce in modo che tutti i giocatori possano sentire, ma il Destino di ogni giocatore è segreto. Le risposte di un PNG riguardo ad un Destino di solito sono formulate in modo indiretto, che le rende di difficile comprensione per gli avversari, che non conoscono il Destino del giocatore.



Scansione o Prova

Nel gioco, alcune situazioni consentono ai giocatori la scelta di usare un Oggetto o di tentare una Prova per ottenere lo stesso risultato. Se il giocatore usa l'Oggetto corretto, l'azione ha successo immediato, ma se usa l'Oggetto sbagliato, l'azione fallisce immediatamente. Invece, una Prova dà una possibilità di successo, basata sugli indicatori Abilità del giocatore e sul numero di dadi Tentativo lanciati. Il giocatore può scegliere solo uno di questi due metodi per turno.



Scambio

Quando un Punto di Interesse offre un'opportunità di Scambio  per la prima volta, l'app spiegherà ai giocatori come creare un Mazzo Scambio prendendo specifiche carte Oggetto, oltre alla coppia di segnalini Scambio.

Un segnalino Scambio va messo accanto al Punto di Interesse sulla Mappa, mentre l'altro segnalino della coppia va sulle carte Oggetto vicine, disponibili per l'acquisto.



Da questo momento in poi, il Mazzo Scambio rimane in gioco su quel Punto di Interesse, con qualsiasi altro elemento lì presente. Quindi, se un giocatore vende un Oggetto in quel luogo, quell'Oggetto può successivamente essere acquistato da un altro giocatore. Allo stesso modo, quando un giocatore compra qualcosa, questo non è più disponibile per gli altri giocatori.

I prezzi degli Oggetti sono pari al valore riportato su di essi, sia nell'acquisto che nella vendita.

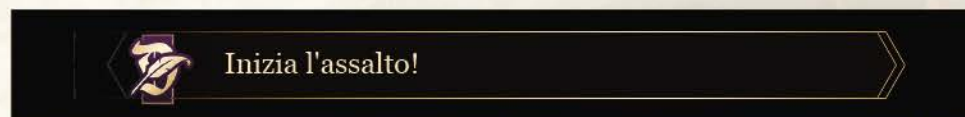
Durante ogni Scambio, il giocatore può vendere e comprare un numero qualsiasi di Oggetti.

Gli eventi che si verificano durante il gioco potrebbero far sì che nuovi Oggetti siano inseriti nei Mazzi Scambio.

Oltre allo Scambio, i giocatori possono usare le Monete per altri scopi. A volte l'app consente di pagare per corrompere, per ripagare debiti, o anche di lanciare delle Monete in qualche luogo. In questi casi, il giocatore deve rimettere le Monete usate nella Riserva generale.

Interazione Finale

Appena un giocatore riesce a soddisfare i requisiti per iniziare il suo Finale, deve recarsi allo specifico Punto di Interesse suggerito sulla sua carta Destino, dove l'app presenterà, solo a quel giocatore, la nuova opzione per innescare il suo Finale.



Paga al Carpentiere il debito di 4 .

Altri Concetti del Gioco



Esperienza

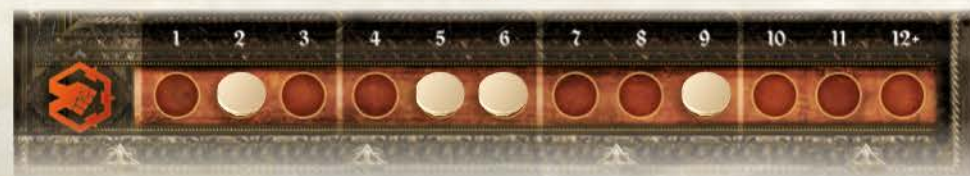
I punti Esperienza si ottengono come risultato di vari tipi di interazione. In un qualsiasi momento durante il suo turno, il giocatore può spendere i punti Esperienza che ha ottenuto per migliorare le sue Abilità.

Migliorare un'Abilità consente al giocatore di spostare le pedine segna Abilità sui tracciati Abilità. Per ogni punto Esperienza speso, il giocatore può spostare una sua qualsiasi pedina segna Abilità di due spazi a sinistra, o spostare due diverse pedine segna Abilità di uno spazio a sinistra ciascuna sullo stesso tracciato o su due tracciati diversi.

Non possono mai esserci due pedine segna Abilità sullo stesso spazio di un tracciato Abilità!

Esempio:

Joanne sta per combattere contro dei nemici e vuole un tiro con 3 successi. Le sue pedine segna Abilità si trovano sugli spazi 2, 5, 8 e 9. Decide di spendere un punto Esperienza per migliorare la sua Forza: sposta di 2 spazi a sinistra la sua pedina segna Abilità dallo spazio 8 allo spazio 6, migliorando molto la sua probabilità di ottenere 3 successi nella sua Prova di combattimento.



Ottenimento e Perdita di Abilità

Le azioni di alcuni giocatori possono causare un ottenimento od una perdita di Abilità dei loro personaggi. L'app dirà al giocatore di spostare le sue pedine segna Abilità di uno specifico tipo di Abilità verso sinistra (in caso di ottenimento) o verso destra (in caso di perdita). L'app indica il numero totale di spazi di cui spostarsi, ma il giocatore decide come distribuire questi spostamenti tra le sue pedine segna Abilità su quel tracciato.

Sia l'ottenimento che la perdita di Abilità sono permanenti. I giocatori possono usare punti Esperienza per riottenere Abilità perse.

Alcuni Oggetti consentono ai giocatori di perdere punti Abilità in cambio di qualche altra ricompensa.

In base alla situazione, potrebbe esserci la perdita di una specifica Abilità (/ /), oppure il giocatore può scegliere quale Abilità perdere ().

Alcuni Oggetti ed interazioni potrebbero far sì che i giocatori ottengano Abilità spostando le loro pedine segna Abilità a sinistra, come accade quando vogliono migliorare una loro Abilità.

Esempio:

Perdi , .

Un incontro di combattimento fallito costringe Joanne a perdere due punti Destrezza. Le sue pedine segna Abilità Destrezza si trovano sugli spazi 3, 5, 7 e 8. Vuole conservare le sue pedine sul 3 e sul 5, che sono buone posizioni per successi facili, quindi decide di spostare una pedina dall'8 al 9 ed un'altra dal 7 all'8.



Oggetti

- A** Nome.
- B** Valore dell'Oggetto in Monete, valido sia per la vendita sia per l'acquisto.
- C** Categoria dell'Oggetto. A volte una qualsiasi carta di una qualsiasi categoria avrà lo stesso effetto (per esempio, per accendere un falò, va bene qualsiasi Oggetto nella categoria "fuoco").
- D** Illustrazione.
- E** Codice QR.
- F** Abilità Speciali. Esistono due tipi di Abilità Speciali. "Sempre" significa che l'Abilità sarà attiva finché l'Oggetto si troverà nella Riserva del Personaggio. "Scarta" significa che, per usare quell'Abilità, il giocatore in possesso dell'Oggetto deve rimetterne la carta nella scatola.
- G** Numero della carta. Tenere le carte nella scatola ordinate per numero renderà più semplice trovare uno specifico Oggetto.



La Riserva di ciascun giocatore è limitata a 5 carte Oggetto. Se un giocatore ottiene più di 5 carte, deve scartare gli Oggetti in eccesso per ritornare subito a 5 carte. Per farlo, può abbandonare un Oggetto in eccesso oppure utilizzarne l'Abilità "Scarta" e poi rimetterlo nella scatola.

Quando un giocatore abbandona un Oggetto, lo piazza accanto alla Mappa e prende una coppia di segnalini Scambio non utilizzata, mettendone uno sulla carta abbandonata e l'altro sulla tessera Mappa su cui si trova il personaggio. Questo mostra dove è stato lasciato l'Oggetto. Da ora in poi, qualsiasi giocatore che visiti un qualsiasi Punto di Interesse su quella tessera Mappa può, come azione gratuita, prendere questa carta Oggetto e metterla nella sua Riserva.

Ogni giocatore può usare liberamente le Abilità dei suoi Oggetti in qualsiasi ordine durante il suo turno.

Se l'Abilità di un Oggetto non specifica l'esatto momento in cui dovrebbe essere usato (es.: "all'inizio del turno" o "dopo il lancio"), il giocatore può usarla in qualsiasi momento durante il suo turno.

Se dovesse succedere che il risultato ottenuto da un giocatore combinando le sue azioni sia ambiguo, vale la risoluzione più favorevole per quel giocatore.

Esempi:



Joanne sta per recarsi alle Antiche Rovine e si aspetta una Prova. Decide di usare l'Abilità "Scarta" dell'Oggetto "Medicinale". Ha tre altri Oggetti nella sua Riserva, quindi rimette l'Oggetto "Medicinale" nella scatola e ottiene 3 punti Abilità Forza. Sposta, quindi, una sua pedina segna Abilità dallo spazio 6 al 4 ed un'altra dal 7 al 6.



Nel secondo giorno, Charles decide di non spostare la miniatura del suo personaggio e di restare sulla stessa tessera che ha esplorato durante il primo giorno. Questo innesca l'Abilità "Sempre" della carta "Pecora", quindi Charles può migliorare una sua Abilità. Sceglie Destrezza, spostando la sua pedina segna Abilità dallo spazio 7 al 6 prima di recarsi su un Punto di Interesse.



Ted sta per affrontare un branco di lupi: è una Prova e si aspetta una lotta difficile. Purtroppo, il suo totale di lancio è solo 4, quindi ha avuto 0 successi! Decide di scartare il suo Talismano per ottenere 3 successi, poi scarta la sua Accetta per avere altri 2 successi. Rimette entrambe le carte Oggetto scartate nella scatola e inserisce 5 successi nell'app. I lupi sono stati sconfitti!

Eventi

Il mondo di Destinies è pieno di Eventi. Quando viene innescato un Evento, il giocatore attivo deve seguire le istruzioni dell'app. Gli Eventi possono cambiare lo stato dei Punti di Interesse, creandone di nuovi o spostandoli, cambiandone gli indicatori o rimuovendoli del tutto dalla Mappa. Questo tipo di Eventi possono accadere, per esempio, quando un PNG arriva in un luogo o si sposta in un altro.

Virtù

Il mondo ricorda. Le scelte morali dei giocatori possono influire su come il mondo del gioco interagisce con lui/lei. Buono o cattivo, sta ad ogni giocatore decidere il suo cammino. Più profondamente ciascuno riuscirà a seguire il suo percorso, maggiori saranno i benefici per quel personaggio.

Finali e Fine del Gioco

Quando vengono soddisfatti i criteri descritti sulla carta Destino di un giocatore, compare un nuovo tipo di interazione su uno specifico Punto di Interesse, indicata con . Cliccare su questa interazione innescherà il Finale di quel personaggio. Il Finale è costituito da una serie di Eventi, pieni di Prove e interazioni speciali, che rappresentano le azioni finali del personaggio nel gioco.

Quando un giocatore innesca il suo Finale, non può tornare a svolgere i turni normalmente. Invece, inizia una serie in crescendo di Eventi che dureranno per diversi turni, in base a quanto bene si è preparato/a e a quali scelte ha fatto nel gioco. Alla fine, il giocatore potrà realizzare il suo Destino e vincere il gioco o essere sconfitto.

Il numero di turni per giocare un buon finale dipende fortemente dalle azioni correnti e precedenti del giocatore che l'ha innescato, quindi, anche quando un giocatore ha già iniziato il suo finale, altri giocatori hanno ancora una buona possibilità di innescare il loro Finale e realizzare il loro Destino per primi, vincendo il gioco.

Modalità in Solitaria

Puoi giocare gli scenari di Destinies in una di due modalità in solitaria.

Se vuoi divertirti ad esplorare la storia del gioco, scegli la modalità Esploratore: non ha limiti di tempo o Eventi Speciali che ti spingono ad ottimizzare le tue prestazioni.

Se cerchi una vera sfida, scegli la modalità Sfida. Il limite di tempo e gli Eventi Speciali la renderanno più difficile! Nota che nella modalità Sfida potresti perdere in ciascuno scenario e doverlo ripetere diverse volte!



Crediti

Autori: Michał Gołębiowski, Filip Miluński

Sviluppo: Michał Gołębiowski

Opera: Karol Górniak, Rafał Sadowski

Programmazione: Marcin Musiał

Illustrazioni: Piotr Arendzikowski, Mythic Games team

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

Direzione Artistica: Mateusz Komada

Grafica: Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada

Produzione: Vincent Vergonjeanne

Project Manager: Przemek Dołęgowski

Responsabile Play-test: Tomasz Napierała

Play-test: Wojciech Giżyński

Revisione: Russ Williams



Glossario dei Termini

Abbandonare Oggetti (pag. 11)

La Riserva di ciascun giocatore è limitata a 5 carte Oggetto. Se un giocatore ne ottiene più di 5, deve immediatamente liberarsi delle carte in eccesso, per tornare al limite di 5. Gli Oggetti in eccesso possono essere scartati o abbandonati. Gli Oggetti abbandonati vengono piazzati accanto alla Mappa: un segnalino scambio di una coppia non utilizzata viene posto sull'Oggetto abbandonato, l'altro sulla tessera Mappa su cui si trova il personaggio, per mostrare dove l'Oggetto è stato abbandonato. Da ora in poi, qualsiasi giocatore visiti un qualsiasi Punto di Interesse su questa tessera Mappa può, come azione gratuita, prendere questa carta Oggetto ed aggiungerla alla sua Riserva.

Destino (pagg. 2, 5 e 8)

Il Destino è l'obiettivo ultimo di ciascun giocatore: per vincere, il giocatore deve realizzare il proprio. Ciascun personaggio ha la propria carta Destino segreta, che viene consegnata all'inizio dello scenario. Ogni Destino offre sempre due percorsi completamente diversi. Gli avversari di un giocatore possono essere alla ricerca degli stessi Oggetti, delle stesse missioni e degli stessi PNG, pur avendo Destini molto diversi. Il giocatore può sempre scegliere di cambiare il percorso da seguire, fino a quando non si impegna in uno dei due innescando il suo Finale.

Usare i dadi Tentativo (pag. 7)

Ogni giocatore ha tre dadi Tentativo. Ogni volta che un giocatore sceglie di usare dei dadi Tentativo in una Prova, questi diventano consumati e vengono spostati dall'area Scorte della plancia giocatore sul tavolo, vicino alla plancia. Le Abilità di alcuni Oggetti consentono di consumare un dado Tentativo (non durante una Prova) per scatenare degli effetti; se tutti i dadi Tentativo di un giocatore sono già consumati, non è possibile utilizzare questa Abilità.

Esperienza (pag. 10)

I giocatori ottengono segnalini Esperienza durante il gioco. In un qualsiasi momento durante il proprio turno, eccetto durante una Prova, un giocatore può usare i segnalini Esperienza ottenuti per migliorare le sue Abilità, spostando le pedine segna Abilità sui

tracciati Abilità. Per ogni punto Esperienza scartato, un giocatore può spostare una qualsiasi delle sue pedine segna Abilità per un totale di 2 spazi a sinistra, oppure può spostare 2 diverse pedine segna Abilità ciascuna di 1 spazio verso sinistra, sullo stesso tracciato o su due tracciati differenti.

Esplorazione (pagg. 2 e 6)

Ogni volta che un giocatore si sposta su una tessera inesplorata, questa viene esplorata. Generalmente, questo significa capovolverla sul suo lato esplorato, che raffigura il terreno rivelato, e piazzarvi indicatori Punto di Interesse. Le Abilità di alcuni Oggetti sono legate all'esplorazione di tessere Mappa e innescano effetti particolari quando il possessore dell'Oggetto esplora.

Finale (pagg. 9 e 12)

Il Finale è costituito da una serie di Eventi, pieni di Prove ed interazioni speciali, che rappresentano le azioni finali di un personaggio nel gioco. L'interazione Finale appare nella descrizione del Punto di Interesse menzionato nella sulla carta Destino. Una volta iniziato, il Finale di quel giocatore non può essere bloccato. Il numero di turni per concludere un Finale dipende fortemente dalle azioni attuali e passate del giocatore, quindi, anche quando un giocatore ha innescato il suo Finale, gli altri hanno ancora buone possibilità di innescare i loro Finali, compiere per primi i loro Destini e, quindi, vincere il gioco.

Riserva (pagg. 3 e 11)

La plancia di ciascun giocatore ha spazio per 5 carte Oggetto. Fintanto che un Oggetto si trova nella Riserva di un giocatore, quest'ultimo può scansionarlo ed usarne la relativa Abilità "Sempre". Se un giocatore usa l'Abilità "Scarta" di un Oggetto, questo deve essere rimesso nella scatola.

PNG - Personaggi Non Giocanti (pag. 8)

I personaggi non giocanti si possono incontrare nel visitare un Punto di Interesse. I giocatori possono far loro domande in merito



ai loro Destini, ottenendo utili suggerimenti su come realizzarli. Alcune interazioni possono cambiare lo stato di un determinato PNG, consentendo nuove interazioni o bloccandone di preesistenti. Lo stesso PNG può reagire in modo diverso nei confronti dei diversi personaggi, in risposta alle loro azioni e scelte. I PNG possono spostarsi da un Punto di Interesse ad un altro durante il gioco, solitamente a causa di Eventi. L'app indicherà ai giocatori di spostare la miniatura di un determinato PNG su un altro Punto di Interesse, oppure di rimuoverlo dalla Mappa.

Punti di Interesse (pag. 6)

I giocatori visiteranno i Punti di Interesse. Quando una tessera viene esplorata, nuovi Punti di Interesse vengono posti su quella tessera. Potrebbero essere rimossi in risposta ad Eventi o come conseguenza delle scelte dei giocatori. Nel visitare un singolo Punto di Interesse, un giocatore può provare un numero qualsiasi delle diverse opzioni disponibili nell'ordine che preferisce, ma ogni opzione può essere provata una sola volta per turno.

Ottenimento e Perdita di Abilità (pag. 10)

Come risultato di un'azione, l'app potrebbe indicare al giocatore di ottenere  o perdere  parte della sua competenza in una specifica Abilità.

In alcuni rari casi, potresti ottenere una nuova pedina  per la tua Abilità!

Ripristinare Dadi Tentativo (pag. 6)

Ogni giocatore ha 3 dadi Tentativo. Ogni volta che un giocatore sceglie di usare dadi Tentativo in una Prova, questi diventano consumati e vengono spostati dall'area Scorte della plancia giocatore ad un'area del tavolo adiacente alla plancia. All'inizio del proprio turno, il giocatore ripristina uno dei suoi dadi Tentativo, rimettendolo nell'area Scorte della sua plancia giocatore. Un giocatore non può mai avere più di 3 dadi Tentativo nella sua area Scorte.

Totale di Tiro (pag. 7)

Durante una Prova, il giocatore lancia i suoi dadi e somma il risultato sia dei dadi Principali che degli eventuali dadi Tentativo. Le Abilità di alcuni Oggetti possono modificare il totale di un lancio. Il giocatore confronta le sue pedine sul relativo tracciato Abilità con il totale di tiro per vedere quanti successi ha ottenuto nella Prova.

Virtù (pag. 12)

La Virtù è una quarta Abilità segreta valutata dall'app in base alle scelte del giocatore. Il suo valore deriva dalle scelte morali fatte dal giocatore durante il gioco. Gli stati e le interazioni di alcuni PNG possono cambiare in base alla Virtù di un giocatore.



Riferimenti Simboli



Pedina segna Abilità



Pedina segna Abilità sul
tracciato Abilità Intelligenza



Pedina segna Abilità sul
tracciato Abilità Destrezza



Pedina segna Abilità sul
tracciato Abilità Forza



Ottenimento Abilità



Perdita Abilità



Indicatore Punto di Interesse



Punto Esperienza



Successo



Moneta



Tessera Mappa



Oggetto



Dado Principale



Dado Tentativo



Prova di Intelligenza



Prova di Destrezza



Prova di Forza



Interazione



Scansione Oggetto



Scansione Destino



Scambio



Finale