

Михал Голембовски, Филип Милуньски

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Правила игры

Базовая игра

Игровая система

«**Предназначение**» — это соревновательная приключенческая игра, в которой сочетаются достоинства классических настольных игр и компьютерных RPG.

Система игры сама ведёт вас по истории при помощи приложения-компаньона и не требует участия игрового мастера. В каждом сценарии вы будете открывать новую часть мира, полного тёмных историй, колоритных персонажей и страшных тайн. Каждый игрок берёт на себя роль одного из избранных героев, цель которого — исполнить своё предназначение. Предназначение — это финальная цель персонажа, достижение которой требуется для победы. Этой цели можно достигнуть, следуя одному из двух основных путей. Каждый путь состоит из цепочек заданий, в свою очередь разветвляющихся на разные варианты развития событий. Игроки соревнуются друг с другом, стараясь подчинить игровой мир исполнению своего предназначения.

В игре используется технология Scan&Play, реализованная в специальном приложении-компаньоне. Каждый ход создаёт уникальное повествование, наполненное динамичными событиями и захватывающими приключениями в меняющемся игровом мире. В свой ход игроки открывают новые области игрового мира (фрагменты карты), изучают их и выбирают одну конкретную локацию, которую собираются посетить. Игроки будут принимать важные решения — как вести себя с другими персонажами и созданиями, а также как действовать в разных ситуациях. Последствия каждого выбора важны и часто навсегда меняют игровой мир.

Введение

Пророки предвещают пришествие Ангела смерти, которое повлечёт за собой конец света. Его прибытие ознаменуют кары смертных: грешники подвергнутся заслуженным наказаниям, пока одна за другой будут ниспадать печати Апокалипсиса. Но во время великого голода, чумы и войны всё ещё будет тлеть огонёк надежды.

Грядут испытания, но лишь избранным будет дарована сила, достаточная, чтобы их преодолеть. То, как герои справятся с вызовами судьбы, предопределяет, что ждёт остальных — наказание или спасение. Только их свершения станут свидетельством силы воли и духа смертных.

Пока паразиты уничтожают запасы зерна и плодов, а чума забирает в царство мёртвых дворян и простолюдинов... Пока Святая дева обрушивает пламя войны на своих врагов... Ангел смерти наблюдает, подобно судье. Да сочтёт он избранных достойными, иначе... весь мир будет сожжён дотла.

Состав игры



67 фрагментов карты

На одной стороне фрагмента изображена **исследованная** часть карты, а на второй — **неисследованная**. Сложите фрагменты стопкой по порядку номеров на обороте, чтобы было легче найти нужный фрагмент во время игры.



150 карт предметов

Эти карты представляют собой разные инструменты, оружие, предметы обихода и многое другое, что персонажи могут получить во время игры. Сложите их стопкой по порядку номеров на оборотах, чтобы было легче найти нужную карту во время игры.



15 карт предназначений

У каждого игрока есть выбор между двумя испытаниями, которые надо пройти, чтобы приступить к исполнению предназначения (одно описано в светлом прямоугольнике, второе — в тёмном). Чтобы победить в игре, необходимо пройти одно из них. Не читайте карты предназначений до начала игры. В них содержится скрытая информация, предназначенная только для того игрока, который будет играть за этого персонажа!

26 жетонов особых локаций

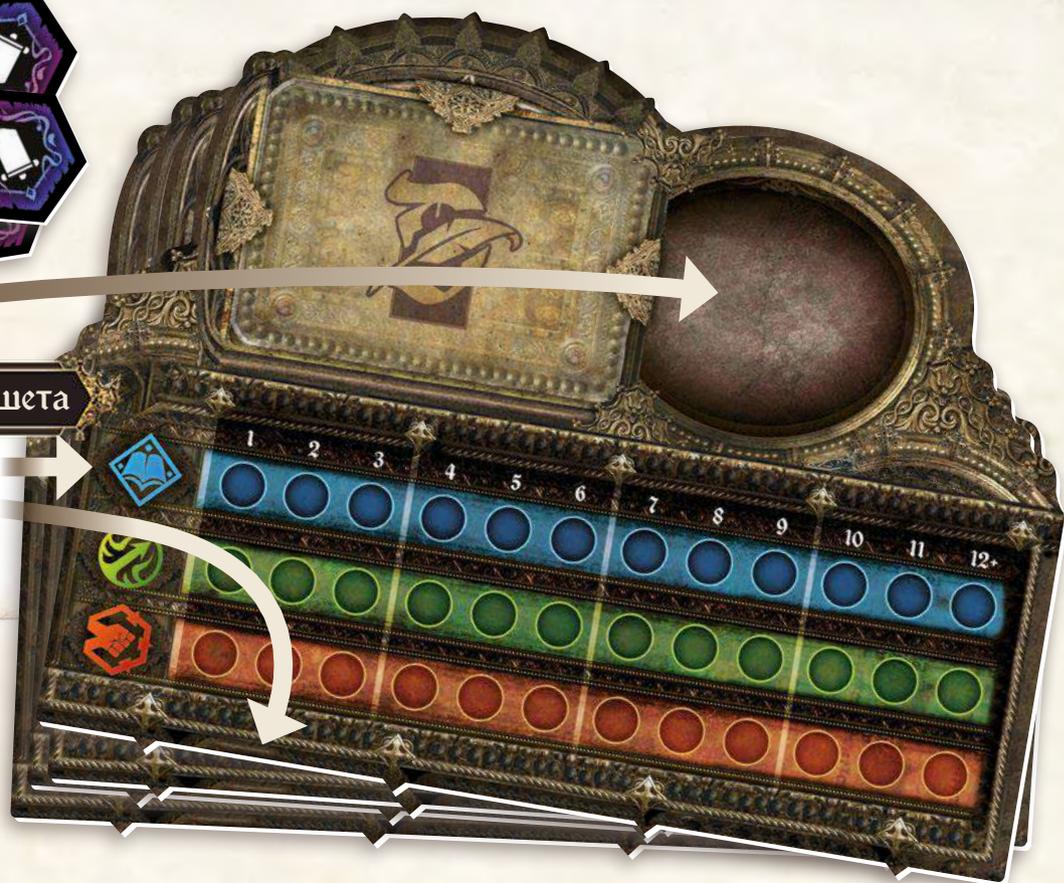


20 жетонов монет



3 игровых планшета

На них находятся 3 счётчика навыков, область запаса и инвентарь с секциями для пяти карт предметов.



6 основных кубиков



9 кубиков усилий



20 жетонов опыта



10 пар жетонов торговли



36 фишек навыков



31 фигурка

Среди них фигурки персонажей, неигровых персонажей и противников.



Для игры требуется бесплатное приложение **Destinies**, которое можно скачать в App Store, Google Play или Steam. Вам достаточно установить приложение на одном устройстве с камерой. Без приложения играть невозможно. После того как вы загрузите приложение, интернет-соединение для игры не требуется. В приложении можно будет выбрать русский язык. Приложение сохраняет ваш прогресс, чтобы вы смогли продолжить сценарий позже.

Кампания и возможность сыграть снова

В игру «Предназначение» входит 5 разных сценариев. «Природа зверя» — это единственный полностью самостоятельный сценарий, который стоит пройти первым. Остальные четыре сценария составляют сюжетную кампанию, и их нужно играть в определённом порядке. Лучше проходить кампанию одной и той же группой игроков, но это необязательно. Эти сценарии во многом связаны друг с другом, и каждый из них раскрывает новые детали общей истории, но в то же время все они — это отдельные истории, и знание предыдущих сценариев не даст игрокам преимущества.

«Предназначение» — так называемая игра-«песочница». В каждом сценарии представлена часть общего мира с новыми местами, которые можно посетить, и персонажами, с которыми можно общаться. Сценарии можно проходить снова, но только если **все участвующие игроки** уже проходили этот сценарий. Иначе тот игрок, которые уже играл в этот сценарий, получит несправедливое преимущество над теми, кто играет впервые.

Подготовка к игре

- 1 Выберите в приложении сценарий, который хотите пройти.
- 2 Прочтите введение в сценарий вслух для всех игроков.
- 3 Каждый игрок выбирает одного из персонажей, которые будут указаны в приложении. Если возникнут сложности с выбором, распределите персонажей в случайном порядке.
- 4 Каждый игрок получает:
 - игровой планшет;
 - 2 основных кубика и 3 кубика усилий;
 - 1 монету;
 - карту предназначения и фигурку своего персонажа.

5 Каждый игрок:

- кладёт свои 2 основных кубика и полученную монету в область запаса на своём игровом планшете **А**,
- кладёт свои 3 кубика усилий вне игрового планшета, чтобы отметить, что они истощены **Б**,
- размещает фишки навыков на счётчике навыков согласно значениям, которые укажет приложение **В**,



- читает про себя свою карту предназначения, не раскрывая информацию остальным, и помещает её на свой игровой планшет **Г** стороной с лицом персонажа вверх (ваши предназначение и испытания являются тайной для остальных игроков).



6

Следуйте указаниям приложения, чтобы создать карту мира:

- Положите стопку фрагментов карты на стол. Цветная сторона фрагмента обозначает исследованную часть карты **А**, а чёрно-белая — неисследованную **Б**. Обычно в начале игры исследован только 1 фрагмент.
- По указаниям приложения положите на исследованный фрагмент жетоны доступных особых локаций **В** и фигурки неигровых персонажей **Г**, представляющих особые локации.
- Поставьте на исследованный фрагмент все перечисленные фигурки ваших персонажей **Д**.

Б



Б

Цель игры

Все игроки пытаются исполнить своё предназначение. Для этого необходимо пройти одно из двух испытаний. Испытания представляют собой задания, которые необходимо выполнить. Чтобы это сделать, вам предстоит изучать мир, общаться с неигровыми персонажами, а также получать и использовать разнообразные предметы. Приложение сообщает игрокам, когда они достигают следующего этапа на своём пути. В любой момент игрок может переключиться с одного испытания на другое и даже попытаться пройти их оба. Когда игрок готов, он запускает **финал** — цепочку событий, которая заканчивается, когда игрок исполняет своё предназначение.

Ничто не может помешать игроку запустить свой финал и исполнить предназначение вне зависимости от того, чего добились остальные игроки и какие предметы они заполучили. Один игрок может запустить свой финал, но другой, лучше подготовленный игрок может в итоге исполнить своё предназначение быстрее и победить!

Вы готовы начать своё приключение!



Ход игры

Игроки совершают ходы по очереди, передавая друг другу устройство с запущенным приложением. Ход каждого игрока состоит из следующих шагов:

- 1 Начало хода.
- 2 Движение.
- 3 Посещение особой локации.

Все повествовательные события и информация, которую вы получаете во время игры, доступна всем игрокам! Активный игрок должен зачитывать описания из игры вслух.

Начало хода

В начале хода восстановите 1 свой кубик усилий , переместив его в область запаса на своём игровом планшете. Восстановленными кубиками можно пользоваться во время проверок.

Большинство игровых событий (см. «События» на стр. 12) срабатывают на этом шаге игрового хода.

Движение

Вы можете передвинуться на любой фрагмент, который находится на расстоянии не более 2 фрагментов от вашего текущего местоположения (по горизонтали или вертикали, но не по диагонали). Для этого переместите фигурку своего персонажа с текущего фрагмента на выбранный. Если вы передвигаетесь на неисследованный фрагмент, вы **должны** на нём остановиться. Вы можете остаться на том же фрагменте, где вы были на начало хода, и не перемещаться на другой.

На исследованный фрагмент

Переместившись на исследованный фрагмент, вы можете посетить одну особую локацию  на этом фрагменте. Особые локации представлены жетонами и фигурками.



На неисследованный фрагмент

Переместившись на неисследованный фрагмент, вы должны исследовать его, нажав на него в приложении и следуя инструкциям. Обычно инструкции состоят из следующих шагов:

- Переверните выбранный фрагмент на исследованную сторону.
- Переместите фигурку персонажа на этот фрагмент.
- Поместите жетоны особых мест на этот фрагмент.
- Выложите по соседству новые фрагменты неисследованной стороной вверх.

В конце вы можете выбрать, какую особую локацию на этом фрагменте посетить. Особые локации отмечены жетонами  и фигурками .

Посещение особой локации

Чтобы посетить особую локацию, нажмите на неё в приложении. На экране появится её описание, которое нужно прочесть вслух.

Посещая особую локацию, вы столкнётесь с выбором из нескольких вариантов действий. Вы можете в любом порядке выполнить все варианты действий или только некоторые, но не более 1 раза каждый. В некоторых случаях выбор действия может добавить вариант, или убрать один из существовавших изначально, или даже заставить вас покинуть особую локацию и завершить ход.

Возможные типы действий: взаимодействие, действие с проверкой, сканирование предметов , сканирование карт предназначений  и торговля .

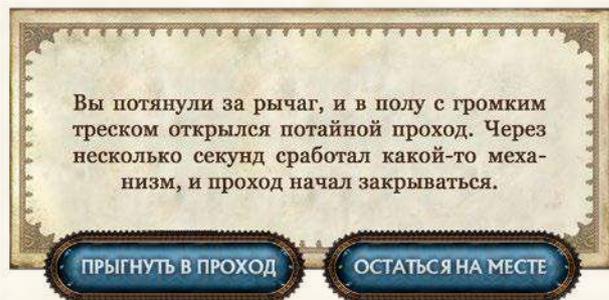


Взаимодействие

Взаимодействие позволяет вам выполнить действие без прохождения проверки. Действие выполнится автоматически, но его последствия могут быть непредсказуемыми.

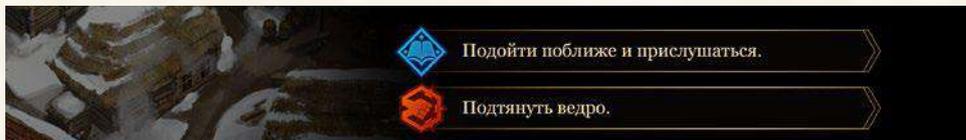


Иногда выполнение действия изменит ситуацию и предоставит вам новый выбор. Сделав его, вы сможете продолжить игру.



Действие с проверкой

Чтобы выполнить более сложное действие с непредсказуемыми шансами на успех, вам необходимо пройти проверку. Выбирая в приложении действие с проверкой, вы знаете, что именно пытаетесь предпринять и какой навык будет проверяться. Точная сложность проверки не будет известна — но вы можете догадаться о ней из описания действия. Например, сломать палку будет гораздо проще, чем поднять тяжёлый валун.



У каждого игрового персонажа есть три навыка:



Интеллект — это ум, харизма и мудрость. Этот навык нужен, например, для того, чтобы поговорить с кем-то, сосредоточиться на задании, что-то доказать, сделать выводы.



Ловкость — это скорость и внимательность. Этот навык нужен, например, для того, чтобы проскользнуть незамеченным мимо охраны, найти чьи-то следы, залезть на дерево.



Сила — это физическая мощь, здоровье и выносливость. Этот навык нужен, например, для того, чтобы сразиться с монстром, поднять тяжёлый предмет, пробежать на большое расстояние.

Чтобы попытаться пройти проверку, вы должны бросить кубики.

Кубики

Есть два типа кубиков:



Основные кубики

У каждого игрока есть 2 основных кубика. Их обязательно нужно использовать при каждой проверке. Их нельзя истощить.

Кубики усилий

У каждого игрока есть 3 кубика усилий, которые можно бросать вместе с основными во время проверки. При проверке вы можете бросить сколько угодно кубиков усилий из своего запаса (хоть все, хоть ни одного). Бросив кубик усилий, истощите его (уберите из своего запаса). В начале каждого хода восстанавливайте 1 из своих истощённых кубиков усилий (возвращайте в свой запас). Символ  означает автоматический успех, который добавляется к общему количеству успехов в этом броске.

Чтобы узнать результат проверки, сложите числа на всех брошенных кубиках. Затем сравните **общий результат своего броска** со значениями ячеек, в которых находятся фишки на счётчике проверяемого навыка. За каждую фишку навыка в ячейке, значение которой меньше или равно общему результату броска, вы получаете 1 успех. За каждый  на кубике вы также получаете 1 успех .

Затем введите в приложение общее количество успехов. Приложение сообщит результат проверки, который может привести к:

- изменению истории;
- получению очков опыта ;
- получению предметов;
- улучшению или ухудшению навыка.

Пример:

Игрок проходит проверку интеллекта и решает использовать при броске 2 кубика усилий. Результат броска:



Общий результат броска составляет $3 + 4 + 1 = 8$. 2 фишки навыка на счётчике находятся на ячейках «5» и «6» (значения меньше 8), что в результате даёт 2 успеха.

Также игрок выбросил автоматический успех на кубике усилий, поэтому в приложение нужно ввести $2 + 1 = 3$ успеха.

Проверки могут приводить к разным результатам в зависимости от количества успехов. Даже небольшое количество успехов может привести к желаемому результату, но если позднее повторить проверку и получить больше успехов, то и результат может быть лучше.

В проверках никогда не требуется более 6 успехов! Решая, сколько использовать кубиков усилий, обращайтесь к этой таблице:

Сложность проверки	Количество успехов для прохождения
Низкая	1
Средняя	2
Высокая	3
Очень высокая	4
Невероятная	5–6

Сканирование карт предметов

При посещении особых мест вы часто сможете просканировать свои карты предметов. В каждом отдельном случае приложение укажет, к чему приведёт сканирование: к обсуждению предмета или его использованию.

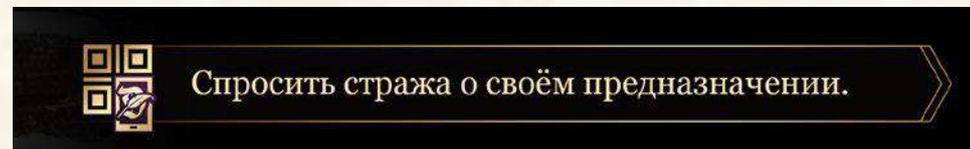
Если вы спрашиваете неигрового персонажа о своём оружии, то оружие останется при вас. Но если вы отдадите оружие неигровому персонажу, то тот может его не вернуть! Так же, вероятно, если вы срубите дерево топором, то он не сломается, но если сбросите топор с обрыва, то точно уже не получите его обратно.



Сканирование карт предназначений

В разговорах с неигровыми персонажами у вас будет возможность спросить их о своём предназначении.

Сканирование карты предназначения в разговоре с неигровым персонажем означает, что вы делитесь с ним своей историей. Обычно персонажи дают полезные подсказки, как исполнить предназначение.



На каждой карте предназначения есть два QR-кода, которые относятся к двум разным испытаниям на пути к исполнению предназначения. Чтобы спросить неигрового персонажа о своём предназначении, просканируйте код того из испытаний, о котором вы хотите поговорить. Весь текст в приложении является открытой информацией для всех игроков. Прочтите вслух остальным то, что вам ответили на вопрос о вашем предназначении, но не раскрывайте его суть. Обычно ответы будут неясными, чтобы соперникам было сложнее их понять.



Сканирование или проверка

В некоторых ситуациях приложение предоставляет выбор между использованием предмета и прохождением проверки, позволяющими получить один и тот же результат. Если вы воспользуетесь правильным предметом, то действие автоматически будет успешным. С неправильным предметом вы обречены на автоматический провал. Проверка же даёт шанс на успех в зависимости от положения ваших фишек навыков и количества брошенных кубиков усилий. Вы можете попробовать только 1 из предложенных способов за ход.



Торговля

Когда в особой локации впервые появится возможность поторговать , вы получите в приложении указание, из каких карт предметов создать стопку торговли. Приложение также подскажет взять соответствующую пару жетонов торговли. Положите 1 жетон торговли рядом с особой локацией, а второй такой же жетон — на стопку торговли. Эти предметы можно купить.



Стопка торговли теперь всегда будет в игре. Если вы купите здесь предмет, заберите его себе: он больше не доступен для покупки в этой локации. Если вы продадите здесь предмет, добавьте его в стопку торговли: другой игрок позднее сможет его здесь купить.

Цены на предметы указаны на картах. Цена продажи и покупки одинакова.

Во время торговли игрок может продать и купить любое количество предметов.

События во время игры могут привести к появлению новых предметов в стопках торговли.

Жетоны монет можно использовать не только для торговли. Например, вы сможете по указанию приложения потратить их на подкуп, выплату долгов или даже бросить их в кого-то. В таких случаях верните эти жетоны монет обратно в общий запас.



Помочь плотнику выплатить долг в 4 .

Финал

Как только вы прошли любое из своих испытаний, вы можете посетить определённую особую локацию (намёк на неё содержится в тексте на карте предназначения), где в приложении появится действие (только для вас), запускающее ваш финал.



Начать штурм!

Игровые понятия

Опыт

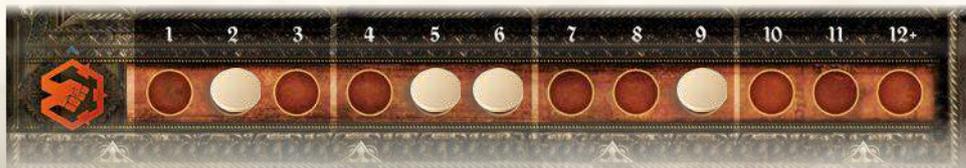
Получить жетоны опыта вы можете при различных взаимодействиях. Полученные жетоны опыта можно потратить на улучшение навыков в любой момент своего хода, но не во время проверки.

Чем лучше развит ваш навык, тем проще вам будет пройти проверку. За каждый потраченный жетон опыта вы можете передвинуть любые свои фишки навыков суммарно на 2 ячейки влево: т. е. либо одну фишку на 2 ячейки влево, либо две разные фишки на 1 ячейку влево каждую (они могут относиться как к одному навыку, так и к разным).

В одной ячейке счётчика навыков никогда не могут находиться две фишки одновременно.

Пример:

Женя собирается сразиться с врагами и хочет выбросить 3 успеха. Её фишки навыка находятся в ячейках «2», «5», «8» и «9». Она решает потратить один жетон опыта, чтобы улучшить свою силу, и передвигает фишку навыка с ячейки «8» на ячейку «6». Это даёт ей очень хороший шанс на 3 успеха в предстоящей проверке боя.



Улучшить навык или ухудшить навык

Некоторые ваши действия могут привести к улучшению или ухудшению навыка. Приложение укажет передвинуть фишку навыка влево (при улучшении) или вправо (при ухудшении). Так вы получите информацию об общем количестве ячеек, на которое нужно передвинуть фишки навыков, но решение, как распределить это количество между фишками этого навыка, остаётся за вами.

Улучшение и ухудшение навыка нельзя отменить, но вы можете использовать очки опыта, чтобы вернуть утерянные позиции при ухудшении.

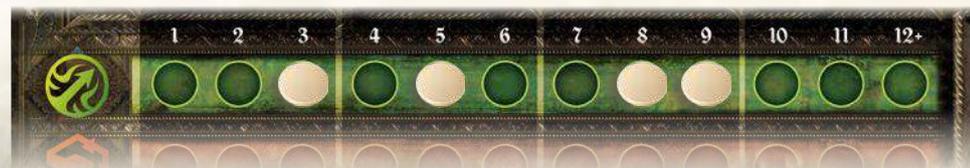
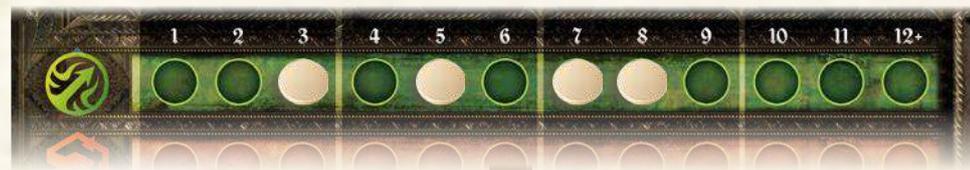
Некоторые предметы позволяют ухудшить навык в обмен на другую награду.

В зависимости от ситуации вам потребуется ухудшить либо **определённый** навык (, , , , , , , , , , , ,), либо **любой** навык на свой выбор ().

Некоторые предметы и взаимодействия позволяют игрокам улучшить навык, передвинув фишку налево, точно так же как это происходит при трате жетонов опыта.

Пример:

Проигранный бой приводит к тому, что Женя теряет 2 очка ловкости. В приложении Женя получает следующее указание: , . Фишки ловкости находятся в ячейках «3», «5», «7» и «8». Она хочет сохранить положение фишек на ячейках «3» и «5», потому что они дают 2 лёгких успеха. Она решает передвинуть одну фишку навыка с ячейки «8» на ячейку «9», а вторую — с ячейки «7» на ячейку «8».



Предметы

- А** Название.
- Б** Стоимость покупки и продажи предмета.
- В** Атрибуты предмета. Для некоторых целей вам достаточно будет иметь любую карту с определённым атрибутом. Например, костёр можно разжечь любым предметом с атрибутом «Огонь».
- Г** Иллюстрация.
- Д** QR-код.
- Е** Особое свойство. Есть два типа особых свойств: **одноразовые** (с надписью «1 раз» на ленте) и **постоянные** (с надписью «Всегда» на ленте). Постоянные свойства применяются, пока предмет находится в инвентаре у персонажа. Если же вы применили одноразовое свойство, верните карту предмета в коробку.
- Ж** Номер карты. Советуем перед игрой сложить карты стопкой по порядку возрастания этих номеров, чтобы было легче найти нужный предмет во время игры.



В инвентаре игрока не может быть больше 5 карт предметов. Если у вас становится больше карт, вы должны избавиться от лишних. Для этого либо выбросите предмет, либо примените одноразовое свойство и верните карту предмета в коробку.

Чтобы выбросить предмет, положите его возле фрагментов карты. Возьмите свободную пару жетонов торговли и положите 1 жетон на карту выброшенного предмета, а второй — на тот фрагмент карты, где находится игрок. Жетон будет указывать на место, где был выброшен предмет. Теперь любой игрок, который посетит любую особую локацию на этом фрагменте карты, может, не тратя действий, подобрать этот предмет и добавить в свой инвентарь.

Игрок может применять свойства своих предметов в любом порядке в свой ход.

Если в свойстве предмета не указан точный момент, когда оно должно применяться (например, «в начале хода», «после проверки»), то игрок может использовать предмет в любой момент хода.

Если результат комбинации нескольких действий можно истолковать по-разному, то выберите вариант применения свойств, при котором получаете самый выгодный для себя результат.

Примеры:



Женя собирается посетить древние руины и ожидает проверки. Она решает применить одноразовое свойство карты «Лекарство». У неё есть 3 других предмета в инвентаре, поэтому она возвращает карту «Лекарство» в коробку и получает 3 очка силы. Она передвигает одну фишку навыка с ячейки «6» на ячейку «4» и вторую фишку — с ячейки «7» на ячейку «6».



На второй день Саша решает не передвигать фигурку персонажа и остаться на том же фрагменте, который исследовал в первый день. Это приводит к тому, что срабатывает свойство карты «Овца», и Саша может улучшить 1 навык. Он выбирает ловкость и передвигает фишку навыка с ячейки «7» на ячейку «6» перед посещением особой локации.



Таня собирается вступить в бой со стайей волков. Это проверка, и её ожидает сложный бой. К сожалению, итоговый результат её броска всего 4, а это даёт 0 успехов! Она решает сбросить карту «Талисман», чтобы получить 3 успеха, а затем сбросить карту «Топор», чтобы получить ещё 2 успеха. Она убирает обе карты в коробку и вводит в приложение 5 успехов. Волки побеждены!

События

Мир игры «Предназначение» полон событий. Когда случается какое-либо событие, активный игрок должен следовать указаниям приложения. События могут изменить состояние особой локации: создать новую локацию или передвинуть уже существующую, изменить её жетон или символизирующую её фигурку или навсегда убрать её из мира. Такие события происходят, когда, например, неигровой персонаж прибывает в локацию или перемещается в другую локацию.

Добродетель

Мир всё помнит. Моральный выбор игроков может повлиять на то, как с ними взаимодействует мир игры. Каждый игрок должен сам выбрать свой путь. Чем дальше он пройдёт по выбранному пути, будь то добро или зло, тем больше выгоды этот путь принесёт.

Финал и конец игры

Когда выполняются условия, описанные на карте предназначения, в соответствующей особой локации появляется новый тип действия — финал. Он отмечен символом . Выбрав это действие, вы запустите финал истории для своего персонажа. Финал будет состоять из серии событий, проверок и особых взаимодействий.

Как только игрок запустит финал своего персонажа, он не сможет вернуться к обычному ходу игры. Вместо этого для него начинается серия драматических событий, которые будут длиться несколько ходов. Количество ходов будет зависеть от того, насколько хорошо игрок готов к ним и какие решения он принимал до этого. В конце игры игрок либо исполнит своё предназначение и выиграет, либо будет побеждён.

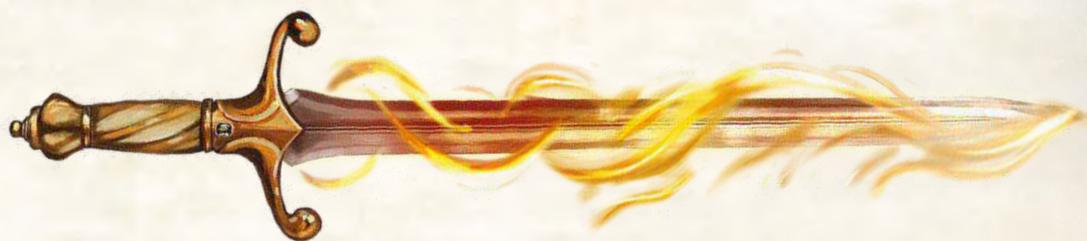
Так как количество ходов для розыгрыша финала сильно зависит от текущих и предыдущих действий игроков, даже когда один из них уже запустил свой финал, у других игроков тоже есть шанс запустить свой финал и быстрее других исполнить своё предназначение.

Соло-режим

Вы можете проходить сценарии в одном из двух соло-режимов.

Если вы хотите больше сосредоточиться на сюжете игры, то выберите режим «Исследователь». В этом режиме нет таймера или особых событий, которые добавляют сложности.

Если вы хотите настоящих испытаний, то выберите режим «Авантюрист». Этот режим более сложный из-за наличия таймера и особых событий.



Создатели игры



Авторы игры: Михал Голембовски, Филип Милуньски

Разработка: Михал Голембовски

Сценаристы: Кароль Горняк, Рафал Садовски

Программирование: Марчин Мушал

Художники: Да Ю, Каролина Еджеяк, Магдалена Лещинска, Иоанна Козиол, Петр Арендзиковский, команда Mythic Games

Оформление фигурок: Иренеуш Зелински, команда Hexy Studio, команда Mythic Games

Арт-директор: Матеуш Комада

Графическое оформление: Катаржина Кособуцка, Матеуш Комада

Продюсер: Венсан Вергонжан

Производство: Пшемек Долеговски

Руководитель тестовой группы: Томаш Наперала

Тестирование: Войцех Гижиньски

Редактор: Расс Уильямс

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчики: Дарья Лутченко, Анастасия Ветрова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Русскую версию игры тестировали: Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Олег Власов

Редакция благодарит Юру из Geek Media за помощь в подготовке русской версии игры.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Термины

Восстановить кубик усилий (стр. 6)

У каждого игрока есть 3 кубика усилий. Каждый раз, когда вы решаете воспользоваться при проверке кубиками усилий, они становятся **истощёнными** и их необходимо переместить на стол из области запаса вашего планшета. В начале своего хода вы восстанавливаете 1 кубик усилий, перемещая его со стола в область запаса на своём планшете. У вас не может быть больше 3 кубиков усилий в области запаса.

Выбросить предмет (стр. 11)

В инвентаре игрока может быть не больше 5 предметов. Если у вас оказалось больше предметов, вы должны **использовать** или **выбросить** лишние, чтобы осталось только пять. **Карту выброшенного предмета** положите рядом с фрагментами карты и используйте пару жетонов торговли: один положите на выброшенный предмет, второй — на фрагмент карты, на котором находился игрок в тот момент, когда выбрасывал предмет. Теперь предмет находится на этом фрагменте карты, и любой игрок, который посетит любую особую локацию на этом фрагменте, может, не тратя действия, подобрать этот предмет и добавить в свой инвентарь.

Добродетель (стр. 12)

Добродетель — это секретный четвёртый навык. Она отслеживается приложением автоматически в соответствии с решениями, которые принимает игрок в моменты морального выбора. Варианты взаимодействия с некоторыми неигровыми персонажами будут меняться в зависимости от добродетели игрока.



Инвентарь (стр. 3 и 11)

На каждом планшете игрока есть ячейки для пяти карт предметов. Карты с **постоянным свойством** могут использоваться, пока они находятся в вашем инвентаре. Если вы применяете **одноразовое свойство**, после этого уберите карту использованного предмета в коробку.

Исследование (стр. 2 и 6)

Когда вы передвигаетесь на неисследованный фрагмент, вы должны **исследовать его**. Обычно это значит, что нужно перевернуть фрагмент на исследованную сторону с иллюстрацией местности и поместить жетоны особых мест, если они указаны в приложении. Свойства некоторых предметов касаются исследования и запускают особые эффекты, когда их владелец исследует новый фрагмент.

Истощить кубик усилий (стр. 7)

У каждого игрока есть 3 кубика усилий. Каждый раз, когда вы решаете воспользоваться при проверке кубиками усилий, они становятся истощёнными и их нужно переместить на стол из области запаса вашего планшета. Некоторые свойства карт позволяют истощить кубик усилий не во время проверки, чтобы сработал определённый эффект. Если все ваши кубики усилий истощены, то такое свойство применить нельзя.

Неигровой персонаж (стр. 8)

При посещении особых локаций вы можете встретить неигровых персонажей и, кроме прочего, поговорить с ними о своём предназначении (любом из его вариантов), чтобы получить подсказку. Некоторые взаимодействия могут изменить состояние определённого неигрового персонажа, открыв новые варианты взаимодействия с ним и заблокировав другие. Одни и те же неигровые персонажи могут по-разному влиять на игроков, отталкиваясь от действий и решений последних. В ходе партии неигровые персонажи могут перемещаться из одной особой локации в другую благодаря событиям (и иногда другим факторам). В таком случае приложение укажет игрокам переместить или убрать определённого неигрового персонажа.

Общий результат броска (стр. 6)

При проверке вы бросаете кубики и складываете выпавшие значения (как на основных, так и на кубиках усилий). Свойства некоторых предметов могут изменить общий результат броска. Вы сравниваете номера ячеек, в которых находятся фишки этого навыка, с выпавшим результатом, чтобы увидеть, сколько успехов вы получили при проверке.

Опыт (стр. 10)

Во время игры вы будете получать жетоны опыта. Их можно потратить на улучшение навыков в любой момент своего хода, кроме проверки, передвинув фишку на счётчике нужного навыка. За каждый потраченный жетон опыта вы можете передвинуть любые свои фишки навыков суммарно на 2 ячейки влево: т. е. либо одну фишку на 2 ячейки влево, либо две разные фишки на 1 ячейку влево каждую (они могут относиться как к одному навыку, так и к разным).

Особая локация (стр. 6)

Когда фрагмент карты становится **исследованным**, на него помещаются жетоны новых особых локаций. Позже они могут исчезнуть с фрагмента из-за события или действий игроков. Посещая особую локацию, вы можете попробовать любой из доступных в ней вариантов действий в любом порядке. Каждый вариант можно выбрать только 1 раз в ход.

Предназначение (стр. 2, 5 и 8)

Цель игры — исполнить своё предназначение. Для этого вы должны пройти одно из двух испытаний, указанных на вашей карте предназначения. Только вы знаете, что написано на вашей карте предназначения. Ваши соперники могут искать те же предметы и тех же персонажей, а также выполнять схожие задания, но ваши предназначения при этом будут совершенно разными. Вы всегда можете переключаться между двумя своими испытаниями, пока не запустите свой финал.

Улучшение и ухудшение навыка (стр. 10)

В результате действий игрока приложение укажет вам улучшить  или ухудшить  какой-либо навык. В редких случаях возможно получить новую  для своего навыка! Символами  и  обозначается, что вы должны передвинуть фишку на 1 ячейку влево или вправо соответственно.

Финал (стр. 9 и 12)

Финал — это серия событий, проверок и особых взаимодействий. Всё это отражает финальные действия персонажа в этом сценарии. Действие финала появится в приложении, когда персонаж посетит особую локацию, указанную на его карте предназначения. Выбрав это действие, вы уже не сможете вернуться назад. Количество ходов после запуска финала сильно зависит от текущих и предыдущих действий игроков, поэтому, даже когда вы уже запустили свой финал, у других игроков тоже есть шанс это сделать и исполнить своё предназначение быстрее.



Символы



Фишка навыка



Фишка навыка на счётчике интеллекта



Фишка навыка на счётчике ловкости



Фишка навыка на счётчике силы



Улучшение навыка



Ухудшение навыка



Жетон особой локации



Очки опыта



Успех



Монета



Фрагмент карты



Предмет



Основной кубик



Кубик усилий



Интеллект



Ловкость



Сила



Взаимодействие



Сканирование предмета



Сканирование предназначения



Торговля



Финал