Michał Gołębiowski & Filip Miłuński



Livro de Regras

JOGO BÁSICO

Sistema Destinos

Destinos oferece uma experiência de jogo de tabuleiro similar a um RPG completamente imersivo, com suporte de app, sem a necessidade de um mestre de jogo. Cada cenário descreve parte de um mundo vivo, repleto de histórias sombrias, NPCs épicos e mistérios a solucionar. Cada jogador toma o papel de um herói em uma missão para cumprir seu próprio Destino. Cada Destino é o objetivo final de um personagem e possui pelo menos 2 caminhos completamente diferentes para a vitória, compostos de uma série de desafios ramificados. Os jogadores competem entre si para levar o mundo mais próximo de seu próprio Destino.

O jogo usa um app e tecnologia "Scan&Play" para oferecer aos jogadores uma experiência única e imersiva cheia de eventos dinâmicos, aventuras épicas e um mundo de jogo em constante movimento. A cada turno, os jogadores descobrem novas partes do mundo apresentado nas peças, exploram e escolhem um ponto de interesse para visitar. Ali, eles conhecem mais sobre a história e fazem escolhas cruciais sobre como irão interagir com as pessoas, criaturas ou situações encontradas. As consequências de cada escolha são significativas e muitas vezes mudam o estado do mundo para sempre.

Introdução

Os profetas falam sobre o Anjo da Morte e sua vinda à Terra para trazer o Fim dos Dias.

Haverão sinais anunciando sua chegada, eles dizem. Punições divinas serão levadas aos pecadores, e com elas, um a um, os selos do Apocalipse serão quebrados. Mas enquanto Fome, Peste e Guerra flagelam a terra, ainda há esperança.

Alguns poucos escolhidos, seus destinos interligados com os desígnios divinos, receberão poder para moldar estas provações e levar aos outros tanto punição como salvação. Seus feitos serão o testamento da vontade e da força dos mortais.

Enquanto a peste devora o fruto e o grão, enquanto a praga recai sobre os nobres e os plebeus por igual, enquanto a Dama Sagrada traz sua chama da guerra para seus inimigos... O Anjo da Morte observa e julga a todos. Que ele considere estas almas dignas, pois se não... tudo queimará.

Componentes



67 Peças de Mapa

Com um lado mostrando uma área **explorada** do mapa e o segundo lado mostrando uma área **inexplorada** do mapa. Mantenha as peças de mapa em ordem numérica para ficar mais fácil encontrá-las durante o jogo.

Cartas de item 150

São vários objetos e equipamentos que os personagens podem encontrar durante o jogo. Mantenha as cartas de item separadas para facilmente encontrar qualquer carta durante o jogo.





15 Cartas de Destino

Com 2 caminhos, cada jogador pode escolher um deles para cumprir o destino de seus personagens, e assim ganhar o jogo. Não leia as Cartas de Destino antes de jogar o jogo, uma vez que elas contém informações secretas que apenas o jogador que escolhe aquele personagem especificamente deve saber.

Marcadores de Pontos de Interesse 26

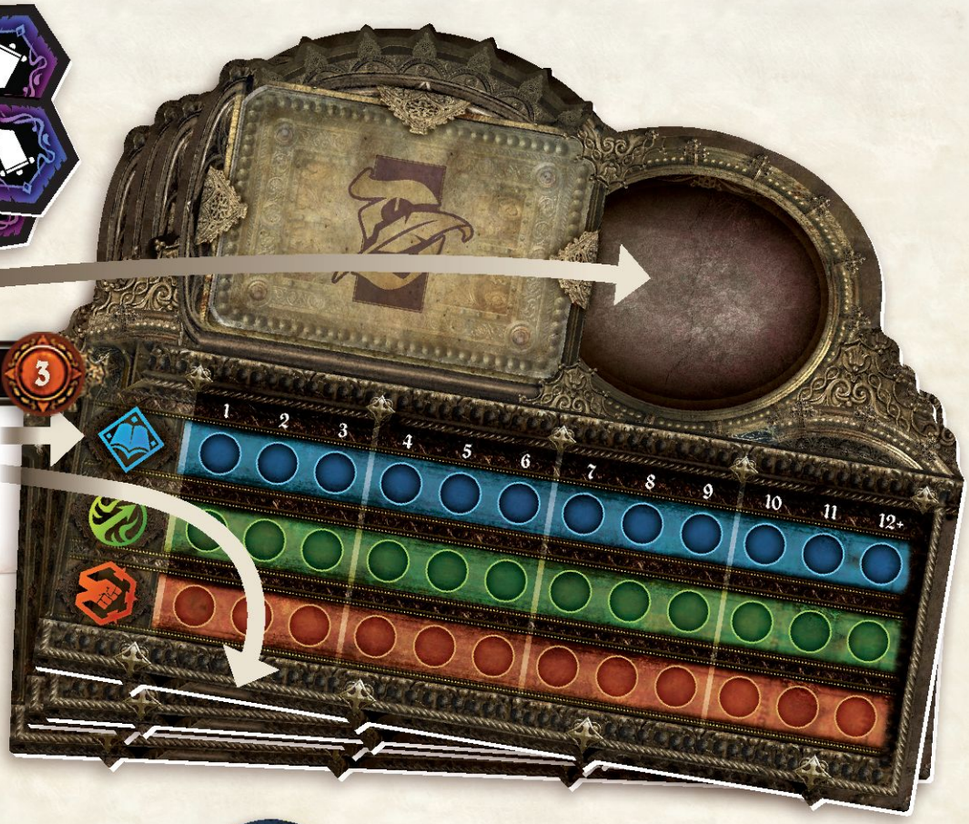


20 Moedas



Tabuleiros de Jogador 3

Mostra 3 contadores de proficiência, área de suprimento e inventário com espaço para cinco cartas de item.



6 Dados principais



9 Dados de esforço



20 Marcadores de experiência



10 Pares de marcadores de troca



Marcadores de Proficiência 36





Miniaturas 31

Personagens, NPCs e inimigos.

GET IT ON Google Play | Download on the App Store | STEAM

Destinos requer um app gratuito que você pode baixar da App Store da Apple, da Google Play ou da Steam. Você apenas precisa instalar o app em um dispositivo com câmera para jogar. É impossível jogar sem o app. Uma vez baixado, o app não requer nenhuma conexão com a internet durante o jogo. A linguagem pode ser mudada com o app. O app salva seu progresso para que você possa continuar o cenário depois.

A Campanha e Rejogabilidade

Destinos vem com 5 cenários diferentes. *A Natureza da Besta* é uma aventura única, e sugerimos como o primeiro cenário a jogar. Os quatro outros cenários formam uma campanha. Os quatro cenários da campanha devem ser jogados na ordem sugerida. Nós recomendamos jogar a campanha inteira com o mesmo grupo de jogadores, mas isto não é obrigatório. Cenários são interligados, e cada um revela os próximos passos de um plano maior, mas cada cenário é uma história separada, e conhecer os cenários anteriores não deve dar a um jogador uma vantagem injusta.

Destinos é inspirado no gênero "Sandbox". Cada cenário apresenta uma parte de um mundo vivo, e dá aos jogadores vários locais opcionais para visitar e personagens para interagir. Por conta disso, os cenários de Destinos podem ser jogados novamente, mas apenas se todos os jogadores já jogaram este cenário. De outra forma, um jogador que já jogou um cenário em particular teria uma vantagem injusta sobre um jogador que está na primeira vez.

Preparação

1. No app, selecione o cenário para jogar.
2. Leia a introdução do cenário em voz alta para todos os jogadores.
3. Cada jogador então escolhe um dos personagens disponíveis apresentados no app. Se os jogadores não concordarem com a seleção de personagens, determine-os de forma aleatória.
4. Cada jogador tem:
   - Um Tabuleiro de Jogador,
   - 2 Dados Principais, 3 Dados de Esforço,
   - 1 Moeda,
   - Sua Carta de Destino do personagem e miniatura.
5. Cada jogador:
   - Coloca seus 2 Dados Principais e a Moeda inicial na área de suprimentos de seu Tabuleiro de Jogador **A**,
   - Coloca seus 3 Dados de Esforço fora de seu Tabuleiro de Jogador e os coloca como exauridos **B**,
   - Coloca marcadores de proficiência nas Trilhas de Proficiência de acordo com os valores mostrados no app **C**,



   - De forma privada leia sua Carta de Destino e então coloca ela no Tabuleiro de Jogador **D** de forma que a ilustração fique visivel e seu destino virado para baixo (destinos são secretos; nenhum jogador deve mostrar ou ler para os outros jogadores).



6 Siga as instruções no app para montar o mundo:

- Coloque as peças de mapa na mesa. Um lado de cada peça mostra uma área explorada do mapa (A), enquanto o outro lado mostra uma área inexplorada do mapa (B). No começo do jogo, normalmente apenas uma peça é explorada;
- Coloque os pontos de interesse disponíveis com os marcadores (C) e Pontos de Interesse 3D com as Miniaturas (D) na peça explorada, como mostrado no app;
- Coloque todas as miniaturas de personagem (E) na peça de mapa inicial, que está explorada.



Você está pronto para iniciar sua jornada!



Objetivo

Jogadores estão cada um deles tentando cumprir seu destino pessoal. Cada Destino dá ao jogador 2 caminhos completamente diferentes para cumprir. Ao explorar o mundo, usar e conquistar itens, conversar com personagens e vencer desafios, cada personagem tenta completar 1 de seus 2 caminhos de destino antes que seus oponentes o façam. O app informa aos jogadores quando eles alcançam o próximo passo de seu caminho. Jogadores são livres para mudar entre os 2 caminhos a qualquer momento, e podem até mesmo tentar progredir em ambos os caminhos. Quando um jogador está pronto, ele inicia o **Final** - uma série de eventos que termina com o jogador cumprindo seu Destino. O primeiro jogador a cumprir seu Destino é o vencedor.

Um jogador nunca será impedido de seu Final ou de seu destino pessoal, não importa que missões ou itens seus oponentes tenham pego. Um jogador pode iniciar seu Final primeiro, mas outro melhor preparado pode completar seu Destino pessoal mais rápido e vencer!

Ritmo de Jogo

Jogadores agem em turnos, passando o dispositivo de um para outro.

Um turno de jogador possui 3 passos, realizados na ordem:

1. Começo do turno
2. Movimento
3. Visitando um Ponto de Interesse

Todos os eventos narrativos e informação ganhos durante o jogo são públicos! O jogador ativo deve ler em voz alta para os outros todas as descrições do app.

Começo do turno

No começo do turno, o jogador recupera um Dado de Esforço, ao movê-lo da mesa para a área de suprimento de seu Tabuleiro de Jogador. Dados recuperados podem ser usados em qualquer teste vindouro.

A maioria dos eventos de jogo (veja Eventos na página 12) iniciam nesta etapa do turno do jogador.

Movimento

Jogadores podem optar por qualquer peça que esteja a até 2 peças de distância de sua posição atual, contando apenas ortogonalmente (sem movimentos diagonais). Jogadores podem mover-se para uma peça inexplorada, mas devem imediatamente parar de se mover ali. Cada jogador move a miniatura de seu personagem de peça a peça para mostrar sua posição atual. Um jogador pode optar por ficar na mesma peça, ao invés de mover-se para uma diferente.

Em uma peça explorada

Depois de mover-se para uma peça explorada, o jogador pode visitar um Ponto de interesse nesta peça. Pontos de interesse são representados por marcadores e miniaturas.



Em uma peça inexplorada

Depois de mover-se para uma peça inexplorada, o jogador a explora, ao clicar no app nesta peça e seguir as instruções. Normalmente, as instruções serão:

- Vire a peça escolhida para o lado explorado;
- Coloque a miniatura do personagem na peça;
- Coloque marcadores de Pontos de Interesse no mapa;
- Coloque uma nova peça inexplorada adjacente a esta peça, com o lado inexplorado para cima.

O jogador pode escolher um Ponto de Interesse naquela peça para visitar. Pontos de interesse são identificados por marcadores e miniaturas .

Visitando um Ponto de Interesse

Para visitar um Ponto de interesse, o jogador clica no Ponto de interesse escolhido no app. O app então mostrará uma descrição do Ponto de interesse, que o jogador deve ler em voz alta.

Quando visitar um Ponto de interesse, o jogador tem múltiplas opções. Uma ou todas as opções podem ser escolhidas em qualquer ordem, mas cada opção pode ser escolhida apenas uma vez. Em alguns casos, escolher uma opção pode até mesmo abrir ou fechar outras opções, ou até mesmo forçar o jogador a sair do Ponto de Interesse e terminar seu turno.

As opções possíveis são: interações, testes, escaneamento de item , escaneamento de carta de destino e troca .

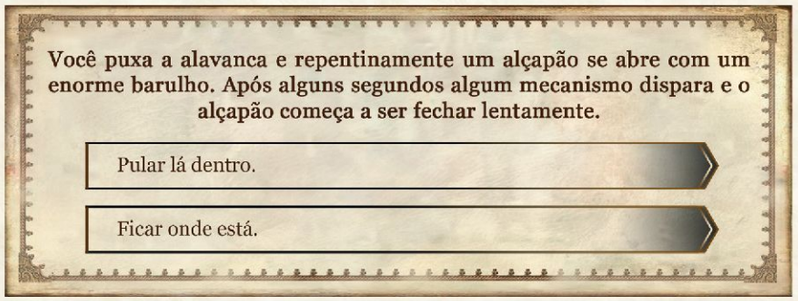


Interações

Uma interação permite que o jogador faça uma ação sem precisar passar em um teste. A ação irá automaticamente acontecer, mas suas consequências são variadas e desconhecidas anteriormente.

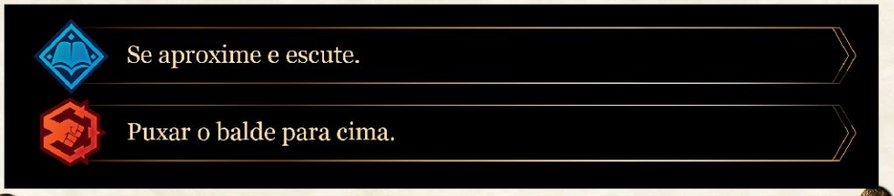


Às vezes, fazer uma ação pode mudar a situação e dar uma nova escolha ao jogador. O jogador deve escolher para seguir em frente.



Testes

Um teste permite que o jogador tente algo mais difícil e com menos assertividade, com uma chance aleatória de sucesso. Quando escolher um teste no app, o jogador sabe o que ele está tentando fazer e qual proficiência o teste irá utilizar. O app não irá explicitamente dizer a dificuldade do teste – isso deve ser deduzido da descrição. Por exemplo, quebrar um galho é muito mais fácil do que levantar uma rocha enorme.



Existem três Proficiências de personagem em Destinos:

	INTELIGÊNCIA - Reflete sagacidade, carisma e sabedoria. Exemplos são: Falar com alguém, focar-se em uma tarefa, negociar, chegar à conclusões.
	DESTREZA - Reflete agilidade e percepção sensorial. Exemplos são: esgueirar-se por guardas, procurar rastros, escalar uma árvore.
	PODER - Reflete força, saúde e vigor. Exemplos são: lutar com um monstro, levantar um objeto pesado, correr uma longa distância.

Quando fizer um teste, o jogador deve rolar seus dados.

Dados

Existem 2 tipos de dados:



Dados Principais

Cada jogador tem 2 Dados Principais. Eles são usados em todos os testes, e seu uso é obrigatório. Eles não ficam exauridos: Eles são usados para todos os testes, todos os turnos.



Dados de Esforço

Cada jogador tem 3 Dados de Esforço, podendo ser, opcionalmente, rolados com seus Dados Principais durante um teste. Um jogador pode escolher rolar todos, alguns ou nenhum de seus Dados de Esforço em seu suprimento. Quando um Dado de Esforço é usado, ele fica exaurido (removido do suprimento do jogador). No começo de cada turno, o jogador recupera um de seus Dados de Esforço novamente para seu suprimento. O símbolo é um sucesso automático que o jogador adiciona ao número total de sucessos feito com a rolagem.

Para verificar quão bem ele foi, o jogador soma todos os números em dados rolados. Então, ele compara esse **total de rolagem** com seus Marcadores de Proficiência no contador relevante: para cada Marcador de Proficiência em um número menor ou igual à rolagem total, o jogador marca um sucesso. Para cada resultado de dado de sucesso automático, ele também marca um sucesso .

Eles colocam o número total de sucessos no app, que então diz o resultado da ação. Este resultado pode incluir:

- Mudanças na história;
- Pontos de experiência ganhos pelo jogador;
- Itens ganhos pelo jogador;
- Aumento ou decréscimo de Proficiências.

Exemplo:

O jogador está fazendo um teste de inteligência, e escolhe usar 2 dados de esforço. Seu resultado é:





A soma total é 3+4+1= 8. 2 marcadores de Proficiência em seu contador de Proficiência estão em valores menores ou iguais a 8 (um em 5, um em 6), então isso da 2 sucessos.

Ele também rolou um sucesso automático com o dado de esforço, então seu total é de 2+1=3 sucessos no app.

Testes fornecem vários resultados, dependendo do número de sucessos do jogador. Mesmo números baixos podem ter um efeito, mas tentar novamente depois e ganhar mais sucessos pode fornecer um resultado diferente e melhor.

Um teste em Destinos nunca precisa de mais de 6 sucessos! Quando decidir quantos dados de esforço usar, esta tabela pode ajudar:

Dificuldade do Teste	Número de sucessos para passar
Fácil	1
Moderado	2
Difícil	3
Muito difícil	4
Épico	5-6

Escaneando Cartas de item

Quando visitar um Ponto de Interesse, os jogadores normalmente terão a opção de escanear seus itens. O app indica se um escaneamento particular significa falar sobre o item com um NPC ou usar o item de alguma maneira.

Se o jogador perguntar ao NPC sobre sua arma, a arma não será perdida... mas se um jogador entregar sua arma a um NPC, o NPC pode não devolvê-la! Usar um machado para cortar uma árvore provavelmente não o destruirá... mas jogar um machado de um penhasco certamente o fará perder o machado.





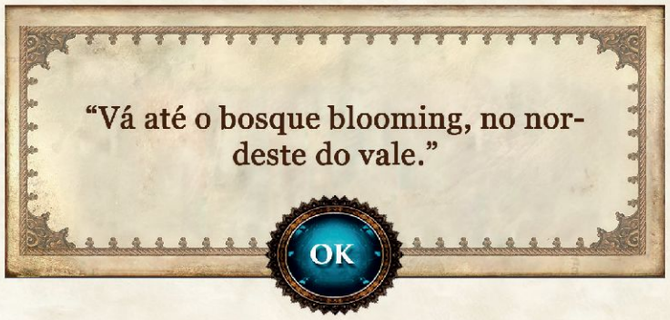
Escanear uma Carta de Destino

Quando falar com NPCs, os jogadores tem a opção de perguntar a eles sobre seu Destino.

Escanear sua carta de Destino quando ele fala com um NPC representa compartilhar sua história com o NPC. Normalmente isso resulta em dicas de como completar um destino, o que pode ser muito útil.

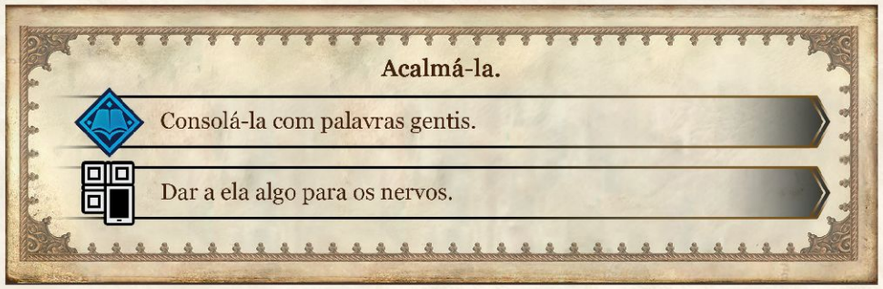


Cada carta de Destino tem 2 QR codes para refletir os 2 caminhos diferentes que o personagem pode tomar. Se um personagem falar com um NPC sobre seu destino, ele deve escanear o código para o caminho específico que querem falar a respeito. Todos os textos no app são públicos e devem ser sempre lidos em voz alta para todos os jogadores ouvirem, mas o Destino de um jogador é secreto. As respostas dos NPCs sobre Destinos normalmente são marcadas com uma maneira indireta para torná-las mais difíceis de seus oponentes compreenderem, uma vez que não conhecem seu Destino.



Escanear ou teste

Algumas situações no jogo dão a opção aos jogadores de usar um item ou realizar um teste para atingir o mesmo resultado. Se o jogador usar o item certo, a ação automaticamente é bem-sucedida, mas se eles usarem o item incorreto, a ação automaticamente falha. Em contraste, um teste dá uma chance de sucesso, dependendo dos marcadores de proficiência do jogador e da quantidade de dados de esforço rolados. Um jogador pode tentar apenas um destes 2 métodos por turno.



Troca

Quando um Ponto de Interesse oferece uma oportunidade de troca pela primeira vez, o app normalmente irá instruir os jogadores para criar uma pilha de troca ao pegar algumas Cartas de Itens específicas, além de qualquer par combinando de marcadores de troca. Um marcador de troca vai para perto do Ponto de interesse no mapa e seu marcador combinando vai para as Cartas de Item que estão disponíveis para compra.



A pilha de troca continua em jogo naquele ponto de interesse dali em diante, com qualquer item que esteja ali. Portanto, se um jogador que vender um item ali, outro jogador pode posteriormente comprar este item. Similarmente, quando um jogador compra algo, ele fica indisponível para os outros.

Os preços dos itens são iguais a seu valor impresso, tanto para vender quanto para comprar.

Durante cada troca um jogador pode vender e comprar qualquer número de itens.

Eventos durante o jogo podem fazer itens aparecerem nas pilhas de troca.

Além de trocar, os jogadores também podem usar dinheiro para outros propósitos. Às vezes o app permite que eles paguem moedas para subornar, pagar dívidas ou até mesmo para jogar umas moedas por aí. Em casos como este, o jogador deve colocar as moedas usadas no suprimento geral.

Apenas pague a dívida do carpinteiro de 4 .

Interação final

Uma vez que o jogador tenha cumprido os requerimentos para iniciar seu Final, ele pode visitar um Ponto de interesse específico (que está indicado em sua carta de Destino), onde o app apresentará uma nova opção (apenas para aquele jogador especificamente) para ativar seu final.

Comece a luta!

Outros conceitos de jogo



Experiência

Pontos de experiência são ganhos como o resultado de várias interações. A qualquer momento durante seu turno, exceto durante um teste, o jogador pode gastar seus pontos de experiência ganhos para aprimorar suas Proficiência.

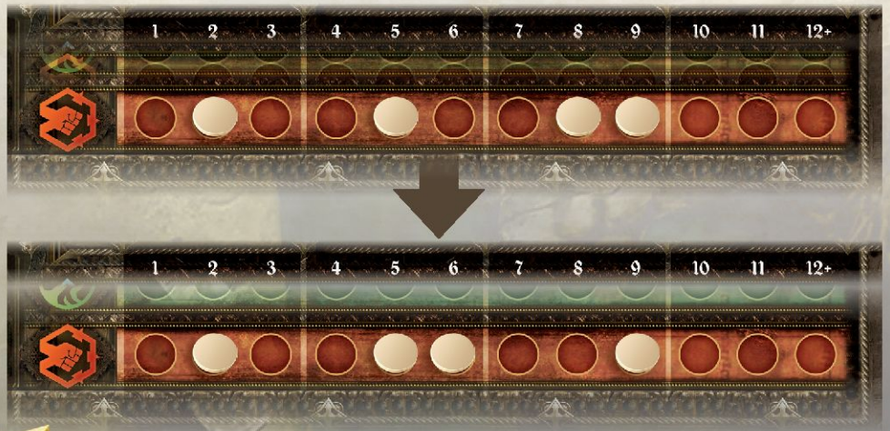
Aprimorar uma proficiência permite que o jogador mova os marcadores de proficiência nos contadores de proficiência. Para cada ponto de experiência gasto, o jogador pode mover qualquer um de seus marcadores de proficiência até 2 espaços para a esquerda, o que pode ser um marcador de proficiência em 2 espaços, ou dois marcadores de proficiência diferentes em 1 espaço (no mesmo contador ou em contadores diferentes).

Nunca podem haver 2 marcadores de proficiência no mesmo espaço de um contador de proficiência!

Variação Mosaico Jogos: É possível complicar ainda mais a jornada dos jogadores, permitindo que os pontos de experiência só possam ser gastos no aprimoramento de proficiências enquanto os jogadores estiverem fora de qualquer Ponto de Interesse ou interação com NPC (no mapa).

Exemplo:

Joana está pronta para enfrentar alguns oponentes e ela quer rolar 3 sucessos. Seus marcadores de proficiência de Poder estão atualmente em 2, 5, 8, 9. Ela decide gastar um ponto de experiência para aprimorar seu Poder: Ela move 2 espaços para a esquerda o marcador de proficiência que estava no 8, indo para o 6, dando a ela uma chance ainda maior de rolar 3 sucessos nos próximos testes de combate.



Ganho e Perda de proficiência

Algumas ações de jogador podem resultar no personagem ganhando ou perdendo proficiências. O app instrui o jogador a mover seus marcadores de proficiência para uma proficiência específica para a esquerda (quando ganhar) ou para a direita (quando perder). O app diz o número total de espaços para mover, mas o jogador decide como distribuir estes movimentos em seus marcadores de proficiência naquele contador.

Tanto o ganho quanto a perda de proficiência é permanente. Jogadores podem gastar pontos de experiência para recuperar proficiências perdidas.

Alguns itens permitem que os jogadores percam proficiências em troca de outro tipo de recompensa.

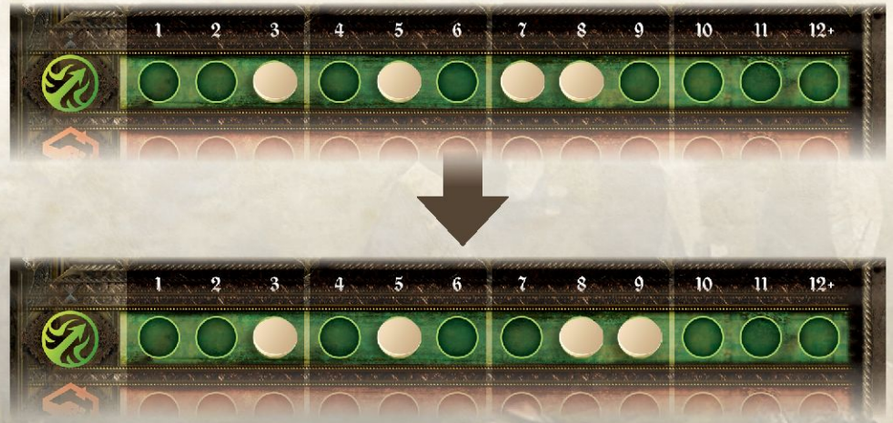
Dependendo da situação, uma proficiência específica pode ser perdida (/ /), ou o jogador pode escolher qual proficiência perderá .

Alguns itens e interações podem fazer os jogadores ganharem proficiência ao mover os marcadores de proficiência para a esquerda, da mesma forma que se estivesse aprimorando suas proficiências.

Exemplo:

Perca , .

Um teste de combate que falhou força Joana a perder 2 pontos de Destreza. Ela tem marcadores de proficiência em Destreza em 3, 5, 7 e 9. Ela quer manter seus marcadores em 3 e 5, porque eles são bons e fáceis de conseguir sucessos, então ela decide mover um marcador de proficiência de 8 para 9 e outro de 7 para 8.



Itens

A Nome.

B Valor de moeda do item tanto para comprar quanto para vender.

C Categorias de item. Algumas vezes qualquer carta de uma determinada categoria serve (por exemplo, para iniciar uma fogueira, qualquer item com a categoria "fogo" serve).

D Ilustração.

E QR Code.

F Habilidade Especial. Existem 2 tipos de habilidades especiais. "Sempre" significa que o item está ativo enquanto o personagem tiver o item em seu inventário. "Descarte" significa que para usar esta habilidade, o jogador que possui o item deve retorná-lo à caixa.

G Número da Carta. Guardar as cartas de item em ordem numérica na caixa tornará mais fácil encontrar um item específico.



Cada inventário de jogador é limitado a 5 cartas de item. Se um jogador pegar mais de 5, ele deve se livrar do excesso e reduzir a 5 imediatamente. Ele pode abandonar o item em excesso, ou usar uma habilidade "Descarte" para descartar o item de volta para a caixa.

Quando um jogador abandona um item, ele o coloca perto do mapa. Ele pega um par de Marcadores de Troca não usados, coloca um marcador na carta abandonada, e o marcador semelhante na peça de mapa em que o personagem está. Isso mostra onde o item foi entregue. De agora em diante, qualquer jogador que visite um Ponto de Interesse nesta peça de mapa pode, como uma ação livre, pegar esta carta de item e adicioná-la a seu inventário.

Um jogador pode usar suas habilidades livremente em qualquer ordem durante seu turno.

Se uma habilidade de item não especifica o exato momento em que ele deveria ser usado (ex. "no início do turno" ou "depois de rolar") um jogador pode usá-lo em qualquer momento de seu turno.

Se em qualquer momento o resultado da combinação de diversas ações parecer ambíguo para um jogador, escolha a resolução mais favorável para aquele jogador.

Exemplos:



Ângela está prestes a visitar as Antigas Ruínas e ela espera um teste de . Ela decide usar a ação "Descarte" do item Remédio. Ela possui 3 outros itens no inventário então ela coloca a carta Remédio de volta a caixa e ganha 3 pontos de proficiência Poder. Ela move um marcador de proficiência de 6 para 4 e outro Marcador de perícia de 7 para 6.



Durante o Dia 2, Carlos decide não mover a miniatura de seu personagem e permanecer na mesma peça que ele explorou no Dia 1. Isso ativa a habilidade "Sempre" da Ovelha, então Charles pode aprimorar uma perícia. Ele escolhe Destreza e move seu marcador de proficiência de 7 para 6 antes de visitar um Ponto de interesse.



José está prestes a lutar com uma alcateia de lobos. Isso é um teste de e ele espera que seja um teste difícil. Infelizmente, seu total de rolagem é apenas 4, e ele tem um total de 0 (zero) sucessos! Ele decide descartar seu Talismã para ganhar 3 sucessos, e então descarta sua machadinha para mais 2 sucessos. Ele devolve ambas as cartas de item descartadas para a caixa e adiciona 5 sucessos no app. Os lobos foram derrotados!

Eventos

O mundo de Destinos é cheio de eventos. Uma vez que um evento é ativado, o jogador ativo segue as instruções do app. Eventos podem mudar a situação de Pontos de Interesse, talvez criando ou movendo um deles, mudando seu marcador ou removendo-o completamente do mundo. Estes eventos acontecem, por exemplo, quando um NPC chega em um local, ou se move para outra localidade.

Virtude

O mundo se lembra. As escolhas morais dos jogadores podem afetar como o mundo interage com eles. Bom ou mau, cabe a cada jogador escolher seu próprio caminho. Quanto mais eles se aprofundarem nesse caminho, mais eles se beneficiam.

Finais e Fim de Jogo

Quando os critérios descritos em uma Carta de Destino do jogador são cumpridos, um novo tipo de interação aparece no Ponto de interesse relevante. Ele está marcado com . Clicar nesta interação irá ativar o Final daquele personagem. Isto é, uma série de eventos, cheios de testes e interações especiais, descrevendo as ações finais do personagem no jogo.

Uma vez que um jogador ativa seu Final, ele não pode voltar a tomar turnos normais. No lugar disso, ele começa uma série de eventos climáticos que duram vários turnos, dependendo de quão bem preparados estão e de suas escolhas anteriores. No final, eles irão ou cumprir seu Destino e vencer o jogo, ou ser derrotados.

O número de turnos para jogar um Final depende muito das ações atuais e anteriores de cada jogador, então, mesmo quando um jogador começou seu Final, os outros ainda têm uma boa chance de alcançar seu próprio final e cumprir seu próprio Destino antes, ganhando assim o jogo.

Modo Solo

Você pode experimentar os cenários de Destinos em 1 de 2 modos solo.

Se você deseja explorar a história do jogo, escolha o modo Explorador: Não há pressão de tempo em eventos especiais te forçando a otimizar sua performance.

Se você quer um desafio verdadeiro, escolha o modo Desafiante. O tempo é uma pressão e eventos especiais dificultarão ainda mais o jogo. Saiba que no modo Desafiante, você pode perder em cada cenário e jogá-lo novamente diversas vezes!



Créditos



Design de jogo:	Michał Gołębiowski, Filip Miłuński
Desenvolvimento:	Michał Gołębiowski
Roteiro:	Karol Górniak, Rafał Sadowski
Programação:	Marcin Musiał
Ilustração:	Da Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska, Joanna Kozioł, Piotr Arendzikowski, Mythic Games team
Esculturas:	Ireneusz Zieliński, Hexy Studio team, Mythic Games team
Direção de Arte:	Mateusz Komada
Design Gráfico:	Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Produtor:	Vincent Vergonjeanne
Gerente de Projeto:	Przemek Dołęgowski
Gerente de Playtest:	Tomasz Napierała
Playtesting:	Wojciech Giżyński
Edição:	Russ Williams

Edição Mosaico Jogos

Tradução:	Alvaro Ramos
Revisão:	Vinicius Carlos Vieira
Diagramação:	Víctor Cast
Supervisão da Adaptação:	Fabio Ribeiro

Glossário de Termos

Abandonando itens (página 11)

Cada inventário de jogador é limitado a 5 Cartas de Item. Se um jogador tiver mais de 5, ele deve imediatamente se livrar do excesso de itens, para ter apenas 5. Itens em excesso podem ser descartados ou abandonados. Itens abandonados são colocados proximos ao mapa, e um par não usado de Marcadores de troca são colocados, um no item ou itens abandonados e outro na peça de mapa onde o personagem está. Isso mostra onde o item foi deixado. De agora em diante, qualquer personagem que visitar o Ponto de interesse nesta peça de mapa pode, como uma ação livre, pegar esta carta de item e adicioná-la a seu inventário.

Destino (páginas: 2, 5 e 8)

Destino é o objetivo final de cada jogador: para vencer, um jogador deve cumprir seu Destino. Cada personagem possui sua própria Carta secreta de Destino, recebida no começo do cenário. Cada Destino sempre oferece 2 caminhos completamente diferentes. Os oponentes de um jogador podem buscar os mesmos itens, missões e NPCs, mas terem Destinos finais muito diferentes. Um jogador pode sempre decidir quando mudar seu caminho, até que se comprometa com um caminho quando ativar seu Final.

Exaurindo Dados de Esforço (página 7)

Cada jogador possui 3 Dados de Esforço. Cada vez que o jogador escolhe usar o Dado de Esforço em um teste, estes dados são exauridos (gastos), e são movidos da área de suprimentos do Tabuleiro do Jogador para um espaço próximo na mesa. Algumas habilidades de item permitem exaurir dados de esforço (não durante um teste) para ativar algum efeito. Se todos os dados de esforço de um jogador foram exauridos, então ele não pode fazê-lo.

Experiência (página 10)

Jogadores podem ganhar marcadores de experiência durante o jogo. A qualquer momento durante seu turno, exceto durante um teste, o jogador pode gastar seus pontos de experiência para aprimorar suas proficiências, ao mover os marcadores de proficiência nos contadores de proficiência. Para cada ponto de experiência descartado, um jogador pode mover qualquer um de seus marcadores de proficiência um total de 2 espaços para a esquerda, seja movendo um marcador 2 espaços para a esquerda, ou 2 marcadores diferentes, 1 espaço para cada 1, seja no mesmo contador ou em 2 contadores diferentes.

Exploração (páginas: 2 e 6)

Sempre que um jogador se move em uma peça não explorada, ele pode explorá-la. Normalmente isso significa virar a peça para seu lado explorado, com as ilustrações do terreno descoberto, e colocar os marcadores de ponto de interesse nele. Algumas habilidades de itens envolvem exploração e ativam efeitos especiais quando o dono do item explora.

Final (páginas: 9 e 12)

O Final é uma série de eventos, cheio de testes e interações especiais descrevendo as ações finais de um personagem no jogo. A interação Final aparece na descrição do Ponto de interesse mencionado na Carta de Destino. Uma vez iniciado, o Final não pode ser parado para aquele jogador. O número de turnos para jogar em um Final depende muito das ações e itens atuais e anteriores de um jogador, e outros jogadores ainda tem boas chances de ativar seus finais e cumprir seus próprios Destinos primeiro, ganhando assim o jogo.

Inventário (páginas 3 e 11)

Cada Tabuleiro de Jogador possui espaço para segurar 5 Cartas de Item. Enquanto um jogador possui 1 item em seu inventário, ele pode escaneá-lo e usar sua habilidade “Sempre”. Se o jogador usa um item com habilidade “Descarte”, o item deve retornar para sua caixa de jogo.

NPC (página 8)

Personagens Não-jogadores podem ser encontrados quando você visita um Ponto de Interesse. Eles podem ser perguntados sobre o Destino dos jogadores, dando dicas úteis de como cumpri-los. Algumas interações podem mudar o estado de um NPC em particular, permitindo novas interações ou bloqueando anteriores. O mesmo NPC pode reagir diferentemente para diferentes personagens de jogadores, baseados em suas ações e escolhas. NPCs podem se mover de um Ponto de interesse para outro durante o jogo. Isso é normalmente ativado por eventos, e o app irá instruir os jogadores para mover a miniatura de um NPC específico para outro Ponto de Interesse, ou removê-lo do mapa.



Ponto de Interesse (página 6)

Jogadores irão visitar Pontos de Interesse. Quando uma peça é explorada, novos Pontos de Interesse serão colocados na peça. Eles podem ser removidos por eventos ou como uma consequência das ações do jogador. Durante a visita para um único Ponto de Interesse, um jogador pode tentar qualquer uma das opções disponíveis na ordem que desejar, mas cada opção só pode ser tentada uma vez por turno.

Ganho e Perda de Proficiência (página 10)

Como resultado da ação de um jogador, o app pode instruí-lo a ganhar ou perder parte de sua habilidade em uma proficiência em particular. Em alguns raros casos pode ser possível até mesmo obter um novo para sua proficiência!

Recuperando Dados de Esforço (página 6)

Cada jogador tem 3 dados de esforço. Cada vez que um jogador decide usar um dado de esforço em um teste, esse dado fica exaurido e é movido da área de suprimentos do Tabuleiro do Jogador para uma área próxima. No começo do turno do jogador, ele recupera um de seus dados de esforço exaurido ao movê-lo novamente para a área de suprimento do tabuleiro de jogador. Um jogador nunca pode ter mais de 3 dados de esforço em sua área de suprimento.

Total de Rolagem (página 7)

Durante um teste, um jogador rola seus dados e computa a soma total de todos os valores em todos os dados, tanto os principais quanto de esforço. Algumas habilidades de item podem mudar o total de rolagem. O jogador compara seus marcadores no contador de proficiência relevante com seu total de rolagem para ver quantos sucessos resultantes eles ainda têm no teste.

Virtude (página 12)

Virtude é uma quarta proficiência secreta marcada pelo app baseado nas escolhas do jogador. Seu valor reflete escolhas morais tomadas por um jogador durante o jogo. Alguns estados de NPC e interações podem se modificar baseado na virtude de um jogador.



Referência de Ícones


Marcador de Proficiência


Marcador de Proficiência no Contador de Proficiência de Inteligência


Marcador de Proficiência no Contador de Proficiência de Destreza


Marcador de Proficiência no Contador de Proficiência de Poder


Ganho de Proficiência


Perda de Proficiência


Marcador de Ponto de Interesse


Ponto de Experiência


Sucesso


Moeda



Peça de Mapa



Item


Dado Principal


Dado de Esforço


Teste de Inteligência


Teste de Destreza


Teste de Poder


Interação


Escanear Item


Escanear Destino


Troca


Final