

MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI & FILIP MIŁUŃSKI

# VÉGZETEK



 Szabálykönyv 

## A Végzetek játérendszer

A Végzetek egy történetközpontú, alkalmazásvezérelt, szerepjátékos élményt kínáló társasjáték, amelyben nincs szükség játékmesterre. Minden kaland egy életteli világ egy szeletét tárja elénk, ahol sötét történetek, érdekes szereplők és megoldandó rejtélyek várnak ránk. Minden játékos egy hős szerepébe bújik, akinek célja, hogy beteljesítse végzetét. Minden végzet az adott hős végcélját jelenti, és legalább két, teljesen eltérő úton vezet a győzelemhez, amelyhez szerteágazó küldetéseket kell megoldani. A játékosok egymással vetélkedve próbálják a világot saját végzetük felé kormányozni.

A játék az alkalmazás és a Scan&Play technológia segítségével kínálja a játékosoknak egyedi, történetvezérelt élményt, amelyben a kalandok, a döntéseik következményei és egy folyton változó világ állnak a középpontban. A játékosok minden körben újabb részeit ismerhetik meg a lapkából felépülő világnak, ahol aztán kapcsolatba léphetnek a szereplőkkel és helyszínekkel. Így tudhatnak meg többet a történetről, és döntéseikkel befolyásolhatják azt. Az egyes döntéseknek súlyos következményei lehetnek, amelyek akár örökre megváltoztathatják a világot.

## Bevezető

*Próféták beszélnek a Halál angyaláról, és hogy eljöveteleivel beköszönt majd a vég.*

*Jöttérejelek utalnak majd. A vétkesekre isteni büntetés sújt majd le, és ezzel az apokalipszis pecsétjei egytől-egyig feltöretnek. De az éhínség, dögvész és háború tépázta vidéken még mindig ott lesz a remény.*

*A kiválasztott kevesek, akiknek sorsa összefonódik a mennyeknek terveivel, hatalmat kapnak, hogy formálják az eseményeket. Hatalmat, hogy büntetést vagy megváltást hozzanak társaikra. Tetteik tanúságául szolgálnak majd a halandók erejének és elkötelezettségének.*

*Ahogy férgek pusztítják a gyümölcsöt és gabonát, ahogy a járvány egyszerre dönt ágynak nemest és közembert, ahogy a Szent Szűz a háború tüzevel sújt le ellenségeire... a Halál angyala figyel és ítélkezik mindenki felett. Reméljük, hogy a végzettel bíró lelkek méltónak találtnak, mert ha nem... lángok emésztenek majd el mindent.*

## Tartozékok



### 67 térképlapka

Az egyik oldalukon a térkép **felfedezett** részével, a másikon pedig a **felfedezetlen** területtel. Tartásatok a térképlapkákat számsorrendben, így könnyebben tudtok majd keresni köztük.



### tárgykártya 150

Különböző tárgyak és élőlények, amelyeket a karakterek a játék során szerezhetnek. Tartásatok a tárgykártyákat számsorrendben, így könnyebben tudtok majd keresni köztük.



### 15 végzetkártya

Mindegyiken két úttal, amelyek közül a játékos választhat, melyiket akarja járni célja elérése érdekében. A játék előtt ne olvassátok el a végzetkártyákat, mivel azok olyan titkos információkat tartalmaznak, amelyek csak az adott karakterrel játszó játékosra tartoznak.

érdekességjelző 26

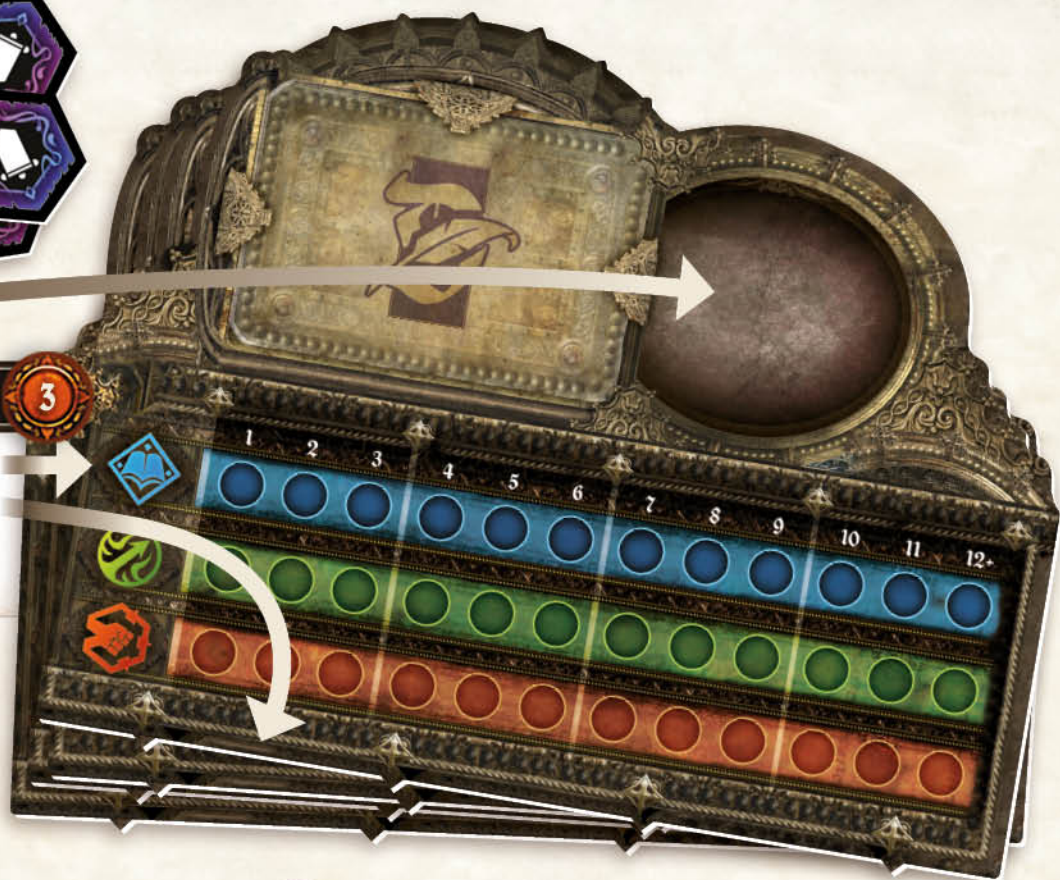


20 aranyjelző



játékos tábla 3

A táblákon 3 képességsáv található, alattuk pedig 5 tárgykártyának jut hely.



6 alapkocka



9 törekvés kocka



20 tapasztalatjelző

10 pár kereskedelemjelző

képességjelző 36



figura 31

A játékosok karakterei, NJK-k (nem játékos karakterek) és ellenfelek.

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

STEAM

A játékhoz szükség van egy ingyenesen letölthető alkalmazásra, amely elérhető az Apple App Store-jában, Google Playen vagy Steamen. Az alkalmazást elegendő egy, kamerával rendelkező eszközre telepíteni. A játék az alkalmazás nélkül nem játszható. Az alkalmazás letöltése után nincs szükség internetkapcsolatra. A nyelv az alkalmazáson belül állítható. Az alkalmazás menti a játékállást, így a játék később folytatható.

## Kampány és újrajátszhatóság

A játékban 5 történet található. A *fenevad természete* egy önálló történet, javasoljuk, hogy ezzel kezdjétek a játékot. A többi négy történet egy összefüggő kampányt alkot, ezeket a javasolt sorrendben érdemes játszani. Nem kötelező, de érdemes a teljes kampányt ugyanazzal a társasággal végigjátszani. A történetek összefüggnek, és sorra felfedik egy nagyobb, átívelő szál apróbb részleteit, de minden történet önállóan is megállja a helyét, és a korábbi történetek ismerete nem jelent előnyt a játékosoknak.

A játékot a „sandbox” műfaj ihlette. Minden történet egy élő, lélegző világ egy részét mutatja be, ahol a játékosok döntéseik alapján több helyszínt felkereshetnek, és sokakkal kapcsolatba léphetnek. Ennek köszönhetően a történetek újrajátszhatók, de csak ha már minden játékos lejátszotta azokat – ellenkező esetben az a játékos, aki már ismeri a történetet, jelentős előnnyel bír azokkal szemben, akik most találkoznak vele először.

## Előkészületek

- 1 Válasszatok egy történetet az alkalmazásban.
- 2 Olvassátok fel hangosan a történet bevezetőjét.
- 3 Minden játékos válasszon egyet az alkalmazás által ajánlott karakterek közül. Ha nem tudtok megegyezni, sorsoljátok ki a karaktereket.
- 4 Minden játékos kap:
  - egy játékosablát,
  - 2 alapkockát és 3 törekvőkockát,
  - 1 aranyat,
  - a választott karaktere végzetkártyáját és figuráját.

5 Minden játékos:

- tegye a 2 alapkockáját és az 1 aranyt a játékosablájára, a készlet részre **A**;
- tegye a 3 törekvőkockáját a játékosablája mellé, ezzel jelezve, hogy karaktere kimerült **B**;
- tegye a képességjelzőit a képességsávokra az alkalmazás által megadott helyekre **C**;

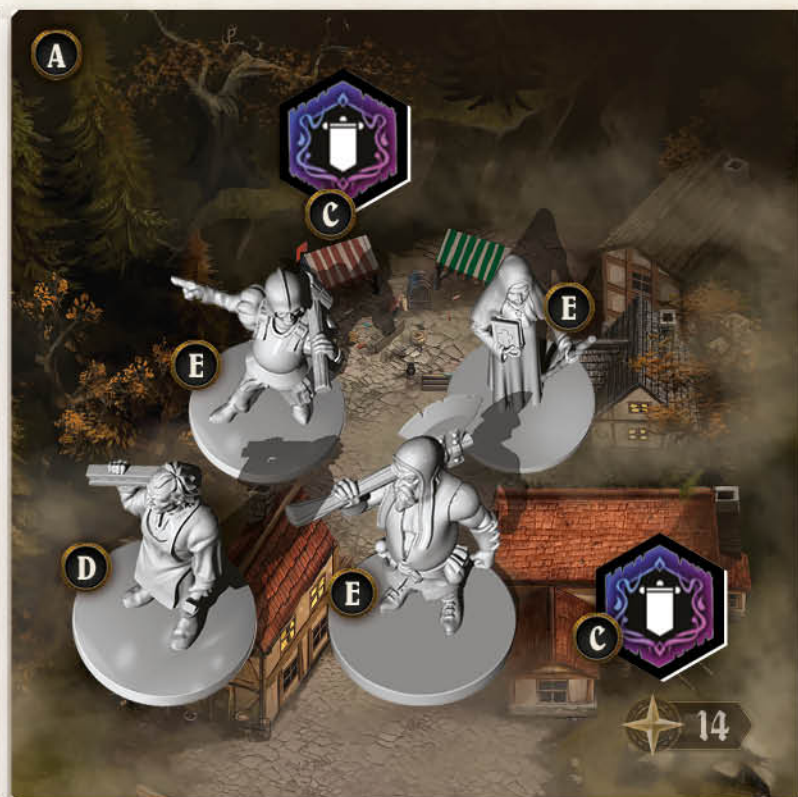


- magában olvassa el a végzetkártyáját, majd tegye a kártyát a játékosablájára **D**, a karakter képével felfelé, a végzettel lefelé. (A végzetek titkosak: senki ne mutassa meg vagy olvassa fel a végzetét a többi játékosnak.)



**6** Az alkalmazás utasításai alapján készítsétek elő a világot:

- tegyétek térképlapkákat az asztalra. Ezeknek egyik oldala a térkép egy felfedezett területét mutatja **A**, míg a másikon ugyanaz a rész látható még felfedezetlenül **B**. A játék elején általában csak egy térképlapka van felfedezve;
- tegyétek a felfedezett térképlapka alkalmazás által jelzett helyeire az érdekességjelzőket **C** és a megadott figurákat **D**;
- tegyétek a karakterek figuráit **E** a kezdő, felfedezett térképlapkára.



**Készen álltok a kalandra!**

## A játék célja

A játékosok megpróbálják beteljesíteni a saját végzetüket. Minden végzet két teljesen eltérő úton érhető el. A világ felfedezésével, tárgyak megszerzésével és használatával, a szereplőkkel való beszélgetéssel és a nehézségek leküzdésével minden játékos megpróbálja teljesíteni a végzetéhez vezető két út egyikét, mielőtt az ellenfeleinek ez sikerülne. Az alkalmazás értesíti a játékosokat, ha új mérföldköhöz érkeznek az útjukon. A két út között bármikor lehet váltani, sőt, akár mindkettőn lehet haladni. Amikor egy játékos készen áll, számára elkezdődik a **finálé** – események egy olyan sorozata, amelynek végén a játékos beteljesíti végzetét. A játék győztese az lesz, akinek ez elsőként sikerül.

Bármilyen küldetéseket oldanak meg vagy tárgyakat szereznek a játékosok, ez sosem zárja el a többieket a végzetüktől. Előfordulhat, hogy egy játékos előbb kezdi a saját fináléját, de egy másik, felkészültebb játékos gyorsabban beteljesíti a végzetét, és győzedelmeskedik.

# A játék menete


A játékosok egymás után játsszák le a körüket, mindig az éppen soron lévő játékosnál legyen az eszköz, amin az alkalmazás fut.

Egy játékos köre három lépésből áll, ezeket sorrendben kell végrehajtani:

- 1 A kör kezdete
- 2 Mozgás
- 3 Egy érdekesség meglátogatása

Minden történés és információ, ami a játék során felmerül, teljesen nyilvános! A soron lévő játékosnak hangosan fel kell olvasnia az alkalmazásban látható szöveget.

## A kör kezdete


A kör elején a játékos frissíti egy törekvéskockáját , ezt a táblája mellől átteheti a készletébe. Ez a kocka bármelyik későbbi próba során használható.

A játék legtöbb eseménye (az Eseményeket lásd a 12. oldalon) a játékos körének ebben a részében történik.

## Mozgás

A játékos kiválaszthat egy tetszés szerinti, az aktuális helyétől legfeljebb 2 lapkára lévő térképlapkát. Mozogni csak élszomszédosan lehet, átlósan nem. A játékos beléphet egy még fel nem fedezett térképlapkára is, ám ilyenkor a mozgása azonnal véget ér. A játékosok a figuráikat lapkáról lapkára léptetik, ezzel jelezve, hogy hol járnak éppen. A játékos dönthet akár úgy is, hogy egy helyben marad ahelyett, hogy átmozogna egy másik lapkára.

## Egy felfedezett térképlapkára



Miután egy játékos belépett egy felfedezett térképlapkára, megvizsgálhatja az adott lapkán az egyik érdekességet. Az érdekességeket jelzők  és figurák mutatják.



## Egy még fel nem fedezett térképlapkára

Miután egy játékos belépett egy még fel nem fedezett térképlapkára, felfedezi azt. Ekkor az alkalmazásban rá kell kattintani a lapkára, és követni kell az utasításokat. Általában ezek a következők:




- fordítsátok át a lapkát a felfedezett oldalára;
- tegyétek fel a játékos karakterének figuráját a lapkára;
- tegyétek fel az érdekességjelzőket és az egyéb figurákat a lapkára;
- tegyétek fel új térképlapkákat a felfedezett lapka mellé, felfedezetlen oldalukkal felfelé.

Végül a játékos kiválaszthatja az egyik érdekességet az adott lapkán, és megvizsgálhatja azt. Az érdekességeket jelzők  és figurák mutatják. 

## Egy érdekesség meglátogatása

Ha egy játékos meg szeretne látogatni egy érdekességet, rá kell kattintania az alkalmazásban, ami kiírja az érdekesség leírását, amit a játékosnak hangosan fel kell olvasnia.

Egy érdekesség meglátogatásakor a játékosnak több lehetősége is van. Ezek közül bármelyik, vagy akár mindegyik kiválasztható, tetszőleges sorrendben, de mindegyik legfeljebb egyszer. Előfordulhat, hogy egy lehetőség kiválasztása elzárja a játékost egy másik lehetőség elől, vagy épp újabbakat nyit meg. Akár az is megeshet, hogy a játékosnak el kell hagynia az érdekességet, és be kell fejeznie a körét.

A lehetőségek a következők: interakció, próbák, tárgy beolvasása , végzetkártya beolvasása  és kereskedés .



**NAP FOGADÓ**

Sentilly városának fogadója általában a remény hívogató otthona, az évnek ebben a részében szinte mindig tele van vendégekkel. Nem úgy ezen a télen. Azon kevesek, akik minden estéjüket itt töltik, inkább csendben üldögélnék.

-  Meghallgatom a legújabb pletykákat.
-  Ételt  07 veszel 1 .
-  Pihensz.
-  Megkérdezed a fogadóst egy nálad lévő tárgyról.
-  Megkérdezed a fogadóst a végzetedről.



## Interakciók

Az interakciók során úgy cselekedhet egy játékos, hogy nem kell próbát dobnia. Az akció automatikusan megtörténik, de előre nem ismertek a következményei.



Meghúzol egy kart.

Előfordulhat, hogy egy interakció hatására megváltozik a helyzet, ami új döntések elé állítja a játékost. A játékosnak a továbblépéshez választania kell.

Meghúztál egy kart, és hirtelen egy csapóajtó nyílik ki a padlón hangos reccsenés kíséretében. Néhány másodperc múltán valami rejtett mechanizmus szépen lassan elkezd becsukni a csapóajtót.

Beugrasz.

Maradsz, ahol vagy.

## Próbák

A próbák segítségével a játékosok nehezebb és kevésbé biztos dolgokkal próbálkozhatnak, amelyeknek kimenetele kérdéses. Amikor egy játékos kiválaszt egy próbát az alkalmazásban, tudni fogja, mit próbál elérni, és hogy melyik képességét kell próbára tennie. Az alkalmazás azonban nem mondja meg a próba nehézségét – erre a feladat leírásából kell következtetni. Például nyilván könnyebb eltörni egy faágat, mint felemelni egy hatalmas szikladarabot.



Közelebb óvakodsz és hallgatózol.



Felhúzod a vödröt.

A karakterek három képességgel rendelkeznek:



**INTELLIGENCIA** – ez foglalja magába a találékonyságot, a karizmát és a bölcsességet. Példák: beszélgetni valakivel, koncentrálni egy feladatra, érvelni, következtetéseket levonni.



**ÜGYESSÉG** – a gyorsaságot és a megfigyelőkészséget is magába foglalja. Példák: elosonni az örök mellett, nyomokat keresni, felmászni egy fára.



**ERŐ** – a fizikai erőt, az életerőt és a kitartást jelképezi. Példák: harcolni egy szörnyvel, felemelni egy nehéz tárgyat, hosszan futni.

A próbák során a játékosoknak dobniuk kell a kockáikkal.

## Dobókockák

Kétféle dobókocka van a játékban:



### Alapkockák


Minden játékosnak 2 alapkockája van. Ezeket minden körben, minden próba során muszáj használni.




### Törekvéskockák


Minden játékosnak 3 törekvéskockája van, ezeket a játékos, ha szeretné, dobhatja az alapkockáival együtt. A játékos dönthet úgy, hogy egyet sem, néhányat vagy akár mindet használja a készletében lévő törekvéskockái



közül. A felhasznált törekvéskockák kimerülnek (kikerülnek a játékos készletéből). Minden játékos a köre elején visszakap egy törekvéskockát a készletébe. A  szimbólum automatikus sikert jelent, amelyet a játékos a dobásával elért további sikerekhez adhat.

Ahhoz, hogy a játékos megtudja, mennyire volt eredményes, össze kell adnia a dobott kockái eredményét, majd **ezt az összeget** össze kell hasonlítania a megfelelő képességsávon lévő képességjelzőivel: minden olyan képességjelző, ami kisebb vagy azonos értékű mezőn áll, mint amekkora a dobott érték, egy sikert jelent. Az automatikus sikert jelentő kockaoldalak szintén egy-egy sikert  adnak a próbához.

Ezután be kell ütni a sikerek számát az alkalmazásba, amely közli a próba eredményét. Ennek hatására:

- megváltozhat a történet;
- a játékos kaphat tapasztalati pontot ;
- a játékos kaphat tárgyakat;
- a játékos képességei javulhatnak vagy romolhatnak.

## Példa:

A játékos intelligenciapróbát hajt végre, és úgy dönt, 2 törekvéskockát használ. A dobás eredménye:



A dobás összértéke  $3+4+1=8$ . A játékos intelligenciasávján 2 képességjelző van a 8-as vagy annál kisebb értékeken (egy az 5-ösön, egy a 6-oson), így ez 2 sikert jelent.

Ezen kívül a játékos dobott egy automatikus sikert is az egyik törekvéskockáján, így az alkalmazásba 3 sikert kell beírnia.

A próbák eredménye a sikerek számától függ. A kevés siker is kiválthat valamilyen hatást, de ha később újra próbálkozunk, és jobb eredményt érünk el, annak más, jobb eredménye lehet.

A játékban egyetlen próbához sem kell több, mint 6 siker. Ez a táblázat segíthet eldönteni, mennyi törekvőkockát érdemes használni:

Próba nehézsége	Szükséges sikerek száma
Könnyű	1
Közepes	2
Nehéz	3
Nagyon nehéz	4
Legendás	5-6

### Tárgykártyák beolvasása

Egy érdekesség meglátogatása során a játékosoknak gyakran lesz lehetőségük beolvasni a tárgyaikat. Az alkalmazás jelzi majd, hogy ez a beolvasás a tárgyról való beszélgetést vagy a tárgy használatát jelenti majd.

Ha egy játékos megkérdez egy NJK-t a karaktere fegyveréről, a fegyver nem vész el... míg, ha odaadja azt a fegyvert a NJK-nek, nem biztos, hogy vissza is kapja! Ha egy baltával egy fát vágunk ki, az valószínűleg nem tesz a baltában semmi kárt... de ha ugyanezt a baltát ledobjuk egy szakadékba, akkor annak búcsút inthetünk.



Meggyógyítod a vadászt...



### A végzetkártya beolvasása

Az NJK-kkal való beszélgetés során a játékosok megkérdezhetik őket a saját végzetükről.

A beszélgetés során beolvasott végzetkártya azt jelenti, hogy a játékos megosztja a történetét az adott NJK-val. Erre válaszul általában tippeket, segítséget kap a végzete beteljesítésére vonatkozólag, ami nagy segítség lehet.



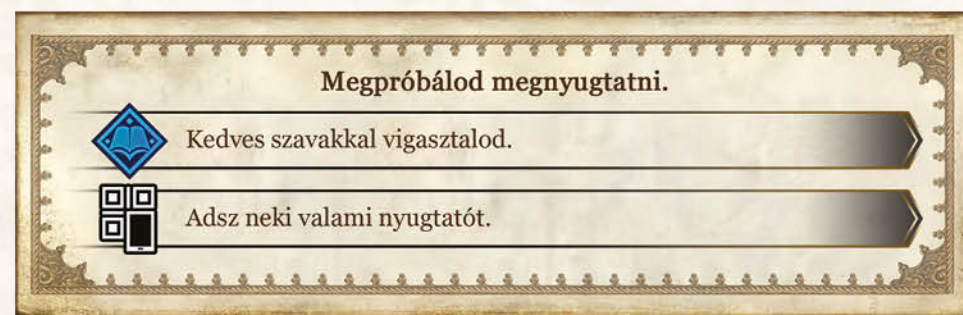
Megkérdezed a felvigyázót a végzetedről.

Minden végzetkártyán két QR-kód található, ez a karakter által bejárható két utat jelképezi. Ha egy játékos egy NJK-val a végzetről beszélget, azt a kódot olvassa be, amelyik útról beszélgetni szeretne. Az alkalmazás minden szövege nyilvános, és mindent hangosan fel kell olvasni, hogy minden játékos hallja, de a játékos végzete titkos. Az NJK-k válasza általában ködösen van megfogalmazva, így az ellenfelek, akik nem ismerik a játékos végzetét, sokkal nehezebben értik meg azt.




### Beolvasás vagy próba

Egyes helyzetekben egy játékos ugyanazt az eredményt kétféleképpen, egy próbadozással vagy egy tárgy használatával is elérheti. Ha a játékos a megfelelő tárgyat használja, automatikusan sikerrel jár, a rossz tárgy használata azonban automatikus balsikert jelent. A próbák viszont megadják a siker lehetőségét, a karakter képességeitől és a felhasznált törekvőkockáktól függően. Egy játékos egy körben csak az egyik lehetőséget választhatja.





## Kereskedés

Amikor egy érdekesség először ad kereskedésre  lehetőséget, alkossátok meg a kínálatot. Az alkalmazás általában megmondja, pontosan melyik kártyából, valamint egy tetszőleges pár kereskedelemjelzőből. Az egyik kereskedelemjelzőt tegyétek a térképlapkára az adott érdekesség mellé, a párját pedig az adott helyen elérhető kínálat mellé.



Innentől az adott helyen elérhető ez a kínálat. Így ha egy játékos elad itt egy tárgyat, azt később egy másik játékos megveheti. Hasonlóképp, ha valaki megvesz innen egy tárgyat, azt a többiek már nem vehetik meg.

A tárgyak ára a kártyákra van írva, ez a vételnél és az eladásnál egyaránt érvényes.

Egy kereskedés során egy játékos bármennyi tárgyat vehet vagy eladhat.

A játék során az események hatására új tárgyak jelenhetnek meg az egyes kínálatokban.

A játékosok az aranyat nem csak kereskedésre használhatják. Időnként az alkalmazás lehetőséget ad kenőpénz fizetésére, adósságok megfizetésére, vagy akár arra, hogy valahol pénzt dobjunk el. Ilyen esetekben az aranyat vissza kell tenni az általános készletbe.


## Finálé indítása

Amint egy játékos teljesítette a fináléja megkezdésének feltételeit, meglátogathat egy különleges érdekességet (amelyre a végzetkártyája is utal), ahol az alkalmazás új lehetőséget kínál a finálé megkezdésére (ami csak ennek a játékosnak elérhető).



Megindítod a támadást!



Fizesd meg az ács 4  adósságát.

## A játék egyéb fogalmai



### Tapasztalat

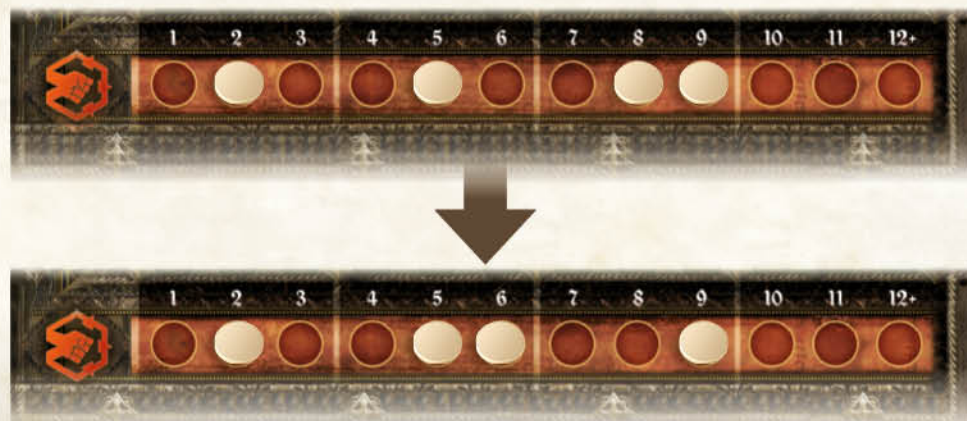
A különböző cselekedetekkel tapasztalati pont szerezhető. Egy játékos a körében bármikor (kivéve egy próba közben) elköltheti a megszerzett tapasztalati pontjait, hogy a képességeit fejlessze.

Egy képesség fejlesztésekor a játékos mozgathatja a képességjelzőit a képességsávjain. Minden elköltött tapasztalati pontért a játékos összesen két lépést tehet balra a képességjelzőivel. Mozgathat egy jelzőt kétszer, vagy két jelzőt egyszer-egyszer (azonos vagy akár különböző képességsávokon).

Nem állhat több képességjelző a képességsávok egy-egy mezőjén.

### Példa:

*Anna épp harcolni készül egy ellenfelével, és 3 sikert szeretne elérni. Az erő képességjelzői a 2, 5, 8 és 9 értékeken állnak. Úgy dönt, hogy elkölt egy tapasztalati pontot, és fejleszti az erejét: a 8-ason álló jelzőt két lépéssel balra mozgatja, a 6-osra, így jó esélye van 3 sikert elérni a közelgő harc során.*



### Képességjavulás és képességromlás

Egyes akciók eredményeképp a karakterek képességei javulhatnak vagy romolhatnak. Az alkalmazás utasításainak megfelelően ilyenkor egy adott képesség jelzőit (javulásnál) balra, vagy (romlásnál) jobbra kell mozgatni. Az alkalmazás megmondja, összesen hány lépést kell megtenni a jelzőkkel, de azt a játékos dönti el, hogyan osztja el a lépéseket a jelzői között.

A képességjavulás és a -romlás is végleges. Az elvesztett képességpontok tapasztalati pontból visszaszerezhetők.

Egyes tárgyak lehetővé teszik, hogy egy játékos rontson egy képességen valamilyen jutalomért cserébe.

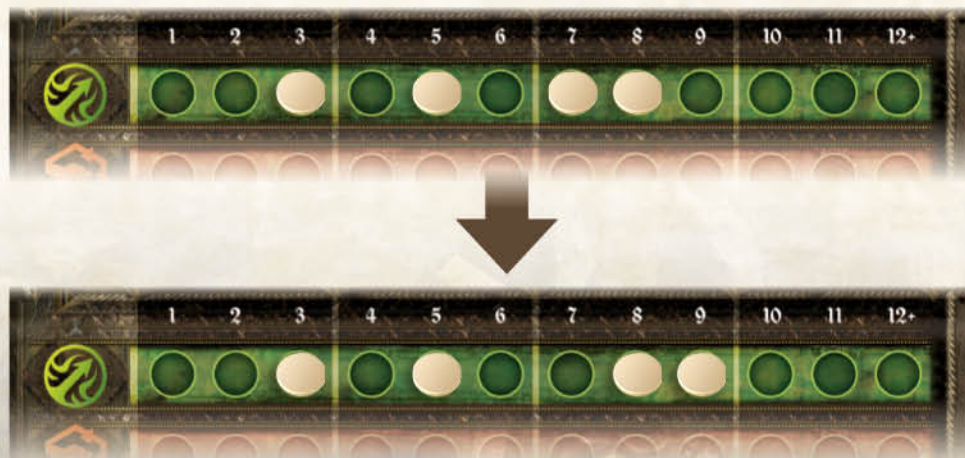
A helyzettől függően vagy egy meghatározott képességet kell rontania ( ), vagy választhat a képességei közül ( ).

Egyes tárgyak vagy akciók hatására a játékosok képességei javulhatnak, ilyenkor ugyanúgy kell balra mozgatni a jelzőket, mint más fejlesztéseknél.

### Példa:

**Ronts:** ( ), ( ).

*Egy elbukott harc miatt Annának 2 pontot romlik az ügyessége. A képességjelzői az ügyességsáv 3, 5, 7 és 8 értékein állnak. A 3-as és 5-ös értéket szeretné megtartani, mivel ezek könnyű sikereknek számítanak. Úgy dönt, hogy a 8-asról a 9-esre, és a 7-esről a 8-asra lép.*



## Tárgyak

- A** Név.
- B** A tárgy vételkor és eladáskor használt ára aranyban.
- C** A tárgy típusa. Néha egy adott típuson belül bármelyik tárgy megfelel (pl. egy tábortűz begyűjtéséhez tetszőleges „tűz” típusú tárgy elegendő).
- D** Illusztráció.
- E** QR-kód
- F** Különleges képesség. A különleges képességeknek két fajtája van. A „Mindig” azt jelenti, hogy a képesség egészen addig hat, amíg a karakter birtokolja az adott tárgyat. A „Dobd el” arra utal, hogy a képesség használatához a tulajdonosnak vissza kell tennie a tárgyat a dobozba.
- G** A kártya sorszáma. Ha számsorrendben tartjátok a tárgykártyákat, sokkal egyszerűbb lesz köztük keresni.



Egy játékos legfeljebb 5 tárgykártyát tarthat magánál. Ha valakinél több, mint 5 kártya lenne, a töblettől meg kell szabadulnia. Ezt megteheti úgy, hogy otthagyja a kártyákat, vagy használhatja a „Dobd el” képességet, amivel visszakerülnek a dobozba.

Amikor egy játékos otthagy egy kártyát, azt a térkép mellé kell tennie. Egy még elérhető kereskedelemjelző-pár egyik jelzőjét fel kell tennie az otthagyott kártyára, a másikat az aktuális térképlapkájára. Ez mutatja, hol hagyta az adott tárgyat. Ezután bármelyik játékos, aki meglátogat ezen a térképlapkán egy érdekességet, ingyen akcióként felveheti ezt a tárgykártyát.

## A játékosok a körükben szabadon és tetszőleges sorrendben használhatják a tárgyaik képességeit.

Ha egy tárgy képessége nem köti ki, hogy pontosan mikor használható (pl. „a kör elején”, vagy „dobás után”), akkor azt a játékos a körében bármikor használhatja.

Ha két tárgy együttes használata nem lenne egyértelmű, válasszátok azt a megoldást, amivel az adott játékos a legjobban jár.

## Példa:



Anna arra készül, hogy felkeresi a romokat, és úgy gondolja, hogy erőpróbára lesz szüksége. Úgy dönt, hogy használja a Gyógyszer „Dobd el” képességét. Ezen kívül még három tárgy van nála, így visszateszi a Gyógyszert a dobozba, és három pontot javít az erő képességén. Az egyik jelzőjét a 6-osról a 4-esre mozgatja, egy másikat pedig a 7-esről a 6-osra.



A második nap során Károly úgy dönt, nem mozog a karakterével, és azon a lapkán marad, amit az első napon felfedezett. Ezzel életbe lép a Bárány „Mindig” képessége, és Károly javíthat egy képességén. Az ügyességét választja, és a 7-esen álló képességjelzőjét átmozgatja a 6-osra, mielőtt meglátogatna egy érdekességet.



Tamás egy farkasfalka elleni harcra készül. Ehhez egy próbára lesz szüksége, és kemény harcra számít. Sajnos a dobása összértéke csak 4, ezzel 0 sikert ért el. Úgy dönt, hogy eldobja a Talizmánját, ezzel 3 sikert szerez, majd eldobja a Fejszét is, 2 további sikerért. Mindkét eldobott tárgyat visszateszi a dobozba, és beírja az alkalmazásba az 5 sikert. Ezzel legyőzte a farkasokat!


## Események

A játék világa telis-tele van eseményekkel. Amikor egy esemény bekövetkezik, a soron lévő játékos kövesse az alkalmazás utasításait. Ezek az események megváltoztathatják az érdekességek állapotát, mozgathatják őket, újakat hozhatnak játékba, megváltoztathatják a jelzőket, vagy levehetik azokat a térképről. Ilyen események történhetnek például akkor, ha egy NJK megérkezik egy helyszínre, vagy átmozog egy másik helyszínre.

## Jellem

A világ nem felejt. A játékosok morális döntései befolyásolhatják, hogy hogyan reagál rájuk a környezetük. Minden játékos maga választhat, hogy a jó vagy a gonosz úton jár. Minél jobban elköteleződnek az egyik oldal mellett, az annál nagyobb jutalmat kínál.

## Finálék és a játék vége

Amikor egy játékos teljesíti a végzetkártyáján látható feltételeket, a megadott érdekesség meglátogatásakor új interakcióval találkozik. Ennek szimbóluma a . Erre kattintva elindul a karakter fináléja. Ez egy próbákkal és különleges eseményekkel teli eseménysorozat, amely a karakter utolsó döntéseit mutatja.

Amint egy játékos megkezd a fináléját, nem szakíthatja azt félbe, nem játszhat le több hagyományos kört. Ehelyett története tetőpontjára ér, ami több körön keresztül zajlik majd, attól függően hogy mennyire jól teljesített a játék korábbi részében, és hogy mennyire sikerült felkészülnie a fináléra. Végül vagy beteljesíti a végzetét és győz, vagy elbukik.

Az, hogy a finálé hány kört vesz igénybe, nagyban függ a játékos korábbi és finálé közbeni akcióitól, így azok a játékosok, akik később kezdik meg saját fináléjukat, de arra jobban felkészültek, megelőzhetik a korábban kezdő játékost, és előbb beteljesíthetik saját végzetüket.

## Egyszemélyes játék

A játékban található történetek kétféleképp is játszhatók egyedül.

Ha inkább a történetet szeretnéd kiélni, válaszd a Felfedező módot: ebben a módban nem szorít az idő, és a különleges események sem sarkallnak optimális játéokra.

Ha komoly kihívást keresel, válaszd a Nehezített módot, amit az időkorlát és a különleges események tesznek igazán nehezzé. A Nehezített módban akár többször is elbuksz majd egy-egy kalandot, mielőtt végül diadalmaskodnál.

# Készítők

**A játék tervezői:** Michał Gołębiowski, Filip Miluński

**Fejlesztő:** Michał Gołębiowski

**Írók:** Karol Górniak, Rafał Sadowski

**Programozó:** Marcin Musiał

**Illusztrátorok:** Da Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska, Joanna Koziół, Piotr Arendzikowski, Mythic Games team

**Figuraszobrászok:** Ireneusz Zieliński, Hexy Studio team, Mythic Games team

**Művészeti vezető:** Mateusz Komada

**Grafikus:** Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada

**Gyártásvezető:** Vincent Vergonjeanne

**Projektfelelős:** Przemek Dołęgowski

**Tesztfelelős:** Tomasz Napierała

**Játéktesztelő:** Wojciech Giżyński

**Szerkesztő:** Russ Williams



# Szószedet

## **Birtokolt tárgyak** (3. és 11. oldal)

Egy játékosablán 5 tárgynak van hely. Amíg egy tárgy a játékos birtokában van, beolvashatja azt, és használhatja a „Mindig” képességét. Ha egy játékos használja egy tárgya „Dobd el” képességét, azt a tárgyat vissza kell tenni a dobozba.

## **Dobás összege** (7. oldal)

Egy próba során a játékos dob a kockáival, és összeadja mind az alapkockáival, mind a törekvőkockáival dobott értékeket. Egyes tárgyak képességei módosíthatnak a dobás összegén. A játékos összeveti a próbához szükséges képességének sávján lévő jelzőket a dobása összegével, ebből kiderül, mennyi sikert ért el.

## **Érdekességek** (6. oldal)

A játékosok érdekességeket fognak a játék során meglátogatni. Amikor egy játékos felfedez egy új térképlapkát, arra új érdekességjelzők kerülnek. Ezeket az események vagy a játékosok döntéseinek hatására előfordulhat, hogy le kell később venni. Amikor egy játékos meglátogat egy érdekességet, tetszés szerinti sorrendben megpróbálkozhat az összes elérhető akcióval, de egy körben mindegyikkel csak egyszer.

## **Felfedezés** (2. és 6. oldal)

Amikor egy játékos egy még felfedezetlen térképlapokra lép, felfedezi azt. Általában ez azt jelenti, hogy felfordítja a lapkát, és felteszi rá az érdekességjelzőket. Egyes tárgyak képessége felfedezéssel jár, és valamilyen különleges képességet is biztosít a felfedezés során.

## **Finálé** (9. és 12. oldal)


A finálé egy próbákkal és különleges interakciókkal teli eseménysorozat, amely a karakter utolsó cselekedeteit mutatja a játék során. A fináléhoz tartozó interakció a végzetkártyán leírt érdekesség meglátogatásakor jelenik meg. Ha egy játékos megkezdte a finálét, azt már nem tudja félbeszakítani. Az, hogy a finálé hány kört vesz igénybe, nagyban függ a játékos korábbi és finálé közötti akcióitól, így azok a játékosok, akik később kezdik meg saját finálójukat, de arra jobban felkészültek, megelőzhetik a korábban kezdő játékost, és előbb beteljesíthetik saját végzetüket.

## **Jellem** (12. oldal)

A jellem egy titkos negyedik képesség, amit az alkalmazás mér a játékosok döntései alapján. Az értéke a játék során meghozott morális döntéseket tükrözi. Egyes NJK-k állapota és a velük lehetséges interakciók a jellem alapján változhatnak.

## **Képességjavulás és -romlás** (10. oldal)

Egy játékost a cselekedetei következtében utasíthat az alkalmazás, hogy egyes képességein javítson   vagy rontson  .

Ritka esetekben előfordulhat, hogy egy játékos valamelyik képességéhez új képességjelzőt  kap!

## **NJK** (8. oldal)

A nem játékos karakterekkel az érdekességek meglátogatása során lehet találkozni. A játékos megkérdezheti őket a végzetéről, amire általában valamilyen hasznos tippel felelnek. Egyes cselekedetek megváltoztathatják bizonyos NJK-k állapotát, új interakciókat lehetővé téve, vagy régieket megszüntetve. Ugyanaz az NJK másként reagálhat a különböző karakterekre azok korábbi cselekedetei alapján. A játék során az NJK-k mozoghatnak a térképen. Ezt általában az események idézik elő, ilyenkor az alkalmazás jelzi, ha egy NJK egy másik érdekességhez kerül, vagy ha le kell venni a térképről.

## **Tapasztalat** (10. oldal)

A játék során a játékosok tapasztalatjelzőket gyűjtenek. Egy játékos a körében bármikor (kivéve egy próba közben) elköltheti a meglévő tapasztalatjelzőit a képességei fejlesztésére. Minden elköltött tapasztalatjelzőért 2 balra lépést oszthat szét a képességjelzői között; akár egy jelzővel két lépést megtéve, vagy két különböző jelzővel egyet-egyet lépve, akár különböző sávokon is.



## **Tárgyak otthagása** (11. oldal)

Egy játékos egyszerre legfeljebb 5 tárgyat tarthat magánál. Ha bármikor is ennél több tárgya lenne, a többlettől meg kell szabadulnia, amíg csak öt marad. A tárgyakat ilyenkor el kell dobni vagy ott kell hagyni. Az otthagott tárgyak kártyáit a térkép mellé, egy még nem használt kereskedelemjelző-pár egyik jelzőjét a kártyák mellé, a másikat pedig a tárgyakat otthagó karakter térképlapkájára tegyék. Ez mutatja, hol hagyták az adott tárgyat. Ezután bármelyik játékos, aki az adott térképlapkán meglátogat egy érdekességet, ingyen akcióként magához veheti ezt a tárgyat.

## **Törekvéskockák frissítése** (6. oldal)

Minden játékosnak három törekvéskockája van. Amikor egy játékos úgy dönt, hogy egy próbához törekvéskockát használ, a használt kockákat kimeríti, ezek a játékos készletéből a táblája mellé kerülnek. Egy játékos a köre kezdetén frissíti egy kimerült törekvéskockáját, ezt visszateszi a készletébe. Egy játékosnak soha nem lehet háromnál több törekvéskocka a készletében.

## **Törekvéskockák kimerítése** (7. oldal)

Minden játékosnak három törekvéskockája van. Amikor egy játékos úgy dönt, hogy egy próbához törekvéskockát használ, a használt kockákat kimeríti, ezek a játékos készletéből a táblája mellé kerülnek. Egyes tárgyképességek lehetővé teszik egy törekvéskocka (próbán kívüli) kimerítését valamilyen hatás elérése érdekében; ha a játékosnak már minden kockája kimerült, ilyen képességet nem hajthat végre.

## **Végzet** (2., 5. és 8. oldal)

A végzet a játékos végső célja: a győzelem érdekében a játékosnak be kell teljesítenie a végzetét. Minden karakternek saját titkos végzetkártyája van, amelyet a kaland elején kap. Minden végzethez két teljesen eltérő út vezet. Előfordulhat, hogy a játékos ellenfelei ugyanazokat a tárgyakat, NJK-kat és küldetéseket keresik, mint az adott játékos, mégis teljesen más a végzetük. A játékos bármikor dönthet úgy, hogy inkább a másik úton halad a végzete felé, egész addig, amíg bele nem kezd a fináléjába.



# A szimbólumok listája



Képességjelző



Képességjelző az intelligencia képességsávon



Képességjelző az ügyesség képességsávon



Képességjelző az erő képességsávon



Képességjavulás



Képességromlás



Érdekességjelző



Tapasztalati pont



Siker



Arany



Térképlapka



Tárgy



Alapkocka



Törekvéskocka



Intelligenciapróba



Ügyességpróba



Erőpróba



Interakció



Tárgy beolvasása



Végzet beolvasása



Kereskedés



Finálé