

МІХАЛ ГОЛЕМБЙОВСЬКИЙ, ФІЛІП МІЛУНСЬКИЙ

# ПРИЗНАЧЕННЯ

КНИЖКА ПРАВИЛ

БАЗОВА ГРА

## Система «Призначення»

«Призначення» — сюжетна настільно-рольова гра, у якій роль ігромайстра виконує застосунок. Кожен сценарій знайомить гравців з багатим світом, повним темних історій, неймовірних персонажів і загадкових подій. Кожен гравець виступає в ролі персонажа, що вирушає назустріч своєму призначенню. Призначення — кінцева мета персонажа, до якої ведуть щонайменше 2 різні шляхи, сповнені різноманітних пригод. Кожен гравець намагатиметься випередити суперників і першим виконати своє призначення.

Гра спирається на застосунок з технологією Scan&Play. Застосунок створює унікальний сюжет з динамічними подіями, епічними пригодами та ігровим світом, що постійно змінюється. У свій хід гравці досліджують нові терени, представлені плитками. Ви самі вибираєте, яку локацію відвідати, щоб дізнатися більше про цей світ. Попереду вас чекають важливі рішення щодо персонажів, істот чи подій, які можуть назавжди змінити ігровий світ.

## Вступ

*Пророки віщують, що незабаром на землю зійде Ангел смерті й настане кінець світу.*

*Кажуть, що передвісниками лиха стануть кари Божі, які впадуть на голови смертних. А разом із ними одну за одною буде зірвано усі печатки Апокаліпсису. Утім, навіть у часи великого голоду, чуми та війни, в душах людей жеврітиме надія.*

*Попереду важкі випробування. Усі надія людства на кількох обраних, які можуть дати відсіч силам темряви. Тепер доля всього людства — загибель або порятунок — залежить від цих героїв, від їхніх мудрих рішень, сили та волі.*

*Паразити жеруть останні харчі, чума зрівнює багатих і бідних, а Свята діва нищить ворогів полум'ям війни. Ангел смерті все бачить і всіх судить. Нам лишається тільки сподіватися, що обрані доведуть йому свою гідність... бо інакше цей світ загине.*

## Вміст гри



### 67 Плитки мапи

Кожна плитка має **досліджену** та **недосліджену** сторони. Упорядкуйте плитки за номерами, щоб легше було знайти потрібну плитку під час гри.

### 150 Карти предметів

Різнманітні речі та спорядження, які персонажі отримують під час гри. Упорядкуйте стос предметів за номерами, щоб легше було знайти потрібну карту під час гри.



«Відьма»

15

### Карты призначення

Кожна карта призначення має два шляхи. Гравець повинен вибрати один зі шляхів, щоб виконати своє призначення та перемогти. Не читайте карти призначення до початку гри! Вони містять таємну інформацію, призначену тільки для гравця, який вибрав відповідного персонажа.

**Жетони особливих локацій**

26

**Жетони монет**

20

**Планшети гравців**

3

На планшетах зображені 3 треки вмінь, зона особистого запасу, а також інвентар для 5 карт предметів.

**Основні кістки**

6

**Кістки зусиль**

9

**Жетони досвіду**

20

**Жетони торгівлі (10 пар)**

10

**Маркери вмінь**

36

**Фігурки**

31

Ігрові й неігрові персонажі, а також вороги.

ЗАВАНТАЖИТИ З  
**Google Play**

ЗАВАНТАЖИТИ З  
**App Store**

STEAM®

Шукайте безплатний застосунок «Destinies» в Steam, App Store або Google Play. Достатньо завантажити застосунок на один пристрій з камерою. Ви не можете грати без застосунку. Під час гри застосунок не потребує з'єднання з інтернетом. У налаштуваннях можна змінити мову застосунку. Застосунок зберігає ваш прогрес, і ви можете продовжити гру пізніше.

3

## Кампанія та повторне проходження сценаріїв

«Призначення» складається з 5 сценаріїв. Радимо почати зі самостійного сценарію «Сутність звіра». Інші 4 сценарії утворюють єдину сюжетну кампанію. Ці сценарії треба проходити в указаній послідовності. Радимо проходити кампанію з тією самою групою гравців, але це необов'язково. Сценарії пов'язані між собою. Кожен з них розкриває події основного сюжету, але й розповідає окрему історію. Знання сюжету попередніх сценаріїв не дає вам переваги над гравцями, що не проходили ці сценарії.

Ця гра надихалася жанром відеоігор типу «пісочниця». Кожен сценарій знайомить гравців з частиною багатого ігрового світу. Гра містить чимало необов'язкових локацій та персонажів, з якими можна взаємодіяти. Ви можете проходити сценарії «Призначення» повторно, але виключно зі складом гравців, що вже проходили вибраний сценарій, інакше хтось із учасників матиме перевагу.

## Приготування

- 1 Відкрийте застосунок «Destinies» та виберіть сценарій.
- 2 Прочитайте вголос пролог вибраного сценарію.
- 3 Кожен гравець вибирає одного з запропонованих застосунком персонажів. Якщо гравці не можуть дійти згоди щодо вказаних персонажів, розподіліть їх навмання.
- 4 Кожен гравець бере:
  - планшет гравця;
  - 2 основні кістки та 3 кістки зусиль;
  - 1 монету;
  - карту призначення та фігурку свого персонажа.

5 Кожен гравець виконує такі кроки:

- кладе 2 основні кістки та початкову монету в особистий запас на планшеті гравця **А**;
- кладе 3 кістки зусиль біля планшета гравця, щоб позначити, що вони виснажені **Б**;
- розміщує маркери вмінь на треках вмінь як указано в застосунку **В**;



- потайки дивиться свою карту призначення та кладе її на свій планшет **Г** зображенням персонажа догори. (Тримайте своє призначення в таємниці до кінця гри. Не можна показувати свою карту призначення або розкривати його іншим гравцям!)



6

Підготуйте ігрове поле згідно з указівками застосунку:

- викладіть плитки мапи на стіл. Кожна плитка мапи має досліджену **А** та недосліджену **Б** сторони. Зазвичай ви починаєте гру з однією дослідженою плиткою;
- розмістіть на дослідженій плитці жетони особливих локацій **В** та фігурки неігрових персонажів **Г**, пов'язані з цими локаціями;
- розмістіть фігурки персонажів **Д** на дослідженій початковій плитці.



**Ви готові до подорожі!**

## Мета

Гравці змагаються між собою, намагаючись першими виконати своє призначення. До кожного призначення ведуть два різні шляхи. Гравці просуваються одним з двох шляхів, досліджуючи ігровий світ: взаємодіють із предметами, спілкуються з персонажами, долають випробування. Застосунок повідомляє гравцеві, коли він переходить до наступного етапу вибраного шляху. Гравець може змінити свій шлях у будь-яку мить і навіть спробувати просуватися двома шляхами одночасно. Коли гравець досягне певного етапу, він може перейти до **фіналу** — низки подій, унаслідок яких отримає можливість виконати своє призначення. Переможе той, хто першим виконає своє призначення.

Гравець **завжди** може виконати своє призначення, байдуже, які випробування долають суперники та які предмети отримують. Навіть якщо гравець першим перейде до свого фіналу, інший, більш підготовлений гравець може обігнати його та здобути перемогу!


# Перебіг гри

Усі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, передаючи пристрій із застосунком по колу. Хід гравця складається з трьох кроків, які виконують у такій послідовності:

- 1 Початок ходу
- 2 Переміщення
- 3 Відвідання особливої локації

Сюжетні події та здобуті під час ходу знання — відкрита інформація. У свій хід гравець читає вголос усю інформацію, показану в застосунку.

## Початок ходу


На початку ходу гравець відновлює 1 кістку зусилля  і кладе її у свій запас на планшеті гравця. Відновлені кістки можна використати для будь-якої майбутньої перевірки.

Під час цього кроку відбувається більшість подій (див. «Події» на с. 12).

## Переміщення

Гравець може переміститися на відстань до 2 плиток горизонтально чи вертикально (не по діагоналі). Можна переміститися на недосліджену плитку, але тоді гравець відразу припиняє своє переміщення. Під час переміщення гравець рухає фігурку свого персонажа від плитки до плитки. Також гравець може не переміщуватися і залишитися на плитці, на якій розпочав свій хід.

## Досліджена плитка



Перемістившись на досліджену плитку, гравець може відвідати її особливу локацію . Особлива локація представлена жетонами та фігурками.



## Недосліджена плитка

Перемістившись на недосліджену плитку, гравець досліджує її. Для цього він натискає на відповідну плитку в застосунку та дотримується вказівок гри. У більшості випадків вказівки такі:




- переверніть вибрану плитку дослідженою стороною догори;
- розмістіть фігурку вашого персонажа на цій плитці;
- покладіть на плитку жетони особливих локацій;
- розмістіть нові недосліджені плитки так, щоб вони були суміжні з цією плиткою.

Нарешті, гравець може вибрати особливу локацію плитки, на якій він перебуває. Особливі локації представлені жетонами  та фігурками .

## Відвідання особливої локації

Щоб відвідати особливу локацію, гравець вибирає цю локацію в застосунку. Застосунок відобразить інформацію про особливу локацію, яку треба зачитати вголос.

В особливій локації гравець може виконати будь-які запропоновані варіанти взаємодії в будь-якій послідовності, але кожен варіант можна вибрати щонайбільше 1 раз за хід. У деяких випадках ваш вибір може заблокувати або розблокувати інші варіанти чи навіть змусити гравця покинути особливу локацію і завершити свій хід.

Можливі варіанти в локації: взаємодія, перевірка, сканування предмета , сканування карти призначення  і торгівля .



## Взаємодії

Взаємодія дозволяє гравцеві виконати дію без перевірки. Дія виконується автоматично, але ви не знаєте, що трапиться внаслідок цього.



Потягнути за важіль.

Виконана дія може змінити ситуацію і дозволити гравцеві ухвалити нове рішення. Гравець не зможе скасувати це рішення.

Ви потягнули за важіль. Підлога розсувається з гучним рипінням. За кілька секунд активується інший механізм, і пастка знову зачиняється.

Стрибнути всередину.

Лишитися на місці.

## Перевірки

Перевірка пов'язана з більш складними рішеннями, де ваш успіх залежить від випадковості. Вибравши перевірку в застосунку, гравець дізнається, що саме він намагається зробити та яке вміння потрібне для цього. Застосунок ніколи не вказує рівень складності перевірки, ви повинні здогадатися про нього, прочитавши текст. Наприклад, підняти валун набагато важче, ніж зламати палицю.



Підійти ближче й послухати.



Підняти відро вгору.

У «Призначенні» є три типи вмінь:



**Знання.** Відображає кмітливість, харизму та мудрість персонажа. Ситуації, де знадобляться знання: діалоги з персонажами, зосередженість на завданні, переконливість, дедукція.



**Спритність.** Відображає рефлекс та обачність персонажа. Ситуації, де знадобиться спритність: прокрастися повз варту, знайти сліди, здертися на дерево.



**Сила.** Відображає міць та витривалість персонажа. Ситуації, де знадобиться сила: бій з монстрами, підйом важких предметів, біг на довгі дистанції.

Під час перевірки гравець повинен кинути свої кістки.

## Кістки


Є 2 типи кісток:




### Основні кістки


Кожен гравець має 2 основні кістки, які він завжди використовує під час перевірок. Ці кістки не виснажують після використання. Їх використовують для кожної перевірки.

### Кістки зусиль

Кожен гравець має 3 кістки зусиль. Кістки зусиль можна застосувати, кинувши їх разом з основними кістками. Гравець може вибрати, скільки кісток зусиль використати, і чи використовувати їх узагалі. Використана кістка зусилля стає виснаженою, її вилучають з особистого запасу гравця. На початку кожного ходу гравець відновлює одну кістку зусилля та повертає її до особистого запасу. Символ  означає автоматичний успіх. Його додають до загальної кількості успіхів, які гравець здобув, кинувши кістки.

Щоб дізнатися результат перевірки, гравець додає всі зображені на викинутих кістках числа й отримує викинуте значення. Потім гравець порівнює це **викинуте значення** з маркерами на відповідному треку вміння. Гравець здобуває 1 успіх за кожен маркер, значення якого менше або дорівнює вашому викинутому значенню. Кожен викинутий символ  дає 1 успіх.

Ви вводите кількість здобутих успіхів у застосунок, який укаже, чи вдалося вам пройти перевірку. Перевірка дозволяє:

- змінити сюжет гри;
- отримати очки досвіду ;
- отримати предмети;
- поліпшити або погіршити вміння.

## Приклад:

Гравець проходить перевірку на знання і вирішує використати 2 кістки зусиль. Результат кидка:



Сума на кістках становить  $3+4+1=8$ . Значення 2 маркерів менше ніж 8, тому гравець здобуває 2 успіхи

Також гравець викинув на кістці зусилля 1 автоматичний успіх, тож загалом він вводить у застосунок 3 успіхи.

Перевірки дають різні результати залежно від кількості викинутих успіхів. Навіть невелика кількість успіхів може посприяти гравцю, але він матиме можливість повторити перевірку пізніше й із більшою кількістю успіхів отримати ліпший результат.

Перевірка потребує щонайбільше 6 успіхів. Коли ви вирішуєте, скільки кісток зусиль використати, керуйтеся таблицею нижче:

Рівень складності перевірки	Потрібна кількість успіхів
Легкий	1
Середній	2
Складний	3
Дуже складний	4
Епічний	5–6

### Сканування карт предметів

Коли гравець відвідує особливу локацію, він може отримати можливість відсканувати свої предмети. Застосунок указує, що дасть сканування цього предмета: розмову про цей предмет з персонажем чи його використання.

Якщо ви запитуєте неігрового персонажа про свою зброю, то не втрачаєте її. Але якщо віддати зброю неігровому персонажу, то стережіться: він може її й не віддати! Сокира нікуди не зникне, якщо зрубати нею дерево... а от кинувши цю сокиру зі схилу, ви можете з нею попрощатися.



Вилікувати мисливця за допомогою...



### Сканування карти призначення

Під час розмови з неігровими персонажами, гравець може запитати їх про своє призначення.

Відсканувавши карту призначення під час розмови з неігровим персонажем, ви розповідаєте цьому персонажу свою історію. Зазвичай це дозволяє отримати підказки щодо свого призначення.



Запитати наглядача про своє призначення.

Кожна карта призначення має 2 QR-коди, що відображають 2 різні шляхи, які може вибрати ваш персонаж. Обговорюючи призначення з неігровим персонажем, відскануйте код того шляху, про який бажаєте поговорити. Текст застосунку — відкрита інформація, яку слід зачитувати вголос іншим гравцям, але призначення гравця повинне залишатися в таємниці. Зазвичай неігрові персонажі лише натякають на ваше призначення, тому іншим гравцям буде важко зрозуміти, про що йде мова.




### Сканування або перевірка

У грі трапляються ситуації, коли гравцю треба вибрати: використати певний предмет або ж пройти перевірку, щоб досягти того самого результату. Якщо гравець використає підходящий предмет, він здобуде автоматичний успіх. Використання неправильного предмета призведе до автоматичного провалу. На противагу цьому, успіх перевірки залежить від маркерів умінь та використаних кісток зусиль. За один хід гравець може вибрати лише один з цих варіантів.





## Торгівля

Коли ви вперше отримаєте пропозицію торгівлі  в особливій локації, застосунок укаже гравцям створити стос торгівлі з перелічених карт предметів. Також ви візьмете пару однакових жетонів торгівлі. Один жетон кладуть біля особливої локації, а інший — на стос торгівлі. Тепер ви можете придбати карти зі стосу.



Тепер цей стос торгівлі прив'язаний до цієї особливої локації до кінця гри. Якщо гравець продає предмет у цій локації, його пізніше може купити інший гравець. Придбаний предмет стає недоступним іншим гравцям.

Вартість предмета (для купівлі та продажу) вказана на його карті.

Під час торгівлі гравець може продати та купити будь-яку кількість предметів.

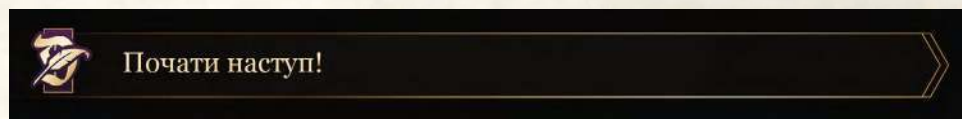
Деякі події зумовлюють появу нових предметів у стосі торгівлі.

Торгівля — не єдине, для чого потрібні гроші. Іноді гра пропонує вам скористатися грошима, щоб дати хабаря, віддати борг або навіть жбурнути кудись монети. У таких випадках гравець скидає вказану кількість монет у загальний запас.



## Ініціація фіналу

Виконавши умови ініціації фіналу, гравець відвідує особливу локацію, вказану на карті призначення. Тоді гра запропонує вам нову взаємодію (доступну лише конкретному гравцеві), — ініціювати фінал.



## Інші ігрові поняття



### Досвід

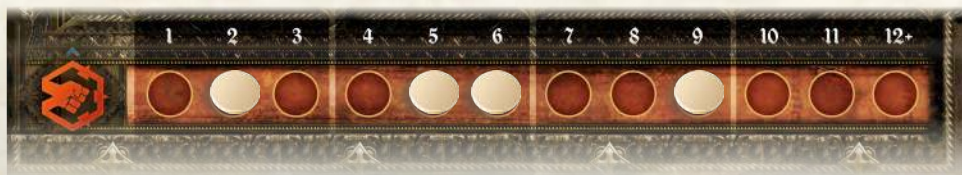
Ви можете отримати очки досвіду внаслідок взаємодії з ігровим світом. У будь-який момент свого ходу (крім перевірки) гравець може витратити очки досвіду, щоб поліпшити свої вміння.

Поліпшення вмінь дозволяє переміщувати маркери вмінь на відповідних треках. За кожне витрачене очко досвіду гравець може перемістити маркери вмінь на дві поділки ліворуч. Гравець або вибирає 1 маркер і переміщує його на 2 поділки, або вибирає 2 маркери й переміщує кожен на 1 поділку (можна вибирати маркери того самого вміння або ж різних умінь).

Одну поділку може займати щонайбільше 1 маркер!

### Приклад:

*Олександра має намір здолати кількох ворогів. Для цього їй потрібні 3 успіхи. Маркери вмінь на треку сили займають поділки «2», «5», «8» та «9». Олександра витрачає 1 очко досвіду, щоб поліпшити свою силу, і переміщує маркер з поділки «8» на дві поділки ліворуч («6»). Тепер вона має ліпші шанси здобути 3 успіхи в наступній перевірці бою.*



### Поліпшення та погіршення вміння

Деякі дії гравця можуть призвести до поліпшення або погіршення вміння. Тоді гра вкаже гравцеві пересунути маркер відповідного вміння ліворуч (поліпшення) або праворуч (погіршення). У застосунку вказано, на яку кількість поділок треба пересунути маркер або маркери, але гравець сам вирішує, які саме маркери вміння переміщувати.

Погіршення або поліпшення вміння неможливо скасувати. Гравці можуть лише витратити очки досвіду, щоб знову поліпшити погіршені вміння.

Деякі предмети дозволяють гравцям отримати винагороду в обмін на погіршення вміння.

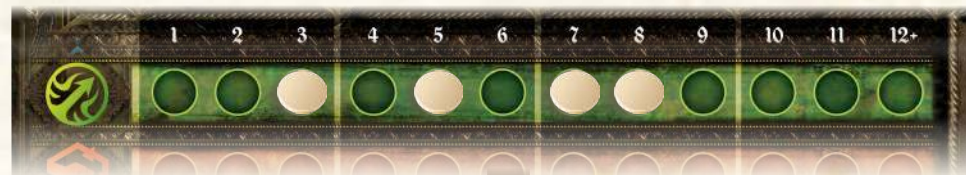
Залежно від ситуації, гра вкаже, яке саме вміння погіршити ( ), або гравець зможе вибрати вміння ( ) сам.

Деякі предмети та взаємодії дозволяють гравцеві пересунути маркер треком уміння ліворуч так, наче це звичайне поліпшене вміння.

### Приклад:

Погірште , .

*Унаслідок провалу під час сутички Олександра втрачає два очки спритності. Маркери на її треку спритності займають комірки «3», «5», «7» і «8». Вона не хоче переміщувати праворуч маркери на значеннях «3» та «5», бо це значно ускладнить подальші перевірки. Вона вирішує пересунути один маркер вміння з «8» на «9» й інший маркер з «7» на «8».*



## Предмети

- А** Назва.
- Б** Вартість предмета, за яку його можна продати або купити.
- В** Ознака предмета. Вам може стати в пригоді будь-який предмет з указаною ознакою (наприклад, щоб розпалити багаття, підійде будь-який предмет з ознакою «вогень»).
- Г** Ілюстрація.
- Д** QR-код.
- Е** Особливий ефект. Є два типи особливих ефектів. Ключове слово «завжди» вказує на те, що предмет має постійну дію, поки перебуває у вашому інвентарі. Ключове слово «скиньте» вказує на те, що для застосування ефекту власник карти повинен покласти її в коробку.
- Ж** Номер карти. Радимо впорядкувати карти предметів за зростанням номерів. Так їх буде легше знайти під час гри.



Інвентар гравця розрахований на 5 карт предметів. Якщо гравець з повним інвентарем отримує новий предмет, він повинен відразу позбутися зайвих предметів, щоб не перевищувати ліміт. Гравець може викинути зайвий предмет з інвентаря або застосувати його ефект зі словом «скиньте» й покласти цю карту назад у коробку.

Коли гравець викидає предмет, він кладе його біля ігрового поля. Тоді бере вільну пару жетонів торгівлі й кладе один з них на карту викинутого предмета, а інший — на плитку, де перебуває. Так ви позначаєте, де викинули предмет. Відтепер будь-який гравець на цій плитці може забрати викинутий предмет без додаткової дії.

**У свій хід гравець може застосовувати ефекти будь-яких своїх предметів у будь-якій послідовності.**

Якщо в тексті ефекту не вказано, коли саме потрібно використати предмет (наприклад, «на початку ходу» чи «після кидка»), гравець може використати предмет у будь-який момент свого ходу.

Якщо результат поєднання кількох дій можна тлумачити по-різному, вибирайте той варіант, що принесе гравцеві найбільше користі.

## Приклади:



*Олександра збирається відвідати стародавні руїни, де її очікує перевірка. Вона застосовує ефект зі словом «скиньте» предмета «Ліки». Вона має в інвентарі ще з предмети, тож кладе карту «Ліки» назад у коробку, за що отримує 3 очки до значення сили. Вона вирішує перемістити один маркер сили з поділки «6» на «4» та інший маркер сили з поділки «7» на «6».*



*На другий день Назар не хоче переміщуватися й лишається на плитці, яку дослідив першого дня. Завдяки цьому він застосовує ефект зі словом «завжди» карти «Вівця», що дозволяє йому поліпшити 1 вміння. Він вирішує поліпшити спритність і переміщує маркер вміння з поділки «7» на «6», після чого досліджує особливу локацію.*



*Микола вступає в бій зі зграєю вовків. Це перевірка, і бій обіцяє бути складним. На жаль, він викинув «4», тому здобуває 0 успіхів. Микола скидає «Талісман», щоб отримати 3 успіхи, та «Сокиру», щоб отримати ще 2 успіхи. Гравець кладе ці дві карти назад у коробку і вводить у застосунок значення «5». Микола здолав вовків!*


## Події

У світі «Призначення» відбувається чимало подій. Коли відбувається подія, гравець виконує вказівки застосунку. Події впливають на стан особливих локацій: додають нові локації, змінюють розташування попередніх локацій, змінюють жетони локацій або назавжди прибирають локації з ігрового світу. Такі події можуть відбутися, коли неігровий персонаж з'являється в локації або переміщується до іншої локації.

## Героїзм

Світ пам'ятає ваші вчинки. Моральність рішень гравця може вплинути на те, як з ним взаємодіє світ. Гравець сам вирішує, який шлях вибрати: добра чи зла. Що далі ви просуваєтеся одним шляхом, то більше користі це принесе.

## Фінал та кінець гри

Виконавши вказані на карті призначення умови, гравець розблоковує нову взаємодію для певної особливої локації. Така взаємодія позначена символом . Натиснувши на нього, гравець розпочинає фінал персонажа. Фінал — це низка подій, перевірок та особливих взаємодій, що завершують історію персонажа.

Розпочавши фінал свого персонажа, гравець не зможе повернутися до звичайного ігрового ладу. Натомість він проходить через низку завершальних подій, що тривають певну кількість ходів. Кількість ходів залежить від рішень гравця та його рівня підготовки до фіналу. Урешті-решт гравець або виконує своє призначення і здобуває перемогу, або ж зазнає поразки.

Кількість ходів у фіналі суттєво залежить від попередніх і майбутніх рішень гравця, тож інші гравці можуть вирватися вперед і встигнути першими виконати своє призначення та перемогти.

## Соло-гра

Грати соло можна у 2 режимах.

Якщо хочете насолодитися сюжетом гри, виберіть режим «Пригода». Тут гравець не обмежений у часі, а особливі події не ускладнюють ігровий лад.

Для тих, хто прагне справжнього виклику, радимо спробувати режим «Випробування». Брак часу й особливі події не дадуть вам розслабитися! Зауважте, що ви можете програти в цьому режимі, і тоді доведеться проходити сценарій з початку.



# Творці

**Автори гри:** Міхал Голембйовський, Філіп Мілунський

**Розроблення:** Міхал Голембйовський

**Сценарії:** Кароль Гурняк, Рафал Садовський

**Програмування:** Марцін Мусял

**Ілюстрації:** Да Ю, Кароліна Єнджеяк, Магдалена Лещинська, Йоанна Козьол, Пйотр Арендзіковський, команда «Mythic Games»

**Фігурки:** Іренеуш Зелінський, команда «Hexy Studio», команда «Mythic Games»

**Артдиректор:** Матеуш Комада

**Графічний дизайн:** Катажина Кособуцька, Матеуш Комада

**Продюсер:** Венсан Вергонжан

**Менеджер проєкту:** Пшемек Доленговський

**Менеджер тестування:** Томаш Наперала

**Тестування:** Войцех Гіжинський

**Редагування:** Расс Вільямс

# Українське видання

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Перекладач:** Артем Деменко

**Редакторка:** Олександра Асташова

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко



Українське видання © 2023 Geekach Games. Усі права застережено.  
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

# Глосарій

## **Викинуте значення** (див. с. 7)

Під час перевірки гравець кидає свої кістки та підсумовує загальне значення. Рахують значення основних кісток та кісток зусиль. Деякі ефекти карт предметів дозволяють змінити викинуте значення. Гравець порівнює викинуте значення з усіма маркерами відповідного вміння, щоб з'ясувати, скільки успіхів він отримує під час перевірки.

## **Викинути предмет** (див. с. 11)

Інвентар гравця розрахований на 5 карт предметів. Якщо гравець з повним інвентарем отримує новий предмет, він повинен відразу позбутися зайвих предметів, щоб не перевищувати ліміт. Гравець може викинути зайвий предмет з інвентаря або застосувати його ефект зі словом «скиньте». Викидаючи предмет, візьміть вільну пару жетонів торгівлі й покладіть один з них на карту викинутого предмета, а інший — на плитку, де перебуваєте. Так ви позначаєте, де викинули предмет. Відтепер будь-який гравець на цій плитці зможе забрати викинутий предмет, не витрачаючи на це додаткової дії.

## **Виснаження кістки зусилля** (див. с. 7)

Кожен гравець має 3 кістки зусиль. Щойно таку кістку використають для перевірки, вона стає виснаженою. Гравець викладає її з особистого запасу біля планшета. Деякі ефекти карт предметів пропонують гравцям виснажити кістку зусилля (не для перевірки), щоб застосувати ефект карти. Гравець не може застосувати такий ефект, якщо всі його кістки зусиль виснажені.

## **Відновлення кістки зусилля** (див. с. 6)

Кожен гравець має 3 кістки зусиль. Використавши таку кістку, гравець виснажує її та кладе біля ігрового планшета. На початку свого ходу гравець відновлює одну з виснажених кісток і повертає її у свій запас на ігровому планшеті. У запасі гравця може бути щонайбільше 3 кістки зусиль.

## **Героїзм** (див. с. 12)

Героїзм — четверте приховане вміння, яке відстежує застосунок. Значення героїзму спирається на моральність рішень гравця. Деякі аспекти ігрового світу та взаємодії з персонажами можуть змінюватися залежно від цього вміння.

## **Досвід** (див. с. 10)

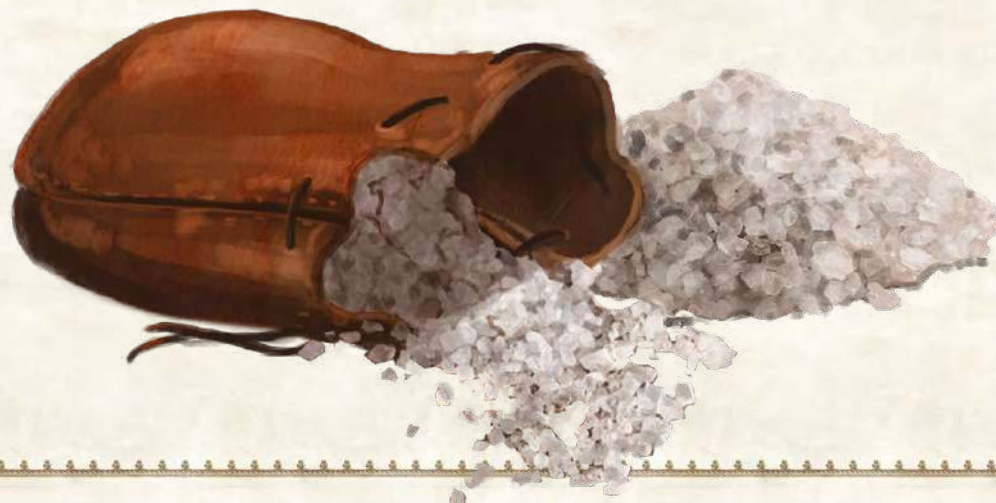
Під час гри гравці отримують жетони досвіду. У будь-який момент свого ходу (крім перевірки) гравець може витратити отримані очки досвіду, щоб покращити свої вміння. За кожне витрачене очко досвіду гравець може перемістити маркери вмінь на 2 поділки ліворуч. Гравець або вибирає 1 маркер і переміщує його на 2 поділки, або вибирає 2 різні маркери й переміщує кожен на 1 поділку. Можна вибрати маркери того самого треку або двох різних треків.

## **Дослідження** (див. с. 2 та с. 6)

Перемістившись на недосліджену плитку, гравець досліджує її. Зазвичай для цього потрібно перевернути плитку дослідженою стороною догори, а також покласти на неї жетони особливих локацій. Деякі карти предметів мають особливі ефекти, які застосовують, коли власник предмета досліджує плитку.

## **Інвентар** (див. с. 3 та с. 11)

Ігровий планшет гравця містить 5 комірок для карт предметів. Поки предмет в інвентарі, гравець може сканувати його та отримувати бонус від ефекту з ключовим словом «завжди». Якщо гравець застосовує ефект предмета з ключовим словом «скиньте», цей предмет кладуть назад у коробку.






## Неігровий персонаж (див. с. 8)

Гравці можуть зустріти неігрових персонажів в особливих локаціях. Ви можете запитати цих персонажів про своє призначення, а також отримати підказку щодо його виконання. Унаслідок певних взаємодій статус персонажів може змінюватися. Це може розблокувати нові взаємодії та заблокувати інші. Неігровий персонаж реагує на кожного гравця відповідно до його дій та рішень. Пізніше, зазвичай унаслідок події, неігровий персонаж може переміститися в іншу особливу локацію. Тоді застосунок укаже перемістити фігурку персонажа в іншу локацію на ігровому полі.

## Особлива локація (див. с. 6)

Коли гравці досліджують плитку, на ній з'являються нові особливі локації, які можна відвідати. Ці локації можуть зникнути внаслідок подій або рішень гравців. В особливій локації гравець може виконати будь-які запропоновані варіанти взаємодії в будь-якій послідовності, але кожен варіант можна вибрати щонайбільше 1 раз за хід.

## Поліпшення та погіршення вміння (див. с. 10)

Унаслідок певних дій застосунок може вказати гравцеві поліпшити  або погіршити  вказане вміння. У рідкісних випадках ви можете отримати новий  для свого вміння!

## Призначення (див. с. 2, с. 5 та с. 8)

Кінцева мета гравця — виконати своє призначення. Кожен персонаж має таємну карту призначення, яку отримує на початку сценарію. Карта призначення має два різні шляхи. Ваші суперники можуть шукати ті самі предмети, завдання та персонажів, але їхнє призначення відрізняється від вашого. Гравець завжди може змінити шлях свого призначення, поки не розпочне фінал одного зі шляхів.

## Фінал (див. с. 9 та с. 12)

Фінал — це низка подій, перевірок та особливих взаємодій, що завершують історію персонажа. Гравець може ініціювати фінал в особливій локації, указаній на карті призначення. Розпочатий фінал неможливо зупинити. Кількість ходів у фіналі суттєво залежить від попередніх і майбутніх рішень гравця, тож інші гравці можуть вирватися вперед і встигнути першими виконати своє призначення та перемогти.



# Ігрові терміни



Маркер уміння



Маркер уміння на треку знань



Маркер уміння на треку спритності



Маркер уміння на треку сили



Поліпшення вміння



Погіршення вміння



Жетон особливої локації



Жетон досвіду



Успіх



Монета



Плитка мапи



Предмет



Основна кістка



Кістка зусилля



Перевірка знань



Перевірка спритності



Перевірка сили



Взаємодія



Сканування предмета



Сканування призначення



Торгівля



Фінал