Michał Gołębiowski & Filip Miłuński

Cesty osudu

Pravidla hry

Základní hra

Systém Cest osudu

Desková hra **Cesty osudu** nabízí příběhový, aplikací řízený zážitek připomínající hry na hrdiny. Zde však nepotřebujete hráče, který příběh řídí. Každý scénář představí část živoucího světa plného temných příběhů, zajímavých postav a záhad, které je třeba vyřešit. Každý hráč se ujme role hrdiny na cestě za naplněním svého osudu. K tomu vedou dvě zcela odlišné cesty a každou z nich lze projít různými způsoby. Hráči mezi sebou soupeří ve snaze naklonit si svět směrem k naplnění svého osudu.

Hra využívá aplikaci a technologii skenování QR kódů a nabízí hráčům jedinečný příběhový zážitek plný rozmanitých událostí, epických dobrodružství a neustále se měnícího herního světa. V každém tahu hráči objevují nové části světa na mapových dílcích, prozkoumávají je a vybírají si jedno místo, které chtějí navštívit. Tam se dozvědí více o příběhu a učiní zásadní rozhodnutí o tom, jak chtějí komunikovat s lidmi, tvory nebo situacemi, na něž narazí. Důsledky každého rozhodnutí mohou navždy změnit stav herního světa.

Úvod

Proroci hovoří o Andělu smrti, jenž má sestoupit na Zem a přinést s sebou konec světa.

Mluví o znameních předcházejících jeho příchodu. Boží trest stihne hříšníky a jedna po druhé budou zlomeny pečetě apokalypsy. Ale i přes hladomor, morové rány a válku ničící zemi stále existuje naděje.

Hrstce vyvolených, jejichž osudy jsou propleteny s nebeským plánem, byla svěřena moc čelit těmto těžkým zkouškám a přinést lidstvu trest, ale i spásu. Jejich skutky budou dokladem síly a odhodlání smrtelníků.

Zatímco škůdci požírají ovoce a obilí, mor kosí urozené i chudé a Svatá panna rozdmýchává plameny války, Anděl smrti vše sleduje a soudí. Snad uzná duše vyvolených hodny spásy... avšak pokud ne, oheň vše pohltí.

Komponenty

28 Mapové dílky

Zobrazují na jedné straně **prozkoumanou** část světa a na druhé straně **neprozkoumanou.** Balíček mapových dílků mějte pro snadnější vyhledávání během hry seřazen podle čísel.

Karty předmětů 150

Představují rozličné vybavení, které mohou postavy během hry získat. Balíček karet předmětů mějte pro snadnější vyhledávání během hry seřazen podle čísel.

15 Karty osudu

Popisují dvě cesty vedoucí k naplnění osudu postavy, a tedy k vítězství ve hře. Karty osudu si před hrou nečtěte, obsahují tajné informace, které může znát pouze hráč, který se ujme role dané postavy.

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

Cesty osudu vyžadují aplikaci, kterou si zdarma můžete stáhnout do vašeho zařízení. K dispozici jsou verze na App Store, Google Play nebo Steam. Aplikaci musíte mít nainstalovánu na zařízení s kamerou. Bez aplikace není možné hrát. Po stažení aplikace během hry nevyžaduje internetové připojení. Jazykovou verzi si zvolíte v nastavení aplikace. Aplikace váš postup ve hře ukládá, takže se později můžete vrátit k rozehrané hře.

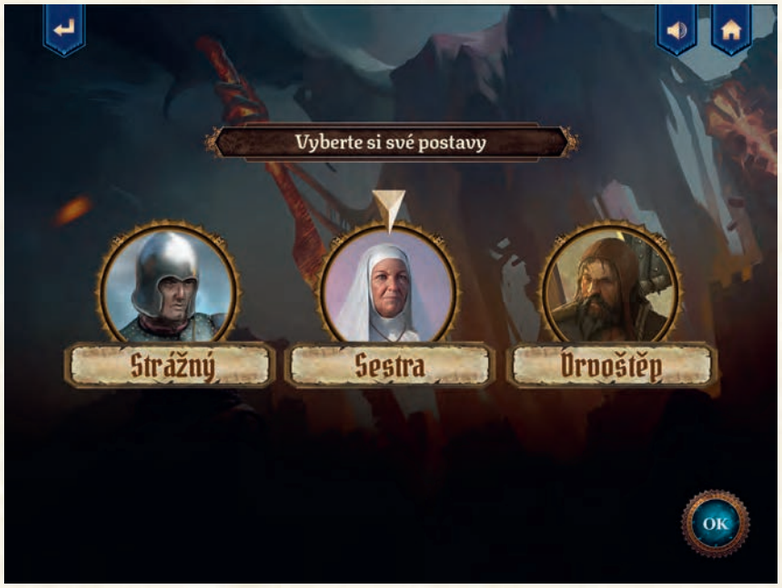
Kampaň a znovuhratelnost

Cesty osudu obsahují pět scénářů. Scénář *Zrození šelmy* je samostatný a doporučujeme jej pro hraní první hry. Další čtyři scénáře společně tvoří kampaň. Tyto čtyři scénáře by měly být odehrány v doporučeném pořadí. Doporučujeme odehrát celou kampaň ve stejném složení hráčů, není to ale nezbytně nutné. Scénáře na sebe navazují a každý z nich odkryje kousek hlavní zápletky. Každý scénář ale obsahuje vlastní příběh, jehož znalost neposkytne hráčům žádnou neférovou výhodu při hraní následujících scénářů.

Hra **Cesty osudu** je inspirována hrami se světy s volným pohybem. Každý scénář představuje část živoucího světa a nabízí hráčům mnoho možností navštívit různá místa a setkat se s celou řadou postav. Proto lze scénáře **Cest osudu** hrát znovu, ale pouze v případě, že všichni hráči již daný scénář hráli – jinak by hráč, který již daný scénář hrál, měl značnou výhodu oproti hráčům, kteří jej hrají poprvé.

Příprava hry

1. V aplikaci vyberte scénář, který chcete hrát.
2. Přečtete si úvod do vybraného scénáře.
3. Každý hráč si poté vybere jednu z postav vyobrazených v aplikaci. Pokud by se hráči nemohli dohodnout, rozdejte postavy náhodně.
4. Každý hráč si vezme:
   - desku hráče,
   - 2 hlavní kostky a 3 kostky úsilí,
   - 1 minci,
   - figurku a kartu osudu zvolené postavy.
5. Každý hráč:
   - položí své dvě základní kostky a minci do zásoby na své desce A,
   - položí své tři kostky úsilí vedle desky, aby bylo patrné, že jsou vyčerpané B,
   - položí ukazatele dovedností na místa na desce na hodnoty uvedené v aplikaci C,



   - přečte si svoji kartu osudu a poté ji položí na svoji desku D tak, aby byla stranou s portrétem postavy nahoru a popisem osudu dolů. (Osudy jsou tajné, hráči je nikdy nahlas nečtou ani neukazují soupeřům.)

6 Připravte mapu podle instrukcí v aplikaci:

- Mapové dílky položte na stůl. Jedna strana dílků představuje prozkoumanou část A, druhá strana představuje neprozkoumanou B. Na začátku hry je obvykle prozkoumaný pouze jeden dílek mapy.
- Na prozkoumaný dílek rozmístěte dostupná místa, představovaná žetony C nebo figurkami D, jak je uvedeno v aplikaci.
- Figurky svých postav E hráči postaví na startovní, prozkoumaný dílek mapy.

Jste připraveni na začátek dobrodružství!

Cíl hry

Hráči se snaží naplnit svůj vlastní osud. Každá karta osudu nabízí hráči dvě cesty, jak toho dosáhnout. K cíli hráče povede prozkoumávání světa, získávání předmětů, rozhovory s postavami a plnění zadaných zkoušek. Aplikace hráči sdělí, pokud se mu podaří splnit část jeho úkolu. Hráč se může přesouvat mezi plněním jedné nebo druhé cesty, nebo dokonce může plnit obě současně. Jakmile bude hráč připraven, spustí **závěr** – sled událostí, které končí splněním jedné z cest vedoucích k naplnění osudu. První hráč, kterému se podaří závěr scénáře úspěšně dokončit, se stane vítězem.

Nikdy se nemůže stát, že by byla hráči cesta k vítězství znemožněna. Vždy může svůj cíl splnit nezávisle na tom, jaký předmět získali nebo jaký úkol splnili jeho soupeři. Může se stát, že hráč, který spustí **závěr** svého osudu jako první, bude předstižen jiným, lépe připraveným hráčem, který svůj **závěr** spustí až po něm!

Průběh hry

Hráči se střídají v tazích, ve kterých si předávají aplikaci.

Tah každého hráče je složen ze tří kroků, které hráč musí provést v tomto pořadí:

1. Začátek tahu
2. Pohyb
3. Návštěva místa

Všechny příběhové události a informace během hry jsou veřejné, aktivní hráč je vždy čte nahlas i ostatním hráčům.

Začátek tahu

Na začátku tahu si hráč připraví jednu kostku úsilí tak, že ji přesune ze stolu do zásoby na svojí desce. Připravené kostky hráč může používat při provádění testů.

Většina událostí ve hře (viz *Události* na straně 12) se spustí v tomto kroku.

Pohyb

Hráč se může pohnout na libovolný mapový dílek, který je vzdálen od jeho současné pozice až o dva mapové dílky (diagonální pohyb není povolen). Hráč se může pohnout i na neprozkoumaný mapový dílek, v takovém případě však musí ihned ukončit svůj pohyb. Hráči při pohybu přesouvají svoje figurky po mapových dílcích. Figurky tak ukazují, na kterém dílku se právě hráčova postava nachází. Hráč se nemusí pohybovat, může zůstat i na stejném dílku, na němž svůj tah začal.

Na prozkoumaný mapový dílek

Po pohybu na prozkoumaný díl může hráč navštívit jedno z míst na takovém dílku. Místa reprezentují žetony a figurky.

Na neprozkoumaný dílek

Po pohybu na neprozkoumaný dílek jej hráč prozkoumá. To provede tak, že v aplikaci označí tento dílek a postupuje dle instrukcí, které obdrží. Obvyklý postup je následující:

- Hráč otočí vybraný dílek na prozkoumanou stranu.
- Hráč postaví figurku svojí postavy na tento dílek.
- Hráč položí žetony míst na tento dílek.
- Hráč vedle dílku položí nové neprozkoumané dílky (neprozkoumanou stranou nahoru).

Nakonec si hráč vybere místo na tomto dílku, které chce navštívit. Místa jsou označena buď žetony , nebo figurkami .

Návštěva místa

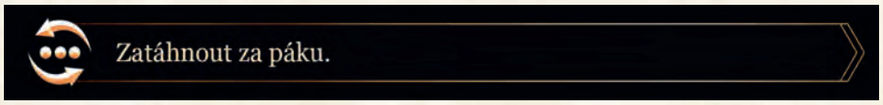
Aby hráč navštívil místo, vybere je v aplikaci. Aplikace zobrazí popis místa, který hráč nahlas přečte.

Při návštěvě míst má hráč několik možností. Hráč si může vybrat některé nebo všechny možnosti, každou možnost však může vybrat pouze jednou. Po výběru některých možností se mohou objevit další možnosti a v některých případech mohou některé možnosti zmizet. Může se také stát, že bude hráč nucen místo opustit a ukončit tah.

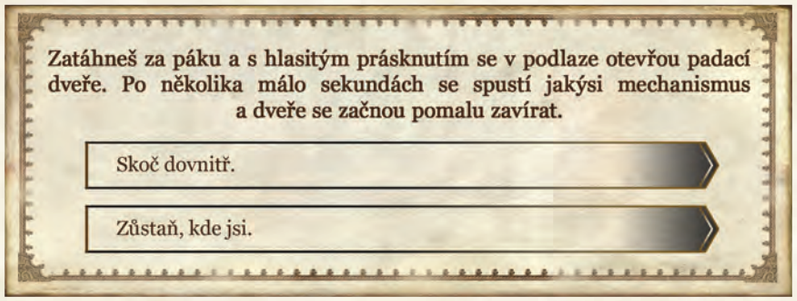
Možnosti mohou být následující: interakce, testy, skenování předmětu , skenování karty osudu a obchodování .

Interakce

Při interakci může hráč provádět akci, aniž by musel splnit test. Akce je automaticky uskutečněna, ale její následky nejsou dopředu známy.



Během některých akcí může dojít ke změně situace a hráč se musí rozhodnout, jak dál postupovat.



Testy

Pomocí testů hráči vyhodnocují složitější či náročnější činnosti. O výsledku rozhoduje v nemalé míře i náhoda. Pokud hráč v aplikaci vybere test, dopředu ví, o co se pokouší a jakou dovednost testuje. Aplikace nesdělí přímo obtížnost testu, to si musí hráč vyvodit z popisu. Například zlomení větve je o dost snadnější než zvednutí balvanu.

V **Cestách osudu** jsou tři dovednosti:

	INTELIGENCE – představuje chytrost, charisma a moudrost. Příklady: rozhovor, soustředění se na úkol, uvažování, vyvozování závěrů.
	OBRATNOST – představuje hbitost a smyslové vnímání. Příklady: proplížení se kolem stráží, hledání stop, lezení na strom.
	SÍLA – představuje sílu, zdraví a vytrvalost. Příklady: boj s příšerou, zvedání těžkých předmětů, běh na dlouhou vzdálenost.

Při provádění testu hráč hodí svými kostkami.

Kostky

Ve hře jsou dva druhy kostek:

Hlavní kostky

Každý hráč má dvě hlavní kostky, které používá při každém testu a jejichž použití je povinné. Tyto kostky se nevyčerpají, používají se v každém tahu při každém testu.

Kostky úsilí

Každý hráč má k dispozici až tři kostky úsilí, kterými může volitelně házet během testů. Hráč si může zvolit, kolik kostek chce při testu použít. Hráč může hodit všemi, některými nebo žádnou z kostek úsilí, které má v zásobě. Jakmile hráč kostku úsilí použije, je kostka vyčerpaná (hráč ji odstraní ze své zásoby). Na začátku každého tahu si hráč jednu kostku úsilí obnoví a získá ji zpět do zásoby. Symbol představuje automatický úspěch, který si hráč přičte k úspěchům získaným při hodu.

Aby hráč zjistil, jak se mu dařilo, sečte všechna čísla na hozených kostkách. Tento **celkový součet** poté porovná se svými ukazateli dovednosti na odpovídající stupnici. Za každý ukazatel nacházející se na poli stupnice se stejnou nebo nižší hodnotou, než je celkový součet, hráč získá jeden úspěch. Za každý automatický úspěch si hráč přičte jeden úspěch.

Celkový počet úspěchů poté hráč zadá do aplikace, která mu sdělí, jak jeho test dopadl. Výsledkem může být:

- Dějový zvrat.
- Zisk zkušenosti.
- Zisk předmětu.
- Zisk nebo ztráta dovednosti.

Příklad:

Hráč provádí test inteligence a rozhodne se použít dvě kostky úsilí. Na kostkách mu padne:

Celkový součet je 3 + 4 + 1 = 8. Dva ukazatele dovednosti na jeho stupnici dovednosti jsou na pozici 8 nebo níže (jeden na 5, druhý na 6), to znamená dva úspěchy. Zároveň hodil jeden automatický úspěch na kostce úsilí, a do aplikace tak zadá 2 + 1 = 3 úspěchy.

Výsledky testů se liší podle počtu dosažených úspěchů. I malý počet úspěchů může mít nějaký výsledek, ale někdy je lepší pokus odložit na později s možností získat více úspěchů, a tím i lepší výsledek.

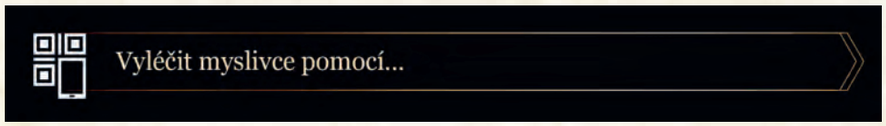
Testy v **Cestách osudu** nikdy nepotřebují více než 6 úspěchů! Pokud se hráči rozhodují, kolik kostek úsilí použijí, bude se jim hodit následující tabulka:

Obtížnost testu	Počet úspěchů potřebných ke splnění testu
Velmi snadný	1
Snadný	2
Obtížný	3
Velmi obtížný	4
Nejobtížnější	5–6

Skenování karty předmětu

Při návštěvě míst mají často hráči možnost skenovat své předměty. Z aplikace je patrné, zda je třeba určitý předmět nějakým způsobem použít, nebo se o něm pouze hovoří s jinou postavou.

Pokud se hráč nějaké postavy zeptá na zbraň svojí postavy, tak ji neztratí, pokud však takové postavě svoji zbraň dá, nemusí ji dostat zpátky! Pokud hráč použije sekeru na pokácení stromu, pravděpodobně o ni nepřijde, pokud ji však hodí z útesu, tak o ni přijde.



Skenování karty osudu

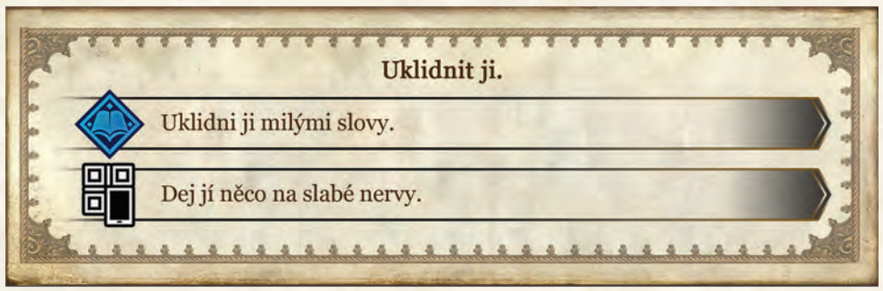
Při rozhovorech s postavami mohou mít hráči možnost hovořit s nimi o svém osudu.

Skenování karty osudu při rozhovoru s postavou znamená, že jí hráčova postava vypráví svůj příběh. Obvykle hráč získá nápovědu k tomu, jak naplnit svůj osud, což se může hodit.

Na každé kartě osudu jsou dva QR kódy, které symbolizují dvě cesty, kterými se postava může vydat. Pokud hráč hovoří s postavou o osudu svojí postavy, měl by naskenovat kód odpovídající cestě, na kterou se chce zeptat. Text v aplikaci je veřejný a hráči jej vždy musí číst nahlas, tajné jsou pouze informace na kartě osudu. Odpovědi postav týkající se osudu jsou obvykle formulovány nepřímo, a jejich význam je tak pro soupeře, kteří neznají hráčovu kartu osudu, nejasný.

Skenování nebo test

V některých situacích se hráč může rozhodnout, zda chce provést test, nebo použít předmět k dosažení stejného výsledku. Pokud hráč použije správný předmět, akce bude automaticky úspěšná. Pokud však použije nesprávný předmět, bude akce automaticky neúspěšná. Naproti tomu při testu má hráč vždy možnost uspět, v závislosti na počtu ukazatelů dovednosti a počtu hozených kostek úsilí. V jednom tahu může hráč zkusit pouze jednu z obou možností.



Obchodování

Pokud je na místě možnost obchodovat, vyzve aplikace při první návštěvě takového místa k vytvoření obchodního balíčku karet. Ten hráči vytvoří tak, že vezmou uvedené karty a dvojici stejných obchodních žetonů. Jeden ze žetonů položí poblíž místa na mapě a druhý poblíž vytvořeného balíčku karet předmětů dostupných k nákupu.

Od tohoto okamžiku je tento balíček dostupný na tomto místě. Pokud na takovém místě později některý z hráčů předmět prodá, bude dostupný k nákupu pro ostatní hráče. Stejně tak, pokud některý z hráčů jeden z předmětů koupí, nebude již dostupný pro ostatní hráče.

Cena předmětů je natištěna na každé kartě předmětu a je platná při nákupu i při prodeji.

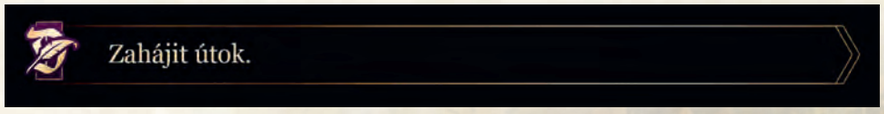
Během obchodování hráč může nakoupit a prodat libovolné množství předmětů.

Události ve hře mohou způsobit, že se v balíčku objeví nové předměty.

Peníze mohou hráči použít kromě obchodování i jinými způsoby. Aplikace může nabízet možnosti jako například použití mincí na úplatek, ke splácení dluhů nebo k jejich odhození. V takovýchto případech hráč odevzdá peníze do společné zásoby.

Závěrečná interakce

Jakmile hráč splní podmínky pro svůj závěr příběhu, může navštívit konkrétní místo (popsané na jeho kartě osudu), na kterém mu (pouze jemu) aplikace nabídne novou možnost zahájení závěru.



Další herní prvky

Zkušenosti

Body zkušenosti budou hráči získávat jako výsledek některých interakcí. Kdykoli ve svém tahu (kromě provádění testu) může hráč vrátit získané zkušenosti zpět do zásoby, aby vylepšil dovednosti svojí postavy.

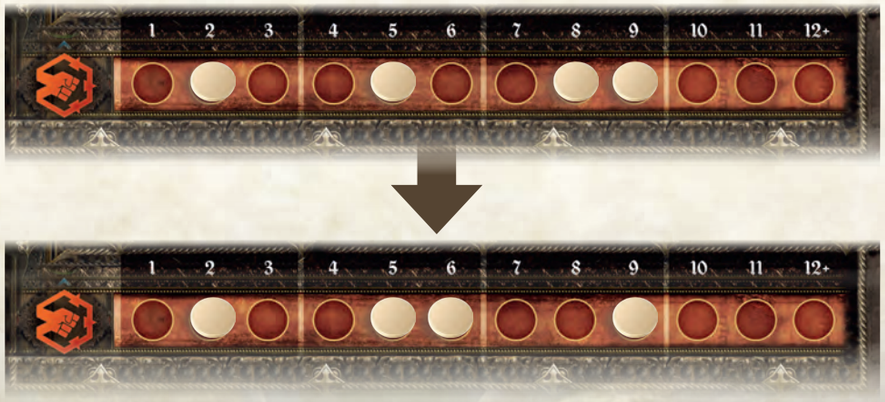
Při vylepšování hráč posouvá ukazatele dovedností po stupnicích na své desce. Za každý bod zkušenosti může hráč posunout ukazatele celkem o dva body doleva. Buď jeden ukazatel o dva body doleva, nebo dva ukazatele o jeden bod doleva (buď na stejné, nebo na různých stupnicích).

Na stejném místě na téže stupnici nikdy nesmějí být dva ukazatele!

Příklad:

Evelína ví, že bude bojovat s nepřáteli, a chce hodit tři úspěchy. Její ukazatele síly jsou momentálně na hodnotách 2, 5, 8 a 9.

Rozhodne se proto použít svůj žeton zkušenosti, aby si vylepšila sílu: Posune ukazatel na poli 8 o dvě pole doleva na 6. Tím se zvýší její šance, že v následujícím testu dosáhne tří úspěchů.



Zisk a ztráta dovedností

Některé akce hráčů mohou vyústit v zisk nebo ztrátu dovedností. Aplikace hráči oznámí, že má posunout svůj ukazatel doleva (při získání), nebo doprava (při ztrátě). Aplikace také oznámí, o kolik bodů celkem se má dovednost změnit, hráč se však rozhodne, mezi které ukazatele tuto změnu rozdělí.

Zisk i ztráta dovedností jsou trvalé. Aby hráč získal zpět ztracené dovednosti, musí použít body zkušenosti.

Některé předměty umožňují hráčům ztratit dovednosti výměnou za různé odměny.

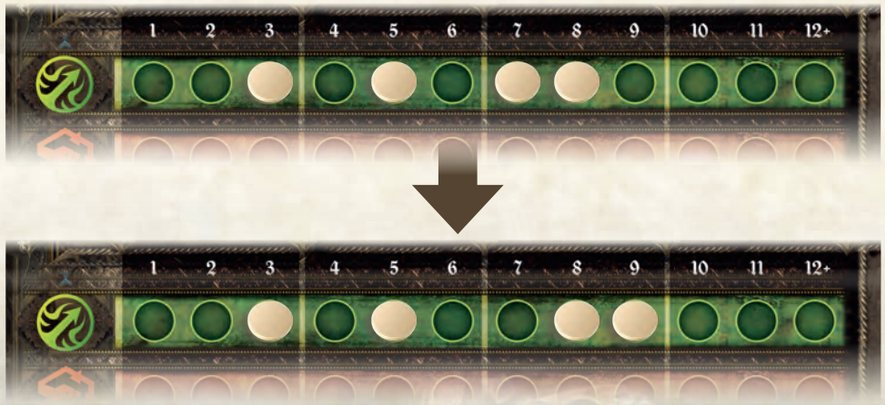
V závislosti na dané situaci může hráč ztratit konkrétní dovednost (/ /), nebo si hráč může vybrat, kterou dovednost chce ztratit .

Některé předměty a interakce umožňují hráčům dovednosti získat. V tom případě hráči postupují stejně jako při vylepšování dovednosti a posunují ukazatele dovedností doleva.

Příklad:

Ztrať , .

Neúspěšný souboj způsobil, že Evelína musí ztratit dva body obratnosti. Její ukazatele obratnosti jsou na hodnotách 3, 5, 7 a 8. Chce si nechat své ukazatele na hodnotách 3 a 5, protože zaručují poměrně snadné úspěchy. Rozhodne se proto posunout ukazatel ze 7 na 9.



Předměty

A **Název**.

B **Hodnota** v mincích při nákupu a prodeji.

C **Kategorie** předmětu. V některých případech lze použít libovolný předmět v dané kategorii (například pro rozdělání ohně bude fungovat libovolný předmět s kategorií „oheň“).

D **Obrázek**.

E **QR kód**.

F **Zvláštní schopnost**. Existují dva druhy zvláštních schopností. Schopnost označená slovem „Stálá“ znamená, že schopnost je aktivní, dokud má hráč takový předmět ve svém inventáři. Schopnost označená slovem „Odlož“ znamená, že hráč musí takový předmět odložit, aby jeho schopnost mohl použít.

G **Číslo karty**. Díky číslům na kartách je snadnější hledat požadované karty v balíčku.

Inventář každého hráče je omezen na pět karet. Pokud hráč získá více než pět karet, musí přebytečné karty odložit tak, aby jich měl nejvíce pět. Přebytečné předměty může buď zahodit, nebo může použít schopnost „Odlož“ a vrátit je do balíčku.

Když hráč předmět zahodí, položí takovou kartu poblíž mapy, vezme dvojici obchodních žetonů ze zásoby a jeden z nich položí na předmět a druhý na místo na mapě, kde se nachází jeho postava. Tím bude označeno místo, kde postava předmět zahodila. Od té chvíle může každá postava, která na takovém mapovém dílku navštíví libovolné místo, takový předmět sebrat a umístit jej do svého inventáře.

Hráči mohou schopnosti na svých předmětech využívat během svého tahu libovolně a v libovolném pořadí.

Pokud na předmětu není přesně uvedeno, kdy jej lze použít (například „na začátku tahu“ nebo „po hodu kostkami“), může jej hráč použít v libovolném okamžiku svého tahu.

Pokud by výsledek kombinace několika akcí nebyl jednoznačný, vždy hráči použijí výsledek, který je nejvýhodnější pro hráče.

Příklady:

*Evelína se chystá do starých zřícenin a očekává test . Rozhodne se proto použít schopnost „Odlož“ na kartě **Lektvaru**. V inventáři má další tři předměty, odloží tak kartu **Lektvaru** a získá 3 body síly. Přesune ukazatele síly ze 6 na 4 a ze 7 na 6.*

*Během 2. dne se Karel rozhodl nepohybovat svojí figurkou a zůstat na stejném mapovém dílku jako 1. den. Tím se spustí „Stálá“ schopnost na kartě **Ovce** a Karel si může vylepšit jednu dovednost. Vybere si obratnost a přesune ukazatel ze 7 na 6. Poté si zvolí místo, které chce navštívit.*

*Tomáš má bojovat se smečkou vlků. Jde o test a Tomáš předpokládá, že to bude těžký test. Bohužel je jeho celkový výsledek hodu pouze 4, což je nula úspěchů. Odloží tedy svůj **Talisman**, který mu přinese 3 úspěchy, a poté odloží **Sekyrku**, která mu přidá další 2 úspěchy. Obě karty vrátí do balíčku karet předmětů a do aplikace zadá pět úspěchů. Vlci jsou poraženi!*

Události

Svět v **Cestách osudu** je plný událostí. Kdykoli je spuštěna událost, hráč postupuje podle pokynů v aplikaci. Události mohou změnit místa na mapě, ať už tak, že vzniknou nová, přesunou se, změní se jejich žeton, nebo úplně zmizí. Takové události mohou nastat například v okamžiku, kdy na místo dorazí nová postava, nebo pokud se přesune na jiné místo.

Ctnost

Svět má paměť. Každé rozhodnutí hráče může mít vliv na to, jak na něj bude okolní svět reagovat. Každý hráč si volí svou cestu a je na něm, zda se rozhodne pro dobro, či zlo. Čím dále po zvolené cestě půjde, tím více výhod mu toto konání přinese.

Závěr a ukončení hry

Jakmile jsou splněny podmínky uvedené na hráčově kartě osudu, objeví se na odpovídajícím místě nová možnost interakce. Tato možnost je označená symbolem . Zvolením této možnosti hráč spustí závěr pro svoji postavu. Závěr je řada několika událostí plných testů a speciálních interakcí, popisujících závěrečné akce hráče.

Pokud hráč již závěr spustí, nemůže se vrátit k běžnému provádění akcí. Bude procházet řadou závěrečných událostí, které budou trvat několik tahů, v závislosti na tom, jak dobře se hráč připravil a jaká rozhodnutí během hry učinil. Nakonec se mu buď povede naplnit svůj osud a vyhrát hru, nebo skončí poražen.

Počet tahů, po který probíhá závěr, závisí na hráčových předchozích akcích, takže i když jeden hráč již zahájil svůj závěr, stále mají ostatní hráči nemalou šanci začít svůj závěr a dokončit svůj osud dříve než hráč, který závěr zahájil dříve, a tak ve hře zvítězit.

Sólo módy

Cesty osudu můžete hrát i v jednom hráči ve dvou různých sólo módech.

Pokud si chcete užít především příběh, zvolte mód *Průzkumník*: budete postupovat příběhem bez zvláštních událostí, které by vás nutily měnit postup, a bez časového limitu.

Pokud hledáte opravdovou výzvu, zvolte mód *Dobrodruh*. Díky časovému limitu a zvláštním událostem bude hra těžká! Dejte si pozor, v tomto módu můžete scénář opakovaně prohrát.

Autoři

AUTOŘI HRY	Michał Gołębiowski, Filip Miłuński
VÝVOJ	Michał Gołębiowski
TEXTY	Karol Górniak, Rafał Sadowski
PROGRAMOVÁNÍ	Marcin Musiał
ILUSTRACE	Da Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska, Joanna Kozioł, Piotr Arendzikowski, Mythic Games team
MODELY	Ireneusz Zieliński, Hexy Studio team, Mythic Games team
UMĚLECKÝ ŘEDITEL	Mateusz Komada
GRAFICKÁ ÚPRAVA	Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
VÝROBA	Vincent Vergonjeanne
VEDOUCÍ PROJEKTU	Przemek Dołęgowski
VEDOUCÍ TESTOVÁNÍ	Tomasz Napierała
TESTOVÁNÍ	Wojciech Giżyński
REDAKCE	Russ Williams

Český překlad

PŘEKLAD	Alena Byrne a Vladimír Smolík
GRAFICKÁ ÚPRAVA	Vladimír Smolík a Black Light Studio
JAZYKOVÁ ÚPRAVA	Eliška Pospíšilová
REDAKCE	Jan Březina a Martin Hrabálek

Slovníček pojmů

Ctnost (strana 12)

Ctnost je skrytá, čtvrtá dovednost, kterou sleduje aplikace a její hodnota je závislá na rozhodnutích hráče během hry. Reakce postav a jejich stav může hráčova ctnost změnit nebo ovlivnit.

Celkový součet hodu (strana 7)

Během testu hráč hodí kostkami (vždy dvěma základními a až třemi kostkami úsilí) a sečte hodnoty, které na všech kostkách padly. Zvláštní schopnosti některých předmětů umožňují celkový výsledek hodu upravit. Hráč poté porovná celkový výsledek hodu s ukazateli na odpovídající stupnici dovednosti, čímž zjistí, kolika úspěchů v testu dosáhl.

Inventář (strany 3 a 11)

Každá deska hráče má pět míst pro pět karet předmětů. Dokud má hráč předmět ve svém inventáři, může jej naskenovat nebo může využívat jeho schopnost „Stálá“. Pokud hráč použije schopnost „Odlož“, musí kartu vrátit zpět do balíčku karet předmětů.

Místa (strana 6)

Hráči budou navštěvovat místa. Při prozkoumání mapového dílku na něj hráči položí nová místa. Jako následek událostí nebo akcí hráčů mohou být místa opět odstraněna. Při návštěvě místa se může hráč pokusit provést libovolnou z možností, které místo nabízí, v libovolném pořadí. Každou možnost však může provést pouze jednou.

Obnovení kostek úsilí (strana 6)

Každý hráč má tři kostky úsilí. Vždy, když hráč při testu použije kostku úsilí, musí ji poté vyčerpat, tedy přesunout ji pryč ze své zásoby na desce hráče vedle svojí desky. Na začátku hráčova tahu si hráč jednu kostku úsilí obnoví tím, že ji přesune do zásoby na své desce. Hráč ve své zásobě nemůže mít nikdy více než tři kostky úsilí.

Osud (strany 2, 5 a 8)

Osud je hlavní úkol, který musí hráč splnit, aby vyhrál. Každá postava má svoji vlastní tajnou kartu osudu, kterou dostane na začátku hry. Každá karta osudu představuje dva způsoby, jakými hráč může osud své postavy splnit. Soupeřící postavy mohou hledat stejné předměty nebo postavy, ale naplnění jejich osudu je jiné. Hráč se může kdykoli rozhodnout pro jednu ze dvou cest vedoucích k naplnění svého osudu a může tak činit, dokud nespustí závěr jedné z těchto cest.

Postavy (strana 8)

S postavami se mohou hráči setkat při návštěvě míst. Mohou se jich ptát na svůj osud, aby získali důležité rady, jak jej naplnit. Některé interakce mohou změnit stav postavy, která poté může nabízet nové možnosti interakce, nebo naopak některé možnosti zablokuje. Jedna postava může reagovat na každého hráče jinak, v závislosti na jejich předchozích akcích. Postavy se mohou během hry přesouvat z jednoho místa na jiné. To je obvykle způsobeno událostmi a aplikace vždy oznámí, kam se má postava přesunout nebo zda se má odstranit z mapy.

Průzkum (strany 2 a 6)

Kdykoli se hráč pohne na neprozkoumaný dílek mapy, prozkoumá jej. Obvykle to znamená, že takový dílek otočí prozkoumanou stranou nahoru a položí na něj žetony míst. Některé předměty umožňují během průzkumu spouštět zvláštní schopnosti.

Vyčerpání kostek úsilí (strana 7)

Každý hráč má tři kostky úsilí. Vždy, když hráč při testu použije kostku úsilí, musí ji poté vyčerpat, tedy přesunout ji pryč ze své zásoby na desce hráče vedle svojí desky. Některé předměty umožňují také vyčerpat kostku úsilí (ne během testu), aby se spustily zvláštní schopnosti. Pokud jsou všechny hráčovy kostky úsilí vyčerpané, nemůže takové schopnosti spouštět.

Zahazování předmětů (strana 11)

Inventář každého hráče je omezen na pět karet. Pokud hráč přesáhne pět karet, musí se ihned zbavit karet tak, aby mu jich v inventáři zůstalo pět. Nadbytečné předměty může hráč zahodit nebo odložit (tedy využít schopnost karty „Odlož“ a kartu pak vrátit zpět do balíčku karet předmětů). Zahozené předměty hráč položí poblíž mapy a jeden z dvojice žetonů obchodu položí na kartu a druhý na mapový dílek, na kterém se nachází hráčova postava. Tyto žetony ukazují, kde byl předmět zahozen. Kterýkoli hráč, který od této chvíle navštíví libovolné místo na takovém mapovém dílku, si může zahozený předmět vzít jako volnou akci a přidat si jej do inventáře.

Závěr (strany 9 a 12)

Závěr je řada událostí, složená z testů a interakcí, popisujících hráčovy závěrečné akce ve hře. Možnost závěrečné interakce se objeví po splnění daných podmínek na místě popsaném na kartě osudu postavy. Jakmile hráč svůj závěr spustí, nemůže jej již přerušit. Počet kol, po která hráčův závěr trvá, je závislý na hráčových předešlých akcích a rozhodnutích ve hře. Takže i když jeden hráč spustí svůj závěr, stále mají ostatní hráči možnost spustit svůj závěr, splnit jej jako první a zvítězit.

Zisk a ztráta dovedností (strana 10)

Jako důsledek akcí může být v aplikaci uveden zisk nebo ztráta některé z dovedností.

Ve vzácných případech může být možné získat nový ukazatel dovednosti!

Zkušenosti (strana 10)

Žetony zkušeností budou hráči získávat během hry. Kdykoli během svého tahu, kromě provádění testu, může hráč použít své žetony zkušenosti, aby vylepšil své dovednosti. To provede posunutím ukazatelů na stupnicích dovedností celkem o dvě pole vlevo. Buď může posunout jeden ukazatel o dvě, nebo dva ukazatele o jedno pole na jedné nebo na dvou různých stupnicích dovednosti.

Popis symbolů

UKAZATEL DOVEDNOSTI

UKAZATEL DOVEDNOSTI NA STUPNICI INTELIGENCE

UKAZATEL DOVEDNOSTI NA STUPNICI OBRATNOSTI

UKAZATEL DOVEDNOSTI NA STUPNICI SÍLY

ZISK DOVEDNOSTI

ZTRÁTA DOVEDNOSTI

ŽETON MÍSTA

BOD ZKUŠENOSTI

ÚSPĚCH

MINCE

MAPOVÝ DÍLEK

PŘEDMĚT

HLAVNÍ KOSTKA

KOSTKA ÚSILÍ

TEST INTELIGENCE

TEST OBRATNOSTI

TEST SÍLY

INTERAKCE

SKENOVÁNÍ PŘEDMĚTU

SKENOVÁNÍ KARTY OSUDU

OBCHODOVÁNÍ

ZÁVĚR