

COME GIOCARE A DESTINI INFINITI



BENVENUTI NELLA CITTÀ MECCANICA

... dove il tuo ruolo sarà quello dell'eroe o eroina e potrai stabilire la tua storia. Affronterai nemici, risolverai antichi misteri, cercherai segreti e tratterai un percorso attraverso i colpi di scena di un regno in crisi e, in ultima istanza, cercherai di riportare l'equilibrio magico in questa terra.

UN LIBRO INTERATTIVO

Tutti i racconti migliori prendono direzioni impreviste, e quello che hai tra le mani è più intricato di molti altri. Questo perché non lo leggerai seguendo l'ordine delle pagine. La storia è composta da Paragrafi numerati e l'ordine di lettura sarà determinato dalle decisioni che prenderai. Per iniziare il tuo viaggio dalle Terre Selvagge alla Città, comincia a leggere dal Paragrafo 1.

Ogni Paragrafo ti offrirà una serie di scelte che ti condurranno a diversi Paragrafi successivi.

Dovrai leggere un nuovo Paragrafo quando:

- **Prenderai una decisione importante** su cosa fare o cosa dire.
- **Raggiungerai una destinazione** mostrata su una mappa interattiva.
- **Sconfiggerai un nemico** dopo averlo affrontato con le tue carte da gioco.
- **Metterai alla prova** la tua abilità, forza o spirito.
- **Perderai una battaglia.**

PRENDERE DECISIONI

Per prendere una decisione, leggi il Paragrafo corrispondente alla tua scelta. Ogni volta che prendi una decisione, il tuo viaggio intraprenderà una nuova direzione. A volte ti verrà concessa l'occasione di tornare sui tuoi passi, altre volte la tua scelta sarà per sempre.

VIAGGI E MAPPE

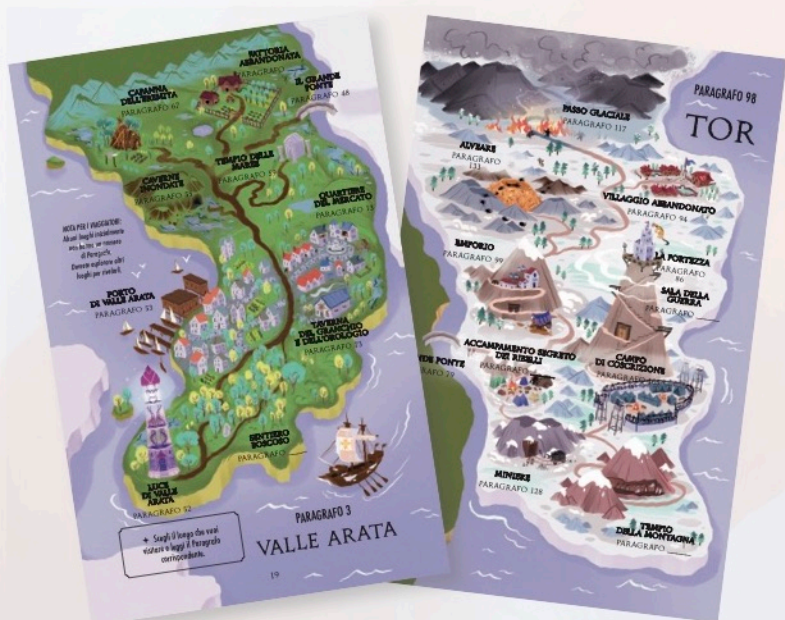
Ciascuno dei quattro capitoli del libro ha un Paragrafo-mappa.

- Per recarti in un luogo indicato sulla mappa, leggi semplicemente il relativo Paragrafo.
- Certi luoghi sulla mappa non hanno un numero di Paragrafo: troverai questi numeri progredendo nel corso della storia.
- Il numero di certi luoghi cambierà a seconda delle tue decisioni.



COMBATTERE E SOSTENERE LE PROVE

Per combattere contro i mostri o sostenere una prova, userai i mazzi di carte inclusi con il libro. Vedi la sezione Mazzi di Carte a pagina 6.



IL TUO PERSONAGGIO

Chi sei? Questo sta a te deciderlo. Per questo motivo non ti abbiamo detto nulla riguardo al nome, l'aspetto, l'etica o le ambizioni del tuo personaggio.

STATISTICHE

Dovrai usare la scheda del personaggio, a pagina 160, per tenere traccia dei tuoi livelli di Salute (massima e attuale), Fama e Monete. Ricordati di aggiornare sempre queste statistiche quando giochi. Usa una matita, dovrai cancellare e riscrivere spesso!

All'inizio della storia, il tuo personaggio possiede:

- 8 Salute (al momento è sia la tua Salute massima che quella attuale)
- 0 Fama
- 0 Monete

OGGETTI E UTENSILI

Nel corso del gioco, il tuo personaggio troverà degli strumenti utili. Usa la tua scheda del personaggio per tenere traccia di ciò che trasporti.

- Gli **Oggetti** possono essere usati in battaglia. Puoi trasportarne qualunque numero ma puoi equipaggiarne solo 2 prima di ogni combattimento (vedi pagina 9).
- Gli **Utensili** non possono essere usati in battaglia ma ti aiuteranno nel corso della missione. Per esempio: una chiave è un utensile.

AUMENTARE IL LIVELLO

Sparse per i capitoli del libro ci sono occasioni per migliorare il tuo personaggio. Cerca persone in grado di addestrare il tuo fisico o illuminare la tua mente e sbloccherai grandi vantaggi – tra cui le carte Azione Avanzata (vedi pagina 6).

DESTINI INFINITI
SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME → Nome del personaggio

STATISTICHE ← Salute Massima, Salute Attuale, Fama, Monete, Caratteristiche

CARTE AZIONE AVANZATA (OTTENUTE CON L'AUMENTO DI LIVELLO) → Carte Azione Avanzate

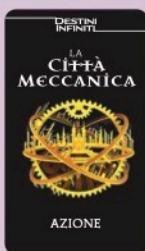
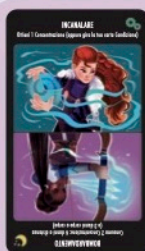
OGGETTI (2 EQUIPAGGIATI) → Oggetti (Tabella con colonne: Nome, Etica, Equipaggiato)

UTENSILI → Utensili (Tabella con colonne: Nome, Etica)

Tempo Attuale, Nome Società, Nome Subito

MAZZI DI CARTE

Con questo libro sono inclusi quattro mazzi di carte. Li userai per affrontare i nemici, sostenere prove e tenere traccia di informazioni importanti durante le battaglie.



Le **Carte Azione** mostrano i personaggi a testa in su e capovolti. Il testo è color azzurrino e le cornici sono nere. Queste carte descrivono le diverse azioni che puoi compiere durante la battaglia. Sono inoltre usate per sostenere le prove. All'inizio della partita, ce ne sono 15 nel tuo mazzo.



Le **Carte Azione del Mostro** hanno la cornice nera e il testo rosso. Mostrano le diverse azioni che il tuo nemico può compiere durante la battaglia. Ogni nemico nel gioco usa una selezione diversa di carte prese da questo mazzo.



Le **Carte Contesto** hanno lo sfondo rosso o azzurrino. Contengono informazioni chiave su di te e sul tuo avversario in battaglia. Queste carte hanno una doppia faccia, con informazioni sia davanti che sul retro.



Le **Carte Azione Avanzata** rappresentano azioni del personaggio particolarmente potenti. Si identificano dalla cornice dorata. Troverai o conquisterai queste carte col procedere della storia. Quando ciò accadrà, mescolale insieme al mazzo delle tue carte Azione.

PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

Prima di affrontare un nemico, disponi le carte Contesto e le carte Azione come mostrato in basso.

- La fila di carte più in alto contiene informazioni sul mostro.
- La carta singola nella fila centrale indica la distanza tra il personaggio e il mostro.
- La fila di carte in basso contiene informazioni sul tuo personaggio.

CARTE CONTESTO



CARTE AZIONE



CARTE CONTESTO

1. Salute del mostro
2. Pericolo
3. Condizione del mostro
4. Posizione
5. Salute del personaggio
6. Concentrazione
7. Condizione del personaggio

CARTE AZIONE

8. Mazzo Azione del Mostro
9. Mazzo Azione del personaggio

CARTE CONTESTO

Le Carte Contesto funzionano come indicatori e segnapunti, e ti aiutano a tenere d'occhio tutte assieme le informazioni utili. Girandole o capovolgendole, si possono apportare modifiche ai seguenti valori:

- **Salute**, che rappresenta lo stato fisico di un combattente.
- **Pericolo**, che si accumula col tempo e rende un mostro più aggressivo o più difficile da sconfiggere.
- **Condizione**, che indica se un combattente è pronto per lottare o in una condizione svantaggiosa – per esempio debole o in fiamme.
- **Posizione**, che indica quanto i combattenti sono vicini tra loro e determina se sono più efficaci gli attacchi a distanza o quelli in corpo a corpo.
- **Concentrazione**, che può essere accumulata dal personaggio e spesa per accedere a potenti azioni.

DISPOSIZIONE DI PARTENZA: LE CARTE CONTESTO

Per orientare correttamente le carte Contesto all'inizio del combattimento, dovrai fare riferimento alla tua scheda del personaggio e alla descrizione del mostro. Ecco l'allestimento normale:

- **Concentrazione** e **Pericolo** partono da 0. Assicurati che questo numero sia nella parte alta della carta.
- La **Condizione** iniziale è "In Battaglia" – a meno che non ti sia stato indicato diversamente nella storia. Ribalta la carta se stai visualizzando la faccia sbagliata.
- **Salute del mostro** e **Posizione** si trovano nella descrizione del mostro (vedi sotto).
- **Salute del personaggio** si trova nella tua scheda del personaggio (di nuovo, vedi sotto).

LUPO DI MARE	
7	0 1 0
MAZZO	<i>Destino, Allungo, Artigliata, Balzo, Taglio</i>
POSIZIONE	Comincia il combattimento a distanza

SALUTE DI PARTENZA
DEL MOSTRO

POSIZIONE DI PARTENZA



Nome del personaggio			Salute Massima
Astrid la Tempestosa			8
Carte Azione Avanzata			Salute Attuale
			3
Oggetti			Fama
			10
Nome	Effetto	Equipaggiato?	Monete
			5
			Condizione

SALUTE
DEL PERSONAGGIO
ALL'INIZIO DEL
COMBATTIMENTO

MAZZI AZIONE

Dovrai comporre anche i mazzi Azione.

- **Il tuo Mazzo Azione:** mescola le 15 carte Azione con la cornice nera – aggiungi tutte le carte Azione Avanzata, quelle con la cornice d'oro, che hai sbloccato nel corso della storia – e mettile in una pila, a faccia in giù.
- **Il Mazzo Azione del Mostro:** prendi le carte Azione del Mostro elencate nella Descrizione del Mostro. Mescola quelle carte e mettile in un'altra pila, a faccia in giù.



SCEGLIERE GLI OGGETTI DA EQUIPAGGIARE

Prima di ogni battaglia puoi equipaggiare due oggetti dalla tua scheda del personaggio, indicandoli con una X accanto al nome. Gli oggetti possono influenzare la capacità di combattimento, la Salute, la Concentrazione o le Condizioni in diversi modi.

IL COMBATTIMENTO

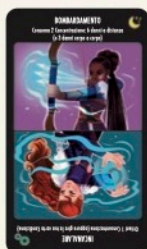
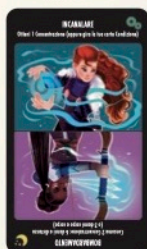
Una battaglia si svolge in una serie di round. Ogni round si suddivide sempre in quattro fasi, descritte di seguito.

1. Pescare le carte

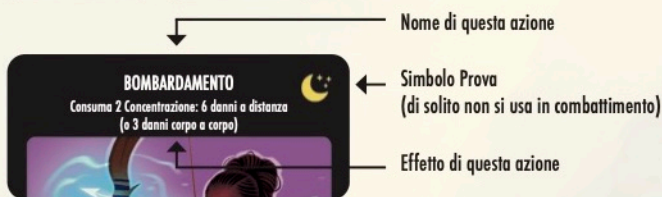
Pesca le prime tre carte dal tuo mazzo Azione.

2. Scegliere le Azioni dell'Eroe

Ogni carta Azione presenta due azioni diverse possibili. Per esempio, la carta qui sotto può essere giocata come *Incanalare* o come *Bombardamento*.



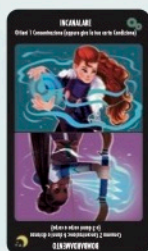
- Scegli un'azione da ciascuna delle carte che hai pescato, poi mettile giù una alla volta. Sistemale da sinistra a destra nell'ordine in cui vuoi che facciano effetto, con l'azione prescelta in alto.



- Puoi giocare tante azioni quante carte hai in mano (di solito tre), ma non è obbligatorio. Metti tutte le carte Azione che non vuoi utilizzare nella pila degli scarti.
- Se giochi una carta che ti permette di guardare la prima carta del mazzo Azione del Mostro, fallo subito dopo aver calato quella carta e prima di giocare altre. Le Azioni che scegli dopo aver giocato quella carta possono essere influenzate dalla carta Azione del Mostro che hai appena visto.

3. Rivelare l'Azione del Mostro

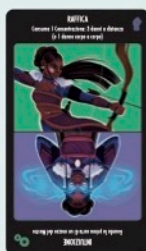
Pesca la prima carta del mazzo Azione del Mostro e piazzala a destra delle tue carte.



Azione 1



Azione 2



Azione 3



Azione 4

4. Risolvere tutte le Azioni

Risolvi l'azione descritta su ogni carta, da sinistra a destra. In questa fase non puoi modificare un'azione scelta, anche se ha delle conseguenze impreviste: DEVI risolvere tutti gli effetti delle carte.

Gira o ruota le carte Contesto: Salute, Concentrazione, Pericolo, Condizione e Posizione, per visualizzare le tue nuove statistiche e quelle del tuo avversario. Poi metti le tue carte Azione e le carte Azione del Mostro in pile di scarti separate.

PROSEGUIRE CON LA BATTAGLIA... E IL PARAGRAFO FINALE

Continua a giocare i round finché la tua Salute o quella del tuo nemico non raggiunge lo 0. Se quella del nemico raggiunge lo 0, la battaglia termina immediatamente (prima dell'Azione del Mostro) e il nemico è sconfitto. Se è la tua Salute a raggiungere lo 0, allora per te è la fine: leggi il Paragrafo Finale, in fondo al libro.

Se esaurisci le carte del mazzo Azione o di quello Azione del Mostro, mescola la pila degli scarti e colloca quelle carte a faccia in giù per formare un nuovo mazzo.

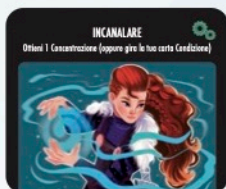
AZIONI ED EFFETTI

Ecco alcune cose importanti da tenere a mente riguardo agli effetti delle carte Azione.

CONCENTRAZIONE

La Concentrazione è un tipo d'energia che puoi accumulare e consumare. Permette al tuo personaggio di eseguire attacchi più potenti.





- Alcune Azioni – come *Incanalare* – aumentano il punteggio di Concentrazione del personaggio.



- Altre Azioni – come *Raffica* – consumano Concentrazione, riducendo il tuo punteggio.

Puoi usare la carta contesto Concentrazione per registrare questi cambiamenti.

È possibile utilizzare la Concentrazione nello stesso round in cui la si ottiene, oppure la si può tenere per dopo. Ma se non hai Concentrazione a sufficienza, non puoi usare un'abilità che ne richiede il consumo.

RIMUOVERE GLI EFFETTI DELLE CONDIZIONI NEGATIVE

La carta *Incanalare* ha anche un'altra, utile funzione. Anziché ottenere Concentrazione, si può capovolgere la carta contesto Condizione del personaggio e cambiarla da “Stordimento”, “In Fiamme”, “Debole” o “Immobile” a “In Battaglia”.

DESTINO

Fa' attenzione alla carta Azione del Mostro chiamata Destino. Ha un effetto del tutto diverso a seconda del tipo di mostro che stai affrontando. Quando la peschi durante la battaglia, controlla la scheda del nemico per scoprirne gli effetti. (Comunque, non tutti i mostri possiedono carte Destino.)

LUPO DI MARE	
7 0 1 0	
MAZZO	<i>Destino, Allungo, Artigliata, Balzo, Taglio</i>
POSIZIONE	Comincia il combattimento a distanza.
DESTINO	RITIRATA: Evita tutti i danni in questo turno.

↑ EFFETTO DEL DESTINO



Ci sono tre cose importanti da tenere a mente riguardo alla carta *Destino*:

- Bisogna sempre leggere l'effetto del *Destino* nella descrizione del mostro non appena si pesca la carta. Questo è importante perché a volte il *Destino* influenza le tue carte Azione.
- Dopo aver risolto gli effetti della carta *Destino*, bisogna mescolare tutte le carte Azione del Mostro – compresa la carta *Destino* – e formare un nuovo mazzo a faccia in giù.
- La carta *Destino* aumenta il punteggio di Pericolo, rendendo il combattimento più difficile. Il Pericolo è spiegato alla fine di pagina 13, qui accanto.



DANNI

Molte azioni provocano danni, che vengono sottratti alla Salute. La quantità di danni dipende generalmente dal fatto che il combattimento sia a distanza oppure corpo a corpo – perciò è importante tenere d'occhio la carta contesto Posizione.

Se un attacco ha un valore di danni in corpo a corpo, ma non a distanza, significa che quell'attacco non provoca nessun danno se ci si trova a distanza dal nemico. Gli attacchi a distanza invece, generalmente fanno la metà dei danni se ci si trova in corpo a corpo – ma questo valore viene specificato sulle carte.

SCUDO: IL TUO PERSONAGGIO

Lo Scudo protegge un personaggio dai danni nel round in cui è giocato. Per esempio l'azione *Parata* offre uno Scudo di 2. Se un mostro provoca 3 danni nello stesso round in cui viene giocata *Parata*, il personaggio perderà solo 1 Salute.

SCUDO: I MOSTRI

Anche certi mostri dispongono di un valore di Scudo, indicato dal simbolo dello Scudo nella Descrizione del Mostro.

SCUDO E ATTACCHI MULTIPLI

Quando attacchi un mostro, somma tutti i danni delle carte Azione giocate in quel round, poi sottrai al totale il valore di Scudo nella Descrizione del Mostro. Per esempio, se giochi due carte Azione che provocano 2 danni ciascuna a un mostro con uno Scudo di 1, il mostro perderà 3 Salute. Il round successivo, dovrai sottrarre di nuovo ai tuoi attacchi il valore intero del suo Scudo.



AZIONI DEGLI OGGETTI EQUIPAGGIATI

L'Azione chiamata *Oggetto Equipaggiato* rappresenta le armi, le pozioni e altri oggetti che puoi usare in battaglia. Gli effetti di questi oggetti sono descritti nella tua scheda del personaggio. Puoi scegliere l'effetto di uno qualunque degli oggetti che hai equipaggiato (vedi pagina 9) ogni volta che giochi la carta.

EFFETTI DELLA CONDIZIONE

Alcune azioni non provocano soltanto danni. Possono incendiare un nemico, ferirlo, stordirlo, indebolirlo o immobilizzarlo.

- Le regole per ciascuna condizione sono descritte nelle carte contesto Condizione. “In Battaglia” non ha nessun effetto – puoi ignorare questa condizione.
- Un personaggio o mostro non può avere due condizioni contemporaneamente. Una nuova condizione sostituisce sempre la precedente.
- I personaggi possono tornare alla condizione “In Battaglia” consumando 1 Concentrazione.
- I mostri tornano automaticamente alla condizione “In Battaglia” ogni volta che il Pericolo aumenta.
- Attenzione: la condizione “In Fiamme” provoca danni all’inizio del turno, prima di pescare qualsiasi carta.

INTUIZIONE E GUARDARE LE CARTE AZIONE DEL MOSTRO

Alcune azioni – come per esempio “Intuizione” – ti permettono di sbirciare la prima carta del mazzo Azione del Mostro. È consigliabile guardare la carta non appena scegli questa azione. Se giochi due azioni di questo tipo nello stesso round, puoi guardare le prime due carte del mazzo Azione del Mostro.

PERICOLO

Combattere mostri è pericoloso! E, mentre il tempo scorre durante il combattimento, il Pericolo può aumentare. Questo effetto è rappresentato dalla carta contesto Pericolo.

Ciascun mostro ha un diverso effetto di “Pericolo” che dovrai verificare nella Descrizione del Mostro. Alcuni fanno più danni col procedere della battaglia, altri diventano più difficili da colpire e altri cambiano addirittura i mazzi.



PERICOLO	FRENESIA: <ul style="list-style-type: none">• Pericolo 1-2: nessun effetto• Pericolo 3: pesca 2 carte per turno
----------	---

Il Pericolo ha anche un'altra, importante funzione. Quando il Pericolo di un mostro aumenta, la sua Condizione torna immediatamente a “In Battaglia”.

DOPO UNA BATTAGLIA

RECUPERO

Dopo aver sconfitto un nemico, recuperi immediatamente 4 Salute, ma non oltre il livello massimo di Salute indicato sulla tua scheda del personaggio. La tua Concentrazione si azzerà e la tua Condizione passa a "In Battaglia".

REGOLA ALTERNATIVA: RECUPERO MIGLIORATO

Se vuoi rendere il gioco più semplice, dopo aver sconfitto un nemico anziché guarire di 4 Salute torni al livello MASSIMO di Salute.

FAMA E MONETE

Sconfiggendo un nemico puoi anche ottenere Fama e Monete. Nella Descrizione del Mostro, la Fama è rappresentata da una stella e le Monete da... com'è ovvio, da monete.

LUPO DI MARE			
 7	 0	 1	 0
		↑ FAMA	↑ MONETE

*Non dimenticare questo passaggio!
Non riuscirai a completare il gioco
senza Fama e Monete.*



SOSTENERE LE PROVE

Per sostenere una prova, dovrai usare il tuo mazzo Azione. Ogni carta Azione ha un simbolo nell'angolo in alto a destra che indica Forza, Abilità o Spirito.



Forza



Abilità



Spirito

TENTARE UNA PROVA

Il testo ti dirà se è una prova di Forza, di Abilità o di Spirito. Per tentare la prova, mescola il tuo mazzo Azione, poi pesca le prime due carte e controlla i simboli che appaiono nell'angolo in alto a destra e in basso a sinistra.

- Se entrambe le carte hanno un simbolo corrispondente alla prova, è un Trionfo: l'hai superata ottimamente.
- Se solo una carta ha un simbolo corrispondente, è un Successo: ottieni ciò che speravi ma succede anche qualcosa di brutto.
- Se nessuna delle due carte ha un simbolo corrispondente, è un Fallimento: non hai superato la prova.