

UN JEU DE MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI ET FILIP MIĘUŃSKI
ÉCRIT PAR RAFAŁ WODJA-WOŁKOWYCKI

DESTINIÉS

Mer de Sable

 Livre de règles 
EXTENSION

Introduction

Embarquez dans un voyage épique en direction de Mahdia – une forteresse pirate située sur les rivages sablonneux de l'Afrique du Nord. Votre armée sera-t-elle assez puissante pour en percer les murailles ? Ou la chaleur saharienne, les pillards pirates sans merci et l'Éfrit, une créature issue des légendes arabes, auront-ils raison de vos rêves, noyés à tout jamais dans la mer de sable ?

Matériel



40 Tuiles Carte

46 Cartes Objet



9 Cartes Destinée



1 Figurine de boss de grande taille



15 Figurines


La Campagne

L'extension *Mer de Sable* propose 3 scénarios formant une campagne que les joueurs devraient jouer dans l'ordre indiqué. Nous vous recommandons de jouer la campagne avec le même groupe de joueurs, mais cela n'est pas obligatoire. Les scénarios sont liés, et chacun trace les grandes lignes d'une intrigue plus ample, mais chaque scénario est une histoire à part entière, et le fait d'avoir connaissance des événements d'un scénario précédent ne donnera pas un avantage significatif à qui l'aura joué sur les autres.


Déroulement du Jeu

La campagne *Mer de Sable* suit toutes les règles de *Destinies*. Référez-vous aux règles du jeu de base pour la mise en place d'une partie. Les spécificités de *Mer de Sable* sont détaillées ci-après.

Option de Lieu Important – Donjon

Certains Lieux importants pourront vous mener vers des donjons souterrains , dont chaque croisement vous demandera de choisir votre chemin. Leurs couloirs peuvent vous mener vers des rencontres imprévisibles, des trésors de valeur, ou encore à des indices cachés qui vous aideront à accomplir votre Destinée. Progressez avec prudence, tentez de mémoriser votre chemin, de façon à pouvoir explorer une partie différente du donjon la fois suivante... ou revenir où vous vous étiez arrêté pour terminer ce qui n'a pas pu l'être.

Option de Lieu Important – Labyrinthe

Les labyrinthes  sont un autre type de Lieu important, construits pour égarer les visiteurs indésirables. L'entrée de chaque labyrinthe vous met en garde – ils possèdent de nombreux culs-de-sac, dont la seule fonction est de vous faire perdre votre temps si précieux, mais il existe quelque part une solution qui vous permettra d'en comprendre le chemin. La plupart des labyrinthes sont plus étendus que les donjons. Il se peut que vous parveniez à retrouver votre chemin dans un labyrinthe grâce à la chance, mais peut-être vaut-il mieux en chercher la solution en amont, avant de vous y enfoncer.

Cartes Secondaires

Le désert du Sahara étant immense, les joueurs peuvent voyager entre différentes cartes plus petites qui vont représenter les endroits les plus intéressants de cette mer de vide. Pour voyager vers une autre carte du désert, un joueur peut interagir avec un Lieu important appelé « Voyage ». Le joueur choisit alors sa destination et commence un voyage qui durera le reste de son tour. Au début, la liste des destinations peut être courte mais, avec le temps, avec la découverte d'autres parties du désert, la liste des destinations s'allongera. Tous les Lieux importants « Voyage » sont reliés les uns aux autres, et un joueur peut aller d'un Lieu « Voyage » vers n'importe quel autre.

VOYAGE – OASIS

Vous pouvez rejoindre la caravane et voyager vers d'autres destinations du désert.



Aller au caravansérail.

Les Lieux de voyage sont le principal moyen de se rendre d'une carte secondaire à une autre, mais il existe d'autres possibilités, à découvrir. Embaucher un guide peut vous conduire directement à une nouvelle carte, révélant un Lieu important « Voyage » jusque-là inconnu. Les joueurs attentifs découvriront d'autres moyens, moins évidents au premier coup d'œil.



Certains objets vous permettent de vous déplacer instantanément sur n'importe quelle tuile ; cela vous permet également de vous déplacer sur une carte différente, ce qui peut bien sûr s'avérer très pratique dans certaines situations !

Allusions à la Destinée

En général, les joueurs vont découvrir des informations quant à la Destinée de leur personnage en parlant aux différents PNJ qu'ils vont rencontrer. *Mer de Sable* présente de nouvelles possibilités dans la collecte d'informations au sujet de la Destinée : l'examen de fresques et les recherches effectuées dans diverses bibliothèques.

Crédits

Conception du jeu : Michał Gołębiowski, Filip Miłuński

Développement : Michał Gołębiowski

Écriture : Rafał Wojda-Wońkowiecki

Programmation : Marcin Musiał

Illustrations : Karolina Jędrzejak, Joanna Koziół, Magdalena Leszczyńska,
Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, DaYu, Matijos Gebreselassie

Sculptures : Ireneusz Zieliński, les équipes de Hexy Studio et Mythic Games

Direction artistique : Mateusz Komada

Conception graphique : Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada

Producteur : Vincent Vergonjeanne

Directeur de projet : Przemek Dołęgowski

Directeur des tests : Tomasz Napierała

Testeur : Wojciech Giżyński

Mise en forme : Russ Williams

Traduction : Philippe Pinon

Relecture : Sélène Meynier, Siegfried Würtz