

DESTINIÉS

SORCEBOIS



 Livret de règles 
EXTENSION

Introduction

Il y a bien longtemps, un pacte a été scellé avec les Habitants du Bois. Il stipule que les hommes ne doivent jamais s'écarter des sentiers et de leurs villages, seules sources de lumière dans l'obscurité de l'immense forêt. Les terres qui s'étendent au-delà leur sont interdites. Elles appartiennent à d'autres maîtres, bien plus anciens : des créatures magiques séculaires qui n'apprécient guère les intrus. Défiant l'accord passé par leurs ancêtres, des âmes courageuses explorent ce labyrinthe sylvestre en quête de trésors, d'aventures et de secrets. Voyageurs, soyez les bienvenus à Sorcebois.

Matériel

Cartes Objet 55



Plume Calcinée 1



Défausser

Si vous avez exploré pendant ce tour, gagnez 2.

45 Tuiles Carte

1 Livret de règles

12 Cartes Destinée



Cartes Liés par le Destin 12



Figurines 14



La Campagne

L'extension *Sorcebois* propose 4 scénarios formant une campagne que les joueurs sont invités à entreprendre dans l'ordre indiqué. Certaines de leurs actions se répercuteront d'un scénario à l'autre et en modifieront le déroulement. Nous vous recommandons de jouer la campagne complète avec le même groupe de joueurs, mais ce n'est pas obligatoire. Les scénarios sont liés et leurs événements respectifs tracent les grandes lignes d'une intrigue plus large. Toutefois, chacun d'eux constitue une histoire distincte, et avoir vécu les épisodes antérieurs n'offre donc pas un avantage significatif.

Déroulement du jeu

La campagne *Sorcebois* suit toutes les règles standards de *Destinies*. Référez-vous au livret de la boîte de base pour préparer et jouer la partie. Les spécificités de *Sorcebois* sont détaillées ci-après.

Option de Lieu important – Labyrinthe

Plusieurs Lieux importants sont de véritables labyrinthes de chemins forestiers où vous devrez choisir quelle voie emprunter. Certaines d'entre elles ne mènent nulle part, mais vous y trouverez de nombreuses récompenses. Tâchez de vous souvenir de votre trajet afin d'en explorer un autre la prochaine fois... ou cherchez la solution ailleurs. La plupart du temps, le bon itinéraire est indiqué quelque part dans le scénario.



Voyage

Cartes secondaires

Les joueurs devront souvent voyager entre différentes cartes plus petites, qui représentent les zones *relativement* moins dangereuses de ces bois immenses. Pour ce faire, ils devront interagir avec un Lieu important ou un objet affichant le terme « Sentier ». N'oubliez pas : bien qu'ils vous permettent de voyager, les Sentiers proposent des tas d'autres interactions comme n'importe quel autre Lieu important.



Option de Lieu important – Voyage

Lorsque vous interagissez avec un Lieu important qui vous permet de voyager, le départ est immédiat. Vous choisissez votre destination, et commence alors un trajet qui peut durer jusqu'à la fin de votre tour. Au départ, la liste des destinations peut être courte, mais elle s'allongera avec le temps et la découverte d'autres parties du bois. Les Lieux importants « Voyage » n'étant reliés qu'à certains des lieux les plus proches, il peut s'avérer utile de se souvenir des différents trajets pour remporter la victoire.

Rencontres

Parcourir *Sorcebois* n'est pas chose aisée. Chaque fois qu'un joueur voyage, il est susceptible de déclencher une rencontre. Certaines l'obligeront à effectuer des tests de compétence afin d'éviter une catastrophe, tandis que d'autres se révéleront bénéfiques pour lui.

Type de rencontre – Marchand itinérant

Au cours de leurs voyages dans ces contrées sauvages, les joueurs rencontreront parfois des marchands itinérants. Dans ce cas, ils devront composer une nouvelle pile Commerce. Celle des marchands itinérants est posée à côté de la carte, surmontée d'un seul pion Commerce qui ne correspond à aucun de ceux déjà présents sur cette tuile. Pour revoir des marchands itinérants, les joueurs devront les rencontrer de nouveau pendant un autre voyage.

Crédits

Conception du jeu : Michał Gołębiowski, Filip Miłunski, Karol Górniak

Développement : Karol Górniak

Rédaction : Karol Górniak

Programmation : Marcin Musiał

Couverture : David Kovačič

Illustrations : David Kovačič, Joanna Koziół, Magdalena Leszczyńska

Sculptures : Medusa Project

Direction artistique : Cezary Szymański

Conception graphique : Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, Esfir Kanievski,
Cezary Szymański, Przemysław Kasztelaniec

Producteur : Vincent Vergonjeanne

Directrice de projet : Marta Borowska

Directeur de crowdfunding : Az Drummond

Directeur des tests : Tomasz Napierała

Testeur : Łukasz Zep

Révision : Morgan Finley

Version française

Traductrice : Léna Geynet

Graphiste : Marek Baranowski

Responsable éditoriale : Elodie Nelow

