

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI & FILIP MIŁUŃSKI

DESTINIES



 Livre de règles 

JEU DE BASE

Système de jeu Destinies

Destinies propose une expérience de jeu de plateau avec des composantes de JdR, complètement scénarisée, utilisant une application, et dans laquelle il n'y a pas besoin de maître de jeu. Chaque scénario prend place dans un monde vivant, rempli de sombres histoires, de PNJ captivants et de mystères à résoudre. Chaque joueur endosse le rôle d'un héros qui a entrepris une quête visant à l'accomplissement de sa destinée. Cette destinée représente le but ultime d'un personnage, et peut être accomplie de deux façons radicalement différentes, chacune composée d'une série de quêtes à ramifications. Les joueurs sont en compétition les uns contre les autres et tentent de modeler le monde en fonction de leur destinée.

Le jeu utilise une application pourvue de la technologie Scan&Play qui offre aux joueurs une expérience de jeu unique, scénarisée, remplie d'événements dynamiques et d'aventures épiques se déroulant dans un monde en perpétuelle évolution. À chaque tour, les joueurs découvrent de nouvelles parties du monde, représentées par des tuiles, les explorent et choisissent un Lieu important à explorer. Ils y découvrent de nouveaux éléments de l'histoire et effectuent des choix cruciaux, comme la façon dont ils veulent interagir avec les situations, les créatures et les personnages auxquels ils font face. Les conséquences de chaque choix sont significatives et changent le monde à jamais.

Introduction

Les prophètes annoncent la venue sur Terre de l'Ange de la Mort, qui entraînera la Fin des Temps.

Des signes précéderont son arrivée, assurent-ils. Les pêcheurs subiront les châtiments divins tandis que, un par un, les sceaux de l'Apocalypse seront brisés. Mais même lorsque la famine, la maladie et la guerre ravageront les terres, il y aura encore de l'espoir.

Les rares élus, dont les destinées sont liées aux desseins du Ciel, se verront conférer le pouvoir de façonner ces épreuves et de mener les autres au châtimement et au salut. Leurs actes seront le témoignage de la volonté et de la force des mortels.

Alors que la vermine dévore le fruit et le grain, alors que l'épidémie tue sans distinction les pauvres et les nobles, alors que la Vierge Sainte fait s'abattre les flammes de la guerre sur ses ennemis... l'Ange de la Mort regarde et juge. Puisse-t-il juger dignes ces âmes destinées aux grandes choses, car si ce n'est pas le cas... tout brûlera.

Matériel

67 Tuiles Carte

Leur recto représente la version **explorée** de la carte, et le verso la version **inexplorée** de cette même carte. Triez les tuiles Carte par numéro pour les retrouver plus facilement en cours de partie.

Cartes Objet 150

Elles représentent les différents objets et équipements que les personnages peuvent obtenir au cours du jeu. Triez-les de façon à pouvoir facilement trouver une carte donnée en cours de partie.

Corbeau

Animal



Toujours

Lors de chacun de vos tests d'...
+1 à votre total de lancer

66

15 Cartes Destinée

Elles proposent deux voies parmi lesquelles chaque joueur peut choisir pour accomplir la Destinée de son personnage et ainsi remporter la partie. Ne lisez pas les cartes Destinée avant de jouer, car elles contiennent des informations secrètes que ne doit connaître que le joueur qui incarnera ces personnages !

* Sorcière *

15



Awaken the Old God with ancient artifacts.

OR

Make blood sacrifices for the Old God.

Marqueurs Lieu important

26

Pions Pièce

20

Plateau joueur

3

Rassemble les trois Pistes de compétences, la réserve et un Inventaire avec de la place pour cinq cartes Objet.

Dés Principaux

6

Dés Effort

9

Pions Expérience

20

Paires de pions Commerce

10

Pions Marqueur de compétence

36

Figurines

31

Personnages, PNJ et ennemis

TÉLÉCHARGEZ SUR
Google Play

Téléchargez sur
App Store

STEAM

Destinies nécessite une application gratuite que vous pouvez télécharger sur l'App Store d'Apple, Google Play ou Steam. Vous avez seulement besoin d'installer l'application sur un appareil possédant une caméra. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, l'application ne requiert aucune connexion internet pendant la partie. L'application vous permet de changer la langue et de sauvegarder votre progression afin de reprendre le scénario plus tard.

3

Campagne et Rejouabilité

Destinies propose 5 scénarios différents. *La Nature de la Bête* est indépendant, et nous vous suggérons de le jouer en premier. Les quatre autres scénarios forment une campagne. Il est recommandé de jouer les quatre scénarios de la campagne dans l'ordre indiqué. Nous vous recommandons également de jouer la campagne avec le même groupe de joueurs, mais ce n'est pas obligatoire. Les scénarios sont liés entre eux, et même si chacun lève le voile sur les développements à venir d'une intrigue globale, les quatre scénarios racontent une histoire différente, et le fait d'avoir connaissance des événements d'un scénario passé ne donnera pas un avantage significatif à un joueur qui l'aura joué.

Destinies s'inspire du genre de jeu dit « bac à sable ». Chaque scénario présente une partie d'un monde vivant et propose aux joueurs de visiter de nombreux endroits optionnels et de rencontrer des personnages avec lesquels interagir. De fait, les scénarios de *Destinies* peuvent être rejoués, mais seulement si tous les joueurs les ont déjà joués – autrement, un joueur ayant déjà joué aurait cette fois un avantage considérable sur ceux découvrant le jeu.

Mise en Place

- 1 Dans l'application, sélectionnez le scénario que vous désirez jouer.
- 2 Lisez l'introduction à haute voix aux autres joueurs.
- 3 Chaque joueur choisit ensuite un des personnages jouables présentés par l'application. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, les personnages sont attribués au hasard.
- 4 Chaque joueur reçoit :
 - Un Plateau joueur,
 - 2 dés Principaux et 3 dés Effort,
 - 1 Pièce,
 - La carte Destinée de son personnage et sa figurine.

5

Chaque joueur :

- Place ses 2 dés Principaux et la Pièce de départ dans la Réserve de son Plateau joueur **A**,
- Place ses 3 dés Effort hors de son Plateau joueur pour indiquer qu'ils sont épuisés **B**,
- Place les pions Marqueur de compétence sur leurs pistes respectives en fonction des valeurs indiquées par l'application **C**,



- Lit en secret sa carte Destinée et la place sur son Plateau joueur **D** de façon à ce que l'illustration du personnage soit visible et sa Destinée face cachée (les Destinées sont secrètes ; aucun joueur ne doit les révéler ou les lire aux autres).



6

Suivez les instructions de l'application pour la mise en place du monde :

- Placez les tuiles Carte sur la table. Un côté de la tuile montre le côté exploré de la carte **A**, alors que l'autre représente le côté inexploré de cette même carte **B**. En début de partie, il n'y a en général qu'une seule tuile explorée.
- Sur la tuile explorée, placez des marqueurs Lieu important **C** et des figurines **D** comme indiqué par l'application.
- Placez toutes les figurines des personnages incarnés par les joueurs **E** sur la tuile explorée de départ.

Vous êtes prêts à commencer votre voyage !

B

A



B

Objectif

Chaque joueur tente d'accomplir sa Destinée personnelle. Cette Destinée peut être accomplie de deux façons complètement différentes. En explorant le monde, en obtenant et en utilisant des objets, en parlant avec les personnages et en réussissant des défis, chaque joueur tente de compléter sa Destinée avant ses adversaires. L'application indique aux joueurs lorsqu'ils atteignent une nouvelle étape dans l'accomplissement de leur Destinée. Les joueurs peuvent changer de voie à tout moment et peuvent même tenter de progresser dans chacune d'entre elles. Lorsqu'un joueur est prêt, il commence un **Dénouement** – une série d'événements qui se termine lorsqu'il accomplit sa Destinée. Le premier joueur à accomplir sa Destinée est le vainqueur.

Un joueur ne sera jamais bloqué au cours de son Dénouement ni dans l'accomplissement de sa Destinée, et ce, quels que soient les objets possédés par ses adversaires et les quêtes entreprises. Il est possible qu'un joueur soit le premier à commencer son Dénouement, mais qu'un autre, mieux préparé, parvienne à accomplir sa Destinée avant lui et remporte la partie.

Déroulement du jeu


Les joueurs réalisent leur tour l'un après l'autre, en se transmettant l'appareil.

Le tour d'un joueur est composé de trois étapes, effectuées dans cet ordre :

- 1 Début du tour
- 2 Déplacement
- 3 Exploration d'un Lieu important

Les informations récoltées en cours de partie et les événements narratifs sont publics ! Le joueur actif doit lire aux autres les descriptions de l'application.

Début du tour


Au début du tour, le joueur régénère un dé effort , en le prenant sur la table et en le plaçant dans la réserve de son Plateau joueur. Les dés régénérés peuvent être utilisés au cours de n'importe quel test à venir.

La plupart des événements de jeu (voir Événements à la page 12) se déclenchent lors de cette étape du tour d'un joueur.

Déplacement

Les joueurs peuvent choisir n'importe quelle tuile située à deux cases ou moins de leur position actuelle, en comptant de façon orthogonale (aucun déplacement en diagonale). Les joueurs peuvent se déplacer sur une case inexplorée, auquel cas ils doivent immédiatement terminer leur déplacement sur cette tuile. Chaque joueur déplace la figurine de son personnage de tuile en tuile de façon à indiquer sa position actuelle. Un joueur peut choisir de rester sur la même tuile au lieu de se déplacer sur une tuile différente.

Sur une tuile explorée



Après s'être déplacé sur une tuile explorée, le joueur peut inspecter un des Lieux importants  de cette tuile. Les Lieux importants sont représentés par des marqueurs et des figurines.



Sur une tuile inexplorée

Après s'être déplacé sur une tuile inexplorée, le joueur l'explore, en cliquant sur la tuile correspondante dans l'application, et suit les instructions. De manière générale, les instructions se déclinent comme suit :




- Retourner la tuile Carte choisie sur son côté exploré.
- Placer la figurine du personnage sur la tuile Carte.
- Placer les marqueurs Lieu important sur la tuile Carte.
- Placer de nouvelles tuiles Carte inexplorées adjacentes à la tuile Carte explorée, leur côté inexploré face visible.

Enfin, le joueur peut choisir un Lieu important de cette tuile à inspecter. Les Lieux importants sont indiqués par des marqueurs  et des figurines .

Inspecter un Lieu important

Pour inspecter un Lieu important, le joueur clique sur le Lieu important dans l'application qui affiche alors sa description. Le joueur doit la lire à voix haute.

Lorsqu'il inspecte un Lieu important, le joueur aura le choix entre plusieurs options. Les options peuvent être choisies dans n'importe quel ordre, mais chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une seule fois. Dans certains cas, choisir une option peut ouvrir ou oblitérer certaines autres options, ou même forcer à quitter le Lieu intéressant à la fin de son tour.

Les options possibles sont : interactions, tests, scanner un objet , scanner une carte Destinée , et commerce .

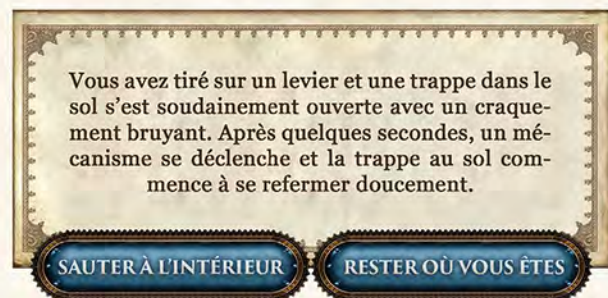


Interactions

Une interaction permet au joueur d'effectuer une action sans avoir à effectuer de test. L'action va se produire immédiatement, mais ses conséquences vont varier et sont inconnues en amont.



Quelquefois, effectuer une action va changer la situation et offrir un nouveau choix au joueur. Le joueur devra se prononcer avant d'aller plus loin.



Tests

Un test permet au joueur de tenter quelque chose de plus difficile, mais à l'issue incertaine, et dont les chances de succès sont aléatoires. Lorsqu'il choisit un test dans l'application, le joueur sait précisément ce qu'il tente et quelle compétence est nécessaire pour le test. L'application n'indiquera pas explicitement la difficulté du test – il faudra la déduire à partir de la description. Par exemple, il est plus facile de casser un bâton que de soulever une lourde pierre.



Il y a trois compétences de personnage dans *Destinies* :



INTELLIGENCE - Reflète l'ingéniosité, le charisme et la sagesse. Exemples : parler avec quelqu'un, se concentrer sur une tâche, raisonner, tirer des conclusions.



DEXTÉRITÉ - Reflète l'agilité et la conscience sensorielle. Exemples : se faufiler derrière des gardes, chercher des traces, escalader un arbre.



PUISSANCE - Reflète la force, la santé et l'endurance. Exemples : combattre un monstre, soulever un objet lourd, courir sur une longue distance.

Lorsqu'il effectue un test, le joueur doit lancer ses dés.

Dés


Il y a deux types de dés :




Dés Principaux


Chaque joueur possède 2 dés Principaux. Ils sont utilisés au cours de chaque test et leur utilisation est obligatoire. Ils ne s'épuisent pas : ils sont utilisés pour chaque test, à chaque tour.

Dés Effort

Chaque joueur possède 3 dés Effort, qui peuvent être lancés avec ses dés Principaux au cours d'un test. Un joueur peut décider de lancer un, plusieurs, tous ou aucun de ses dés Effort disponibles dans sa réserve. Lorsqu'un dé Effort est utilisé, il s'épuise (il est retiré de la réserve du joueur). Au début de chaque tour, un joueur régénère un de ses dés Effort qu'il replace dans sa réserve. Le symbole  correspond à un succès automatique que le joueur ajoute au nombre de succès obtenus avec ce lancer.

Pour avoir une idée de sa performance, le joueur fait la somme des résultats obtenus sur les dés. Ensuite, il compare ce **total de lancer** avec les marqueurs de compétence de la piste de compétence concernée : pour chaque marqueur de compétence situé sur un nombre inférieur ou égal au total obtenu, le joueur obtient un succès. Pour chaque face montrant un succès automatique, il obtient également un succès .

Il entre ensuite le nombre de succès dans l'application qui lui indique alors le résultat de son action. Le résultat peut avoir les conséquences suivantes :

- Changements dans l'histoire.
- Points d'expérience  gagnés par le joueur.
- Objets gagnés par le joueur.
- Gain/perte de compétence.

Exemple :

Le joueur effectue un test d'intelligence, et choisit d'utiliser 2 dés Effort. Il obtient :



La somme totale est $3+4+1=8$. 2 des marqueurs de compétence de la piste correspondante sont sur des valeurs inférieures ou égales à 8 (un sur le 5 et un autre sur le 6), ce qui lui permet d'obtenir 2 succès.

Il a obtenu un succès automatique sur un dé Effort, ce qui lui confère un total de $2+1=3$ succès à entrer sur l'application.

Les tests donnent des résultats qui vont dépendre du nombre de succès obtenus par le joueur. Même un faible total de succès peut avoir un effet, mais réessayer plus tard et obtenir plus de succès peut donner un résultat différent et meilleur.

Un test dans *Destinies* ne nécessite jamais plus de 6 succès ! Lorsque vous décidez du nombre de dés Effort à jouer, ce tableau peut vous aider :

Difficulté du test	Nombre de succès nécessaires pour le réussir
Facile	1
Moyen	2
Difficile	3
Très difficile	4
Épique	5-6

Scanner des cartes Objet

Lorsqu'ils inspectent un Lieu important, les joueurs ont régulièrement la possibilité de scanner leurs objets. L'application précise si un scan particulier représente le fait de parler d'un objet avec un PNJ ou d'utiliser l'objet d'une façon ou d'une autre.

Si un joueur questionne un PNJ au sujet des armes de son personnage, l'arme ne sera pas perdue... mais si un joueur donne une arme à un PNJ, il est possible que ce PNJ ne la lui rende pas ! Se servir d'une hache pour couper un arbre a peu de chances de la briser... mais lancer cette même hache du haut d'une falaise risque sans aucun doute de vous la faire perdre.

 Soigner le Chasseur avec...

Cela a fonctionné !
Le Chasseur se sent bien mieux.

DÉFAUSSEZ LES HERBES  11



Scanner une carte Destinée


Lorsqu'ils parlent à des PNJ, les joueurs ont la possibilité de les interroger sur leur Destinée.

Lorsqu'il scanne sa carte Destinée alors qu'il est en discussion avec un PNJ, le personnage partage son histoire avec ce dernier. Le plus souvent, il recueillera des indices sur la façon d'accomplir sa Destinée, ce qui pourra grandement l'aider.

 Parler de votre Destinée avec le Gardien.

Chaque carte Destinée dispose de deux QR codes qui représentent les deux voies que le personnage peut emprunter. Si un joueur parle de sa Destinée à un PNJ, il doit scanner le code représentant la voie dont il désire parler. Le texte produit par l'application est public et devra donc être systématiquement lu à voix haute afin que tous les joueurs en profitent, et ce, même si la Destinée d'un joueur reste quant à elle secrète. Les réponses fournies par les PNJ au sujet d'une Destinée sont en général indirectes, de façon à être plus difficiles à interpréter pour les adversaires qui n'ont pas connaissance de la Destinée d'un joueur.

« Allez jusqu'au bosquet en fleurs,
dans la partie nord de la vallée. »



Scanner ou effectuer un Test


Certaines situations dans le jeu donnent la possibilité aux joueurs d'utiliser un objet ou d'effectuer un test pour obtenir un même résultat. Si un joueur utilise le bon objet, l'action sera automatiquement réussie, mais s'il utilise le mauvais objet, l'action échoue automatiquement. À l'inverse, la réussite d'un test dépendra des marqueurs de compétence du joueur et du nombre de dés Effort lancés. Un joueur ne peut tenter qu'une de ces deux méthodes par tour.

Calmez-la.

 Donnez-lui quelque chose pour ses nerfs

 Consolez-la avec des mots gentils

Commerce

Lorsqu'un Lieu important offre une opportunité de commerce  pour la première fois, l'application va en général demander au joueur de créer une pile Commerce en prenant certaines cartes Objet spécifiques ainsi que les paires de pions Commerce correspondantes. Un des pions Commerce est posé à côté du Lieu important sur la carte, et l'autre est posé à proximité, sur les cartes Objet disponibles à l'achat.



Dès cet instant, la pile Commerce reste en jeu sur le Lieu important avec les objets qui la composent. Ainsi, si un des joueurs vend un objet, un autre joueur pourra l'acheter par la suite. De la même façon, si un joueur achète un objet, ce dernier ne sera plus disponible pour les autres.

Les prix des objets sont indiqués sur leurs cartes, que ce soit pour la vente ou l'achat.

Au cours de chaque phase de Commerce, un joueur peut acheter ou vendre autant d'objets qu'il le désire.

Au-delà du commerce, les joueurs peuvent utiliser l'argent à d'autres fins. Quelquefois, l'application va leur proposer de payer, que ce soit pour un pot-de-vin, pour effacer une dette, ou même pour lancer des pièces quelque part. Dans ce genre de cas, le joueur doit remettre les pièces utilisées dans la réserve générale.




Payez la dette de 4  du Menuisier.

Interaction du Dénouement

Une fois qu'un joueur possède tous les prérequis lui permettant de commencer son Dénouement, il peut se rendre dans un Lieu important précis (qui est évoqué sur sa carte Destinée), où l'application lui proposera une nouvelle option (et à ce joueur précis uniquement) lui permettant de déclencher son Dénouement.



Commencez l'assaut ! 

Autres concepts du jeu



Expérience

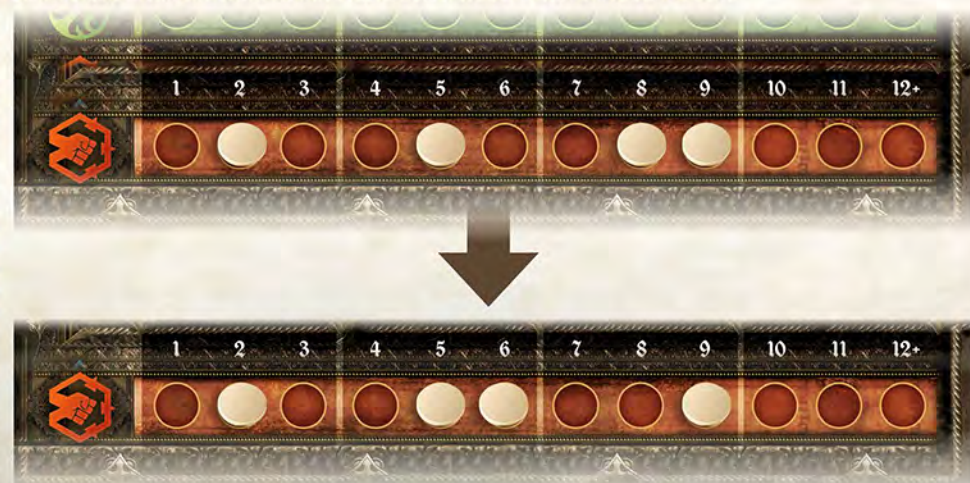
Les points d'Expérience sont acquis à la suite d'interactions diverses. À n'importe quel moment au cours de son tour, sauf pendant un test, un joueur peut dépenser ses points d'Expérience pour augmenter ses compétences.

L'augmentation d'une compétence permet au joueur de déplacer les pions Marqueur de compétence sur les Pistes de compétence. Pour chaque point d'Expérience dépensé, un joueur peut déplacer n'importe quels Marqueurs de compétence pour un total de deux cases vers la gauche, que ce soit en déplaçant un Marqueur de compétence de deux cases vers la gauche, ou en déplaçant deux Marqueurs de compétence d'une case vers la gauche (sur la même Piste ou sur deux Pistes différentes).

Il ne peut jamais y avoir deux Marqueurs de compétence sur la même case d'une Piste de compétence !

Exemple :

Joanne est sur le point d'affronter des ennemis, et elle veut obtenir 3 succès. Ses Marqueurs de compétence Puissance sont pour le moment sur 2, 5, 8 et 9. Elle décide de dépenser un point d'Expérience pour augmenter sa Puissance : elle déplace le Marqueur de compétence qui est sur la case 8 de deux cases vers la gauche, sur le 6, ce qui lui donne de meilleures chances d'obtenir les trois succès lors du test de combat à venir.



Gain et perte de compétence

Certaines actions des joueurs peuvent entraîner un gain ou une perte de compétence. L'application indique au joueur de déplacer ses Marqueurs de compétence d'une compétence précise vers la gauche (lors d'un gain) ou vers la droite (lors d'une perte). L'application indique le nombre total de cases, mais le joueur décide de la répartition de ces déplacements parmi les Marqueurs de la Piste en question.

Les gains et les pertes de compétence sont permanents. Les joueurs pourront bien entendu utiliser leurs points d'Expérience pour regagner les compétences perdues.

Certains objets vont permettre de perdre des compétences en échange d'autres récompenses.

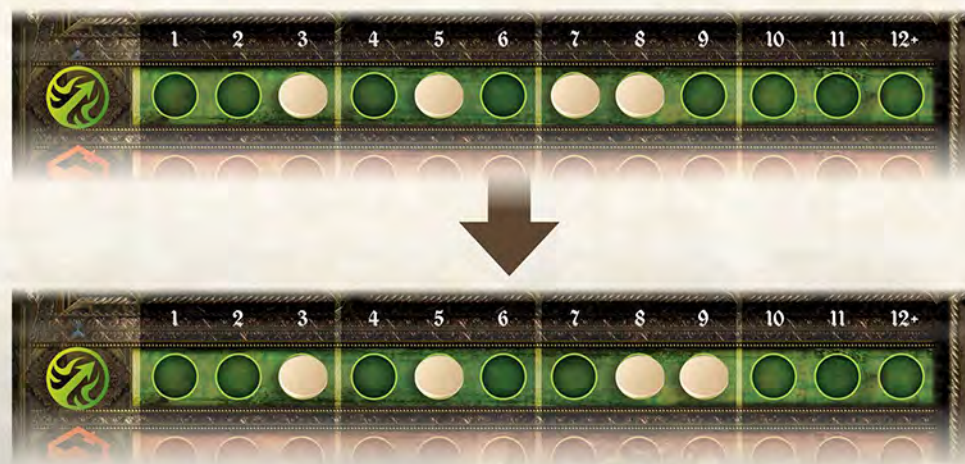
En fonction de la situation, c'est une compétence précise qui va subir la perte (par exemple, un joueur aura le choix de la compétence qui va subir la perte).

Certains objets ou interactions permettent aux joueurs de gagner des compétences en déplaçant les Marqueurs de compétences vers la gauche, de la même façon que lorsqu'ils augmentent leurs compétences.

Exemple :

Perdez deux points en Dextérité.

Un échec lors d'un combat oblige Joanne à perdre deux points en Dextérité. Ses Marqueurs de compétence sont sur 3, 5, 7 et 8. Elle souhaite garder les Marqueurs sur 3 et 5, parce qu'ils représentent des succès faciles à obtenir, et décide donc de déplacer un Marqueur de compétence de 8 vers 9 et l'autre de 7 vers 8.



Objets

- A** Nom.
- B** Valeur de l'objet à l'achat comme à la vente.
- C** Catégorie d'objet. Quelquefois, n'importe quelle carte d'une catégorie donnée va fonctionner (par exemple, pour allumer un feu, n'importe quel Objet avec la catégorie « feu » fera l'affaire).
- D** Illustration.
- E** QR Code.
- F** Capacité spéciale. Il existe deux types de Capacités spéciales. « Toujours » signifie que la capacité est active tant que le personnage dispose de l'Objet dans son Inventaire. « Défausser » signifie que pour utiliser la capacité, le propriétaire doit remettre la carte Objet dans la boîte.
- G** Numéro de carte. Le fait de conserver les cartes classées dans l'ordre numérique dans la boîte permet de retrouver plus facilement un objet précis.



L'Inventaire de chaque joueur est limité à 5 cartes Objet. Si un joueur obtient une carte supplémentaire, il doit immédiatement se défaire des objets en trop afin de revenir immédiatement à la quantité maximale. Il peut soit abandonner un objet en excès, soit utiliser sa capacité « Défausser » avant de la remettre dans la boîte.

Lorsqu'un joueur abandonne un objet, ce dernier est placé à côté de la tuile Carte. Il prend ensuite une paire de pions Commerce non utilisés, en place un sur la carte Objet abandonnée et l'autre sur la tuile Carte où se trouve le joueur. Cela indique l'endroit où l'objet a été abandonné. À partir de ce moment, un joueur qui inspecte un Lieu important de cette tuile Carte peut, gratuitement, prendre la carte Objet et l'ajouter à son inventaire.

Un joueur peut utiliser les capacités de ses Objets librement, et dans n'importe quel ordre, pendant son tour.

Si la capacité d'un Objet n'indique pas de moment précis où il doit être utilisé (comme « au début du tour » ou « après le lancer ») le joueur est libre de l'utiliser quand il le veut au cours de son tour.

Exemples :



Joanne s'apprête à inspecter les Vieilles ruines et s'attend à un test de . Elle décide d'utiliser la capacité « Défausser » de Médicament. Elle possède trois autres objets dans son inventaire et replace donc la carte Médicament dans la boîte pour gagner trois points en Puissance. Elle déplace un des Marqueurs de compétence de 6 vers 4 et un autre de 7 vers 6.



Au cours du Jour 2, Charles décide de ne pas déplacer la figurine de son personnage et de rester sur la tuile qu'il a explorée au cours du Jour 1. Cela déclenche la capacité « Toujours » du Mouton : Charles peut donc augmenter une compétence. Il choisit Dextérité et déplace son Marqueur de compétence de 7 vers 6 avant d'explorer un Lieu important.



Ted est sur le point d'affronter une meute de loups. C'est un test de et il s'attend à un combat difficile. Malheureusement, son total après lancer n'est que de 4, et il n'obtient aucun succès ! Il choisit de défausser son Talisman pour obtenir 3 succès, puis de défausser ensuite sa hachette pour ajouter 2 succès supplémentaires. Il replace les deux cartes défaussées dans la boîte et entre 5 succès dans l'application. Les loups sont vaincus !


Événements

Le monde de *Destinies* regorge d'événements. Lorsqu'un événement est déclenché, le joueur actif suit les instructions de l'application. Les événements peuvent changer l'état des Lieux importants, soit en en créant de nouveaux ou en les déplaçant, en modifiant leurs marqueurs ou encore en les faisant totalement disparaître du monde. De tels événements peuvent se produire lorsque, par exemple, un PNJ arrive dans un lieu ou se déplace vers un autre.

Vertu

Le monde se souvient. Les choix moraux des joueurs peuvent influencer la façon dont le monde interagit avec eux. Bien ou mal, c'est au joueur de choisir sa voie. Plus ils suivront la même, plus ils en tireront avantage.

Dénouements et fin de partie

Lorsque l'objectif indiqué sur la carte Destinée d'un joueur est atteint, un nouveau type d'interaction apparaît sur le Lieu important indiqué. Il est indiqué par . Le fait de cliquer sur cette interaction va déclencher le Dénouement de ce joueur. Il s'agit d'une série d'événements, remplie de tests et d'interactions spéciales, qui vont représenter les derniers actes du personnage dans la partie.

Une fois qu'un joueur déclenche son Dénouement, il ne peut pas faire machine arrière et accomplir des tours classiques. À la place, il commence une série d'événements cruciaux qui va durer plusieurs tours, en fonction de sa préparation et des choix qu'il aura effectués plus tôt. À la fin, il accomplira sa Destinée et remportera la partie, ou il sera vaincu.

Le nombre de tours composant un Dénouement va grandement dépendre des actions passées et présentes d'un joueur, ce qui veut dire que même lorsqu'un joueur a commencé son Dénouement, il reste une chance aux autres joueurs de déclencher le leur, d'accomplir leur Destinée en premier et ainsi de remporter la partie.

Mode solo

Vous pouvez réaliser les scénarios de *Destinies* en jouant à l'un des deux modes solo.

Si vous voulez profiter de l'histoire, choisissez le mode Explorateur : il n'y a aucune pression de temps et les événements spéciaux vous poussent à optimiser vos performances.

Si vous cherchez un vrai défi, choisissez le mode Challenger. La pression du temps et les événements spéciaux le rendent réellement difficile ! Sachez qu'en mode Challenger, vous pouvez être amené à perdre chacun des scénarios et à le rejouer plusieurs fois !



Crédits

Conception du jeu : Michał Gołębiowski, Filip Miłuński

Développement : Michał Gołębiowski

Écriture : Karol Górniak, Rafał Sadowski

Programmation : Marcin Musiał

Illustrations : Da Yu, Karolina Jędrzejak, Magdalena Leszczyńska, Joanna Koziół, Piotr Arendzikowski, l'équipe de Mythic Games

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



Glossaire

Abandonner des objets (page 11)

L'Inventaire de chaque joueur est limité à cinq cartes Objet. Si un joueur en possède plus de cinq, il doit immédiatement se défaire des objets en excès. Les objets en excès peuvent être défaussés ou abandonnés. Les objets abandonnés sont placés à côté de la tuile Carte, et on place une paire de pions Commerce non utilisés, le premier sur le ou les objets abandonnés et l'autre sur la tuile Carte actuelle du joueur. Cela indique l'endroit où les objets ont été abandonnés. À partir de ce moment, un joueur qui inspecte un Lieu important de cette tuile Carte peut, gratuitement, prendre une ou plusieurs de ces cartes Objet et les ajouter à son Inventaire.

Dénouement (pages 9 et 12)

Un Dénouement est composé d'une série d'événements, remplie de tests et d'interactions spéciales qui représentent les derniers actes du joueur pour la partie. L'interaction de Dénouement apparaît dans la description du Lieu important mentionné sur la carte Destinée. Une fois qu'il est commencé, un Dénouement ne peut pas être interrompu par le joueur. Le nombre de tours composant un Dénouement va grandement dépendre des actions passées et actuelles du joueur. Même si un joueur a déjà commencé son Dénouement, les autres joueurs ont donc toujours la possibilité de déclencher le leur, d'accomplir leur Destinée en premier, et ainsi de remporter la partie.

Destinée (pages 2, 5 et 8)

L'accomplissement de sa Destinée est le but ultime d'un joueur : pour l'emporter, un joueur doit accomplir sa Destinée. Chaque personnage possède sa propre carte Destinée secrète, qu'il reçoit au début du scénario. Chaque Destinée propose toujours deux voies différentes. L'adversaire d'un joueur peut rechercher les mêmes objets, quêtes et PNJ tout en ayant une Destinée totalement différente. Un joueur peut décider à tout moment de changer de voie, jusqu'à ce qu'une de ces dernières déclenche son Dénouement.

Épuiser un dé Effort (page 7)

Chaque joueur possède trois dés Effort. À chaque fois qu'un joueur décide d'utiliser un dé Effort pendant un test, ce dé est épuisé et déplacé depuis la réserve du Plateau joueur vers la table. Certaines capacités d'objets épuisent elles aussi un dé Effort (en dehors des tests) afin de déclencher un effet ; si tous les dés Effort d'un joueur sont épuisés, alors il ne peut pas se servir de cette capacité.




Expérience (page 10)

Les joueurs gagnent des pions Expérience au cours du jeu. À n'importe quel moment pendant son tour, sauf pendant un test déjà commencé, un joueur peut dépenser ses points d'Expérience pour augmenter ses compétences et déplacer ses Marqueurs de compétence sur les Pistes de compétence. Pour chaque pion Expérience défaussé, un joueur peut déplacer n'importe lesquels de ses Marqueurs de compétence d'un total de deux cases, soit en déplaçant un Marqueur de compétence de deux cases ou en déplaçant deux Marqueurs de compétence d'une case, sur la même Piste ou sur deux Pistes différentes.

Exploration (pages 2 et 6)

À chaque fois qu'un joueur se déplace sur une tuile inexplorée, il l'explore. En général, cela implique de la retourner sur le côté exploré, sur lequel figurent les illustrations du terrain ainsi découvert, et de placer les marqueurs Lieu important dessus. Certaines capacités d'objets impliquent une exploration et déclenchent des effets spéciaux lorsque le propriétaire de l'objet effectue cette exploration.

Gain ou perte de compétence (page 10)

À la suite de l'action d'un joueur, l'application peut demander à ce dernier de gagner  ou perdre  de la maîtrise dans une compétence particulière. Dans de rares cas, il vous sera possible d'obtenir de nouveaux  pour votre compétence !

Inventaire (pages 3 et 11)

Chaque Plateau joueur dispose de la place nécessaire pour stocker cinq cartes Objet. Tant qu'un joueur possède un objet dans son Inventaire, il peut le scanner et utiliser sa capacité « Toujours ». Si un joueur utilise la capacité « Défausser » d'un objet, ce dernier retourne dans la boîte de jeu.

Lieu important (page 6)

Les joueurs vont inspecter des Lieux importants. Lorsqu'une tuile est explorée, de nouveaux Lieux importants vont y être placés. Ils peuvent être retirés à la suite d'événements, ou en conséquence des choix effectués par un joueur. Lorsqu'il inspecte un Lieu important, un joueur peut choisir tout ou partie des options disponibles, dans l'ordre de son choix, mais chaque option ne peut être tentée qu'une seule fois par tour.



PNJ (page 8)

Les Personnages Non-Joueurs ou PNJ peuvent être rencontrés lors de l'inspection d'un Lieu important. Ils peuvent être interrogés sur la Destinée d'un joueur, fournissant alors des indices utiles sur son accomplissement. Certaines interactions peuvent modifier l'état d'un PNJ, en permettant de nouvelles interactions ou au contraire en en bloquant d'autres. Le même PNJ peut réagir différemment en fonction des personnages des joueurs, de leurs choix et de leurs actions. Les PNJ peuvent se déplacer d'un Lieu important à un autre en cours de partie. Cela sera le plus souvent le cas à la suite d'un événement : l'application pourra demander de déplacer la figurine d'un PNJ en particulier sur un autre Lieu important, ou encore de le retirer de la carte.

Rafraîchir un dé Effort (page 6)

Chaque joueur possède trois dés Effort. À chaque fois qu'un joueur choisit d'utiliser des dés Effort au cours d'un test, ces derniers deviennent épuisés, sont retirés de la réserve du Plateau joueur et placés sur la table, à proximité. Au début du tour d'un joueur, ce dernier peut régénérer un de ses dés Effort épuisés en le replaçant sur la réserve de son Plateau joueur. Un joueur ne peut jamais avoir plus de trois dés Effort dans la réserve de son Plateau joueur.

Total de lancer (page 7)

Au cours d'un test, un joueur lance ses dés et fait la somme des valeurs obtenues sur tous les dés, Principaux et Effort. Certaines capacités d'objets peuvent avoir une influence sur un total de lancer. Le joueur compare ensuite la position des Marqueurs sur les Pistes de compétence correspondantes à son total de lancer et fait le décompte des succès obtenus à la suite du test.

Vertu (page 12)

La Vertu est une quatrième compétence secrète gérée par l'application, basée sur les choix du joueur. Sa valeur reflète les choix moraux effectués par un joueur en cours de partie. Certains états de PNJ et certaines interactions peuvent changer en fonction de la Vertu d'un joueur.



Symboles utilisés :



Marqueur de compétence



Marqueur de compétence
sur la Piste de compétence
Intelligence



Marqueur de compétence
sur la Piste de compétence
Dextérité



Marqueur de compétence
sur la Piste de compétence
Puissance



Gain de compétence



Perte de compétence



Marqueur Lieu important



Point d'Expérience



Succès



Pièce



Tuile Carte



Objet



Dé Principal



Dé Effort



Test d'Intelligence



Test de Dextérité



Test de Puissance



Interaction



Scanner un Objet



Scanner la Destinée



Commerce



Dénouement