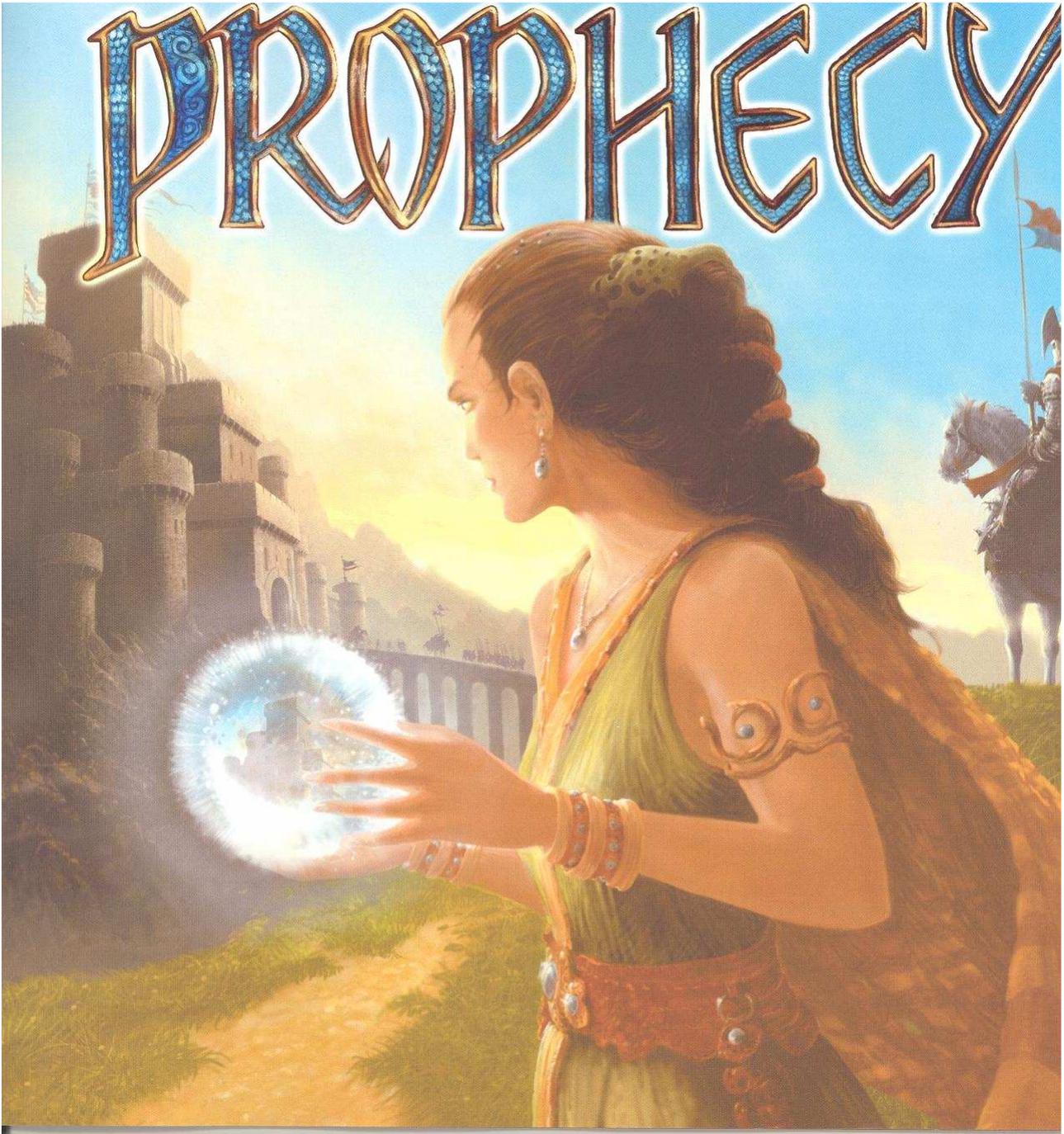


Prophecy (Prophétie) - Règles



## Prophecy (Prophétie) - Règles

**IL ETAIT UNE FOIS**, une dynastie de rois sages et puissants a régné sur les terres. Ils ont protégé le royaume des voleurs et des différends internes et ont pris soin de la vie paisible de leurs peuples. Derrière cette paix se trouvaient cinq artefacts antiques et puissants, dont on dit qu'ils furent fabriqués par les dieux au début des temps.

Mais rien ne dure éternellement. La paix et la tranquillité furent finalement brisées quand un des rois a laissé ses trois fils comme héritiers. Leur désir de pouvoir a placé les deux fils les plus âgés l'un contre l'autre, et un combat furieux pour la succession a commencé. Le chaos s'en est ensuivi. L'air a été rempli de fumée et la terre a été imbibée du sang des innocents. Finalement, le frère le plus âgé a ouvert les portes des mondes et a invoqué des démons pour l'aider. Comme il fut idiot d'espérer qu'il pourrait commander ces créatures inhumaines. Les démons se sont précipités à travers les terres et ont terminé les ravages commencés par la guerre. Ils ont tué les deux princes, ont volé les artefacts royaux et les ont emmené dans les mondes invisibles. Le plus jeune frère a disparu sans laisser de trace.

Le peuple a ainsi perdu les faveurs et les cadeaux des dieux et de son roi et ont alors commencé des siècles d'anarchie et de chaos. Des bandes de voleurs et de brigands ont erré sur les routes, des démons se sont installés dans des endroits sombres du désert et il y a eu une rumeur que même les morts sont revenus à la vie et ont parcouru les terres. Il existe une légende plus ancienne que les temps qui a prévu toutes ces choses. Elle a parlé de la chute des parents royaux et de la venue des démons. Mais la fin de cette légende donne de l'espoir au peuple :

**Pendant trois fois trois siècles le peuple et les terres souffriront pour les péchés du puissant avant que le héros de sang royal n'apparaisse, habillé de l'armure des antiques règles, et s'installe sur le trône des rois pour arrêter l'anarchie et le chaos...**

Neuf cents ans ont passé et aucun héros de sang royal n'est apparu. De vieux manuscrits ont été perdus et le peuple ne fait plus attention aux histoires des anciens. Quelques nobles ont essayé de s'autoproclamer héritiers du trône, mais aucun ne possédait les artefacts antiques, la seule vraie preuve.

Et si le dernier des princes était venu au monde avec son sang mélangé avec celui du peuple ? Et si un des nombreux aventuriers ordinaires errant à travers les terres était prédestiné à devenir le roi ? Et si c'était VOUS ?

**PROPHECY** est pour 2 à 5 joueurs. Chaque joueur est un héros qui parcourt le monde en faisant des contrats héroïques, améliorant sa force physique et mentale, recherchant les armes puissantes et les objets magiques pendant qu'il apprend le métier du combat et la magie. Et quand il se sent prêt, il peut défier les gardiens démoniaques des plans astraux afin d'obtenir les artefacts antiques.

Le héros de chaque joueur est représenté par une carte qui est placée sur la table devant lui et un pion qui représente le héros sur le plateau de jeu. La carte personnage indique ses caractéristiques (**force** et **puissance mentale**) au début de la partie et montre les directions possibles de l'amélioration du personnage. A côté de la carte personnage vous utilisez des pierres rouges et bleues pour représenter la **santé** (PS = Points de santé) du personnage et son énergie magique (**magie**, PM = Points de magie).

La force d'un personnage est égale à la quantité de santé qu'il possède. Si le personnage est blessé, il perd un PS ce qui signifie qu'il devient plus faible jusqu'à ce qu'il soit soigné. Une carte de personnage indique combien de PS il possède quand il est en bonne santé et ce nombre est la santé maximum que le personnage peut posséder. Cette règle s'applique à la force mentale qui est utilisée pour la magie, par exemple si un personnage invoque un charme qui coûte deux pierres bleues, sa force mentale est réduite de 2 PM jusqu'à ce que sa magie soit rechargée.

Un personnage peut également obtenir de l'**or** (pierres jaunes) et de l'**expérience** (pierres vertes, PE = Points d'expérience). L'or vous permet d'acheter différents **objets** communs et rares. L'expérience permet à un personnage d'apprendre de nouvelles **capacités** et de nouveaux **sorts** qu'il pourra utiliser. Au début de la partie, un personnage ne maîtrise ni capacité spéciale ni sort mais devra les apprendre pendant la partie. Quand un objet ou une capacité est reçu, il est placé à côté de la carte de personnage.

La pièce d'un joueur est toujours présente sur une case du plateau de jeu. Pendant son tour, le joueur peut déplacer son pion, toutefois se déplacer n'est pas aléatoire. Le joueur doit choisir le chemin à emprunter et la méthode : A pied, en louant un cheval ou un bateau, en payant pour un portail magique. Le joueur peut également utiliser un sort pour se déplacer ou même choisir de ne pas se déplacer du tout, utilisant son tour pour une autre activité.

Souvent, l'objectif d'un déplacement est de défaire une **créature** ou d'atteindre une **opportunité** que vous voulez utiliser, par exemple la ville où vous pourriez acheter un objet magique, le monastère où vous pouvez vous soigner, la tour magique où vous pouvez apprendre un sort ou la mine de gemme où vous pouvez trouver des richesses. Un joueur n'influence pas où et quand une telle opportunité apparaît. Au début de chaque manche, un joueur pioche une carte **chance** qui indique ce qui arrive dans le monde, par exemple où

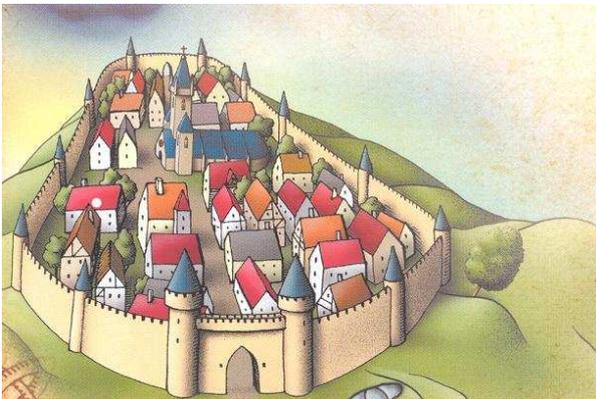
# Prophecy (Prophétie) - Règles

apparaît une nouvelle opportunité ou une créature. Chaque joueur choisit comment utiliser les capacités, les objets et l'or d'un personnage pour atteindre la nouvelle opportunité ou la créature avant les joueurs adverses.

L'objectif principal du voyage d'un personnage est de s'améliorer pour le combat. Ce qui signifie trouver les meilleurs armes et objets qui peuvent vous aider dans un combat, principalement pour entraîner votre corps et votre esprit, c'est-à-dire trouver des opportunités qui vous permettent d'augmenter de manière permanente la force ou la puissance mentale de votre personnage. Dans un combat normal avec une créature, on utilise la force, mais quelques créatures intelligentes peuvent établir le contact mental et un combat de puissance mentale s'ensuit. Un combat de puissance mentale a toujours la priorité sur un combat de force quand au moins un participant veut combattre mentalement. Mais établir le contact mental n'est pas une tâche facile, celui qui veut initier un combat de puissance mentale doit d'abord payer des PM, et réduit ainsi sa puissance mentale et donc ses chances de succès dans le combat. Il est avantageux d'initier ce genre de combat quand votre puissance mentale est beaucoup plus élevée que celle de votre adversaire.

Quand un personnage est devenu assez puissant, il peut essayer d'entrer dans n'importe lequel des cinq **plans astraux**. Vous devrez y combattre les **gardiens** - les créatures les plus fortes du jeu, et si vous les défaites vous gagnez un des cinq **artefacts**. Le gagnant de la partie est le joueur qui obtient quatre des cinq artefacts.

Il se produit souvent que les cinq artefacts ont été récupérés mais sont répartis entre plusieurs personnages et qu'aucun personnage n'en possède au moins quatre. Dans ce cas, le **combat final** commence, les héros continuent à arpenter le plateau de jeu, mais combattent principalement les uns avec les autres, le perdant d'un combat donnant en récompense un artefact. On élimine immédiatement un joueur qui ne possède aucun artefact. Le premier joueur à posséder quatre artefacts gagne le droit de monter sur le trône du roi.



## Préparation de la partie

Les règles de **PROPHECY** ne sont pas trop difficiles. A première vue, elles peuvent sembler longues car elles essaient de prendre en compte chaque situation, mais elles sont écrites de sorte que vous puissiez commencer à jouer immédiatement.

Vous pouvez commencer à jouer immédiatement. Tout en lisant ce chapitre, dépliez le plateau de jeu, séparez les différents types de cartes disponibles et mettez-les dans les endroits appropriés.

Distribuez maintenant les cartes personnage et préparez vos personnages, lisez les chapitres "**Démarrage de la partie**" et "**Une manche de jeu**" et essayez de jouer en fonction d'eux. Quand le premier combat se produit, lisez le chapitre "**Combats**". Et une fois que votre personnage est devenu assez fort, vous pouvez lire les chapitres "**Attaques des plans astraux**" et "**Combat final**".

Les dernières pages des règles sont consacrées aux variantes, aux informations détaillées sur des cartes spécifiques et à d'autres informations additionnelles, ainsi vous n'avez pas besoin de les lire avant de commencer. Vous pouvez vous référer à ces chapitres quand une carte spécifique exige des clarifications.

Pour apprendre le jeu vous pouvez trouver la carte récapitulative utile, car elle couvre les règles les plus importantes.

## Nombre de joueurs

Bien que le jeu soit conçu pour deux à cinq joueurs, il est préférable d'être de 2 à 4 joueurs. Une partie à cinq joueurs peut prendre très longtemps. Ne jouez pas à 5 joueurs à moins que tous connaissent bien le jeu et que vous ayez le temps de finir la partie. Pour votre première partie ou en initiant un nouveau joueur, une partie à 3 joueurs est la meilleure option.

## Plateau de jeu

Avant de commencer à lire les règles, jetez un coup d'œil au plateau de jeu. Le monde dans lequel vos personnages vont évoluer est divisé en 20 cases. La majorité des cases est vide : Plaines, forêts et montagnes. Les cases le plus près du centre du plateau s'appellent les guildes (spécifiquement la forteresse, la guilde des voleurs, le camp de la forêt, la tour magique et le monastère). Les guildes ainsi que la ville et le village s'appellent des cases civilisées (ces cases sont en bleu). La dernière case est le désert enchanté.

Pendant la partie, vous rencontrerez différentes opportunités qui vous offriront diverses aventures et dangers dans les cases vides, les autres cases proposent des services spéciaux indiqués par des icônes

# Prophecy (Prophétie) - Règles

(expliquées plus tard). Dans les cases guildes, différentes capacités peuvent être apprises par votre personnage, et dans la ville et le village, il est de temps en temps possible d'acheter des objets communs ou rares.

Dans quelques cases se trouvent des ports ou des portails magiques; dans la ville il y a les deux. Sur le bord du plateau de jeu se trouvent 5 tourbillons sombres qui représentent les plans astraux.

## Personnages

Il y a 10 personnages dans le jeu. Chacun possède une grande carte et un pion avec la même image. Cinq porte-images sont inclus. Placez les personnages de côté pour le moment; il sera décrit plus tard comment choisir votre personnage.

## Cubes et marqueurs

Il y a des cubes et des marqueurs de différentes couleurs et tailles dans le jeu. Mettez-les côté dans un endroit facilement accessible. Vous pouvez les mettre dans deux endroits de sorte que tous les joueurs puissent les atteindre si nécessaire.

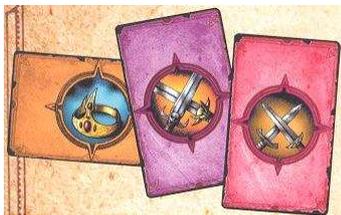
## Dés

Le jeu inclut deux d6, un foncé pour des créatures et un clair pour les personnages.

## Cartes

Le jeu inclut également un certain nombre de cartes avec des versos différents. Des cartes de types différents ne doivent jamais être mélangées ensemble. Triez les cartes par type et mélangez chaque paquet séparément.

## Gardiens et Artefacts



Il y a 5 artefacts dans le jeu (verso orange avec une couronne), 5 grands gardiens (verso pourpre avec les épées croisées) et 5 petits gardiens

(verso rouge avec les poignards croisés). Au début de la partie, placez aléatoirement face cachée dans chaque plan astral un artefact, un grand gardien et un petit gardien (voir l'image).

## Cartes Chance

Verso vert avec un point d'interrogation. Pendant la partie, ces cartes déterminent les événements aléatoires qui se



produisent dans le monde. Mélangez ces cartes et placez-les face cachée dans le coin approprié du plateau de jeu.



## Cartes Aventure

Verso jaune avec un parchemin et un poignard. Ils représentent les créatures et les opportunités que vos héros vont rencontrer. Mélangez ces cartes et placez-les face cachée dans le coin du plateau de jeu.



## Cartes Objets communs et rares

Il y a deux types de cartes objet – les communs et les rares. Les objets communs ont un verso marron avec une hache alors que les objets rares ont un verso doré avec une épée. Mélangez ces cartes

dans deux pioches et placez-les face cachés dans leurs coins respectifs du plateau de jeu.

## Cartes Capacité

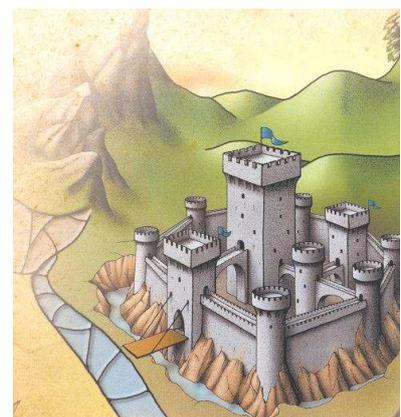
Il existe cinq autres types de cartes - les capacités. Verso noir avec le symbole de la guilde. Mélangez ces cartes dans des pioches séparées et placez-les face cachées dans leurs endroits respectifs près du centre du plateau de jeu.



## Cartes défaussées

A côté des pioches des cartes objet, aventure et chance se trouvent des endroits marqués pour les cartes défaussées. Quand une pioche a été épuisée, mélangez la défausse et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche.

Les cartes capacité n'ont pas de défausse. Une fois défaussée, chacune de ces cartes doit être placée face cachée sous sa pioche respective.



# Prophecy (Prophétie) - Règles

## Début de la partie

Maintenant le plateau de jeu et les cartes sont prêts. Vous devez maintenant choisir votre personnage et le préparer pour le monde et l'aventure qui va suivre.

## Choix de votre personnage

Distribuez aléatoirement deux grandes cartes personnage face cachée à chaque joueur. Chaque joueur doit choisir l'une d'elles et passer l'autre face cachée au joueur à sa gauche. Chaque joueur prend la grande carte du nouveau personnage, choisit une carte et passe l'autre face cachée au joueur à sa gauche. Chaque joueur prend la grande carte du nouveau personnage, mais cette fois, chaque joueur doit choisir le personnage avec lequel il va jouer et défaisse l'autre. Chaque joueur montre le personnage qu'il a choisi.

## Carte personnage



Placez la carte du personnage choisi devant vous avec assez de place autour de lui. Les héros ne commencent avec aucune capacité spéciale, mais chaque carte personnage indique deux guildes - ce sont ces guildes auquel le personnage appartient à et qui déterminent ses spécialisations. Le personnage peut apprendre des capacités de n'importe quelle guildes, mais cela coûte de l'or d'apprendre des guildes non indiquées. Même un druide peut apprendre à voler ou à utiliser les armes de mêlée; il doit juste payer plus pour obtenir de telles compétences.

La force et la puissance mentale de départ d'un personnage sont également indiquées sur sa grande carte. Prenez les quantités respectives de pierres rouges et bleues de la banque et placez-les du côté droit de la carte personnage.

## Force et santé

Les cubes rouges représentent la force d'un personnage et également sa santé. Si un personnage perd une santé, prenez un cube rouge du côté droit de la carte et placez-le du côté gauche de la carte. A partir de ce moment, le personnage a sa force réduite de un jusqu'à ce qu'il soit guéri. Pendant la partie, si toute la santé est perdue, rien ne se produit, le personnage a simplement une force de 0. Mais si le personnage perd une autre santé, il est éliminé.

Les cubes du côté gauche indiquent la quantité de santé qui doit être guérie. Se soigner provoque un déplacement de cubes rouges du côté gauche vers le côté droit de la carte personnage.

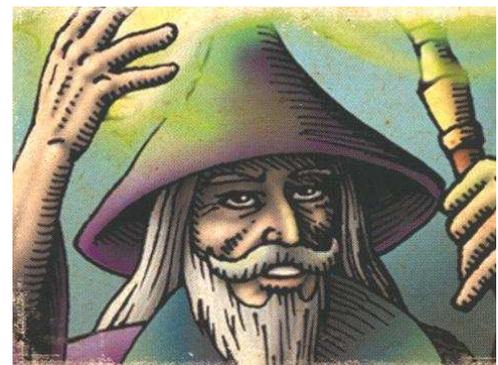
C'est seulement quand une carte l'indique explicitement qu'un personnage peut augmenter sa force (une des choses les plus importantes du jeu). Dans ce cas, prenez un cube rouge de la banque et ajoutez-le du côté droit de la carte personnage. Un personnage peut avoir un maximum de 8 cubes rouges. Si un personnage gagne de la force additionnelle alors qu'il est déjà au maximum, il peut guérir une santé à la place.

## Puissance mentale et magie

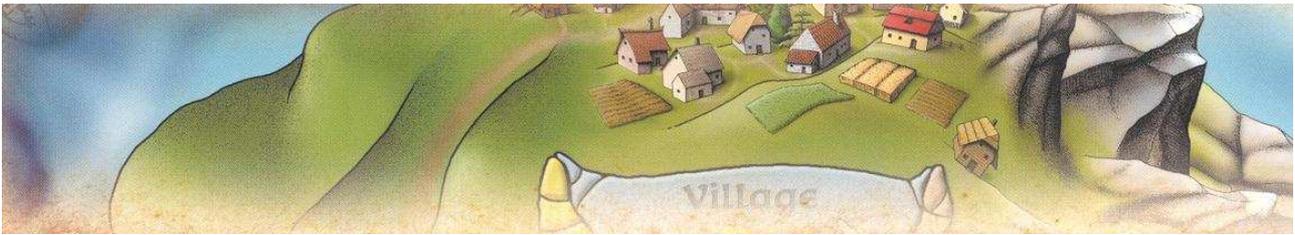
La puissance mentale et la magie (l'énergie qui permet à un personnage d'invoquer des sorts) sont représentées par les cubes bleus. Le système fonctionne comme la force et la santé. Ici la quantité de cubes du côté droit de la carte personnage représente sa puissance mentale et la magie actuellement disponible. La magie est utilisée pour invoquer des sorts, initier un combat de puissance mentale et activer quelques objets magiques.

L'utilisation de la magie est représentée par le déplacement de cubes bleus de la droite vers la gauche de la carte personnage (en conséquence, la puissance mentale est réduite). Vous pouvez déplacer les cubes bleus de la gauche vers la droite de votre carte personnage en rechargeant votre magie pendant la partie. C'est seulement quand une carte l'indique explicitement qu'un personnage peut augmenter sa puissance mentale. Un personnage peut avoir un maximum de 10 cubes bleus. Si un personnage gagne de la puissance mentale additionnelle alors qu'il est déjà au maximum, il peut recharger une magie à la place.

Un personnage ne peut pas payer plus de magie qu'il n'en possède. Si un personnage ne peut pas payer pour un sort, il ne peut pas l'invoquer. Si un personnage n'a plus aucune magie, sa puissance mentale est 0, mais il n'y a aucun autre effet. Si une créature lui prend de la magie plus tard, sa puissance mentale reste à 0.



## Prophecy (Prophétie) - Règles



### Cartes chance

#### Montagnes, forêts et plaines

Ces cartes vous indiquent de placer une nouvelle carte aventure dans chaque case de montagne, forêt ou plaine. Le joueur qui a pioché la carte chance pioche des cartes aventure et les place (**sans les regarder**) dans les cases appropriées, à partir de la case où son personnage se trouve et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a encore aucune carte dans la case, il retourne la nouvelle carte face visible. S'il y a déjà une carte dans la case correspondante, la nouvelle carte est placée face cachée sous l'autre carte. S'il y a déjà deux cartes dans la case où vous devriez en placer une, aucune carte additionnelle n'y est placée. Dans chaque case, il y aura une carte face visible ou une carte face visible sur une face cachée (pendant la partie, quelqu'un peut révéler la deuxième carte, il est ainsi possible d'avoir les deux cartes face visible dans une case). Si une carte piochée est laissée de côté, défaussez-la.

#### Forteresse, guilde des voleurs, camp de la forêt, tour magique, monastère, entraînement ouvert

Ces cartes décrivent dans quelle guilde placer une carte capacité. Le joueur pioche une carte de la appropriée et la place face visible dans la case de la guilde correspondante. S'il y a déjà une carte pour cette guilde, placez la nouvelle carte en croix sur la

première afin que les deux soient visibles. S'il y a déjà deux cartes, remettez la carte du dessous sous la pioche adéquate et placez la nouvelle carte en croix sur l'autre. Dans ce cas, une nouvelle capacité remplace la plus ancienne, ainsi il n'y a jamais plus de deux cartes disponibles pour une guilde.

La carte *Open Training (entraînement ouvert)* permet au joueur de choisir où une nouvelle carte capacité est révélée. Le joueur peut choisir de révéler une carte capacité même si c'est pour défausser intentionnellement la carte capacité la plus ancienne dans une case.

#### Marchand de la Cité, Négociant

Ces cartes décrivent où placer de nouvelles marchandises, dans la ville ou le village. Le joueur défausse toutes les marchandises qui sont actuellement dans la case et pioche trois objets communs (*Tradesman - Marchand*) ou deux objets rares (*City Merchant - Négociant de la ville*) de la pioche d'objets commune ou rare et les place dans la case indiquée.

#### Temps paisibles

La carte *Peaceful Times - Périodes paisibles* permet au joueur qui l'a piochée de jouer un tour supplémentaire. Le tour supplémentaire arrive dans la même manche, ainsi aucune nouvelle carte chance n'est piochée.

#### Rêve prophétique

La carte *Prophetic Dreams* révèle une carte dans les plans astraux. Les cartes doivent être révélées

dans l'ordre, ce qui signifie au début un petit gardien. Si cette carte est piochée à nouveau, on peut révéler le grand gardien du même plan astral ou un petit gardien d'un autre plan astral. Le joueur doit toujours révéler une carte tant qu'un gardien ou un artefact reste face cachée.

#### Vent Régénérateur, Bon Vent, Brise Magique, Bonnes Périodes

Les cartes *Refreshing Wind, Kindly Wind, Magical Breeze, Good Times* guérissent la santé, rechargent la magie, donnent de l'or ou de l'expérience à tous les joueurs, donnant le plus à celui qui a pioché la carte.

#### Charité

La carte *Charity* donne de l'or, de la santé et de la magie au joueur ou aux joueurs qui ont le moins dans une catégorie spécifique.

**Exemple :** *Le Druide et le Mercenaire on 2 or et le Paladin 3 or. Le Paladin a également 1 PS et 3 PM. Le Druide a 3 PS et 2 PM et le Mercenaire 2 PS et 3 PM.*

*Ainsi, la charité donne 3 or eu Druide et au Mercenaire mais ne soigne que le Paladin de 1 PS et ne recharge que le Druide de 2PM.*

#### Crise Economique

*Economic Crisis* est la seule mauvaise carte chance. N'essayez pas d'amasser de l'or car cette carte en enlève la moitié.

Arrondir par défaut, ainsi si vous avez seulement 1 or, cette carte ne vous affecte pas.



# Prophecy (Prophétie) - Règles

## Or et expérience

Les marqueurs jaunes représentent l'argent, les petits marqueurs valent 1 or et les grands 5 or. L'expérience est représentée par les marqueurs verts, les petits marqueurs valent 1 point et les grands 5 points.

Au début de la partie, chaque joueur prend 3 or et 3 points d'expérience (PE) de la banque et les ajoute d'un côté ou de l'autre de sa carte personnage (comme indiqué). Si un joueur gagne plus de l'un ou l'autre, il prend les marqueurs de la banque, et quand de l'or ou de l'expérience est utilisé, les marqueurs sont rendus à la banque.

## Remarque importante

A chaque fois qu'une carte indique que vous devez perdre (sacrifice, paiement, vol etc.) ou gagner (guérison, recharge etc.) de la santé ou de la magie, elle parle du déplacement de cubes du côté droit vers le côté gauche de votre carte personnage ou de l'autre sens, respectivement. Cependant, à chaque fois qu'une carte indique que vous gagnez ou perdez de la force ou de la puissance mentale, vous devez prendre des cubes de la banque et les ajouter du côté droit de votre carte personnage ou prendre des cubes du côté droit de votre personnage et les rendre à la banque. Pour clarifier, toutes les modifications permanentes sont imprimées en gras sur les cartes.

Quelques objets augmentent temporairement votre force ou votre puissance mentale (quand vous l'utilisez ou jusqu'à la fin de votre tour). Dans ce cas, ne prenez aucun cube de la banque.

## Situation initiale

Pour accélérer la partie, placez quelques cartes sur le plateau de jeu :

- 1) Dans chaque guilde, révélez la première carte capacité.
- 2) Trouvez la première carte forêt, montagne ou plaine de la pioche chance, piochez-la et placez une carte aventure face visible dans chaque case terrain de ce type, mélangez alors la pioche chance (excepté la carte piochée que vous placez dans la défausse).

## Démarrage

Maintenant vous avez le plateau de jeu, les cartes et les personnages prêts. Vous êtes prêt à commencer.

Chaque joueur doit prendre son pion respectif, le mettre sur son pied et le placer dans la guilde qui est indiquée en premier sur la carte personnage, par exemple le paladin commence dans la forteresse. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

Le premier joueur joue, la partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Ceci continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne en ayant la possession d'au moins 4 des 5 artefacts des plans astraux.

## Une manche de jeu

Le déroulement de la partie est résumé sur une carte résumé. Une manche se déroule en trois phases :

1. **Pioche d'une carte chance (ce qui se produit dans le monde)**
2. **Tour du joueur, de temps en temps des tours multiples**
3. **Fin d'une manche**

### Pioche d'une carte chance

Le joueur pioche d'abord une carte chance, la lit à haute voix, suit ses instructions et la défausse. La grande majorité des cartes soit place d'autres cartes sur le plateau de jeu soit aide les personnages.

Les explications de l'encadré de la page précédente clarifient les effets spécifiques que les cartes ont sur la partie (pour le moment, prenez seulement connaissance de la carte que vous venez de piocher; sautez les autres explications).

### Tour d'un joueur

Après la pioche d'une carte chance, le joueur joue son tour : Se déplacer puis combattez ou tirez profit d'une opportunité sur la case d'arrivée du déplacement. S'il y a une opportunité intéressante dans la case d'origine, il n'est pas possible de l'utiliser puis se déplacer.

De temps en temps un joueur peut jouer plusieurs tours (via un sort ou la carte *Peaceful Times - Périodes paisibles*). Dans ce cas-ci, tous les tours se produisent dans la même manche et on ne pioche aucune carte chance additionnelle. En outre quelques capacités ou objets sont utilisables seulement une fois par manche - ces capacités ou objets peuvent être utilisés seulement une fois pendant ces tours.

### Fin d'une manche

A la fin d'une manche, le joueur doit retirer les cubes et les cartes en excès d'un personnage. Un personnage peut avoir un maximum de 15 or, 15 PE, 7 objets et 7 capacités. Si un personnage dépasse ces limites, le joueur doit alors renvoyer les marqueurs en excès à la banque et défausser les cartes en excès dans les défausses correspondantes (un joueur peut choisir les cartes qu'il garde et celles qu'il défausse). La manche est alors terminée et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Prophecy (Prophétie) - Règles

Rendre des marqueurs et des cartes en excès se produit à la fin de votre manche; si vous les avez acquis pendant ce(s) tour(s) (ou même pendant les tours des autres joueurs), vous avez la possibilité de les utiliser avant de vous en séparer, par exemple en vendant un objet, en buvant un breuvage magique, en dépensant de l'or etc. Cependant, si vous avez 8 cubes rouges ou 10 cubes bleus, il vous est interdit d'en gagner plus.

### Un tour d'un joueur

Un tour d'un joueur se produit dans l'ordre suivant :

1. **Déplacement**
2. **Combat obligatoire avec une créature**
3. **Combat non obligatoire avec un autre personnage (NdT : probable erreur d'impression)**
4. **Utilisation des possibilités de la case**

#### Déplacement

Un joueur peut faire une des actions suivantes pendant cette phase :

- a. Rester sur la même case.
- b. Marcher – Se déplacer d'une case vers la gauche ou la droite.
- c. Louer un cheval pour 1 or - Se déplacer de deux cases vers la gauche ou la droite en ignorant la case intermédiaire.
- d.  Utiliser un bateau pour 1 or - Si vous êtes sur une case avec un port, vous pouvez vous déplacer au port le plus proche vers la gauche ou la droite.
- e.  Utiliser une porte magique pour 2 or - Si vous êtes sur une case avec une porte magique, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle autre porte magique.
- f.  Utiliser n'importe quelle capacité de déplacement ou un objet (identifié par une botte), par exemple *Flying Carpet (Tapis volant)*, le sort de téléportation etc.
- g.  Utiliser une autre possibilité qui indique "instead of moving - au lieu de se déplacer" – Soit une capacité soit les possibilités de certaines cases :

**Ville** - Travail qualifié : Payez 1 PM, gagnez 2 or.

**Guilde des voleurs** - Sale boulot : Payez 1 PS, gagnez 3 or.

**Forteresse** - Formation : Payez 1 PS, gagnez 2 PE.

- h. Attaquer un plan astral (expliqué plus tard).

Un personnage peut effectuer un seul type de mouvement par tour et une seule fois. Il est interdit de payer 2 or pour monter un cheval deux fois, pour rejoindre un port puis prendre un bateau ou pour se déplacer puis se déplacer par téléportation. Il est également interdit d'utiliser une capacité plusieurs fois à la place du déplacement comme le travail qualifié dans la ville.

*Exemple* : Si un personnage est dans la case de village, le joueur a plusieurs options. Il peut rester dans la même case. Il peut se déplacer d'une case vers la montagne ou la plaine. S'il a de l'or il peut payer pour louer un cheval et se déplacer de deux cases vers la tour magique ou la guilde des voleurs. Pour un or, il peut également louer un bateau et se déplacer vers la plaine près de la forêt entre le monastère et la tour magique ou vers la montagne près du camp de la forêt.

#### Combat contre les créatures

Si vous arrivez dans une case où se trouve une carte aventure face cachée, retournez-la d'abord face visible (si une carte aventure face cachée se trouve dans la case où vous commencez le tour, ne retournez cette carte face visible que si vous décidez de rester là).

Une carte aventure est soit une créature soit une opportunité. Dans le cas d'une créature, le personnage doit la combattre. Il est également possible que plus d'une créature soit dans la case. Dans ce cas, le personnage peut choisir laquelle il va combattre en premier. Les combats sont décrits plus tard – A ce stade, la seule chose que nous devons savoir est que le personnage peut gagner, perdre ou faire match nul.

Si le personnage perd ou fait match nul, le tour du joueur est terminé. Le personnage ne peut ni combattre une autre créature ni utiliser une opportunité de la case.

Si le personnage gagne, il gagne une récompense (expliquée plus tard). S'il y a une autre créature dans la case, il doit la combattre maintenant.

#### Combat contre d'autres personnages

S'il n'y avait aucune créature dans la case ou si vous l'avez battue, et s'il y a un autre personnage dans la même case, vous pouvez alors l'attaquer. A chaque tour, vous ne pouvez attaquer qu'un seul autre personnage - S'il y a plusieurs personnages dans la même case, vous pouvez choisir lequel combattre. Vous n'êtes pas obligé de combattre un autre personnage.

Les combats sont expliqués plus tard. A l'inverse d'un combat avec une créature, si le personnage perd ou fait match nul lors d'un combat avec un autre personnage, son tour ne se termine pas - Il peut utiliser une

## Prophecy (Prophétie) - Règles

possibilité de la case indépendamment du résultat du combat.

Dans le monastère, le camp de la forêt, ou si vous payez pour vous loger au village, votre personnage est en sécurité - Il n'est pas possible aux autres personnages de vous attaquer (sur le plateau de jeu il y a là une colombe blanche). Ces zones sûres ne s'appliquent pas aux personnages qui possèdent un artefact - Un personnage parcourant le monde avec un de ces artefacts légendaires n'est jamais en sécurité.

### Utilisation des possibilités

Quand il n'y a aucune créature dans l'espace (ou qu'elles ont été battues), le personnage peut utiliser les possibilités de la case. Le personnage peut utiliser plusieurs possibilités si elles sont disponibles et dans l'ordre de son choix. Chaque possibilité peut être utilisée plusieurs fois sauf indication contraire. Les possibilités des cases spécifiques sont décrites ci-dessous.



### Possibilités

#### Forêts, montagnes et plaines – Opportunités

Quelques cartes aventure représentent des opportunités. Il y a diverses choses utilisables que vous pouvez rencontrer - certains sont gratuites et d'autres pour lesquelles vous devez payer. Un joueur a le choix d'utiliser ou pas une opportunité (s'il y en a deux dans la case, il peut choisir dans quel ordre les utiliser). Une carte opportunité est à usage unique puis est défaussée. Un joueur ne peut pas utiliser la carte juste pour la défausser, par exemple utiliser une opportunité pour se soigner quand son personnage est à son maximum de PS.

#### Guildes - Formation

Dans les cases des guildes vous pouvez trouver différentes capacités. Lors d'une visite à une guilde, un personnage peut apprendre une capacité qui se trouve là. Chaque capacité a un coût qui est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte – c'est le nombre de PE qui doit être payé. Si la guilde n'est pas indiquée sur votre carte personnage, le personnage n'appartient alors pas à cette guilde, le personnage doit non seulement payer les PE, mais également une quantité égale d'or. Si vous apprenez une capacité, placez sa carte près de votre carte personnage et gardez-la pour le reste de la partie.

#### Civilisation – Réparation d'objet

Quelques objets (principalement les armes de lancement et les boucliers) peuvent être endommagés pendant la partie. Des cartes endommagées doivent être tournées face cachées et ne peuvent pas être utilisées. Dans une case de civilisation (toute guilde, la ville ou le village), il est possible de réparer un objet. Pour chaque objet réparé vous devez payer 1 or.

#### La Ville et le Village - Achat et Vente d'objets

Il peut y avoir des objets que vous pouvez acheter dans les cases ville ou village. Un personnage doit payer le prix indiqué sur la carte objet. Il est également possible de vendre des objets – A moitié prix, arrondi par excès, par exemple si un objet coûte 5 or, vous recevrez 3, s'il coûte 1 or, vous recevrez 1. Vous devez réparer les objets endommagés avant de les vendre. Les objets vendus ne restent pas sur la même case - ils sont défaussés.

#### Monastère et camp de la forêt – Se soigner

Au monastère, un personnage peut guérir 1 PS gratuitement mais seulement une fois par tour. Au camp de la forêt, un personnage peut guérir autant de PS qu'il veut, mais chaque PS coûte 1 or.

#### Désert magique et tour magique - Recharge de magie

Dans le désert magique, un personnage peut recharger 3 PM gratuitement, mais seulement une fois par tour. A la tour magique, un personnage peut recharger autant de PM qu'il veut, mais chaque couple de 2 PM coûte 1 or.

#### Village – Se loger

Au village il est possible de rester pour la nuit. Un personnage doit payer 1 or, guérit 1 PS, recharge 1 PM et est en sécurité jusqu'à son prochain tour (s'il ne possède aucun artefact).

#### Prendre des artefacts

S'il y a un artefact dans la case (parce qu'un autre personnage l'y a laissé en mourant), vous pouvez le prendre.

*Exemple : Spellblade se trouve dans la ville. Il y a également une belle Great Sword (Grande épée) dans la case, et elle voudrait l'acheter pour remplacer son épée commune. Mais Spellblade a seulement 5 or, et le prix de la Grande épée est 13. Elle reste dans la ville et utilise la possibilité au lieu de son déplacement (elle paye un PM et prend deux or). Maintenant elle a 7 or. A son prochain tour elle reste dans la ville et obtient encore deux or pour un autre PM, et elle vend*

## Prophecy (Prophétie) - Règles

également son épée (son prix est 7 or, elle obtient ainsi 4 or quand elle la vend) - maintenant elle a 13 or en tout et achète enfin la Grande épée. Maintenant elle n'a plus aucun or et il lui manque deux PM (elle a maintenant deux cubes bleus du côté gauche de sa carte personnage). Elle décide de rester dans la ville pour un troisième tour et gagne encore deux or pour un PM. Au quatrième tour, elle utilise la porte magique (pour deux or) pour entrer dans le désert enchanté, où elle recharge chacun des trois PM absents (les renvoyant au bon côté de sa carte personnage).

### Combats de force et de puissance mentale



Dans le jeu il y a deux types de combats - Combat de force, où les deux adversaires combattent physiquement avec des armes, des poings, des griffes etc., et combat de puissance mentale, où les deux adversaires ont un contact mental et utilisent leurs esprits pour battre l'autre. Un combat de puissance mentale a toujours la priorité, mais créer une connexion mentale n'est pas facile - celui qui choisit ce type de combat doit payer des PM au début d'un combat.

### Combat contre les créatures

Chaque créature a sa propre force, sa propre puissance mentale ou les deux, ces nombres représentant les diverses armes, la magie ou les capacités que la créature possède. Voici les possibilités de combat contre des créatures :

**a.** Si une créature a seulement de la force, cela signifie qu'elle n'est pas intelligente et il n'est donc pas possible de la combattre avec la puissance mentale. La créature attaque le personnage et le joueur doit accepter le défi - Un combat de force a lieu.

**b.** Si une créature a sa force indiquée avant sa puissance mentale, cela signifie qu'elle attaque le personnage avec la force, mais est aussi capable de combattre avec la puissance mentale. Le joueur doit décider soit d'accepter un combat de force soit de payer 2 PM, en déplaçant les pierres bleues du côté droit vers le côté gauche de sa carte personnage, pour initier un combat de puissance mentale. Notez qu'initier un combat de puissance mentale abaisse la puissance mentale du personnage de 2 - Un combat de puissance mentale donne donc un avantage au personnage uniquement quand sa puissance mentale est beaucoup plus élevée que celle de la créature avant le combat.

**c.** Si une créature a seulement de la puissance mentale, elle attaque alors le personnage avec. Comme un combat de puissance mentale a priorité, le joueur n'a pas d'autre choix qu'accepter ce type de combat. Comme la créature initie ce combat de puissance mentale, le joueur n'a rien à payer. Le montant que la créature a payé pour initier le combat n'est pas important dans ce cas (il est déjà compté dans la puissance mentale de la créature).

**d.** Si un autre cas se produit, par exemple une créature a d'abord sa puissance mentale indiquée avant sa force, la créature a alors des règles spécifiques qui sont décrites sur sa carte. Si vous ne comprenez pas ces règles spécifiques, reportez-vous à l'annexe située à la fin de ce livret de règles.

Le joueur décide alors quels objets, sorts ou capacités il utilise dans le combat, compte les bonifications correspondantes et les ajoute à sa force ou sa puissance mentale. N'oubliez pas que seules les pierres du côté droit de la carte personnage comptent, ainsi si le personnage manque de PS ou de PM, il est également plus faible dans le combat.

Le joueur doit alors lancer les deux dés en même temps. Le dé clair représente le personnage, et le dé foncé représente la créature. Ajoutez votre total au nombre obtenu sur votre dé et la force ou la puissance mentale de la créature au nombre obtenu sur son dé. Celui qui a le nombre le plus élevé gagne. Si les nombres sont identiques, c'est un match nul.

**Exemple :** *Le druide a actuellement une force de 3 et une puissance mentale de 6. Il entre dans une case où Old Pirate - Old Pirate menace. Heureusement ce n'est pas un port, ainsi Old Pirate a une force et une puissance mentale de 3. Old Pirate attaque le druide avec la force. Le druide pourrait accepter le combat de force (au départ 3 à 3), mais il décide de lancer un combat de puissance mentale. Il paye deux PM (déplaçant deux cubes bleus du côté droit vers le côté gauche de sa carte personnage), ainsi sa puissance mentale n'est plus maintenant que 4, un de plus que Old Pirate. Il lance les deux dés, obtenant un "4" sur le dé clair et un "6" sur le dé foncé. Ceci signifie qu'il*

## Prophecy (Prophétie) - Règles

perd (8 à 10). Comme il n'y a aucun texte identifié par un ☒ sur la carte Old Pirate, le druide perd un PS (il déplace un cube rouge du côté droit vers le côté gauche de sa carte personnage). A son prochain tour il décide de ne pas se déplacer et de combattre encore. Il a maintenant une force de 2 et une puissance mentale de 4. Dans les deux types de combats il serait plus faible d'un point, mais il décide d'initier encore un combat de puissance mentale car il est intéressé à gagner le trésor de Old Pirate comme promis par le texte après la marque de contrôle 🟢. Il paye deux PM et lance les dés. Il obtient maintenant un "3" sur le dé clair et un "2" sur le dé foncé. Cela signifie un match nul - rien de plus ne se produit et le tour du druide est terminé.

### **Gagner un combat contre une créature**

Défaussez la créature qui a perdu le combat. Le joueur prend la quantité appropriée de PE de la banque, qui est indiquée en bas à droite de la carte créature. La plupart des créatures ont également un trésor, qui est indiqué sur la carte par une marque de contrôle 🟢. Le trésor peut être de l'or (prenez le de la banque), un objet commun ou rare (piochez la carte appropriée), ou dans certains cas une augmentation de force ou de puissance mentale (prenez une pierre de la banque). Si une créature forte n'a aucun trésor, vous recevez typiquement plus de PE.

### **Perdre un combat contre une créature**

Si le personnage perd, la créature reste dans la case et le tour du joueur est immédiatement terminé. En outre, le personnage perd 1 PS (déplacez une pierre rouge du côté droit vers le côté gauche de votre carte personnage). Quelques créatures vous font quelque chose de plus grave à la place - elles peuvent prendre plusieurs PS, décharger la magie ou voler de l'or ou des objets. Ceci est indiqué par un ☒. Si une créature prend plus de PM qu'un personnage possède, rien de plus ne se produit habituellement, mais s'il prend plus de PS que le personnage possède, pas de chance, le personnage est éliminé de la partie (expliqué plus tard).

### **Un combat contre une créature se termine par un match nul**

Rien ne se produit quand un combat se termine par un match nul. Le personnage est indemne et la créature reste dans la même case. Comme avec une perte, le tour du joueur est terminé.

### **Bandes de créatures - 3 vies**

Quelques créatures ont 3 vies, ce qui est indiqué par un symbole 🟡. En combattant ces créatures, le joueur livre un combat simple dans lequel il doit lancer les dés trois fois consécutivement. Pour battre la créature, le joueur doit gagner chacun des trois lancers. Quand n'importe

quel lancer génère un match nul ou une perte, le combat est un match nul ou une perte (pas besoin de relancer les dés). Lors d'un prochain combat, la créature a à nouveau 3 vies.

Pendant un combat, vous ne pouvez changer ni le type de combat ni les armes. Il est possible, néanmoins, d'influencer les résultats de chaque lancer, par exemple en lançant une arme ou en invoquant un sort comme *Concentration - Concentration*, *Prayer - Prière*, *Turn Back Time - Remonteur de temps* etc., mais ces effets affectent seulement un lancer. Si le joueur payait des PM pour initier un combat de puissance mentale, le paiement n'est effectué qu'une fois (au début du combat) et la puissance mentale est utilisée pour chacun des trois lancers.

### **Règles spéciales pour les créatures**

Quelques créatures ont des règles spéciales. Ces règles sont indiquées par un point d'exclamation ⚠ (si elles sont obligatoires) ou par un point d'interrogation ❓ (si elles sont facultatives).

### **Combat contre les autres personnages**

Un combat avec un autre personnage est semblable à un combat avec une créature. Le personnage attaquant annonce d'abord le combat au personnage défenseur puis s'il attaque avec la force ou la puissance mentale. Si on a payé pour un combat de puissance mentale, le défenseur doit l'accepter. Si un combat de force est annoncé, le défenseur peut l'accepter ou annoncer qu'il veut un combat de puissance mentale (et payer pour lui). Une fois qu'un type de combat est déterminé, le combat commence.

Dans un combat de puissance mentale, le joueur (attaquant ou défenseur) qui l'initie doit payer 2 PM plus 1 PM supplémentaire pour chaque artefact que l'adversaire possède (les artefacts protègent leur propriétaire contre les attaques de puissance mentale).

Le type de combat est maintenant déterminé. Maintenant l'attaquant doit annoncer quels armes et objets il utilise et si il va invoquer des sorts. Le défenseur annonce ensuite la même chose. Les deux joueurs ajoutent maintenant les caractéristiques utilisées dans le combat (force ou puissance mentale) et toutes les bonifications des armes, objets, capacités et sorts. Chacun des deux joueurs lance maintenant un dé et ajoute le résultat à son total. Celui qui a le nombre le plus élevé gagne le combat. Si les nombres sont identiques, c'est un match nul et rien ne se produit. (Pour éviter tout conflit, l'attaquant lance le dé clair et le défenseur le dé foncé.)

# Prophecy (Prophétie) - Règles

## Gagner un combat contre un personnage

Quel que soit le type de combat, la résolution est la même. Le joueur perdant peut choisir ce qui arrive à son personnage. Il peut soit perdre 1 PS soit offrir ses objets au gagnant qui peut prendre celui de son choix (y compris un artefact). Si le perdant décide d'offrir un objet, il ne peut pas changer d'avis quand il voit quel objet il perdra. Si le perdant n'a aucun objet, il doit perdre un PS.

Habituellement ce n'est pas si avantageux d'attaquer un autre personnage car le perdant choisira de perdre un PS au lieu d'un objet. Une exception à ceci est si un adversaire est sérieusement blessé et ne peut pas se permettre de perdre de PS, ou en utilisant une capacité de la guilde des voleurs. Autrement, ça n'a pas de sens d'attaquer d'autres personnages tôt dans la partie. Les combats entre les personnages sont beaucoup plus utiles pendant le combat final (expliqué plus tard).

## Mort d'un personnage

Quand un personnage perd plus de PS qu'il n'en a, on retire le personnage de la partie. Si ceci se produit à cause d'un combat avec un autre personnage, le gagnant de ce combat obtient tout l'or et les objets du perdant, y compris les artefacts (le gagnant devra probablement défausser un bon nombre de ces objets à la fin de son tour à cause de la limite).

Si, cependant, un personnage meurt dans un combat avec une créature ou pour une autre raison, ses objets et son or sont récupérés par les habitants locaux – ils sont classés par type et remis à la banque ou dans leurs défausses respectives. Chaque capacité est remise sous la pioche de sa guilde (dans un ordre aléatoire s'il y en a plusieurs).

Si un personnage qui meurt a au moins un artefact (et si le personnage n'est pas tué dans un combat avec un autre personnage), ces artefacts restent sur la case où le personnage est mort. Chaque autre personnage a la possibilité de les prendre, bien qu'il doive d'abord battre toutes les créatures qui résident dans cette case. Il peut également se produire qu'un personnage meure en attaquant un plan astral. Dans ce cas, tous les artefacts perdus sont ajoutés à celui du plan astral, et celui qui battra le grand gardien du plan astral obtiendra tous les artefacts présents.

## Nouveau personnage

Si le personnage d'un joueur meurt tôt, le joueur peut prendre un autre personnage (s'il le souhaite). Mélangez tous les personnages inutilisés (sauf ceux qui ont déjà été tués) et piochez-en un au hasard. Le personnage est préparé comme au début de la partie. Au début de la prochaine manche du joueur, le nouveau personnage est placé sur sa case de départ

normale (la première guilde indiquée sur la carte personnage) puis 1 PS et 2 PM sont déplacées à la gauche de la carte personnage - ceux-ci sont perdus pendant le voyage. Le joueur joue alors normalement.

Si le combat final a déjà commencé, il n'est naturellement pas possible de prendre un autre personnage. De même, si le combat final semble proche, avec seulement quelques objets encore disponibles dans les plans astraux, prendre un nouveau personnage à peu de sens, car il est difficile d'atteindre rapidement un niveau adéquat avec un personnage nouveau et inexpérimenté.

## Objets et Capacités

Les règles décrivant l'utilisation des objets et des capacités que votre personnage prend et conserve sont indiquées sur leurs cartes respectives. Il devrait être tout à fait évident que vous ne pouvez pas utiliser une *Great Sword* – Grande épée et un *Shield* - Bouclier en même temps qu'une *Healing Potion* - Breuvage guérisseur qui indique, "utilisez n'importe quand sauf pendant un combat" dans un combat. Naturellement, si votre personnage ne possède aucun objet ou capacité, vous pouvez sauter ce chapitre. Revenez-y quand vous aurez commencé à trouver ces choses.

## Potions - Breuvages et Scrolls - Parchemins

Tous les breuvages (élixirs etc...) et les parchemins ne sont utilisables qu'une seule fois. Après avoir utilisé un de ces objets, défaussez-le.

## Weapons - Armes et Shields - Boucliers

Un personnage peut posséder beaucoup d'objets, mais il est nécessaire d'indiquer ceux qui sont utilisés dans un combat. Un personnage a seulement deux mains et une tête qui limitent le nombre d'objets qu'il peut utiliser.

Un personnage peut avoir jusqu'à deux objets dans ses mains, incluant une arme, un bouclier et/ou tout autre objet qui l'indique clairement comme une *Wand* - Baguette magique. Un seul de ces objets peut être une arme et un seul peut être un bouclier. Si une arme est à deux mains, il n'est pas possible d'utiliser un autre objet tenu à la main ou de se protéger en même temps.

Par exemple, il est possible de tenir le *Cutlass* - Sabre d'abordage et la *Cape* - Cape, une *Wand* - Baguette magique et un bouclier, ou même deux baguettes magiques, mais pas possible de tenir le *Cutlass* - Sabre d'abordage et le *Javelin* - Javelot, deux boucliers, la *Great Sword* - Grande épée et un bouclier, ou la *Great Sword* - Grande épée et une *Wand* - Baguette magique.

Un personnage ne peut naturellement compter les bonifications que pour les objets qui sont réellement

## Prophecy (Prophétie) - Règles

utilisés dans un combat. Pendant un combat il n'est pas possible de changer les objets utilisés (même lorsque le combat consiste en plusieurs lancers). Mais il est possible de changer les objets entre les batailles (avant un autre combat avec une créature différente ou un gardien ou avant un combat avec un personnage). Ayez à l'esprit qu'une bonification pour une arme que vous lancez ne compte que pour un lancer des dés. Si vous combattez *Flock of Harpies - Bande de harpies* avec trois vies et que vous lancez votre *Axe - Hache* au premier lancer du combat, les deux autres lancers seront effectués sans arme (il vaut souvent mieux lancer l'arme au dernier lancer qu'au premier).

### Crowns - Couronnes et Circlets - Anneaux

A tout moment un personnage ne peut utiliser qu'un objet qu'il déclare porté sur sa tête.

**Exemple :** *Le mercenaire a gagné de la force et de la puissance mentale pendant la partie et a maintenant une force de 6 et une puissance mentale de 4. En outre, il a quelques objets utiles : le Cedar Staff - Bâton de cèdre, la Ivory Wand - Baguette magique d'ivoire, le Ruby Circlet - Anneau de rubis, la Axe - Hache et le Spiked Shield - Bouclier pointu. Il décide de calmer la Angry Mob - Foule en colère et choisit d'utiliser la puissance mentale. Le Cedar Staff - Bâton de cèdre est une arme à deux mains, il ne peut ainsi pas l'utiliser avec la Ivory Wand - Baguette magique d'ivoire. Aucune importance qu'il utilise le bâton ou la baguette magique, il gagne +1. Il gagne également +1 pour le Ruby Circlet - Anneau de rubis. Pour initier un combat de puissance mentale, il doit payer deux PM, lui donnant un total de 4 (2+1+1), c'est-à-dire deux points de plus que la Angry Mob - Foule en colère. Il lance les dés. Il obtient "3" sur le dé clair et également "3" sur le dé foncé. Il gagne le premier lancer. Il lance une deuxième fois (sans payer de magie additionnelle) et a toujours un avantage de deux sur la Angry Mob - Foule en colère. Cette fois il obtient "4" sur le dé clair et "6" sur le dé foncé. La Angry Mob - Foule en colère a obtenu deux de plus ce qui conduit à un match nul. Le combat est terminé. A son prochain tour le mercenaire combat encore, mais cette fois avec la force. Il pourrait utiliser son Cedar Staff - Bâton de cèdre qui lui donne +1, mais il se décide pour la Axe - Hache et le Spiked Shield - Bouclier pointu qui lui donne également +1, mais la Axe - Hache peut être lancée pour un bonus additionnel. Il est un point plus fort que la Angry Mob - Foule en colère. Il lance "5" et "2". Il gagne. Puis "1" et "1". Il gagne encore. Il décide de lancer la Axe - Hache sur le dernier lancer, ainsi il est maintenant deux points plus fort que la Angry Mob - Foule en colère. Cette fois il lance "5" et "6". La Axe - Hache devient endommagée (il tourne la carte face cachée et ne peut plus l'utiliser), mais il a bien fait car il a gagné le combat et reçoit 7 PE.*

### Modifications de lancer de dé

Certains sorts et objets changent la façon dont vous lancez les dés - Lancer un dé plusieurs fois et choisir le meilleur lancer ou le pire. Notez qu'un joueur lance toujours les deux dans un combat, le dé clair représentant le joueur et le dé foncé représentant une créature. Dans le cas où un camp requiert des lancers multiples, le dé correspondant est relancé, par exemple, le sort *Prayer - Prière* (à utiliser avant de lancer un dé - Lancer deux fois et gardez le résultat de votre choix) s'applique uniquement au dé clair; Le joueur doit lancer les deux dés puis relancer le dé clair, choisissant le meilleur des deux lancers pour le dé clair.

Ces effets peuvent également être combinés, particulièrement dans un combat entre deux personnages.

### Capacités

Une capacité peut être utilisée immédiatement lors du tour où elle a été achetée. Quelques capacités sont toujours en activité et il n'y a aucun besoin de déclarer spécifiquement que vous les utilisez, par exemple la bonification contre les démons avec *Exorcism - Exorcisme*, et certaines doivent être activés (en disant, "j'utilise cette capacité.") Vous devez l'annoncer avant le lancer des dés ou avant un combat ; Vous ne pouvez pas dire après un combat "Oups, j'ai perdu seulement d'un point, j'utilise *Blessed Weapon - Arme bénie* et c'est un match nul !"

Une capacité reste avec un personnage jusqu'à la fin de la partie. Le seul cas où ceci ne s'applique pas est quand un personnage en a plus de sept, dans ce cas chaque capacité en excès doit être défaussée sous la pioche de sa guilde.

### Sorts

Quelques capacités s'appellent des sorts (la plupart du temps en provenance de la tour magique, mais même des voleurs et des guerriers peuvent avoir accès à certains sorts). Un sort est une capacité qui est activée en payant un ou deux PM - Ce coût est indiqué sur la carte sous son nom. L'effet d'un sort sur la partie est traité de la même façon que les autres capacités. Un sort est habituellement utilisable plusieurs fois pendant un tour mais ne peut pas être utilisé au même moment pour le même but. Il n'est, par exemple, pas possible d'utiliser *Blessed Weapon - Arme bénie* deux fois sur la même arme ou d'utiliser *Berserk Rage - Fureur de l'enragé* deux fois dans le même combat.

L'utilisation d'un objet magique n'est pas classifiée comme un sort même s'il faut payer des PM pour l'activer.

## Prophecy (Prophétie) - Règles

### Effets une fois par manche

Quelques objets et capacités peuvent seulement être utilisés une fois par manche (*Time Loop - Boucle du temps* une fois toutes les deux manches). Ceci s'applique indépendamment du nombre de tours que vous avez dans une manche, par exemple quand vous piochez *Peaceful Times - Périodes paisibles*, vous ne pouvez utiliser *Counterfeiting - Contrefaçon* qu'une seule fois, ou vous pouvez invoquer un seul sort meilleur marché au moyen de *Ring of Magical Forces - Anneau des forces magiques*.

### Effets utilisables pendant votre tour

Beaucoup d'objets (principalement les parchemins et les breuvages magiques) et quelques capacités et sorts ne peuvent être utilisés que pendant votre tour. C'est particulièrement important vers la fin de la partie quand l'attaquant a un avantage parce qu'il peut utiliser ces éléments alors que son adversaire ne le peut pas.

### Effets hors-combats

Un certain nombre d'objets (quelques parchemins, tous les breuvages magiques) et quelques capacités et sorts ne sont pas utilisables pendant un combat. Ceci signifie qu'ils ne peuvent être utilisés après le choix du type de combat. Quand une créature (en particulier un gardien) vous fait quelque chose avant un combat, de tels effets hors-combats ne peuvent plus être utilisés après.

Par exemple, vous ne pouvez pas guérir votre santé ou recharger de la magie que vous avez perdue contre le *Master of Pain - Maître de la douleur* jusqu'à ce que le combat finisse. Il n'est également pas possible de payer des PM pour un combat de puissance mentale puis recharger de la magie avec un breuvage magique ou avec *Mass decay - Affaiblissement de masse* car le combat a déjà commencé. Ces effets hors-combats ne peuvent pas être utilisés même dans un combat qui se compose de plusieurs lancers de dés (vampires, créatures avec trois vies).

Cependant, ces effets hors-combats peuvent être utilisés entre différents combats (même lorsque l'ennemi a déjà été révélé). Par exemple, quand un personnage entre dans une case et révèle une créature précédemment cachée, il peut boire un breuvage magique pour se soigner avant de le combattre. S'il gagne la bataille et s'il y a une autre créature à combattre, il peut encore utiliser tous les effets hors-combats. Et s'il gagne encore et décide de combattre un autre personnage qui est dans la case, il peut utiliser encore tout autre effet hors-combats... Ceci s'applique également entre les combats contre le petit et le grand gardien d'un plan astral.

### Attaque d'un Plan Astral

Une attaque contre un plan astral peut être menée à partir d'une des deux cases qui est à côté de ce plan astral, par exemple il est possible d'attaquer le plan astral le plus proche du monastère de la forêt adjacente ou de la ville. Si vous êtes dans une de ces cases, au lieu de vous déplacer, vous devez dire, "j'attaque le plan astral." Vous ne rencontrez aucune des cartes dans la case où vous êtes car le prochain combat que vous mènerez sera dans le plan astral lui-même.

### Combat dans un Plan Astral

La différence entre une case normale, où vous pouvez choisir votre adversaire, et les plans est que vous devez combattre les gardiens dans l'ordre. Vous révélez d'abord le petit gardien (s'il ne l'est pas déjà) et vous devez le combattre de la même manière que vous combattriez une créature normale. Si vous perdez ou faites match nul avec le gardien, vous revenez à la case d'où vous avez attaqué et votre tour est terminé. Le gardien reste révélé. Cependant, si vous gagnez, vous collectez d'abord la récompense (tous les petits gardiens offrent des trésors merveilleux) et vous devez continuer. Vous devez alors révéler le grand gardien et le combattre. Si vous perdez ou faites match nul avec lui, votre tour est terminé comme avec le petit gardien, mais si vous gagnez, vous obtenez le trésor le plus important - un artefact, que le gardien protégeait.

Si un personnage gagne seulement contre le petit gardien, le grand gardien révélé seul reste. Dorénavant, pour obtenir l'artefact, il faut gagner seulement contre le grand gardien. Une fois qu'un joueur gagne un artefact, le plan astral est fermé et aucun joueur ne peut plus y entrer.

### Artefacts

Les artefacts sont les objets les plus puissants du jeu. Chaque artefact compte dans le nombre d'objets qu'a un personnage, il est souvent nécessaire de défausser un objet après être sorti du plan (vous ne pouvez pas avoir plus de sept objets).

Les artefacts ne peuvent cependant être ni défaussés, ni vendus, ni endommagés ni détruits ni volés par une créature. Les seuls intéressés aux artefacts sont les autres joueurs. Tant qu'il y a des artefacts dans les plans astraux, leur puissance n'est pas entièrement réveillée, ainsi, pendant un combat avec un autre personnage, ils sont traités comme n'importe quel autre objet - Le perdant choisit s'il va perdre un PS ou un objet, et, s'il choisit un objet, il perdra probablement un artefact. Mais quand le dernier artefact sera pris des plans astraux, ces règles changent (comme décrit ci-dessous).

## Prophecy (Prophétie) - Règles

N'oubliez jamais qu'il est plus difficile de faire un contact mental avec le propriétaire d'un artefact : Pour chaque artefact que possède un personnage, son adversaire doit payer 1 PM additionnel pour initier une bataille de puissance mentale.

### Combat final

La partie se termine dès qu'un personnage possède 4 des 5 artefacts. Leur puissance est si forte que le porteur du cinquième artefact est soumis au nouvel ordre du monde (même lorsque le porteur est un grand gardien) et accepte sa règle. Mais il se produit souvent que, même lorsque le dernier artefact est pris des plans astraux, les artefacts sont divisés entre les personnages de sorte que personne n'en ait quatre. Dans ce cas, n'importe quel personnage possédant un artefact est un champion et rencontre les autres champions pour un test final de force, un combat final, afin de déterminer qui sera couronné roi !

### Champions

C'est seulement quand tous les artefacts sont possédés par des personnages que le combat final commence et le combat final inclut uniquement ceux qui possèdent au moins un artefact. Pour les autres joueurs la partie est terminée - Enlevez leurs pions du plateau de jeu. Cette règle s'applique pendant tout le combat final - Celui qui perd son dernier artefact est éliminé du jeu.

### Le champ de bataille

Le champion possédant la *Royal Cape - Cape royale* détermine où le combat final aura lieu. Il peut choisir n'importe laquelle des 25 cases sur le plateau de jeu (pas les plans astraux). Ce choix est très important parce que les champions ne peuvent pas quitter cette case. Tous les champions peuvent tirer bénéfice du terrain ou des possibilités inhérentes de cette case : Car une fois qu'une case est choisie pour le combat final, toutes les cartes sont enlevées de cette case et tous les champions (personnages avec au moins un artefact) y sont déplacés pour se préparer au combat. Tous les champions guérissent tous leurs PS, complètent le niveau de toute leur magie et réparent tous leurs objets endommagés.

### Le combat final commence

Le champion à la gauche du joueur qui a pris le cinquième artefact commence le combat final et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un champion possède au moins 4 des 5 artefacts.

Une manche du combat final est semblable à une manche normale avec les exceptions suivantes :

- Aucune carte chance n'est piochée. Le joueur peut cependant utiliser la *Banner of Hope - Bannière de l'espoir* s'il la possède.
- Il n'est pas permis aux champions de se déplacer ou de quitter la case choisie pour le combat final par un quelconque moyen. Le champion peut utiliser des compétences, des objets et les possibilités de la case qui sont faites "à la place du déplacement".
- Un champion doit attaquer un autre champion pendant son tour. Suivez les règles habituelles pour les combats entre personnages. En cas de match nul, rien ne se passe. Cependant, si un des champions gagne, le perdant a une seule option : Il doit donner un de ses artefacts au gagnant. Si c'était son dernier artefact, il est éliminé du combat final (et de la partie).

Les actions sont effectuées dans l'ordre habituel. Ainsi, la *Banner of Hope - Bannière de l'espoir* d'abord, puis une possibilité d'utiliser une action "à la place du déplacement", puis les effets hors-combats (comme boire un breuvage magique), puis un combat obligatoire avec un autre champion et puis une possibilité d'utiliser les possibilités de la case.



**Exemple :** Il y a trois joueurs jouant dans cet ordre : Ranger, Illusionist et Scout. Ranger vient de gagner le cinquième artefact. Maintenant, Ranger en a deux, Illusionist deux et Scout seulement un – *Banner of Hope - Bannière de l'espoir*. Illusionist a la *Royal Cape - Cape royale*, il décide où combattre. Il choisit la tour magique parce qu'il a plus d'or que ses adversaires et dans la tour magique elle peut l'utiliser pour recharger sa magie et réparer ses objets. D'ailleurs, Ranger ne peut pas tirer bénéfice de sa compétence de sagesse de la forêt à cet endroit.

Comme Illusionist joue après Ranger, il commence le combat final. Il ne se déplace pas et n'a aucun effet "à la place du déplacement", il ainsi attaque ainsi Scout. Scout est plus fort, Illusionist se décide donc pour un combat de puissance mentale. Il doit payer 3 PM (2 + le nombre d'artefacts que l'adversaire possède). Ils lancent les dés et Illusionist gagne le combat à l'aide de son *Flaming Staff - Bâton flamboyant*. L'adversaire doit lui donner un artefact. Scout n'a aucun autre choix que de lui donner la *Banner of Hope - Bannière de l'espoir* - et comme il n'a plus d'artefacts, il est éliminé du jeu. Illusionist utilise alors les possibilités de la case – Il recharge son niveau de magie pour 2 or et répare son *Flaming Staff - Bâton flamboyant* pour un or.

## Prophecy (Prophétie) - Règles

*Comme Scout est maintenant hors-jeu, c'est le tour de Ranger. Il n'utilise aucun effet "à la place du déplacement" et attaque Illusionist. Il attaque avec la force. Illusionist devrait payer 4 PM pour la changer en combat de puissance mentale car Ranger a deux artefacts. Il décide de ne pas le faire. Au lieu de cela, Illusionist utilise des sorts pour augmenter ses chances et lance le Thors' Hammer - Marteau de Thor sur son adversaire. Mais après que les dés sont lancés, le résultat est un match nul.*

*Maintenant c'est à nouveau le tour d'Illusionist. Il utilise la Banner of Hope - Bannière de l'espoir qu'il a gagnée pendant sa dernière manche. Il obtient "1" et a ainsi +1 en combat pour le tour entier. Cependant, le Thors' Hammer - Marteau de Thor est endommagé et elle ne peut pas le réparer maintenant (les possibilités de la case peuvent être utilisées après le combat). Il décide d'utiliser sa compétence Sacrifice of Blood - Sacrifice du sang - au lieu de se déplacer, elle perd un PS et recharge le niveau de magie qu'il a dépensé pendant la dernière manche. Il boit alors un breuvage de concentration pour gagner +3 en puissance mentale ce tour-ci (notez qu'il ne pouvait pas le faire quand Ranger l'attaquait car la plupart des breuvages et des parchemins peuvent être utilisés pendant le tour de leur contrôleur et pas pendant le combat). Et elle paye finalement 4 PM pour défier Ranger dans combat de puissance mentale. S'il gagne le combat, Ranger devra lui donner un de ses artefacts et Illusionist gagne la partie.*

### Variantes

#### Variante Pas de combat final

**PROPHECY** peut être joué plus rapidement quand le but est de posséder deux artefacts. Le premier personnage à posséder deux artefacts à tout moment gagne la partie. Il n'y a pas de combat final dans cette variante.

#### Variante Apocalypse

Cette variante est plus longue que la version standard du jeu. Comme dans la version standard du jeu, la partie se termine dès qu'un personnage possède 4 des 5 artefacts. Le combat final commence quand le cinquième artefact est pris et que personne n'en a 4. Un personnage pas en possession d'un artefact à ce moment-là est éliminé de la partie.

Au début du combat final, le monde devient instable. La puissance des artefacts essayant de se réunir à nouveau est énorme. Acceptez leur volonté ou le monde entier souffrira.

Quand le cinquième artefact est pris des plans astraux, mélangez la pioche entière des cartes chance, y compris les cartes défaussées. La partie continue avec les mêmes règles (c'est-à-dire que les personnages se

déplacent sur le plateau de jeu en combattant les créatures et les personnages et en utilisant les opportunités, et le propriétaire de la *Royal Cape – Cape royale* ne choisit pas un champ de bataille) sauf que la pioche compte maintenant comme un compte à rebours vers l'apocalypse. Vous devez essayer de finir la partie avant que l'apocalypse ne commence, autrement des choses terribles commenceront à se produire.

Si la pioche des cartes chance est épuisée et que la partie n'a pas encore de vainqueur, la pioche n'est pas reconstituée - A la place l'apocalypse commence. Pendant l'apocalypse, vous ne piochez pas de carte chance. Au lieu de cela, au début de chaque manche, Chaque personnage perd 1 PS et 1 PM (si cinq joueurs sont en lice, chaque personnage perd 5 PM et 5 PS avant sa prochaine manche). L'apocalypse finit quand un joueur obtient quatre artefacts ou au moment où le dernier joueur est éliminé. Dans ce dernier cas, la partie se termine sans vainqueur.

#### Variante Jeu en équipes

Dans cette variante pour quatre-joueurs, il y a deux équipes de deux joueurs. Les équipes représentent une paire soudée par une amitié héroïque - Chacun aide l'autre et chacun est disposé à risquer sa vie pour sauver son camarade. Vous pouvez certainement penser à beaucoup d'exemples d'une telle paire dans des livres d'Heroic Fantasy, des films ou des séries de télévision. Les joueurs de la même équipe doivent s'asseoir vis-à-vis l'un de l'autre de sorte que chaque équipe joue une manche à tour de rôle (c'est-à-dire que l'ordre ressemblera à ceci : Joueur A - Equipe 1, Joueur A - Equipe 2, Joueur B - Equipe 1, Joueur B - Equipe 2).

La version standard du jeu est utilisée avec les variantes de règle ci-dessous. Le but de chaque équipe est que n'importe lequel de ses joueurs devienne roi. Si un joueur devient roi, les deux joueurs de l'équipe gagnent.

Il vous appartient de décider si chacun fera à sa guise et transférera ensuite les artefacts à la fin de la partie ou si un personnage donnera des objets à l'autre pour lui faciliter l'attaque des plans astraux. (Mais n'oubliez pas que vous pouvez seulement donner des objets et de l'or – Voir le paragraphe **Commerce entre les joueurs** ci-dessous).

Naturellement, il est possible d'utiliser Races et Dragon Realm en jouant en équipes (voir les futures extensions).

## Prophecy (Prophétie) - Règles

### Commerce entre les joueurs

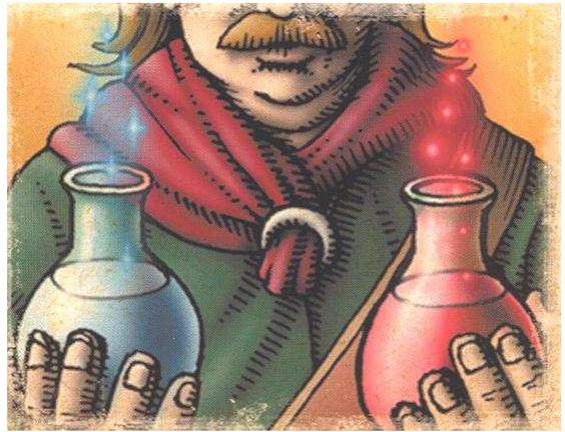
Si vous le souhaitez, vous pouvez permettre aux joueurs de faire du commerce entre eux. Il est seulement possible de faire du commerce avec de l'or et des objets mais jamais avec des capacités, de l'expérience ou d'autres avantages, par exemple *Forgotten Chapel - Chapelle oubliée*.

Un joueur peut annoncer qu'il veut faire du commerce étant dans la même case qu'un autre personnage. Les joueurs peuvent alors se mettre d'accord pour faire du commerce d'or et/ou d'objets, et ils peuvent le faire librement. Les deux joueurs doivent être d'accord sur tous les échanges effectués et un joueur ne peut pas en forcer un autre à faire du commerce, ni arnaquer un autre joueur (ne pas payer à l'autre joueur ce qui est convenu etc.).

A chaque tour, un joueur ne peut faire du commerce qu'avec un seul autre personnage et uniquement à la place de son déplacement. Le déplacement est perdu uniquement si un échange est réellement accompli.

Les deux joueurs doivent essayer de faire du commerce de sorte que les deux joueurs soient gagnants tous les deux comme "moi j'ai besoin d'or pour payer le marchand exotique et j'aie l'épée et le sabre d'abordage. Comme je ne peux pas utiliser deux armes en même temps, je vends le sabre d'abordage à un joueur qui a une capacité d'armes de flanc et a besoin désespérément d'une telle arme". Ne marchandez pas trop, cela ralentit la partie.

Il est également interdit de faire du commerce juste pour renforcer un autre joueur ("puisque je ne peux pas gagner, prends tout ainsi tu gagneras."). C'est injuste et ruine le jeu pour les autres joueurs.



# Prophecy (Prophétie) - Règles

## Annexe

Vous n'avez pas à lire cette annexe avant de commencer à jouer. Elle résout des problèmes spécifiques concernant des cartes spécifiques. Si vous utilisez une carte spécifique qui est peu claire, recherchez alors ici. Les cartes sont énumérées par type : **Objets**, **Capacités**, **Créatures**, **Gardiens** et **Opportunités**.

## Objets

### Armes

#### Armes Peu coûteuses - Rapière, hache, marteau, javelot

- Elles n'ajoutent une bonification en combat qu'avec des créatures spécifiques.
- Même si l'arme n'offre aucune bonification, elle peut quand même être utilisée. Vous pouvez ainsi utiliser des capacités comme Edged Weapons (Armes de flanc), Crushing Weapons (Armes d'écrasement) ou Long Weapons (Armes longues).
- Il est possible d'invoquer un sort comme Flaming Weapon (Arme flamboyante) ou Blessed Weapon (Arme bénie) sur une arme qui n'offre aucune bonification.
- Si vous lancez la Axe (Hache) contre des démons ou le Javelin (Javelot) contre des animaux vous gagnez +2.

#### Armes lancées

- Vous devez vous annoncer que vous lancez une arme avant de lancer les dés.
- Contre des créatures avec plusieurs vies, lancer une arme vous donne une bonification à un seul lancer de dés.

- Toutes les bonifications sont cumulables, par exemple lancer *Thor's Hammer - Marteau de Thor* contre des morts-vivants vous donne +4.
- Une arme lancée est toujours une arme de son type respectif, par exemple si vous avez la capacité Crushing Weapons (Armes d'écrasement), vous obtenez +1 pour l'usage du Boomerang, même lorsque vous ne le lancez pas.

#### Sword of Smiting (Epee de frappe), Ritual dagger (Poignard rituel)

- Vous devez annoncer et payer les bonifications supplémentaires avant de lancer les dés. Les bonifications supplémentaires ne s'appliquent que pour un lancer de dés.

#### Berserker's Axe (Hache de l'enragé)

- Si vous perdez un combat, vous perdez 1 PS additionnel, faites attention à ne pas être sur votre dernier PS.

#### Boucliers

- Les boucliers fonctionnent uniquement quand vous les utilisez en combat, par exemple un bouclier ne peut pas vous sauver si vous combattez avec une arme à deux mains.
- L'artefact *Mirrored Shield - Bouclier miroir* fonctionne également dans un combat de puissance mentale (mais vous ne pouvez pas l'utiliser si vous utilisez un bâton, par exemple).

#### Parchemins et Breuvages magiques

Tous les breuvages magiques et les parchemins sont seulement à

usage unique. Vous devez les défausser après utilisation.

#### Breuvages magiques restituant la Santé et la Magie

- Vous ne pouvez utiliser ces derniers que pendant votre tour. Ainsi quand vous attendez à ce qu'un adversaire vous attaque, il vaut mieux soigner vos PS et recharger vos PM pendant votre tour.
- Si un breuvage magique guérit plus de PS ou recharge plus de PM que la quantité correspondante perdue par un personnage, le reste du breuvage magique est alors perdu.
- Vous ne pouvez pas utiliser un breuvage magique au milieu d'un combat !

#### Scroll of Deep Prayer (Parchemin de prière profonde), Scroll of divine Will (Parchemin de la volonté divine)

- Si les joueurs utilisent ces derniers dans un combat l'un contre l'autre, l'attaquant utilise le sien d'abord puis le défenseur ensuite. Dans ce cas-ci, le parchemin du défenseur dépassera (partiellement) l'effet du parchemin de l'attaquant.

#### Scroll of Altered Reality (Parchemin de réalité changée)

- Si vous lancez les dés plusieurs fois et choisissez le meilleur résultat ou le pire résultat, l'utilisation de ce parchemin implique de relancer seulement un des dés (l'utilisateur du parchemin choisit lequel).
- Il est même possible de relancer un dé qui n'a pas été lancé du tout, comme un dé dont la valeur a été fixée par l'utilisation d'un autre parchemin.

# Prophecy (Prophétie) - Règles

## **Potion of Strength (Breuvage de force) et Potion of Concentration (Breuvage de concentration)**

- Vous obtenez une bonification seulement pour un tour, pas pour toute la manche, par exemple par l'utilisation de *Peaceful Times - Périodes paisibles*.

## **Scroll of Stealing (Parchemin de vol) et Scroll of Decay (Parchemin d'affaiblissement)**

- Vous pouvez utiliser ces derniers avant un combat, après un combat ou même quand vous ne voulez pas combattre avec un personnage.

## **Autres objets**

### **Crown of Power (Couronne de puissance), Crown of the Ancient Kings (Couronne des Rois antiques) et Gauntlets of Strength (Gantelets de force)**

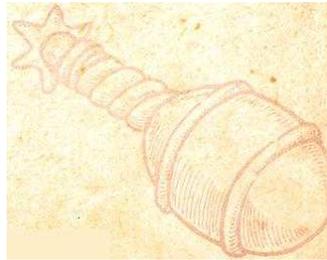
- Ces objets ont leurs propres bonifications - ne prenez aucun cube additionnel de la banque. Il est cependant commode de placer ces cartes presque à côté de leurs caractéristiques respectives ainsi vous n'oubliez pas les bonifications.
- Ces objets ne vous donnent ni santé ni magie additionnelle.
- Il est possible avec ces cartes d'excéder la force maximum de 8 et la puissance mentale de 10 (il y a seulement une limite au nombre de cubes que vous pouvez avoir).

### **Ring of Magical Forces (Anneau des forces magiques)**

- Ceci fonctionne exactement comme la capacité *Effective Spellcasting - Invocation efficace de sort* (voir Capacités - Tour magique).

## **Ring of Concentration (Anneau de concentration)**

- Ceci ne recharge la magie qu'une fois par manche (même si vous avez eu plusieurs tours) et seulement si vous n'avez invoqué aucun sort.
- Il recharge la magie même si vous avez initié un combat de puissance mentale ou payé de la magie pour activer un objet magique.



## **Capacités**

### **Capacités des armes**

La spécialisation des types spécifiques d'armes fonctionne quand vous employez ce type spécifique d'arme. Les capacités sont cumulatives. Par exemple, si vous employez le *Cedar Staff - Bâton de cèdre* dans un combat, vous pouvez ajouter des bonifications pour les capacités *Two-handed Combat - Combat à deux mains* (de la forteresse), *Long Weapons - Armes longues* (du camp de la forêt) ou *Staff Skill - Compétence des bâtons* (de la tour magique). Si vous avez la capacité *Ambidexterity - Ambidextrie* (de la forteresse), *Edged Weapons - Armes de flanc* (de la forteresse) et *Thrown Weapons - Armes lancées* (de la guilde des voleurs), si vous utilisez alors le *Cutlass - Sabre d'abordage* et le *Dagger - Poignard* et que vous les lancez tous les deux, vous comptez les bonifications pour *Edged Weapons - Armes de flanc* et *Thrown Weapons - Armes lancées* deux fois.

## **Forteresse**

### **Ambidexterity (Ambidextrie)**

- Vous pouvez invoquer des sorts concernant des armes (*Blessed Weapon - Arme bénie*, *Flaming Weapon - Arme Flamboyante*) deux fois - une fois sur chaque arme.
- Si une créature endommage ou détruit l'arme que vous utilisez, elle affecte les deux armes.

### **Berserker Rage (Fureur de l'enragé)**

- Si vous perdez une bataille, vous perdez 1 PS additionnel, faites attention à ne pas être sur votre dernier PS.

### **Two-handed Combat (Combat à deux mains)**

- Quand vous combattez sans arme, vous obtenez +1 seulement si vous avez les deux mains vides.

## **Guilde des voleurs**

### **Pickpocketing (Vol à la tire)**

- Vous volez toujours 2 or même lorsque votre adversaire a plus de vies, par exemple *Steppe Raiders - Voleurs des steppes*. Si vous battez un personnage qui a zéro ou un or, vous volez ce qu'il a.

### **Stealth (Discrétion)**

- Vous pouvez utiliser des possibilités multiples avant ou après un combat, par exemple dans la tour magique, vous pouvez recharger votre magie et acheter une capacité puis attaquer un autre personnage (puis acheter d'autres capacités et recharger encore votre magie).

## Prophecy (Prophétie) - Règles

### Wharf Rat (Rat de quai)

- En combinaison avec les *Nautical Rites - Rites nautiques* (du monastère), vous pouvez nager vers n'importe quel port et gagner 1 or.

### Haggling (Marchandage)

- Cette capacité fonctionne uniquement en achetant ou en vendant à la ville ou au village (ou au *Black Market - Marché noir*).

### Counterfeiting (Contrefaçon)

- Il n'est possible d'utiliser ceci qu'une seule fois en payant quelque chose, par exemple si vous réparez une arme dans le village, achetez le *Dagger - Poignard* et le *Hammer - Marteau*, vous ne pouvez utiliser cette compétence que dans une seule de ces actions.
- La réparation de plusieurs objets ou l'achat de plusieurs PM ou plusieurs PS compte comme un paiement, par exemple si vous guérissez 5 PS dans le camp de la forêt, vous payez seulement 2 or.
- Le reste de votre paiement est perdu, par exemple quand vous louez un cheval vous ne payez rien, mais les 2 or additionnels sont perdus.

### Fleet of Foot (Flotte de pieds)

- Vous pouvez combiner des moyens de déplacement non traditionnels bien que vous deviez toujours payer le service, par exemple avec *Spirit of Forest Trails - Esprit des traces de la forêt* vous vous déplacez vers une forêt, puis avec *Flying Carpet - Tapis volant* vous pouvez voler 3 cases supplémentaires.
- Le deuxième déplacement peut être une attaque contre

un plan astral, par exemple vous pouvez arriver dans la ville avec un bateau puis attaquer le plan.

- Vous ne pouvez combiner que des déplacements - vous ne pouvez pas utiliser une action qui requiert "*instead of moving - au lieu de se déplacer*", par exemple *Miraculous Healing - Guérison miraculeuse* deux fois ou vous déplacer vers la guilde des voleurs puis y travailler.

- Il n'est pas possible d'invoquer ceci plusieurs fois à l'intérieur d'un mouvement, par exemple vous déplacer trois fois en payant 2 PM.

### Thievery (Vol)

- Vous ne pouvez utiliser ceci que si vous êtes l'attaquant (que vous attaquez avec la force ou la puissance mentale).

### Forest Camp (Camp de la forêt)

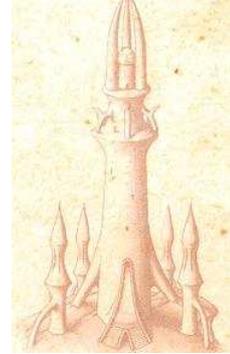
#### Healing Arts (Arts de la guérison)

- Ne guérit aucune autre perte de PS que celle subie dans un combat, par exemple ne guérit pas un PS perdu en utilisant la capacité *Berserker Rage - Fureur de l'enragé*.
- Quand vous perdez plus d'un PS en une fois, il n'est possible d'utiliser *Healing Arts - Arts de la guérison* qu'une seule fois et guérir seulement un PS.

#### Mountain Lore (Savoir de la montagne), Forest Wisdom (Sagesse de la forêt)

Vous obtenez une bonification à chaque fois que vous attaquez un plan astral, mais seulement au premier lancer de dés du premier combat (si vous battez le petit gardien, vous n'obtenez aucune bonification contre le grand

gardien - à moins que vous ne battiez pas le gardien et ne décidiez d'attaquer encore le plan dans un tour ultérieur).



### Magic Tower (Tour magique)

#### Mass Decay (Affaiblissement de masse)

- Ce sort est utile pour détruire les objets que vous détenez au dessus de la limite de 7 à la fin de votre manche.

#### Turn Back Time (Remonteur de temps)

- Ça ne compte comme un nouveau combat, ainsi tous les bonifications, sorts et parchemins (excepté le *Scroll of Altered Reality - Parchemin de réalité changée*, qui ne met pas en place les conditions d'un combat, mais les ajuste plutôt) s'appliquent toujours. La seule chose qui se produit est que vous remontez le temps jusqu'au moment juste avant le lancer de dés.
- Notez que si vous livrez un combat de puissance mentale, vous avez été affaibli de 1 PM car vous devez payer 1 PM pour invoquer ce sort.

#### Flaming Weapon (Arme Flamboyante)

- Il est possible de l'utiliser en combinaison avec les armes

## Prophecy (Prophétie) - Règles

lancées qui seraient endommagées de toute façon.

- Il est même possible de l'utiliser sur le *Flaming Staff* - *Bâton enflammé*.

### **Magic drain (Drain magique)**

- Le combat commence par ce sort, ainsi vous ne pouvez pas utiliser de breuvage magique après l'avoir invoqué.
- Vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois pendant un combat de puissance mentale.
- Quand un personnage adverse a 0 ou 1 PM disponible, vous ne pouvez l'affaiblir respectivement que de 0 ou 1 PM.
- Vous ne pouvez pas réduire la puissance mentale d'une créature en-dessous de 0.

### **Effective Spellcasting (Invocation efficace de sort)**

- Ceci ne fonctionne pas avec la magie qui est utilisée pour activer des objets (par exemple *Flying Carpet* – *Tapis volant* ou *Sword of smiting* - *Épée de frappe*).
- Un sort qui coûte 1 PM à invoquer coûte 0, mais seulement une fois pour toute votre manche, même lorsque vous avez plusieurs tours dans la même manche.
- Il n'est pas obligatoire que ce soit le premier sort que vous invoquez, par exemple vous pouvez invoquer un sort, puis recharger votre magie avec un breuvage magique, et enfin invoquer un sort en utilisant *Effective Spellcasting* - *Invocation efficace de sort*.
- Si vous avez également le *Ring of Magical Forces* - *Anneau des forces magiques*,

vous pouvez alors réduire le coût de deux sorts pendant une manche, mais vous ne pouvez pas utiliser les deux capacités en une fois, c'est-à-dire invoquer un sort qui coûte 2 PM en payant 0.

### **Time Loop (Boucle du temps)**

- Il est possible de combiner ceci avec d'autres cartes, par exemple ; si vous piochez *Peaceful Times* - *Périodes paisibles*, vous pouvez invoquer *Time Loop* - *Boucle du temps* pendant un tour pour jouer un total de trois tours. Vous ne pouvez jamais utiliser ceci deux fois pendant une manche ni dans deux manches consécutives.

### **Monastery (Monastère)**

#### **Nautical Rites (Rites nautiques)**

- En combinaison avec le *Wharf Rat* - *Rat de quai* (de la guilde des voleurs), vous pouvez nager vers n'importe quel port et gagner 1 or.

#### **Fanaticism (Fanatisme)**

- Ceci compte comme un nouveau combat, ainsi aucun des sorts et des autres bonifications du premier combat ne s'applique. Si la créature vous inflige quelque chose de mauvais avant le combat, elle le fait encore.
- Vous pouvez utiliser cette capacité même si un combat se termine par un match nul à cause d'un bouclier, de la capacité *Toughness* - *Dureté* etc.

#### **Prayer (Prière)**

- Dans un combat qui se compose de plusieurs lancers de dés, ceci s'applique à un seul lancer, mais vous pouvez l'invoquer encore avant d'autres lancers.



## Créatures

### **Humanoids - Humanoïdes**

#### **Highwayman (Bandit de grand chemin)**

- Etre nouvellement révélé indique qu'il a été placé sur plateau de jeu pendant cette manche ou qu'il était déjà sur le plateau de jeu mais a été révélé pendant cette manche.
- Vous devez lui donner un objet de votre choix (excepté un artefact). Si vous n'avez aucun objet, vous perdez alors un PS.
- Les objets qu'il vole sont placés sous sa carte. Celui qui le bat obtient ces objets.

#### **Band of Brigands (Bande de brigands)**

- Si vous avez moins de 5 or, ils les prennent tous et 1 PS en plus.
- L'or qu'ils volent est placé sur la carte. Celui qui le bat obtient cet or.

### **Animals (Animaux)**

#### **Poisonous Snake (Serpent venimeux), Giant Scorpion (Scorpion géant)**

- C'est une raison pour laquelle vous ne devriez pas révéler les cartes face cachée quand vous il ne vous reste qu'un PS.

# Prophecy (Prophétie) - Règles

## **Noble Lion (Lion noble)**

- *Beastmaster (Maître des bêtes)* est seulement un titre - Il n'apporte aucun pouvoir spécial.

## **Horde of Rats (Horde de rats)**

- Vous pouvez utiliser tous les capacités non-magiques et les objets magiques mais aucun sort.

## **Undead (Morts-vivants)**

### **Vampire (Vampire)**

- Vous devez d'abord livrer un combat de puissance mentale puis un combat de force. Si vous perdez le combat de puissance mentale ou faites match nul, le combat est terminé et vous arrêtez de vous battre.
- Ceci compte comme un combat simple, ainsi vous ne pouvez pas changer d'objets. Si vous utilisez la *Ivory Wand - Baguette d'ivoire* dans le combat de puissance mentale vous ne pouvez pas utiliser une arme à deux mains ni une arme et un bouclier dans le combat de force.
- Si vous voulez invoquer un sort dans le combat de force, par exemple *Blessed weapon - Arme bénie*, vous pouvez attendre jusqu'à ce que le combat de puissance mentale soit résolu.

### **Mummy (Momie)**

- La malédiction n'affecte aucune règle de jeu mais néanmoins fonctionne. Vous lancerez de mauvais dés, piocherez de mauvaises cartes etc. Avec une telle noirceur vous devez jouer particulièrement bien pour gagner.
- Si vous ne voulez pas son objet, défaussez-le. Si vous le

prenez, vous tombez sous la malédiction, même si vous le défaussez plus tard.

- Après la fin de la partie, votre noirceur disparaît.

## **Demons (Démons)**

### **Succubus (Succube), Incubus (Fardeau)**

- Le facteur déterminant est le genre (masculin ou féminin) du personnage, pas celui du joueur.

### **Imp (Lutin)**

- Si vous avez plus d'un objet de la valeur la plus élevée, vous pouvez choisir lequel vous défaussez.

### **Alter Ego (Alter Ego)**

- Il est vrai que plus vous êtes fort, plus vous avez de difficultés à le battre. Les chances sont meilleures pour un blessé ou un faible s'il a de bonnes armes. Cependant, les récompenses valent la peine.
- Vous avez la meilleure chance de le battre quand vous avez 0 PS, mais c'est risqué car si vous perdez le combat, votre personnage meurt.



## **Guardians of the Astral Planes (Gardiens des plans astraux)**

### **Lesser Guardians (Petits gardiens)**

### **Vampire Lord (Seigneur des vampires)**

- Les mêmes règles que pour le *Vampire - Vampire*

s'appliquent, mais celui-ci est plus fort.

## **Sphinx (Sphinx)**

- Vous perdez la moitié de vos PS juste après le combat (avant de payer pour *Berserker's Axe - Hache de l'enragé*, *Berserker Rage - Fureur de l'enragé*, etc..).

## **Fire-Breathing Dragon (Dragon souffleur de feu)**

- Vous pouvez utiliser tous les capacités non-magiques et les objets magiques mais aucun sort.
- Choisissez un objet avant de voir quel gardien vous attend après.

## **Greater Guardians (Grands gardiens)**

### **Scaled Monster (Monstre à écailles)**

- Il détruit vraiment votre arme ! Vous défaussez l'arme que vous utilisez quel que soit le résultat du combat.

### **Shapeless Things (Choses difformes)**

- Si vous avez moins de 4 PM, vous ne pouvez pas initier un combat de force.
- Si vous avez moins de 2 PS, vous ne pouvez pas livrer un combat de puissance mentale. Si vous avez exactement 2 PS, il est préférable de ne pas combattre, parce que si vous perdez, votre personnage meurt.

### **Shadow of Death (Ombre de la mort)**

- Vous livrez un combat de force normal, mais utilisez la puissance mentale au lieu de la force, par exemple *Crown of Power - Couronne de puissance* ou *Potion of Concentration - Breuvage de*

## Prophecy (Prophétie) - Règles

*concentration* ou *Great Sword - Grande épée* vous aideront ici, mais ni *Gauntlets of Strength - Gantelets de force* ni *Potion of Strength - Breuvage de force* ni *Ruby Cirlet - Anneau rouge* ni *Crystal Skull - Crâne de cristal*.

### **Master of Pain (Maître de la douleur)**

- Choisissez l'arme et les objets que vous utilisez. Comptez alors votre force, votre puissance mentale et toutes les autres bonifications pour des combats de force et de puissance mentale que vous avez (les objets donnant des bonifications dans un combat de force et un combat de puissance mentale, comme le *Cedar Staff - Bâton de cèdre* vous donnent les deux bonifications). Lancez les dés et espérez le meilleur.
- Notez que des bonifications pour *Exorcism - Exorcisme* ou *Staff Skill - Compétence des bâtons* ne sont comptées qu'une fois.

### **Opportunities (Opportunités)**

#### **Alchemist (Alchimiste)**

- Renvoyez à la banque un cube bleu ou un cube rouge (du côté droit de votre carte personnage) et vous recevez respectivement un nouveau cube rouge ou trois nouveaux cubes bleus (du côté droit).
- Vous ne pouvez pas utiliser ses services si vous n'avez aucun cube disponible du côté droit approprié de votre carte personnage.
- Rappelez-vous qu'il est plus facile de gagner de la puissance mentale que de la

force, ainsi les deux options sont utiles.

#### **Ancient Scroll (Parchemin antique)**

- Ceci est défaussé si vous l'utilisez sans vous soucier d'en tirer avantage ou pas, juste comme chaque autre opportunité.

#### **Cleansing Fire (Feu de nettoyage)**

- Ceci est défaussé si vous l'utilisez sans vous soucier d'en tirer avantage ou pas, juste comme chaque autre opportunité.

#### **Ruin (Ruine)**

- Mélangez le paquet de cartes aventure après y avoir recherché une créature.
- Si vous trouvez une créature et ne la détruisez pas, laissez-la à la place de la *Ruin - Ruine*.

#### **Master Wizard (Maître sorcier)**

- C'est comme si vous obteniez un autre tour pendant cette manche - vous pouvez immédiatement combattre et utiliser des opportunités dans la case où vous vous déplacez.

#### **Forgotten Chapel (Chapelle oubliée)**

- Ceci s'applique à votre prochain combat et seulement au premier lancer de dés. Si vous oubliez de l'utiliser, vous ne pouvez pas la garder – Défaussez-la.

#### **Hermit (Ermite)**

- Un artefact est inestimable - Comptez son coût comme 0. Un objet endommagé est compté normalement.
- Vous pouvez défausser librement n'importe quelle

quantité d'objets et renvoyer à la banque n'importe quelle quantité d'or pour être le plus pauvre.

- Si vous ne voulez pas défausser assez pour être le plus pauvre, ne tracassez pas l'*Hermit - Ermite*.

#### **Golden Fish (Poisson doré)**

- Vous gagnez de la puissance mentale ou de la force uniquement si vous avez seul le moins de cubes de tous les joueurs (comptez tous les cubes appropriés des deux côtés de votre carte personnage).
- Vous prenez un objet rare uniquement si vous avez seul le moins d'objets rares de tous les joueurs. Comptez les artefacts comme des objets rares.
- C'est seulement un petit poisson, il ne peut vous accorder qu'un souhait, pas trois.

#### **Clover Meadow (Champ de trèfles)**

- C'est indiscutablement la meilleure carte du jeu. Elle ne change pas les règles, mais vous commencerez à lancer de meilleurs dés et à piocher de meilleures cartes. Ne demandez pas pourquoi et croyez juste que cela fonctionne.
- Bien que vous puissiez maintenant compter sur une meilleure chance, ne prenez pas de risques inconsidérés. C'est seulement un trèfle à quatre feuilles avec un peu de la chance...
- Si vous ne gagnez pas malgré cette carte, ne soyez pas triste. Peut-être cela vous portera bonheur dans la vraie vie.

## Prophecy (Prophétie) - Règles



### Exemple de tour

VOICI UN EXEMPLE DE TOUR entre le **Wandering Monk - Moine errant** et l'**Enchantress - Enchantresse**. Le moine errant porte une *Crown of Power - Couronne de puissance* lui donnant une bonification de +1

à sa puissance mentale et initier un combat de puissance mentale lui coûte 1 PM de moins. Il a également un sort *Prayer - Prière*, une *War Axe - Hache de guerre* endommagée et un sort *Blessed Weapon - Arme bénie*. L'Enchantresse utilise un *Oaken Staff - Bâton en bois de chêne*, porte un *Potion of Healing - Brevage de guérison*, possède la capacité *Staff Skill - Compétence des bâtons* et le sort *Stamina - Vigueur*. Les deux personnages ont la pleine capacité de force/santé et puissance mentale/magie.



L'Enchantresse est dans le désert magique et pioche une carte chance pour la manche : La carte est une *Mountains - Montagne* ainsi chaque montagne ayant

moins de deux cartes obtient une carte. On place une carte face caché dans la montagne à côté du camp de la forêt puisque la case a une opportunité révélée, le *Master Wizard - Maître sorcier*. L'Enchantresse paye un PM (déplaçant un cube bleu du côté droit vers le côté gauche de sa carte) pour activer *Stamina - Vigueur* et se déplace de 3 cases, par la forêt et le camp de la forêt (en évitant toutes les cartes dans ces deux cases) et s'arrête dans la montagne. La carte face cachée est alors révélée et montre un *Ghost - Fantôme*.



L'Enchantresse doit combattre le *Ghost - Fantôme* avant de décider d'utiliser le

*Master Wizard - Maître sorcier*.

Comme le *Ghost - Fantôme* a seulement une caractéristique de puissance mentale le combat doit être un combat de puissance mentale (sans coût pour l'Enchantresse). La puissance mentale/magie de l'Enchantresses est de 5 et tandis que son *Oaken*

*Staff - Bâton en bois de chêne* est meilleur dans un combat de force, la capacité de sa *Staff Skill - Compétence des bâtons* donne à son bâton +1 dans un combat de puissance mentale, amenant sa puissance mentale à 6 dans ce combat.

L'Enchantresse lance les dés et obtient "4" au dé clair et "2" au dé foncé : L'Enchantresse gagne le combat 10-6 (4+6 de puissance mentale). Elle obtient 2 PE et 3 or pour avoir battu le *Ghost - Fantôme*.

L'Enchantresse peut maintenant utiliser le *Master Wizard - Maître sorcier* et elle le fait, dépensant 2 or pour se déplacer par télépathie vers la case de montagne à côté du village. Comme l'indique la carte *Master Wizard - Maître sorcier*, la case dans lequel un personnage se déplace par télépathie doit être traitée comme si ce personnage venait juste d'entrer dans cette case, l'Enchantresse doit donc combattre toutes les créatures qui s'y trouvent - Il y a justement là un



*Undead Warrior - Guerrier mort-vivant*.

Ils livrent un combat de force, l'Enchantresse ayant une force de 5 (3+1+1 en ajoutant les bonifications du *Oaken Staff - Bâton en bois de chêne* et la capacité de la *Staff Skill - Compétence des bâtons*) et le *Undead Warrior -*

*Guerrier mort-vivant* ayant une force de 4.

L'Enchantresse lance les dés, obtient "1" et le *Undead Warrior - Guerrier mort-vivant* "5" ! Le *Undead Warrior - Guerrier mort-vivant* gagne. L'Enchantresse perd 1 PS et son tour se termine immédiatement : A son prochain tour elle pourra utiliser le *Potion of Healing - Brevage de guérison* pour récupérer ce PS.

C'est maintenant le tour du moine et il est dans le monastère où il a acquis la *Blessed weapon - Arme bénie* au dernier tour pour 5 PE (s'il n'avait pas été lié à la guilde de monastère il aurait également dû payer 5 or).



Le moine pioche la carte chance *Peaceful Times - Périodes paisibles*, lui octroyant un tour supplémentaire. Pour son premier tour, il marche jusqu'à la ville.

L'attendent là deux objets rares, il en achète un pour 9 or - Le *Ritual Dagger - Poignard rituel* (Dans un combat de

force ajoutez +1. Dans un combat de puissance mentale, vous pouvez payer 1 PS pour obtenir une bonification de +2 pour un lancer de dé ou 2 PS pour une bonification de +4.). Comme il est à la ville il paye également 1 PM pour gagner 2 or (comme indiqué par les icônes de la case). Finalement, il dépense 1 or pour réparer la *War Axe - Hache de guerre*. Il termine ce tour et commence l'autre tour octroyé par les *Peaceful Times - Périodes paisibles*.

Pour ce deuxième tour, aucune nouvelle carte chance n'est piochée. Le moine paye 1 or pour utiliser le port et navigue vers la plaine à côté du désert magique. Il y a deux créatures sur la plaine: Un *Golem Guardian - Golem Gardien* et un *Rock Giant - Géant des collines*. Comme il y a deux créatures dans cette case il peut choisir laquelle combattre en



## Prophecy (Prophétie) - Règles

premier : Il choisit le Golem.

C'est un combat de force et le moine choisit d'utiliser la *War Axe - Hache de guerre* pour donner un modificateur de +2 à son lancer. Il décide également d'utiliser le sort *Blessed weapon - Arme bénie* pour 1 PM pour solidifier son avantage (il mène maintenant 7-4 avant le lancer de dés). Il lance les dés et obtient "3" pour lui et "1" pour le Golem : Une victoire facile. Bien que la *War Axe - Hache de guerre* soit endommagée (il la tourne face cachée), il obtient 3 PE et obtient la récompense spéciale indiquée par la marque de contrôle. Avant de lancer le dé, il paye 1 PM pour utiliser le sort *Prayer - Prière* afin de lancer deux fois. Il obtient "3" la première fois puis "5" - Il choisit le "5" et reçoit donc un objet rare. Il pioche un *Ring of Concentration - Anneau de concentration*.



Il s'occupe maintenant du *Rock Giant - Géant des collines* : Le moine décide d'initier un combat de puissance mentale

(le *Rock Giant - Géant des collines* a les deux caractéristiques, ceci est donc permis) en dépensant 1 PM pour lancer le combat (rappelez-vous la bonification de réduction dur à la *Crown of Power - Couronne de puissance*) et en s'apportant une valeur de puissance mentale de 1 (bien qu'il ait dépensé 4 PM à ce point, la couronne lui donne également une bonification de +1 à sa puissance mentale - c'est un objet merveilleux cette couronne).



Avant d'effectuer le lancer de dés, le moine active le *Ritual Dagger - Poignard rituel*, dépensant deux PS pour une bonification de +4 sur son lancer de dé. Le moine a maintenant 5 en puissance mentale et le *Rock Giant - Géant des collines* 4. Le moine lance maintenant les dés et obtient "2" au dé clair et "3" au dé foncé : C'est un match nul. Rien ne se passe et le tour du moine est terminé.