

Prophecy – Basic Rules (Prophétie – Règles de base)

PROPHECY REGLES DE BASE

PARCO MOLO, un des marchands les plus riches et les plus courageux du royaume, se prépare à une expédition commerciale vers les terres éloignées au delà des mers. Il recherche un chef expérimenté pour son expédition. Il offre un paiement généreux ainsi qu'une part sur les bénéfices - il n'est pas surprenant que beaucoup d'aventuriers soient intéressés à rejoindre sa campagne. Mais il y a un accroc : Parco veut un aventurier accompli et il exige comme preuve un certificat de chacune des 5 guildes du pays. Il est temps de préparer ce voyage et d'obtenir tous les certificats aussi vite que possible - et avec eux une chance d'obtenir une énorme richesse et une renommée impérissable !

La **version de base** est une version simplifiée de la version standard. Elle est recommandée aux joueurs qui ont peu d'expérience sur des jeux semblables. Si vous avez déjà une certaine expérience de jeux semblables, sentez-vous libre de sauter la version de base et commencez à jouer avec la version standard. **Note** : Au cas où vous auriez des problèmes avec l'interprétation de n'importe quelle carte en jouant la version de base, regardez à la fin de la règle standard. Il y a une **annexe** qui explique une partie des cartes les plus compliquées et les interactions entre elles.

But du jeu

Dans la version de base, chaque joueur prend le rôle d'un aventurier qui voyage à travers les terres, combat les bêtes et les bandits, et tente d'acquérir assez d'or et d'expérience pour obtenir un certificat de chacune des cinq guildes plus rapidement que les autres joueurs.

Préparation du plateau de jeu



Créez des paquets de cartes selon leurs dos, mélangez chaque paquet et mettez-les sur les endroits appropriés du plateau de jeu. Dans la version de base, vous devez enlever plusieurs cartes, comme indiqué ci-dessous.

Prenez le paquet des cartes jaunes **aventure**. Trouvez et retirez de la partie la carte *Lost Library - Bibliothèque perdue*, puis mélangez le paquet et mettez-la à l'endroit approprié dans le coin du plateau de jeu.



Prenez le paquet des cartes vertes **chance**. Trouvez et retirez de la partie les cartes suivantes : *Fortress - Forteresse*, *Thieves' Guild - Guilde des voleurs*, *Magic Tower - Tour magique*, *Forest Camp - Camp de la forêt*, *Monastery - Monastère*, *Open Training - Formation ouverte* et *Prophetic Dream - Rêve prophétique*. Mélangez le reste de cartes et mettez-les à l'endroit approprié dans le coin du plateau de jeu.

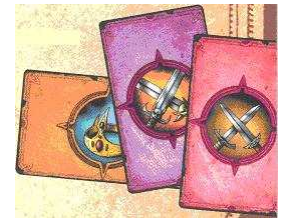


Prenez le paquet des cartes brunes **objet commun** et le paquet des cartes **objet rare**. Mélangez les paquets et placez-les aux endroits appropriés dans les coins du plateau de jeu.



Aucune des cartes montrées ici (**artefacts, petits gardiens et grands gardiens**) n'est exigée dans la version de base.

Séparez les cartes noires **capacité** en cinq paquets selon leurs dos et mettez ces derniers aux endroits appropriés près du centre du plateau de jeu.



Préparation de personnage

Personnage

Expérience

Santé et puissance mentale dépensée et perdue



Guildes de départ

Or

Santé et puissance mentale de départ

Donnez une carte personnage à chaque joueur. Chaque joueur place alors sa carte personnage devant lui et indique la **force** et la **puissance mentale** de départ imprimées du côté droit du personnage : Mettez autant de cubes rouge du CÔTÉ DROIT de son personnage pour indiquer la force de son personnage et autant de cubes bleu pour indiquer sa puissance mentale de départ.

Les cubes rouges représentent également la **santé** du personnage. Si un personnage perd un PS (point de santé), prenez un cube rouge du côté droit de la carte et placez-le DU CÔTÉ GAUCHE de la carte. Jusqu'à ce qu'il soit guéri, le personnage a sa force réduite de un.

De même les cubes bleus représentent également la **magie** d'un personnage (énergie magique). Comme avec la santé, si un personnage perd de la magie, déplacez les cubes bleus vers le gauche, en indiquant aussi bien une réduction de magie que de puissance mentale, jusqu'à ce qu'il soit rechargé.

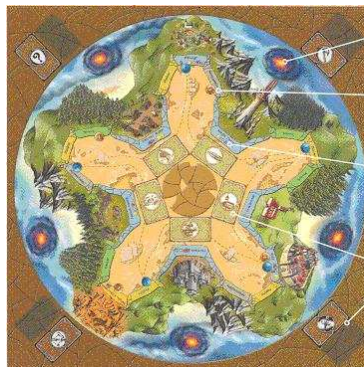
Prophecy – Basic Rules (Prophétie – Règles de base)

Le Plateau de Jeu.

Les guildes (forteresse, guilde des voleurs, tour magique, camp de la forêt, monastère) - Dans la version de base, un personnage peut y acheter un certificat et y réparer les objets endommagés.

La ville et le village Vous pouvez ici vendre des objets et également en acheter (si une telle carte s'y trouve). Vous pouvez aussi y réparer vos objets endommagés.

Les cartes aventure **montagnes, forêts et plaines** apparaissent ici pendant la partie (des créatures et des opportunités).



En outre, chaque joueur prend trois petits marqueurs jaunes (de valeur 1) représentant l'**or** et trois petits marqueurs verts (de valeur 1) représentant l'**expérience** (les PE). Chaque joueur prend la pièce de jeu de son personnage, l'insère dans le pied et la met sur le plateau de jeu dans la case de la **guilde** qui est indiquée en premier sur sa carte personnage. Les cubes et les marqueurs restants devraient être placés dans un endroit accessible pour former une banque.

Chaque joueur lance maintenant les dés. Celui qui obtient le plus commence la partie.

Une manche de jeu.

Quand c'est à vous de jouer, vous piochez d'abord une carte **chance**, la lisez et suivez son texte. Vous pouvez alors déplacer votre personnage. Vous devez combattre les **créatures** résidant dans la case où vous pouvez utiliser les **possibilités** que la case offre. C'est alors au joueur à votre gauche de jouer.

Pioche d'une carte chance

Révélez la carte verte du dessus. Une des cartes suivantes apparaît :

Montagne, forêt, plaine - Prenez une carte jaune aventure et placez-la face cachée (sans la regarder) dans chaque case du type de terrain correspondant.

City Merchant - Négociant de la ville, Tradesman - Marchand - S'il y a des cartes objet dans la case correspondante, défaussez-les d'abord, puis piochez le nombre de cartes objet approprié du paquet correspondant et placez-les là, face visible.

Refreshing Wind - Vent régénérateur, Kindly Wind - Vent bienfaisant, Magical Breeze - Brise magique - Chaque joueur peut guérir les PS perdu ou recharger les PM perdus, c'est-à-dire déplacer le nombre de cubes approprié du côté GAUCHE vers le côté DROIT de sa carte personnage.

Good Times - Bonnes périodes - Chaque joueur peut prendre une quantité appropriée d'or. Les grands marqueurs jaunes valent cinq or.

Plans astraux Ceux-ci ne sont pas utilisés dans la version de base.

Ports, portes magiques Vous pouvez utiliser ces derniers pour vous déplacer plus rapidement.

Icônes spéciales Quelques cases offrent des possibilités spéciales qui sont indiquées par des icônes. Ceci est expliqué plus tard.

Paquets de cartes Chaque paquet de cartes mélangées est placé face cachée dans l'endroit adéquat selon les symboles au dos des cartes (les cartes défaussées sont placées face visible sur le rectangle foncé à côté du paquet).

Charity - Charité - C'est une combinaison des quatre cartes précédentes : Elle guérit les PS perdue, recharge les PM et donne de l'or, mais seulement au joueur qui a le moins dans chaque catégorie. Si plusieurs joueurs sont ex-æquo pour le moins, tous profitent de la charité.

Peaceful Times - Périodes paisibles - Ceci donne au joueur qui l'a piochée un tour supplémentaire. Ce tour supplémentaire est presque comme une nouvelle manche complète, mais aucune carte chance n'est piochée.

Déplacer votre personnage

Vous pouvez déplacer votre personnage d'une case vers le gauche ou la droite. Vous pouvez vous déplacer de deux cases à la place si vous le souhaitez, mais vous payez 1 or pour **louer un cheval** (renvoyez un petit marqueur jaune vers la banque). Une autre option est d'**utiliser un bateau** : Si vous êtes sur une case avec un port (une ancre bleue) et payez 1 or, vous pouvez vous déplacer le long de la ligne pointillée vers un port adjacent à gauche ou à droite. La dernière option est d'**utiliser une porte magique** : Si vous êtes dans une case avec une **porte magique** et payez 2 or, vous pouvez vous déplacer vers une autre case avec une porte magique. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces options – soit vous déplacer à pied, soit louer un cheval, soit louer un bateau soit utiliser une porte magique. Vous pouvez également décider de ne pas vous déplacer du tout et de rester dans la case actuelle.

Cartes aventure.

Il y a deux types de cartes **aventure** dans le jeu : Les **créatures** et les **opportunités**. Vous êtes toujours affecté par les cartes aventure situées dans la case où vous finissez votre déplacement. Vous n'êtes jamais affecté par les cartes aventure situées dans la case où vous commencez votre déplacement (sauf *Giant Spider - Araignée géante*), ni par les cartes aventure situées dans les cases que vous traversez, par exemple en montant un cheval. Si vous voulez rencontrer la carte située dans la case où vous commencez votre déplacement, vous ne devez pas vous déplacer du tout. Il n'est pas possible de rencontrer la carte d'abord et de se déplacer ensuite.


Prophecy – Basic Rules (Prophétie – Règles de base)

Opportunités


Si vous rencontrez une **opportunité**, décidez si vous souhaitez l'utiliser ou pas. Si vous décidez de l'utiliser, suivez simplement le texte de la carte. Les opportunités utilisées sont défaussées, les inutilisées restent face visible dans la case.

Créatures

Si vous rencontrez une **créature** vous devez le combattre (à la différence de l'utilisation une opportunité, le combat contre une créature est obligatoire). Il y a trois résultats possibles à un combat.

Si vous battez la créature, défaussez-la et obtenez les PE : Prenez autant de petits marqueurs verts qu'indiqué sur la carte créature dans le coin supérieur droit de la carte. S'il y a un  suivi de texte, vous obtenez également ce trésor.

Si le combat est un match nul, vous ne recevez rien, mais vous ne perdez rien non plus.

Si vous perdez contre la créature, vous perdez normalement un PS - Déplacez un cube rouge du côté droit de la carte personnage vers la gauche. Quelques créatures méchantes vous font quelque chose de pire à la place : S'il y a un  suivi de texte, vous devez suivre ce texte.

Quand vous faites match nul ou perdez, la créature reste face visible dans la case (aucune autre carte ne peut être placée ici jusqu'à ce que quelqu'un batte la créature).

Règles de combat

Vous pouvez combattre des créatures dans deux types de combats : Les **combats de force** et les **combats de puissance mentale**.

Combat de force

Si la créature a seulement de la force, vous devez livrer un **combat de force**. La force de la créature est indiquée sur sa carte, votre force est égale au nombre de cubes rouges du côté droit de votre carte personnage. Vous pouvez également avoir une arme ou un autre objet utile qui vous accorde une bonification dans un combat de force.

Lancez les deux dés. Le dé clair est le votre et le plus foncé celui de la créature. Ajoutez votre force (et les bonifications) au résultat obtenu sur le dé le plus clair. Ajoutez la force de la créature au résultat obtenu sur le dé le plus foncé. Celui qui a le plus gagne. En cas d'égalité le combat finit en match nul.

Combat de puissance mentale



Si la créature a seulement de la puissance mentale, elle vous force à livrer un **combat de puissance mentale**. Un combat de puissance mentale est identique à un combat de force, vous utilisez juste votre puissance mentale actuelle au lieu de votre force (le nombre de cubes bleus du côté droit de votre carte personnage). Quelques armes et objets peuvent accorder des bonifications.

Options des combats

Si la créature a sa force indiquée en premier, suivie par sa puissance mentale, elle vous attaque avec la force mais est également capable de combattre avec la puissance mentale. Vous avez deux options : Vous pouvez accepter un combat de force ou vous pouvez décider d'initier un combat de puissance mentale qui vous coûte deux PM (déplacer deux cubes bleus du côté droit vers le côté gauche de la carte personnage). Notez qu'en initiant un combat de puissance mentale, vous vous affaiblissez réellement avant le combat.

Combats Spéciaux

Chaque créature qui a sa puissance mentale indiquée en premier, suivie par sa force, par exemple le *Vampire - Vampire* ou le *Skeletal Wizard - Sorcier squelette* ainsi que quelques autres créatures, par exemple les *Ghostly Spirits - Esprits fantomatiques* ou le *Escaped Murderer - Meurtrier en fuite*, suivent quelques règles spéciales de combat.

De telles règles sont écrites sur la carte et indiquées par un point d'exclamation ou un point d'interrogation. Les règles indiquées par un point d'exclamation  sont obligatoires. Si une règle est indiquée par un point d'interrogation , elle est facultative, par exemple le *Escaped Murderer - Meurtrier en fuite*.

Créatures avec trois vies

Quelques créatures ont **trois vies**. Ceci signifie que pour battre une telle créature vous devez lancer les dés trois fois de suite et gagner chacun des trois lancers. Si vous perdez ou faites match nul dans n'importe lequel de ces lancers, arrêtez de lancer - Vous avez perdu le combat (ou fait match nul). Dans le prochain combat la créature a à nouveau trois vies, même si vous avez précédemment gagné un ou deux lancers de dés.

Armes et objets

Vous devez indiquer explicitement quels armes et autres objets vos personnage utilisent. Un personnage ne peut utiliser qu'une arme pendant un combat. Si l'arme est à une main, il peut utiliser un bouclier ou un autre objet qui n'est pas une arme, par exemple une baguette magique, en même temps. Il peut également porter un seul objet sur sa tête. Cependant, il peut utiliser tout objet qui n'est pas tenu à la main ou porté sur la tête.

Quelques armes peuvent être lancées pour ajouter une bonification à un lancer de dé simple dans un combat de force. Elles sont alors normalement endommagées - Tournez l'arme face cachée. Vous ne pouvez plus l'utiliser ni la vendre jusqu'à ce que vous la réparez dans une case de civilisation (voir les **cases spéciales** ci-dessous).

Ce qui peut arriver de bien à un personnage

En battant une créature ou en utilisant une opportunité, un personnage peut gagner divers avantages, comme

Prophecy – Basic Rules (Prophétie – Règles de base)

indiqué sur la carte. Il pourrait se soigner : Renvoyez les cubes rouges du côté gauche vers le côté droit de la carte personnage (si des cubes rouges sont du côté gauche). Sa magie pourrait être rechargée (renvoyez les cubes bleus du côté gauche vers le côté droit de la carte personnage). Il pourrait gagner de l'or ou des PE - La quantité de PE gagnée en battant une créature est indiquée dans le coin supérieur droit de la carte. Il pourrait trouver un objet commun ou rare : Piochez dans ce cas la carte supérieure du paquet des objets communs (brun) ou rares (doré). Et pour terminer, il pourrait gagner de manière permanente un point supplémentaire de force ou de puissance mentale (prenez un cube rouge ou bleu de la banque et placez-le du côté droit de la carte personnage). Notez que ceci est le seul cas où vous déplacerez les pierres rouges ou bleues entre la banque et le personnage - Tous les autres déplacements sont uniquement entre le côté gauche et le côté droit de la carte personnage.

Ce qui peut arriver de mal à un personnage

D'abord un personnage peut perdre un PS. C'est le coût de défaut quand on perd un combat contre une créature (sauf indication contraire sur la carte créature). Une perte de santé signifie un déplacement de cubes rouges du côté droit vers le côté gauche de la carte personnage (ne rendez pas les cubes à la banque !). Au cas où il n'y aurait aucun cube rouge à déplacer vers la gauche quand le personnage perd des PS, il meurt et son joueur a perdu. La perte de santé affecte également la force du personnage : Un personnage blessé est également plus faible jusqu'à ce qu'il se soigne.

Une autre possibilité fréquente est la perte de magie ce qui signifie un déplacement de cubes bleus du côté droit vers le côté gauche de la carte personnage. A la différence de la santé, perdre toute la magie ne tue jamais un personnage. Si le personnage n'a aucun cube bleu du côté droit, il ne peut simplement plus perdre de magie (et il ne peut plus utiliser tout ce qui exige le paiement de magie) et sa puissance mentale est zéro.

Cases Spéciales

Quelques cases ne peuvent pas contenir de cartes aventure mais offrent d'autres **possibilités** à la place. Vous pouvez les utiliser si votre déplacement se termine dans une des ces cases. Les effets spéciaux des cases sont indiqués par des icônes directement sur le plateau de jeu. Vous pouvez utiliser plusieurs de ces possibilités pendant un tour, c'est-à-dire utiliser la même possibilité plusieurs fois ou utiliser plusieurs possibilités, à moins le contraire soit clairement indiqué.

Acheter et vendre des objets

Il y a des objets qui apparaissent pendant la partie dans la **ville** et le **village**. Vous pouvez acheter ces derniers en payant leur coût (indiqué dans le coin supérieur droit de la carte) en or à la banque. Il est également possible de vendre des objets dans la ville ou dans le

village - Vous obtenez la moitié du coût de l'objet vendu (arrondi par excès). Les objets vendus sont défaussés.

Récupération de la santé et de la magie perdues

Au **monastère** vous pouvez guérir gratuitement un PS une fois par tour. Au **camp de la forêt** vous pouvez guérir n'importe quel nombre de PS mais vous devez payer un or pour chaque. De même, dans le **désert enchanté** vous pouvez recharger gratuitement jusqu'à trois PM une fois par tour tandis que dans la **tour magique** vous pouvez recharger n'importe quel nombre de PM mais vous devez payer un or pour chaque deux PM (arrondi par excès). Au **village** vous pouvez payer un or pour loger à la taverne où vous vous reposez - Guérissez un PS et rechargez un PM (mais seulement une fois par tour).

L'icône de la colombe blanche ne s'applique pas dans la version de base.

Possibilités au lieu du déplacement

A la **ville** vous pouvez gagner deux or en dépensant un PM, à la **guilde des voleurs** vous pouvez gagner trois or en dépensant un PS. A la **forteresse** vous pouvez acquérir deux PE en dépensant un PS. Vous ne pouvez utiliser ces possibilités que si vous commencez votre déplacement dans la case appropriée et décidez de ne pas vous déplacer du tout, et seulement une fois par tour.

Réparation d'objets

Quelques objets peuvent être endommagés pendant la partie (tournez leurs cartes face cachée). Tout en visitant les cases (bleues) de **civilisation** vous pouvez les réparer. Le coût d'une réparation est d'un or par objet.

Acquisition d'un certificat

Si vous êtes dans une case guilde vous pouvez payer cinq PE et cinq or pour obtenir un **certificat** de cette guilde - Une carte avec un dos noir possédant le symbole de la guilde. Si votre personnage appartient à la guilde, c'est-à-dire une des deux guildes indiquées sur votre carte personnage, vous n'avez pas à payer l'or, mais vous devez quand même payer cinq PE.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul certificat de chaque guilde. Quand vous obtenez un certificat, placez-le devant vous face cachée - Le texte de la carte n'est pas utilisé dans la version de base.

Fin de la partie

Le but de la version de base de Prophecy est d'obtenir un **certificat** de chacune des cinq guildes (forteresse, camp de la forêt, guilde des voleurs, tour magique et monastère). Un certificat peut être acheté pour cinq or et cinq PE (ou seulement pour cinq PE pour les guildes indiquées sur la carte personnage).

Prophecy – Basic Rules (Prophétie – Règles de base)

Quand un joueur obtient son cinquième certificat, la partie se termine immédiatement et il gagne. Les autres joueurs sont classés en fonction du nombre de certificats qu'ils ont obtenus.

Passer à la version standard

La version standard offre un monde d'aventures plus riche des et plus d'options que la version de base, où le but est d'atteindre les plans astraux pour rechercher des

artefacts gardés par des monstres terribles. Les joueurs peuvent se combattre et ont plus de chances d'améliorer leurs personnages car deux cartes 'aventure peuvent se trouver sur chaque case. En outre, les guildes proposent des sorts et des capacités à la place des certificats. Jetez un œil aux règles standard pour ceci ainsi que les autres règles passionnantes de Prophecy.