



TALISMAN[®]

LE PROPHÈTE[™]

EXTENSION

RÈGLES DE L'EXTENSION

Ce feuillet de règles explique de quelle manière utiliser le nouveau matériel afin d'améliorer votre expérience de *Talisman*.

LE SYMBOLE PROPHÈTE

Toutes les cartes de cette extension sont identifiables par le symbole Corbeau Prophète, ce qui vous permet de les différencier des autres cartes du jeu.



BIENVENUE

Danger, combat, gloire et richesse ! Bienvenue dans le royaume magique de Talisman.

L'extension *Le Prophète* pour *Talisman : Le Jeu des Quêtes Magiques* propose de nouveaux personnages aux côtés desquels partir en quête, un paquet unique de cartes à explorer, ainsi que des Sorts à maîtriser. Ce feuillet de règles explique de quelle manière utiliser les nouveaux éléments fournis dans *Le Prophète*.

MATÉRIEL



3 FIGURINES DE PERSONNAGES
ET 1 FIGURINE DE PROPHÈTE



1 CARTE PROPHÈTE



32 CARTES PRÉSAGE



10 CARTES TERRAIN



75 CARTES PROPHÈTE



10 CARTES SORT



3 CARTES PERSONNAGE



2 CARTES FIN ALTERNATIVE



Valeur de Force/
Intellect

LE PROPHÈTE

Le Prophète est le messager d'une ancienne prophétie et vient d'arriver dans le royaume pour y annoncer la fin du monde.

Au début de la partie, placez la figurine du Prophète sur la carte Prophète. Après qu'un personnage (hors de la Région Intérieure) a pioché un Événement, déplacez le Prophète sur la case de ce personnage.

À chaque fois qu'une case du plateau demande à un personnage dans la même Région que le Prophète de piocher des cartes, celui-ci doit piocher des cartes Prophète à la place.

À chaque fois que le Présage du dessus est défaussé, déplacez la figurine du Prophète sur sa carte après que le Présage suivant de la pile a été résolu.

Un personnage se tenant sur la même case que le Prophète **doit** le rencontrer en lançant un dé comme indiqué sur sa Table, au lieu de rencontrer la case ou un autre personnage qui s'y trouve.

CARTES PROPHÈTE

Lorsqu'elles sont piochées, les cartes Prophète ne sont pas considérées comme des cartes Aventure et ne sont pas affectées par l'Orbe de Savoir, la capacité de la Prophétesse ou d'autres effets similaires.

Une fois qu'une carte Prophète a été placée face visible sur une case, elle est traitée comme une carte Aventure.

Les Ennemis issus du paquet Prophète **doivent** être pris comme trophées lorsqu'ils sont vaincus en combat ou en combat psychique.



Carte Prophète



CARTES PRÉSAGE

Tandis que l'apocalypse se profile au-dessus du monde de Talisman, des signes apparaissent et des prophéties s'accomplissent, annonçant tous que la fin est proche. Les cartes Présage révèlent les plus évidents de ces signes.

Avant que la partie ne commence, les joueurs doivent tout d'abord décider quel ensemble de Présages ils souhaitent utiliser. Rassemblez les 8 cartes Présage appartenant à cet ensemble Présage. Utilisez-les alors pour créer une pile face visible, en commençant par le 7^{ème} Présage au-dessous, puis le 6^{ème}, le 5^{ème}, etc... et en terminant par la carte Prophétie au sommet. Placez ensuite la pile près de la carte Prophète.

Lorsqu'un effet indique de défausser le Présage du dessus, prenez la carte du sommet et placez-la face visible sur la pile de défausse des Présages. Résolvez ensuite tout effet immédiat inscrit sur la carte Présage nouvellement révélée. S'il ne reste plus aucune carte dans la pile Présage, la partie est terminée et tous les personnages ont perdu.

Si un effet déplace une carte Présage de la pile de défausse des Présages vers le sommet de la pile Présage, résolvez tout effet immédiat inscrit sur la carte nouvellement placée.

Les effets continus de la première carte de la pile Présage s'appliquent toujours jusqu'à ce que ce Présage soit défaussé ou ne se trouve plus au sommet de la pile Présage.

MOT-CLÉ MAUDIT

Certains Objets et Suivants ont été pervertis et souillés par de sombres pouvoirs, et possèdent désormais le mot-clé **Maudit**. Les Objets et Suivants **Maudits** doivent être pris par un personnage qui les rencontre (même si celui-ci a atteint sa limite de transport d'Objets) et ne peuvent être abandonnés.

Lorsqu'un personnage a davantage d'Objets que sa limite de transport et doit décider lesquels garder, il est contraint de conserver autant d'Objets **Maudits** que possible. Un personnage ne peut choisir de se séparer d'un Objet **Maudit** que s'il en possède davantage que sa limite de transport.

Les Objets et Suivants **Maudits** peuvent être défaussés, volés et vendus normalement.

CARTES TERRAIN

Tandis que le monde approche peu à peu de sa fin, la terre s'ébranle et change irrévocablement. Certains effets de jeu indiquent aux joueurs de placer une carte Terrain sur une case du plateau de jeu. Tant qu'une carte Terrain se trouve sur une case, le nom et le texte de cette dernière sont ignorés et les joueurs utilisent le nom et le texte de la carte Terrain à la place. Si un effet mentionne une case qui n'est plus sur le plateau parce qu'elle contient une carte Terrain, cet effet est ignoré.



Carte Terrain

Par exemple, si la case Temple contient une carte Terrain « Gouffre » et qu'un « 6 » est obtenu à la Taverne, l'effet qui permet d'aller au Temple est ignoré. Les cartes Terrain ne peuvent être retirées que par des effets qui l'indiquent spécifiquement. Les joueurs ne peuvent pas placer de cartes Terrain sur les cases de la Région Intérieure. Si un effet indique à un joueur de placer une carte Terrain à un endroit où il ne peut pas le faire, il ignore cet effet.

Si un effet oblige un joueur à placer une carte Terrain sur une case et qu'il n'y a plus de carte du type indiqué dans le paquet Terrain, il doit choisir une carte Terrain de ce type sur le plateau de jeu et la déplacer sur cette case. Si un joueur place une carte Terrain sur une case qui en contient déjà une, il retire la carte Terrain actuelle et la remet dans le paquet Terrain.

Si un joueur place un nouveau personnage sur le plateau de jeu, il ignore les cartes Terrain éventuelles lorsqu'il place son personnage.

CARTES TERRAIN ET MOUVEMENT

Si la case Sentinelle contient une carte Terrain, les personnages peuvent passer librement de la Région Extérieure à la Région Médiane : ils n'ont pas à battre la Sentinelle. De la même façon, si la Porte du Pouvoir contient une carte Terrain, les personnages peuvent passer librement de la Région Médiane à la Région Intérieure : ils n'ont pas à crocheter ou à forcer la serrure, pas plus qu'ils ne sont arrêtés par le Démoniste s'ils n'ont pas accompli sa quête.

PLACER DES CARTES TERRAIN AU HASARD

Certains effets de jeu indiquent aux joueurs de placer une carte Terrain au hasard. Lorsque cela se produit, le joueur mélange le paquet Terrain, pioche la première carte et la place selon les directives de l'effet en question.

S'il n'y a plus aucune carte dans le paquet Terrain lorsqu'un joueur doit placer une carte Terrain au hasard, celui-ci prend la carte Terrain la plus proche de son personnage et la déplace sur cette case. Si au moins 2 cartes Terrain sont à égale distance du personnage, c'est le joueur qui choisit laquelle il déplace.

CARTES TERRAIN ET AUTRES EXTENSIONS

Lorsque vous utilisez un plateau d'extension, si une carte Terrain est sur une case permettant le passage entre deux plateaux, les personnages peuvent toujours se déplacer de l'un à l'autre en suivant les règles de mouvement normales de l'extension concernée.

Lorsque vous utilisez conjointement les extensions **Le Prophète** et **La Cité**, les cartes Terrain ne peuvent pas être placées sur les cases Prison et Grand Place du plateau de **La Cité**.

Si une carte Terrain est placée sur la dernière case d'un plateau d'extension, telle que la Chambre des Trésors de l'extension **Le Donjon**, un personnage doit terminer son mouvement lorsqu'il arrive sur cette case, puis rencontrer la carte Terrain qui s'y trouve.





CARTES FIN ALTERNATIVE

L'utilisation des cartes Fin Alternative est facultative et les joueurs doivent décider avant la partie s'ils vont les utiliser ou non. Les cartes Fin Alternative fournies dans l'extension **Le Prophète** sont utilisables avec les cartes Fin Alternative des autres extensions.

PRÉPARATION

La préparation des cartes Fin Alternative dépend de la variante que les joueurs décident d'utiliser. Les joueurs peuvent commencer la partie avec la carte Révélée ou Cachée.

VARIANTE RÉVÉLÉE

La variante Révélée a un impact plus grand sur les personnages pendant la partie et offre aux joueurs plus de possibilités stratégiques.

Si les joueurs utilisent la variante Révélée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône cachée** (voir l'image ci-contre) dans le coin supérieur gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Cachée.



Icone Cachée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face visible* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.

VARIANTE CACHÉE

La variante Cachée ajoute du mystère et rend la partie plus tendue, car les joueurs ne connaissent pas les dangers qui les guettent sur la Couronne de Commandement avant d'atteindre cette case.

Si les joueurs utilisent la variante Cachée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône révélée** (voir l'image ci-contre) dans le coin supérieur gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Révélée.



Icone Révélée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face cachée* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.

RENCONTRES AVEC LES FINS ALTERNATIVES

Les cartes Fin Alternative remplacent les conditions de victoire du jeu de base, proposant aux joueurs de nouvelles façons de gagner la partie. Quand on utilise les cartes Fin Alternative, les personnages sur la Couronne de Commandement doivent rencontrer la carte Fin Alternative qui s'y trouve et suivre ses instructions. On ne peut pas lancer le Sort de Commandement ou rencontrer d'autres personnages sur la Couronne de Commandement, sauf si la carte Fin Alternative précise spécifiquement le contraire.

Toutes les autres règles concernant la Région Intérieure s'appliquent quand on joue avec les cartes Fin Alternative :

- Aucune créature (ni carte Fin Alternative) de la Région Intérieure ne peut être affectée par un Sort. On ne peut pas non plus leur échapper.

- Les personnages sur la Couronne de Commandement ne peuvent pas se déplacer et doivent rester sur cette case, sauf si la carte Fin Alternative l'autorise.
- Une fois qu'un personnage a atteint la Couronne de Commandement, tout personnage tué perd automatiquement la partie.

Les cartes Fin Alternative n'affectent généralement que les personnages sur la Couronne de Commandement. Mais les instructions qui ont une **icône étoile** au début de leur texte affectent tous les personnages, quelle que soit la Région où ils se trouvent, y compris sur la Couronne de Commandement.



Icone Étoile





CRÉDITS

Création et Développement de l'Extension : Samuel W. Bailey

Création de Talisman, 4^{ème} Édition Révisée : Bob Harris et John Goodenough

Producteur : Derrick Fuchs

Relecture et Corrections : Paolo Tosolini

Création Graphique : Evan Simonet

Illustration de Couverture : Ralph Horsley

Illustrations Intérieures : Alex Aguilar, Kim Artem, Bruno Balixa, Arden Beckwith, Toni Bell, Bon Jovi M. Bernardo, Mark Bulahao, Joshua Cairós, JB Casacop, Cristian Chihaiia, Anna Christenson, Sebastian Ciaffaglione, David Demaret, Guillaume Ducos, Allen Michael N. Geneta, Hans Krill, Jorge Carrero Roig, Amanda Sartor, Tadas Sidlauskas, Lee Smith, Firat Solhan, Alyn Spiller, Nate Stefan, Preston Stone, Folko Streese, Crystal Sullivan, Yating Sun, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Eva Maria Toker, Alexander Tooth, Cory Trego-Erdner, JuanManuel Tumburus, Tiffany Turrill, Shane Tyree, Andreia Ugrai, TeeJay Ralph Villahermosa, Jacob Walker et Damon Westenhofer

Création des Figurines : Felicia Cano

Gestion du Matériel : Jason Beaudoin

Coordination du Matériel : Niklas Norman

Sculpture du Matériel : Xav « Lokkee » Malard et Alexandre Piovani

Gestion de la Direction Artistique : Andy Christensen

Direction Artistique : John Taillon

Coordination de l'Assurance Qualité : Zach Tewalthomas

Testeurs : Jonas Anderlund, Jennifer Anderson, David "turtleback" Anderson, Anthony Bellusci, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Davide De Colle, Brian Ferraro, Adam Gibbons, John Löfstedt Gilljam, Steve Green, Giordano Gori, Paul Hinrichsen, Kristoffer Löfblad, Richard Löwenfeldt, Shawn Lynch, Dave Mitchell, Jon New, Katie New, Mateusz Pindara, Kettil Sundberg, Kevin Thompson, Paolo Tosolini, Charles Wellton et Ewelina Zajkowska

Coordinatrice des Licences & du Développement FFG : Amanda Greenhart

Responsable de Production : Megan Duehn et Simone Elliott

Coordinatrice de Production : Johanna Whiting

Producteur de Jeu Principal : Steven Kimball

Auteur Exécutif : Corey Konieczka

Producteur Exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction VF : Elodie « Nelow »

Relecture VF : Grégory Penne et Stéphane « Erkenrath »

Responsable Éditorial Edge : Stéphane Bogard

Comme toujours, merci à tout le personnel de

GAMES WORKSHOP

Talisman : Le Prophète est © copyright Games Workshop Limited 2014. Le Prophète, Talisman, le logo Talisman, GW, Games Workshop et tous les logos, illustrations, lieux, armes et personnages associés sont[®], [™] et/ou © Games Workshop Limited, enregistré par défaut dans tous les pays du monde, et utilisés sous licence. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply est [™] de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont [®] de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Produit en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

Plus d'informations sur
EDGEENT.COM



EDGE

PREUVE
D'ACHAT

LE PROPHÈTE
UBITL15
8435407607439

