

TALISMAN

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

LES ROYAUMES DES PROFONDEURS EXTENSION

BIENVENUE

Ténèbres, danger, gloire et fortune! Bienvenue dans les royaumes magiques de Talisman!

L'extension **Les Royaumes des Profondeurs** pour **Talisman: Le Jeu des Quêtes Magiques** propose deux nouveaux Royaumes à explorer; le Domaine du Seigneur Spectral et l'Antre de la Reine des Rats. Les aventuriers peuvent traverser la passerelle branlante qui séparent les plateaux des extensions La Cité et Le Donjon. Les héros peuvent également choisir de s'enfoncer dans les profondeurs des cryptes du Seigneur Spectral ou du repaire de la Reine des Rats. Les présents feuillets de règles vous expliquent comment utiliser les nouveaux éléments des **Royaumes des Profondeurs** pour enrichir vos parties de **Talisman**.



SYMBOLE DES
ROYAUMES DES
PROFONDEURS

MATÉRIEL



2 CARTES ROYAUME



20 CARTES PASSERELLE



20 CARTES TUNNEL

PRÉPARATION

Lorsque vous jouez avec **Les Royaumes des Profondeurs**, procédez aux étapes suivantes après avoir mis en place le jeu de base, l'extension **Le Donjon** et l'extension **La Cité**:

1. **Placez les cartes Royaume** : placez le Domaine du Seigneur Spectral (1a) et l'Antre de la Reine des Rats (1b) entre les plateaux du Donjon et de la Cité.
2. **Préparez le paquet Passerelle** : mélangez le paquet Passerelle et placez-le *face cachée* entre les cases Passage des Crânes et Parcours des Rats.
3. **Préparez le paquet Tunnel** : mélangez le paquet Tunnel et placez-le *face cachée* près des cartes Royaume.
4. **Préparez les piles Butin** : prenez trois cartes Trésor au hasard et placez-les *face visible* sur la case Salle du Trône (4a). Prenez deux cartes Armurerie et deux cartes Échoppe de Magie, toutes deux au hasard (extension La Cité) et placez les, *face visible*, sur la case du Nid de Rats (4b).



LES ROYAUMES DES PROFONDEURS

Cachés entre la Cité et le Donjon se trouvent deux moindres, mais dangereux Royaumes : l'Antre de la Reine des Rats et le Domaine du Seigneur Spectral. Chacun de ces Royaumes compte comme une Région distincte, dirigée par un être puissant qui exerce son emprise sur tous ceux qui y demeurent et tous ceux qui tentent d'y pénétrer.

L'ANTRE DE LA REINE DES RATS

La Reine des Rats a installé son antre dans l'infect et fétide réseau d'égouts de la Cité. Elle envoie ses innombrables enfants dans le monde de la surface afin qu'ils pillent autant que possible tout ce qui pourrait profiter à son nid putride.

Chaque Ennemi rencontré dans l'Antre de la Reine des Rats dont le nom comporte le terme **Rat** ajoute 1 à sa Force durant le combat.

LE DOMAINE DU SEIGNEUR SPECTRAL

Le Seigneur Spectral fait régner la terreur grâce à sa puissance surnaturelle, par-delà les cryptes suintantes et les catacombes interminables. Ceux qui souhaitent piller sa tombe devront faire face à son terrible pouvoir.

Chaque Esprit rencontré dans le Domaine du Seigneur Spectral ajoute 1 à son Intellect durant le combat psychique.

RENCONTRES DANS LES ROYAUMES

Un personnage situé dans un Royaume ne peut pas rencontrer d'autres personnages, mais doit suivre les instructions de sa case.

ENTRER DANS LES ROYAUMES

Un personnage peut entrer dans l'Antre de la Reine des Rats depuis une case adjacente dans la Cité, en se déplaçant soit vers la case «Le Parcours des Rats» soit celle des «Vieux Égouts», en suivant les flèches. Un personnage peut entrer dans le Domaine du Seigneur Spectral depuis une case adjacente dans le Donjon en se déplaçant soit vers la case «Passage des Crânes» soit celle des «Catacombes», en suivant les flèches. Lorsqu'un personnage entre dans un Royaume, il termine immédiatement son mouvement.



MOUVEMENT DANS LES ROYAUMES

Avant qu'un personnage ne lance un dé pour son mouvement, il doit choisir entre **S'ENFUIR** et **POURUIVRE**.

Si un Personnage choisit de s'enfuir, il doit lancer normalement son dé de mouvement et se déplacer dans la direction opposée à celle de la flèche vers la région adjacente, en suivant les règles de cette dernière.



Si un personnage choisit de poursuivre, il ne lance pas son dé de mouvement mais suit les instructions de sa case, qui sont décrites dans les pages suivantes.

PARCOURS DES RATS ET PASSAGE DES CRÂNES

Lorsqu'un personnage arrive sur le Parcours des Rats ou le Passage des Crânes, il pioche deux cartes du paquet Passerelle et les ajoute à sa case. Lorsque son tour prend fin, il prend toutes les cartes qui sont sur sa case et les mélange au paquet Passerelle. Lorsqu'un personnage sur le Parcours des Rats ou le Passage des Crânes décide de poursuivre, il avance d'une case en traversant la passerelle: soit depuis le Parcours des Rats vers le Passage des Crânes, soit l'inverse.

Exemple: La Fille de Salle commence son tour sur le Passage des Crânes. Elle peut choisir entre s'enfuir et poursuivre. Si elle décide de poursuivre, elle avance d'une case jusqu'au Parcours des Rats (A). Si elle décide de s'enfuir, elle lance le dé pour son mouvement et avance d'autant de cases dans le Donjon (B).



VIEUX ÉGOUTS ET CATACOMBES

Lorsqu'un personnage entre dans les Vieux Égouts ou les Catacombes, il prend immédiatement les trois premières cartes du paquet Tunnel et les place, *face cachée*, en une pile devant lui.

Lorsqu'un personnage dans les Vieux Égouts ou les Catacombes décide de poursuivre et qu'il reste des cartes dans sa pile, il rencontre la carte du dessus (en la tournant *face visible* si elle est *face cachée*). Lorsqu'un personnage dans les Vieux Égouts ou les Catacombes choisit de poursuivre et qu'il n'y a plus de cartes dans sa pile, il avance alors d'une case en suivant la flèche; des Vieux Égouts vers le Nid de Rats, ou des Catacombes vers la Salle du Trône.

Un personnage ne peut pas rencontrer de cartes Aventure sur les Vieux Égouts ou les Catacombes tant qu'il reste des cartes Tunnel dans sa pile. Après avoir rencontré et retiré la dernière carte de sa pile, le personnage rencontre *toutes* les cartes sur sa case avant de terminer son tour.

Quand un personnage situé sur les Vieux Égouts ou les Catacombes décide de s'enfuir, ou quitte sa case d'une autre façon, il défause immédiatement toutes les cartes Tunnel restantes de sa pile.

NID DE RATS

Quand un personnage arrive sur le Nid de Rats, il ne peut prendre aucun Objet sur cette case et doit à la place affronter la Reine des Rats en combat. Les personnages ne peuvent pas s'échapper et les Suivants, Sorts ou Objets ne peuvent pas combattre à leur place. La Reine des Rats possède une Force de 3 à laquelle elle ajoute 1 pour chaque carte Objet sur le Nid de Rats durant le combat.





Si un personnage parvient à vaincre la Reine des Rats, il prend un Objet de son choix parmi ceux posés sur le Nid de Rats, puis se téléporte sur n'importe quelle case de la Région Extérieure. Si le personnage est vaincu par la Reine des Rats, il doit abandonner un de ses Objets au hasard (en plus de la perte de Vie). En cas de match nul, ou si le personnage est vaincu, il doit se rendre sur le Chemin des Rats dans la Cité et terminer son tour.

LA SALLE DU TRÔNE

Quand un personnage entre dans la Salle du Trône, il ne peut prendre aucune carte Trésor sur cette case et doit à la place affronter le Seigneur Spectral en combat psychique. Les personnages ne peuvent pas s'échapper et les Suivants, Sorts ou Objets ne peuvent pas combattre à leur place. Le Seigneur Spectral possède un Intellect de 4 auquel il ajoute 1 pour chaque carte Trésor sur la Salle du Trône durant le combat psychique.

Si un personnage parvient à vaincre le Seigneur Spectral, il prend un Trésor de son choix parmi ceux posés sur la Salle du Trône, puis se téléporte sur n'importe quelle case de la Région Extérieure. Si le personnage est vaincu par le Seigneur Spectral, il perd 1 Intellect (en plus de la perte de Vie) et place une carte au hasard du paquet Trésor *face visible* sur la Salle du Trône. En cas de match nul, ou de défaite, il doit se rendre sur le Hall des Ténèbres, dans le Donjon et terminer son tour.

CARTES PASSERELLE ET TUNNEL

Les effets et capacités spéciales qui s'appliquent aux cartes Aventure s'appliquent également aux cartes Passerelle et Tunnel, mais uniquement après qu'elles aient été piochées et placées sur le plateau. Lorsqu'une carte Passerelle ou Tunnel est défaussée, on la mélange au paquet auquel elle appartient.

CARTES TERRAIN ET PIONS DANS LES ROYAUMES

Les cartes Terrain, les cartes Sort et les pions (pions Terres de Feu, Médailles de Dragon, pions Personnage, Habitant, etc.) ne peuvent pas être placés sur les cases des Royaumes. Ignorez les effets qui devraient poser de tels éléments sur les cases des Royaumes.

SORTS ET AUTRES EFFETS

Chaque Royaume équivaut à une région indépendante, ce qui doit être pris en compte pour le Sort de Commandement, les cartes Sort, et les autres effets qui affectent les personnages en fonction des régions où ils se trouvent.

PIÈGES

Certaines cartes comportent le mot-clef *Piège* inscrit au-dessus des effets de la carte. Un personnage ne peut pas utiliser de capacités spéciales ou d'effet pour ignorer ou éviter de rencontrer les *Pièges*, à moins qu'une capacité spéciale ou un effet indique être efficace contre les *Pièges*.



QUE TROUVEREZ-VOUS DANS LES PROFONDEURS

Tombeaux antiques et égouts fétides, tunnels distordus et pièges vicieux; bienvenue dans Les Royaumes des Profondeurs! Entre le redoutable donjon et la cité grouillante, s'étendent des lieues de conduits mystérieux regorgeant d'autant de richesses que de dangers. Osez-vous plonger dans les ténèbres insondables des Royaumes des Profondeurs?

Cette extension propose deux nouveaux Royaumes à explorer et deux nouveaux paquets de cartes Aventure conçus pour donner du fil à retordre aux aventuriers les plus aguerris!

L'extension **Les Royaumes des Profondeurs** pour **Talisman** contient:

2 Cartes Royaume • 20 Cartes Passerelle • 20 Cartes Tunnel • 3 Feuilles de Règles

CRÉDITS

Création et Développement de

l'extension : Jon New avec Samuel W. Bailey

Producteur : Derrick Fuchs

Création graphique : Evan Simonet

Création de Talisman 4ème Édition

Révisée : Bob Harris et John Goodenough

Illustration de Couverture : Anna Christenson

Illustration du Plateau: Jacob Murray

Illustrations Intérieures: Abrar Ajmal, William Thomas Arnold, Bruno Balixa, Helge Balzer, Sara Biddle, Dimitri Bielik, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Felicia Cano, JB Casacop, Anna Christenson, Chris Casciano, Guillaume Ducos, Carolina Eade et Allen Michael N. Geneta

Illustrations intérieures supplémentaires par les illustrateurs de **Talisman 4ème Édition Révisée** et de ses extensions.

Gestion de la direction artistique : Andy Christensen

Direction artistique : John Taillon

Testeurs : Marcin "Nemomon" Chrostowski, Katie New, Sarah New, Zach Tewalthomas et Paolo Tosolini

Traduction : Thierry Lefranc, Laurent Mainella, Jon New, Daniel U. Thibault et Denis Verheylewegen

Remerciements spéciaux à tous ceux de Games Workshop, Fantasy Flight Games et Edge Entertainment France!









LA POISSARDE



Suivant

Vous devez la prendre comme Suivant. Si vous payez un Destin pour relancer et obtenez le même résultat, vous êtes tué! Vous pouvez la défausser en rendant visite à la Voyante dans la cité. **1**

LES GÉMINAX



Événement

Vous vous retrouvez pris entre deux jumeaux se livrant bataille, condamnés à un éternel duel sous la surface de la Terre. Lancez 2 dés. Si le résultat est pair, vous vous échappez sain et sauf. Sinon vous perdez 1 Vie et perdez votre prochain tour. Si vous obtenez un double, vous les tuez tous les deux; gagnez 1 Force ou 1 Intellect. **1**

TRAÎTRE



Événement

L'un de vos Suivants en est venu à la conclusion que votre quête est trop dangereuse et que vous êtes bien trop riche. Défaussez 1 Suivant et 1 Objet, tous deux au hasard. **1**

DALLE TOMBANTE



Événement

Piège
Une énorme pièce de maçonnerie vous tombe dessus. Vous devez tuer 1 de vos Suivants au hasard et perdre 1 Vie. **1**

CHEVALIER ZOMBI



Ennemi - Mort-vivant

FORCE : 4
Si vous tuez le Chevalier Zombi en combat, vous pouvez le garder comme Suivant plutôt que comme trophée. Il ajoute sa Force à la vôtre pour un combat de votre choix, puis se décompose vers la défausse. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué. **2**

DRAGON FANTÔME



Ennemi - Dragon

INTELLECT : 7
Vous ne pouvez pas utiliser d'Arme ou d'Armure, lancer de Sorts ou dépenser de Destin en combat psychique contre le Dragon Fantôme. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué. **3**

MAÎTRE DES PIÈGES



Suivant

Un spécialiste des pièges se joint à votre voyage. Quand vous piochez un **Piège**, vous pouvez payer 1 pièce d'or pour défausser ce **Piège** sans qu'il fasse effet. **5**

TOME DES ÂGES



Objet Magique

Vous pouvez payer 1 Destin pour annuler un effet qui vous oblige à perdre un tour ou plus.
Une fois par tour de jeu, si vous êtes sur la Couronne de commandement, vous pouvez jouer 2 tours successifs avant que ne débute le tour du joueur suivant. **5**

VENGEANCE D'AKBAR



Lieu

Piège
Vous ne pouvez désamorcer ce mécanisme antique que si vous avez un Talisman. Sinon, perdez 1 Vie et vous devrez vous enfuir lors de votre prochain tour. **6**

RAT DES VILLES



Ennemi - Animal

FORCE : 1
Un infect Rat des Villes rôde dans cette zone. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué. **2**

RAT GÉANT



Ennemi - Animal

FORCE : 3
Un Rat Géant rôde dans cette zone. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

2

TROLL DES CAVERNES



Ennemi - Monstre

FORCE : 6
Un horrible Troll des Cavernes dévaste tout dans cette zone. Si vous le battez, lancez un dé. Sur 1 ou 2, le Troll se régénère et l'attaque se termine sur une égalité. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

2

BAVE RAMPANTE



Ennemi - Élémentaire

FORCE : 6
Une Bave Rampante noie cette zone. Toute *Arme* utilisée pour la combattre doit être défaussée après la résolution de la bataille. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

2

ÂME DE L'OMBRE



Ennemi - Esprit

INTELLECT : 1
Vous ne pouvez pas payer de Destin pour relancer les dés lors du combat psychique contre l'Âme de l'Ombre. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

3

CHAUVES-SOURS VAMPIRES



Ennemi - Animal

INTELLECT : 2
Une nuée de Chauves-sours Vampires vous tombe dessus. Si vous la battez, votre attaque est considérée comme un match nul sauf si vous gagnez par au moins 2 points de plus que requis. La nuée reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

3

DÉTROUSSEUR



Ennemi - Cultiste

INTELLECT : 3
Si vous battez le Détrousseur, vous pouvez défausser cette carte au lieu de la garder comme trophée pour prendre 1 Objet à n'importe quel autre personnage. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

3

APPARITION



Ennemi - Esprit

INTELLECT : 5
Une Apparition sème le chaos dans cette zone. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

3

COURONNE DU PHARAON



Objet Magique

Si vous attaquez une créature en combat ou en combat Psychique, vous pouvez la forcer à relancer son jet d'attaque. Vous ne pouvez faire ceci qu'une seule fois par tour.

5

ÉPÉE BRISÉE



Objet

Si vous visitez l'Armurerie, vous pouvez payer 1 pièce d'or et défausser cette carte pour prendre une Claymore du paquet Armurerie.

5

COFFRE



Objet

Vous pouvez lancer 1 dé pour ouvrir le Coffre. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Intellect, gagnez 3 pièces d'or. Si le résultat est supérieur à votre Intellect, vous êtes piqué par une aiguille empoisonnée et vous perdez 1 Vie. Puis le Coffre se délabre dans la défausse.

5



HERSE



Événement

Piège
Une énorme Herse s'abat devant vous. Vous devez trouver un autre passage. Prenez les 2 premières cartes du paquet Tunnel et ajoutez-les face cachée sous votre pile de cartes Tunnel. Défaussez ensuite cette carte.

1

HERSE



Événement

Piège
Une énorme Herse s'abat devant vous. Vous devez trouver un autre passage. Prenez les 2 premières cartes du paquet Tunnel et ajoutez-les face cachée sous votre pile de cartes Tunnel. Défaussez ensuite cette carte.

1

ÉNIGME DE TURING



Événement

Piège
Une serrure à combinaison magique bloque le passage. Lancez 3 dés. Si tous les résultats obtenus sont différents, vous résolvez l'énigme; défaussez cette carte. Si vous obtenez des doubles, vous perdez 1 Vie et devez relancer les dés. Si les trois résultats sont identiques, vous êtes tué!

1

SPHINX DE KHAIOU



Événement

Piège
La statue bloque le passage et ne se décalera que si vous résolvez son énigme. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Intellect, vous résolvez l'énigme et défaussez cette carte. S'il est supérieur, vous devrez réessayer à votre prochain tour si vous décidez de poursuivre.

1

HORDE DE RATS



Ennemi - Animal

FORCE : ?
Lancez 2 dés pour déterminer la Force totale de la Horde de Rats. Si vous la tuez, gagnez 1 Force, mais vous devez la défausser au lieu de la prendre comme trophée. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

2

MINOTAURE DU VIDE



Ennemi - Monstre

FORCE : 5
Si le Minotaure vous bat en combat, en plus de perdre 1 Vie, vous devez aussi perdre 1 Force. Puis placez 1 pion Force sur cette carte. Ajoutez 1 à la Force du Minotaure pour chaque pion sur cette carte. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

2

RAT PESTILENT



Ennemi - Animal

FORCE : 5
Cette écœurante abomination vous bloque le passage. Si vous êtes battu et que vous perdez 1 Vie, vos blessures s'infectent et vous devez perdre 1 Vie supplémentaire. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

2

FEUX FOLLETS



Ennemi - Esprit

INTELLECT : ?
Lancez 2 dés pour déterminer l'Intellect total de ces âmes perdues. Si vous les tuez, gagnez 1 Intellect, mais vous devez les défausser au lieu de les prendre comme trophée. Ils restent ici jusqu'à ce qu'ils soient tués.

3

DÉMON DE RAGE



Ennemi - Démon

INTELLECT : 3
Le Démon de Rage lance 2 dés durant le combat psychique et les additionne pour déterminer son jet d'attaque. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

3

SPECTRE PROPHÉTIQUE



Ennemi - Esprit

INTELLECT : 6
Il annonce la fin des temps. Lorsque vous la rencontrez, perdez tout votre Destin et défaussez tous vos Sorts. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

3

CORNE DE TERREUR



Objet Magique

Cent âmes maléfiques sont emprisonnées dans la corne, impatientes de semer la mort et le désespoir à chaque fois qu'elles sont libérées. Lorsque vous rencontrez un personnage (ou qu'il vous rencontre), vous pouvez lancer 2 dés pour voir ce qui se produit:

- 2) Vous êtes tué
- 3-5) Vous perdez 1 Vie
- 6-8) Il perd 1 Vie
- 9-11) Il perd 2 Vies
- 12) Il est tué

5

TALISMAN STYGIEN



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous avez un des Talismans légendaires.

Les autres personnages ne peuvent pas se soigner ou gagner de Vie tant que vous êtes sur la Couronne de Commandement.

5

CLÉ SQUELETTE



Objet

Vous ne lancez qu'1 seul dé pour ouvrir la Porte du Pouvoir en utilisant la Force ou l'Intellect.

Quand vous piochez un **Piège**, vous pouvez payer 1 Destin pour défausser ce **Piège** sans qu'il fasse effet.

5

MURS COULISSANTS



Événement

Piège

Le plafond et les murs se rapprochent vers vous. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Force, vous arrivez à maintenir les murs à distance et vous êtes en sécurité. Si le résultat est supérieur vous perdez une vie. Défaussez ensuite cette carte.

1

COMPAGNON SAUVAGE



Ennemi - Animal

FORCE : 3

Si vous battez le Compagnon Sauvage en combat, vous pouvez le défausser au lieu de le garder comme trophée pour gagner 1 carte Animal Domestique gratuite. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

2

RAT GÉANT



Ennemi - Animal

FORCE : 3

Un Rat Géant rôde dans cette zone. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

2

STATUE VIVANTE



Ennemi - Création

FORCE : 5

Une Statue Vivante erre dans cette zone. Si vous la battez, l'attaque compte comme un match nul à moins que vous ne l'ayez battue avec une **Arme** qui est un Objet Magique. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

2

WYVERNE DE LA CRYPTÉ



Ennemi - Dragon

INTELLECT : 5

Si vous êtes battu par la Wyverne, en plus de perdre 1 Vie, elle vous dépose sur le Cimetière. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

3

GARDIEN DU TOMBEAU



Ennemi - Esprit

INTELLECT : 7

Un sinistre Gardien du Tombeau est posté sur le lieu de repos de son seigneur. Si vous le tuez, gagnez un Talisman ou 3 pièces d'or, mais vous devez le défausser au lieu de le prendre comme trophée. Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué.

3

DRACOLICHE



Ennemi - Dragon

INTELLECT : 10

Si vous êtes battu, en plus de perdre 1 Vie, placez 1 pion Vie sur cette carte. Si la Dracoliche est battue et a des pions Vie sur sa carte, elle n'est pas tuée et perd 1 pion Vie à la place. Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

3