



# TALISMAN<sup>®</sup>

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

LE ROYAUME  
D'OUTRE MONDE

EXTENSION



EDGE



## BIENVENUE

*Batailles, magie, gloire et mort ! Bienvenue dans le royaume magique de Talisman.*

L'extension **Le Royaume d'Outre Monde** pour **Talisman : Le Jeu des Quêtes Magiques**, propose un nouveau paquet de cartes Aventure appelé le Paquet Outre Monde, ainsi que trois nouvelles fins alternatives. La présente feuille de règles vous explique comment utiliser les nouveaux éléments présentés dans **Le Royaume d'Outre Monde** pour enrichir vos expériences de jeu avec **Talisman**.

## MATÉRIEL

Voici une brève description de tous les éléments de jeu.

### CARTES OUTRE MONDE

Ce paquet de 36 cartes contient les nombreuses rencontres et créatures mortelles que les personnages peuvent découvrir dans le Royaume d'Outre Monde.



### CARTES FIN ALTERNATIVE

Les trois cartes Fin Alternative de cette extension remplacent les conditions de victoire du jeu de base, et proposent aux joueurs de nouvelles façons de gagner la partie.



### LE SYMBOLE ROYAUME D'OUTRE MONDE

Les cartes de cette extension sont marquées du symbole Royaume d'Outre Monde pour que vous puissiez les différencier des cartes du jeu de base.



### LE PAQUET OUTRE MONDE

Le Paquet Outre Monde reforme certaines des rencontres les plus difficiles et les plus abominables du monde de **Talisman**. Il est utilisé lorsque vous jouez avec l'une des trois cartes Fin Alternative proposées dans cette extension. Les joueurs doivent s'assurer que leurs personnages sont prêts à faire face à d'aussi intenses défis lorsqu'ils piochent une carte Outre Monde.

Les capacités et effets spéciaux qui s'appliquent aux cartes Aventure s'appliquent également aux cartes Outre Monde, mais seulement une fois qu'elles ont été piochées et placées sur le plateau.



Carte Outre Monde



## 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 Royaume d'Outre Monde* sont utilisables avec les cartes Fin Alternative des autres extensions.

### PRÉPARATION

Pour mettre en place une partie avec des cartes Fin Alternative, mélangez ensemble toutes ces cartes de votre collection, piochez-en une au hasard et placez-la face visible sur la Couronne de Commandement au centre du plateau de jeu.

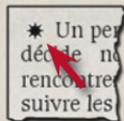
### RENCONTRES AVEC LES FINS ALTERNATIVES

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 les instructions de la carte. 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 de la Région Intérieure (ni les cartes Fin Alternative) ne peut être affectée par un Sort. On ne peut pas non plus tenter de s'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 spécifiquement.
- 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).



*Icône Étoile*