

**Une Extension
Inofficielle pour**

TALISMAN
LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

Vision

ver. 1.3VF

Bienvenue Visiteur ! Vous êtes parvenu jusqu'ici, et il est de mon devoir de vous avertir – votre monde ne sera plus jamais le même. Vous ne pourrez jamais plus retourner à vos mornes Royaumes. Vous resterez ici, fasciné par les nouveaux défis qui se dressent sur le chemin vers la Couronne de Commandement, les grands héros qui errent sur ces terres, la magie puissante et les inestimables artefacts qui ne se trouvent qu'en ces lieux.

Bienvenue à ma Vision !

INTRODUCTION

La **Vision** est une extension non-officielle pour **Talisman** : **Le jeu des quêtes magiques**, conçue pour rendre le jeu encore plus épique qu'il ne l'est déjà. La **Vision** comporte plus de 1 100 cartes inédites et introduit plusieurs nouveaux éléments et mécanismes de jeu, tels que :

- ★ Missions pour chaque personnage, augmentant leurs histoires et personnalités
- ★ Personnages du jeu de base rééquilibrés
- ★ 12 personnages entièrement nouveaux
- ★ Sorts répartis en 4 catégories de Magie
- ★ Cartes pour la Région Intérieure
- ★ Centaines de nouvelles cartes Aventure
- ★ Écran d'Inventaire et nouvelles cartes Achat
- ★ Nouvelles règles pour un jeu encore plus exaltant



Les cartes de l'extension **Vision** comportent un repère d'extension pour les différencier des autres cartes.

CONTENU

- ★ 48 Cartes Personnage
- ★ 96 Cartes Mission (2 par personnage)
- ★ 72 Cartes Sort
- ★ 306 Cartes Aventure
- ★ 180 Cartes Hautes Terres
- ★ 198 Cartes Donjon
- ★ 54 Cartes Région Intérieure
- ★ 54 Cartes Achat
- ★ 9 Cartes Écuries
- ★ 54 Cartes Quête du Démoniste
- ★ 18 Cartes Récompense de Quête
- ★ 18 Cartes Reliques
- ★ 18 Cartes Trésor
- ★ 9 Cartes Fin Alternative
- ★ 6 Écrans d'Inventaire
- ★ 1 Carte des Tarifs de la Place du Marché
- ★ 6 Billets de 5 or et 12 pions de passage de tour
- ★ Le présent livret d'instructions (10 pages)
- ★ Un guide d'impression (2 pages)

Pour jouer à «Talisman» avec l'extension **Vision**, vous devez disposer du jeu de base et des extensions officielles suivantes:

- ★ Talisman: 4ème Édition Révisée
- ★ Talisman: La Faucheuse
- ★ Talisman: Le Donjon
- ★ Talisman: La Marche du Froid
- ★ Talisman: Les Hautes Terres
- ★ Talisman: La Source Sacrée

PRÉPARATION DU JEU

Pour jouer à *Talisman* avec l'extension *Vision* vous devez :

- ★ Mélanger toutes les nouvelles cartes Aventures, Hautes Terres, Donjon, Achat, Écurie, Reliques, Trésor et Récompenses de Quête avec les paquets originaux.
- ★ Créer un nouveau paquet de cartes Région Intérieure.
- ★ Mettre de côté les cartes Mission.
- ★ Répartir les Sorts du jeu de base parmi les 4 catégories de Magie conformément au tableau page 5, et y adosser les versos correspondant à la catégorie de Magie dans une pochette plastique.
- ★ Utiliser les cartes personnages de la *Vision* à la place de celles du jeu de base.
- ★ Utiliser les Quêtes du Démoniste fournies avec la *Vision* à la place des Quêtes du Démoniste du jeu de base.
- ★ Retirer les Suivants intitulés « Monture » des paquets Aventure (2) et Écuries (3) du jeu de base.

NOUVEAUX MOTS-CLÉS

- ★ **Monture** : Suivant que vous pouvez chevaucher. Vous ne pouvez chevaucher qu'une seule **Monture** à la fois. Vous pouvez avoir plusieurs **Montures**, mais seule celle que vous chevauchez vous procure ses bonus.
- ★ **Aura** : Sort qui, après avoir été lancé, est lié à une autre carte (Personnage, Objet, etc.) et affecte cette carte pour le restant de la partie.
- ★ **Maudit** : carte qui doit être prise et qui ne peut être défaussée ou modifiée volontairement (ex: un Objet **Maudit** ne peut être transmuté par l'Alchimiste). Un Objet **Maudit** doit être utilisé (ex: une épée **Maudite** doit être utilisée en combat, un heaume **Maudit** doit être porté).
- ★ **Seigneur des Royaumes** : Ennemi qui affecte tout le jeu quand il est sur le plateau, introduisant de nouvelles règles temporaires (ex. « utilisation de Destin impossible »).
- ★ **Résistant à la Magie** : les cartes avec cette mention ne peuvent être affectées par des Sorts.

- ★ **4,5,6** – Le symbole bouclier représente une capacité propre à chaque **Armure**: « Si vous êtes battu au combat et perdez une vie, lancez 1 dé. Si vous faites 4, 5 ou 6, l'**Armure** vous protège et vous n'avez pas perdu cette vie, bien qu'ayant perdu le combat ». Les valeurs après le symbole peuvent aller de 1 à 6 et représentent les résultats requis pour que l'**Armure** vous protège contre la perte d'une vie.



NOUVEAUX PERSONNAGES

CÉLESTE

Un messenger de lumière, destiné à combattre les forces infernales avec les pouvoirs venus des cieux.



SERVANTE SACRÉE

Chevalière à l'âme pure, elle dédie sa vie à aider les plus faibles et apporter de l'espoir à ceux qui l'ont perdu.



INQUISITEUR

Chasseur impitoyable du Mal et des maléfices, il méprise la magie et la sorcellerie sous toutes leurs formes.



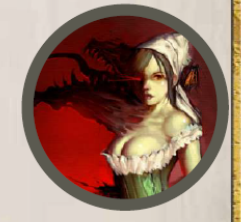
GOLEM

Une machinerie ancienne et puissante dans un corps d'acier enchanté avec ses propres objectifs secrets.



POLYMORPHE

Une créature mystérieuse ayant la capacité de prendre la forme de n'importe quel être humain.



GOBELIN

Le Gobelin rusé sait quand se cacher, et quand mener sa tribu à la victoire contre son futur repas.



PERSONNAGES – NOUVEAUX ET ANCIENS

La **Vision** ajoute 12 personnages complètement nouveaux et 36 du jeu de base entièrement rééquilibrés. Tous les personnages ont été modifiés et ont reçu de nouvelles capacités, afin que chaque partie offre une expérience de jeu différente selon le personnage que vous choisirez.

Oubliez la répartition entre personnages « puissants » ou « faibles ». Tous ont des points forts et des points faibles et il est possible de gagner une partie avec n'importe lequel.

CARTES MISSION

Tous les personnages veulent la Couronne de Commandement pour eux-mêmes, mais chacun a ses propres buts et aspirations. Un Alchimiste veut créer la pierre philosophale, l'Adapte des Ténèbres souhaite invoquer un puissant démon en ce monde, et le Nain veut récupérer son héritage perdu.

Les cartes Mission représentent ces buts. Si un personnage réussit à remplir les conditions énoncées sur la carte Mission, il gagne une récompense exceptionnelle. S'il échoue, il en souffrira les conséquences.

Chaque joueur est doté de 2 cartes Mission spécifiques, distribuées avec la carte Personnage. La première énumère les conditions pour **réussir** ou **rater** la Mission. La deuxième indique les conséquences en cas de réussite ou non de la Mission. Dès que la Mission a été résolue (Ratée ou Réussie), elle ne peut plus être résolue de nouveau.

Les cartes Mission ne peuvent être perdues, détruites ou volées de quelque manière sauf, bien sûr, si le personnage est tué.

VAMPIRE

Le Château

"Igor, en tant que comtesse, il me faut un château." "Mais, Maîtresse, ce n'est pas nécessaire. Vous êtes confortable dans la bonne vieille demeure dotée de rideaux épais, loin du soleil et des légumes." "Silence ! Nous allons rendre visite au Prince. J'aurais ce château." dit la comtesse en reserrant son corset dans un sourire sinistre. Préparez mon attelage !"

En visitant le Château, vous pouvez tenter de **séduire** le Prince - lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, vous avez réussi.

Réussi: Vous *séduisez* le Prince.
Raté: Il ne vous reste qu'une vie.

RÉUSSI

Vous possédez votre propre Château. Si vous êtes sur le point d'être tuée, vous pouvez à la place vous *changer en brume* et retourner au Château (en laissant votre Or, vos Objets et Suivants là où vous avez failli mourir), et y soigner toutes vos vies, puis passez 2 tours. Cette capacité ne fonctionne que s'il n'y a aucun personnage à la Couronne de Commandement.

RATÉ

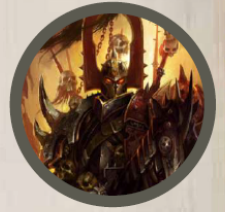
La mort imminente remplit votre âme d'une rage insensée et d'une soif de sang. Vous pouvez lancer 2 dés en combat et choisir celui à utiliser pour votre jet d'attaque. Toutefois, votre nombre maximum de Sorts est réduit de 1.

CARTES MISSION

NOUVEAUX PERSONNAGES

CHEVALIER NOIR

Un guerrier cruel au cœur noir comme l'abysse, qui rejette son humanité pour satisfaire sa soif de sang.



BABA YAGA

Une horrible vieille sorcière dévoreuse d'enfants dotée de pouvoirs de magie noire.



DÉMON

La bête des abysses de l'enfer envahi le monde pour le ravager et répandre le sang des mortels.



MARLITH

Épéiste démoniaque, elle est mortelle lorsqu'elle est Équipée d'une lame – or elle en porte souvent quatre.



GÉANT

Un géant à la peau épaisse qui parcourt les royaumes, écrasant et dévorant tout sur son passage.



SEIGNEUR

Un chef charismatique, qui encourage quiconque à suivre son chemin et le soutenir dans sa noble quête



SORTS

Les Sorts sont désormais répartis en 4 différentes catégories de Magie. Sauf précision contraire, quand un personnage peut ou doit piocher un Sort, il le pioche dans n'importe quelle catégorie.

MAGIE DE LUMIÈRE



Une catégorie de magie défensive spécialisée dans les sorts qui aident à prier, protègent et augmentent les Capacités en combat.

MAGIE DE NATURE



La catégorie la plus polyvalente, non centrée sur un type de magie, mais avec certains des sorts les plus puissants du jeu.

MAGIE DE DESTRUCTION



Catégorie centrée sur les effets aux cartes et Ennemis (souvent en les blessant), la téléportation et la magie élémentaire.

MAGIE DES TÉNÈBRES

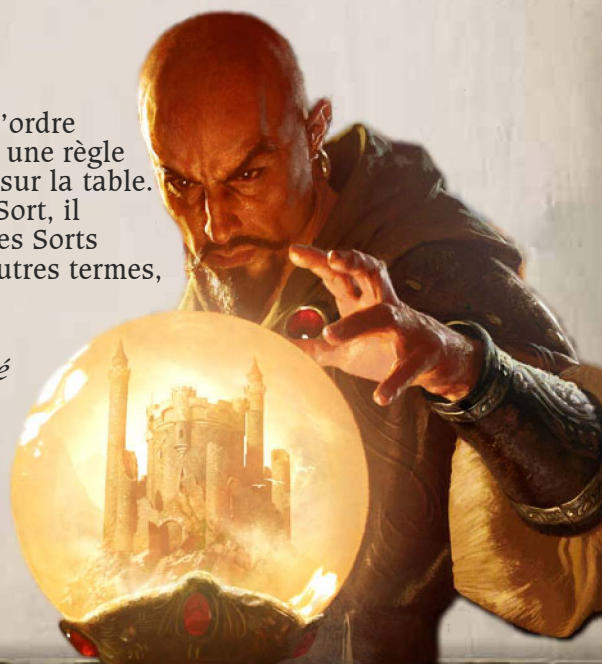


Si vous voulez mener la vie dure à un autre personnage, cette catégorie est pour Vous. Nombreux sortilèges de maléfice, vol et d'altération.

SORTS – RÈGLE D'EMPILEMENT

Quand deux personnages ou plus veulent jeter des Sorts en même temps, l'ordre dans lequel ils le font est très important. Pour que ce soit plus facile, voici une règle universelle d'empilement : Quand un joueur veut lancer un sort, il le pose sur la table. Si un autre joueur veut lancer un autre Sort en « réponse » au précédent Sort, il place son propre Sort sur le précédent (formant une pile). Tous les effets des Sorts sont ensuite résolus en commençant par celui au-dessus de la pile. En d'autres termes, **les Sorts sont résolus dans l'ordre inverse de leur lancement.**

Exemple: Le premier joueur lance le sort de Fracasser sur un Objet possédé par le deuxième joueur. Celui-ci lance un sort de Reflet et le met sur la Pile. Le premier joueur qui avait prévu le coup, lance un sort de Contresort. Comme aucun des joueurs ne souhaite lancer de Sort supplémentaire, on résout les Sorts en commençant par celui du dessus : Contresort. Il annule l'effet du Reflet qui aurait été résolu ensuite, mais qui ne produit aucun effet. Enfin, le Sort de Fracasser est résolu et l'Objet est détruit.



RÉPARTITION DES SORTS DU JEU DE BASE ENTRE LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES DE MAGIE :

(ces cartes pourront être intégrées dans des pochettes plastiques avec le verso correspondant, comme indiqué dans le Guide d'Impression)

MAGIE DE

LUMIÈRE

Préservation
Explosion Psionique x2
Béni
Enchanter la Lame
Aiguiser la Lame
Résurrection
Barrière
Enrichissement
Intervention Divine x2
Coup du Destin x2
Récupérer un Sort
Restauration x2
Intellect
Dynamiser x2
Illumination x2
Marque pour la Gloire
Encouragement x2
Invoquer les Faveurs x2
Révérence
Justification
Châtiment

MAGIE DE

NATURE

Soins x2
Faille Temporelle
Invoquer un Serpent
Invoquer un Ours
Invoquer un Phénix
Rafale de Vent
Transmuter
Modification
Transfert
Marcher sur l'Eau
Vitesse
Invoquer un Corbeau Tempête
Dominer
Force
Portail Magique x2
Métamorphose
Chemin de la Destinée
Crapaufier !
Glace Noire
Oeil de Faucon x2
Destin Trompeur
Générosité
Stase x2
Changement Temporaire x2

MAGIE DE

DESTRUCTION







Destruction x2
Hasard x2
Détruire la Magie
Annulation
Téléportation x2
Contresort x2
Déplacement x2
Boule de Feu
Reflet
Fracasser
Invoquer un Orage
Vortex Temporel
Force
Carapace Magique
Sort de l'Hydre
Chemin de la Destinée
Anéantir
Vortex
Figer
Fracasser l'Âme x2
Éclair x2
Mini Vortex

MAGIE DES

TÉNÈBRES

Acquisition
Hypnose
Divination
Malefice
Alchimie
Invisibilité
Immobilité x2
Mauvaise Direction
Ralentir
Sommeil
Cape des Ombres
Toucher de la Mort
Intellect
Récupérer un Sort
Faiblesse x2
Crapaufier!
Voler du Temps x2
Siphon de Force
Simulacre x2
Se faufiler dans l'esprit x2
Esprit Faible
Malchance x2
Drain de Vie





LEGENDE – EXTENSIONS TALISMAN :

-  Talisman: 4ème Édition Révisée
-  Talisman: La Faucheuse
-  Talisman: Le Donjon
-  Talisman: La Marche du Froid
-  Talisman: Les Hautes Terres
-  Talisman: La Source Sacrée

Les Sorts de la **Vision** sont marqués du symbole de la catégorie de magie correspondante:



Lancez ce Sort quand vous êtes sur le point de rencontrer un

-  - Magie de Lumière
-  - Magie de Nature
-  - Magie de Destruction
-  - Magie des Ténèbres

RÈGLES

La **Vision** introduit plusieurs nouvelles règles et en change quelques anciennes – pour rendre le jeu plus jouable. Il y a aussi quelques changements au vocabulaire d'origine, tous intentionnels. La réplique culte « *Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué* » ne va pas vous manquer...

ENNEMIS – FORCE & INTELLECT

Certains Ennemis sont dotés de valeurs de Force et d'Intellect – un personnage doit alors choisir s'il attaque ce type d'Ennemi avec la Force ou l'Intellect.



ENNEMIS – SANS TEXTE

Il y a aussi des Ennemis sans capacités spéciales, qui n'ont qu'une valeur de Force ou d'Intellect, sans texte d'ambiance inutile.



ENNEMIS – VALEURS DE VIE

Outre leurs valeurs de Force ou d'Intellect, certains Ennemis sont dotés d'une valeur de Vie. Si vous le battez en combat ou en combat psychique, l'Ennemi perd 1 vie. Vous devez immédiatement le combattre de nouveau, jusqu'à ce que vous perdiez un combat ou ayez ôté toutes les vies de l'Ennemi. Les Ennemis commencent toujours le combat avec toutes leurs vies – pour battre un Ennemi, vous devez lui ôter toutes ses vies en un tour de jeu.



PLACE DU MARCHÉ

Les Cartes des paquets Achat et Étables peuvent être achetées à la Place du Marché, qui remplace le Forgeron au Village, et est une option supplémentaire à la Cité.

Objet Magique

4,5,6 en combat psychique



La **Vision** introduit plusieurs nouvelles cartes pour les paquets Achat et Étables. Le prix de chaque carte est indiqué au coin en bas à gauche.

Par ailleurs, tous les prix figurent sur une carte récapitulative :

PLACE DU MARCHÉ - TARIFS	
ARMES	ARMURES
* Épée - 1 PO	* Heaume - 1 PO
* Hache - 2 PO	* Bouclier - 2 PO
* Dague - 2 PO	* Armure - 2 PO
* Baguette - 2 PO	* Bouclier de Déflection - 4 PO
* Hallebarde - 3 PO	* Armure Antique - 4 PO
* Katana - 3 PO	* Armure de Cristal - 5 PO
* Baguette de Feu - 4 PO	* Cape de Puissance - 6 PO
* Bracelets à lames - 4 PO	
* Épée Enflammée - 5 PO	
ÉCURIES	AUTRES OBJETS
* Âne - 1 PO	* Jarre d'Eau - 1 PO
* Mule - 2 PO	* Potion de Force - 2 PO
* Attelage - 3 PO	* Potion d'Intellect - 2 PO
* Destrier - 3 PO	* Potion de Destin - 2 PO
* Cheval de Guerre - 4 PO	* Potion de Vie - 2 PO
	* Pierre de Dissipation - 3 PO
	* Talisman d'Or - 6 PO

CARTE DES TARIFS DE LA PLACE DU MARCHÉ

ÉCHANGER DES TROPHÉES

Battre les Ennemis permet aux personnages de gagner de l'expérience et devenir encore plus puissants. Chaque Ennemi battu est gardé par le personnage comme trophée, lequel peut être échangé contre des points de Force et d'Intellect.

Pour gagner 1 Force, vous devez défausser autant de points trophée que le double de votre Force (sans compter les bonus - juste votre Force du début + les pions Force gagnés). Idem pour l'échange de trophées pour les points d'Intellect.

- * Si les trophées défaussés valaient plus de Force ou d'Intellect que requis, l'excédent est perdu
- * Un trophée comportant à la fois de la Force et de l'Intellect peut servir à gagner de la Force ou de l'Intellect, pas les deux.
- * Vous pouvez défausser les trophées pour gagner de la Force ou de l'Intellect pendant votre tour, mais pas pendant un combat ou un combat psychique.

RÉGION INTÉRIEURE

La Région Intérieure constitue l'ultime épreuve vers la Couronne de Commandement. Pour rendre cette dernière étape du jeu plus intéressante, un nouveau paquet de cartes Région Intérieure a été créé.

Remplacez les instructions des cases de la Région Intérieure, à l'exception de la Vallée de Feu, par :

«**Piochez 1 carte Région Intérieure. Ne piochez pas de carte si une carte Région Intérieure est déjà ici.**» Cette instruction est aussi ajoutée à la case de la Vallée de Feu.



Carte Région Intérieure

Si pour une raison quelconque le personnage ne peut (ou ne veut) avancer plus loin dans la Région Intérieure, il peut soit se déplacer d'une case vers le Portail du Pouvoir, soit rencontrer à nouveau la case où il se trouve, par exemple pour battre un Ennemi qui barre son chemin.

Si un personnage décide de **rencontrer un autre personnage** dans la Région Intérieure, il doit, après la rencontre du personnage, **aussi rencontrer la case Région Intérieure.**

Les **Ennemis** dans la Région Intérieure suivent les mêmes règles que les autres Ennemis - ils **sont affectés par les Sorts** et on peut leur **échapper** (si vous en avez la possibilité). Pour avancer, il n'est pas nécessaire de battre chaque Ennemi Rencontré - à moins que cela ne soit expressément indiqué dans sa description.



UTILISER DES OBJETS

Les Objets d'un personnage peuvent être transportés dans un sac à dos, ou utilisés - en les portant ou en les tenant à la main.

Outre ces objets portés par le personnage, chaque personnage peut transporter 4 Objets dans son sac à dos. Il faut toujours bien distinguer quels Objets sont actuellement utilisés, et ceux qui sont dans le sac à dos. La plupart des Objets ne remplissent leur rôle qu'en étant utilisés - un heaume peut vous protéger contre la perte d'une vie s'il est porté, mais 4 heaumes ne vous sauveront pas s'ils sont dans le sac à dos ou sur votre Mule!

Souvenez-vous en! La plupart des Objets tels que *Armes*, *Armures*, anneaux, gants, bottes, etc. ne fonctionnent que si l'Objet est utilisé par le personnage.

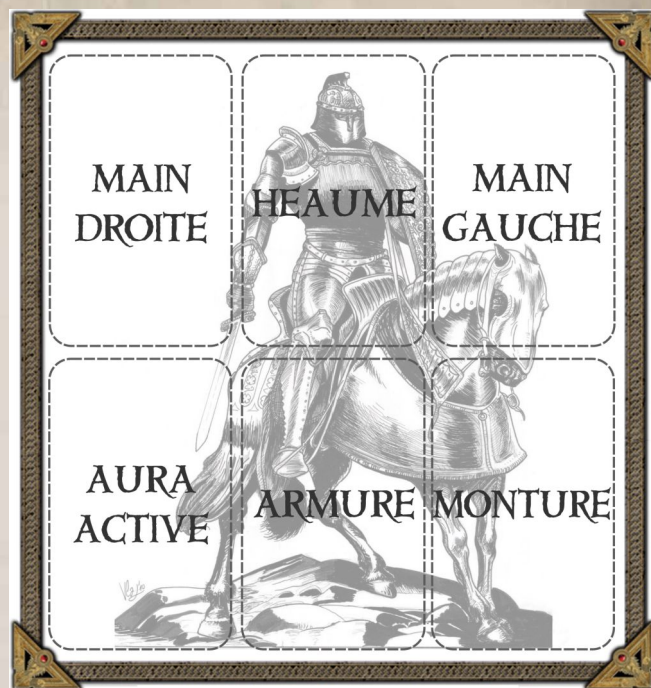
L'Écran d'Inventaire a été conçu pour vous aider à gérer les Objets actuellement utilisés par le personnage, et comporte des Emplacements pour la plupart des Objets courants (Heaume, Arme, Armure, Bouclier), une *Monture*, et les *Auras* jetées sur lui. Bien sûr, il n'y a pas tous les types de carte sur l'Écran d'Inventaire - il est juste conçu pour vous aider à organiser votre Inventaire.

Certains Objets peuvent être utilisés simultanément (ex. Armure + Cape) et d'autres, non (ex. Heaume + Couronne). Il y a deux règles utiles pour savoir si des Objets peuvent être utilisés ensemble.

- ★ **Un de chaque** - La plupart du temps le personnage ne peut utiliser qu'un Objet d'un type donné à la fois - une Armure, une *Monture*, une paire de bottes, etc. à l'exception toutefois des anneaux pouvant être portés à chaque doigt.
- ★ **Du bon sens** - N'essayez pas de porter à la fois trois heaumes, un chapeau de sorcier puis une couronne au dessus du tout...

En cas de désaccord entre les joueurs, chacun expose son point de vue jusqu'à ce qu'un accord soit atteint. C'est la règle.

IMPORTANT: Vous pouvez changer les Objets en main juste avant un combat (par exemple, décider d'utiliser une Hache au lieu d'une Baguette magique), mais vous ne pouvez changer d'Armure, de *Monture* ou tout autre type d'Objet avant le combat.



ÉCRAN D'INVENTAIRE

Exemple 1: Vous pouvez simultanément porter une Armure et une Cape d'Invisibilité



+



Exemple 2: Vous ne pouvez porter un Heaume et la Couronne de la Douleur en même temps.



+



QUÊTES DU DÉMONISTE

Chaque personnage commence le jeu avec 1 **Quête du Démoniste** prise au hasard. Quant un personnage réussit Une Quête il est immédiatement téléporté à la Caverne du Démoniste et choisit soit un Talisman soit de piocher une Carte Récompense de Quête. Certaines Quêtes offrent de meilleures récompenses comme piocher plusieurs cartes Récompense de Quête et choisir l'une d'elles.

Les personnages qui visitent la Caverne du Démoniste peuvent piocher 1 **Quête du Démoniste**. Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 Quêtes du Démoniste à la fois.

FINS ALTERNATIVES

La **Vision** propose 9 nouvelles cartes Fin Alternative, à mélanger avec les autres cartes du jeu d'origine.

- ★ S'il y a un personnage sur la Couronne de Commandement et qu'aucune carte Fin Alternative n'a été révélée, le personnage doit immédiatement révéler une carte Fin Alternative et la rencontrer.
- ★ Si vous utilisez les Fins Alternatives du jeu d'origine, il est conseillé de changer les valeurs de Force ou d'Intellect du Roi Aigle, de la Reine de Glace et du Seigneur Démon de 12 à 18, car les personnages dans la **Vision** seront bien plus puissants dans le jeu d'origine.
- ★ Rappelez vous qu'il est permis de lancer des Sorts dans la Région Intérieure. Toutefois, les « Boss finaux » des Fins Alternatives (ex. Seigneur Démoniaque) sont toujours à considérer comme étant **Résistants à la Magie**.

CARTES RESTANT EN JEU

Chaque carte Ennemi, Objet, Suivant ou Lieu reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit retirée pour une raison particulière, ex. un Ennemi sera tué, un Objet pris par un personnage. Si, pour quelque raison que ce soit, un personnage ne peut prendre une carte Objet ou Suivant, elle reste sur la case.

Les cartes **Événement** et **Étranger** sont toujours défaussées après avoir été tirés et résolues – sauf précision contraire.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

Après avoir vaincu le Seigneur des Ténèbres, un personnage ne peut jamais aller sur la Couronne de Commandement ou dans la Région Intérieure. À la place, il ira sur la Porte du Pouvoir. Le Seigneur des Ténèbres est **Resistant à la Magie**.

CHANGER D'ALIGNEMENT

Certains Objets ou Suivants sont tellement bénéfiques ou maléfiques, qu'ils forcent le personnage à changer d'alignement. Si vous avez déjà une telle carte et en gagnez une nouvelle, changez votre alignement comme indiqué sur la carte que vous venez de gagner. Cet effet ne marche pas sur les personnages qui ignorent les effets d'un changement d'alignement.

PION DE PASSAGE DE TOUR

Pour éviter aux joueurs d'oublier de passer un tour, donnez-leur un Pion de Passage de Tour qui reste sur la carte personnage et est défaussé au lieu de jouer le tour.



BILLET « 5 OR »

Particulièrement utile lorsque, par exemple, votre Leprechaun a déjà 30 pièces d'or et que la banque est à sec...



MORT DU PERSONNAGE

Quand un personnage meurt, le joueur **pioche 2 cartes personnage au hasard** et choisit celle avec laquelle il va continuer le jeu. Après cela, il **gagne autant de points supplémentaires de Force et d'Intellect, que détenus par le joueur qui en a le moins** (Force + Intellect). Comptez seulement les points Force et Intellect, sans aucun des bonus obtenus avec des Objets, Suivants, etc.

SENTINELLE

La **Sentinelle** gardant le pont vers la Région Médiane a une Force de 7.

BONUS DE DÉPLACEMENT

Si un personnage a plusieurs **bonus de déplacement**, il ne peut en utiliser **qu'un seul à la fois** – avant de lancer le dé de déplacement, il doit choisir quel bonus il va utiliser. Ne vous attendez pas à ce que le cheval utilise le tapis volant.

Exemple: Une Amazone qui peut lancer 2 dés de déplacement et choisir le résultat, a un Cheval qui lui permet d'ajouter 1 au résultat du dé lancé pour le déplacement. Avant de lancer le dé elle doit choisir quel bonus elle va utiliser. Elle ne peut pas lancer 2 dés, choisir le résultat puis lui ajouter 1.

UN CONSEIL

Pour faciliter le comptage des bonus procurés par diverses cartes, vous pouvez placer dessus des pions Force et Intellect. Rappelez-vous simplement que ces pions sont propres à la carte, pas à votre Personnage.



QUESTIONS FRÉQUENTES

Ci-dessous vous trouverez les réponses aux questions les plus couramment posées par les joueurs :

- * Les Sorts qui peuvent être lancés «au début du tour» peuvent être lancés les uns après les autres – le début du tour est une partie du tour du joueur, pas un instant unique.
- * S'il y a quelques effets qui doivent se dérouler au début du tour d'un joueur, il choisit dans quel ordre doivent se produire ces effets.
- * Vous ne pouvez lancer de Sort sans cible, juste pour vous « en débarrasser ».
- * Le nombre de Sorts que vous pouvez avoir est déterminé par votre Intellect de base – sans bonus provenant de cartes
- * Les cartes n'ont pas de « mémoire » - si un Ennemi était devenu votre Suivant, et que vous avez dû le laisser sur le plateau, il sera considéré à nouveau comme un Ennemi.
- * «tout combat» signifie combat ou combat psychique.
- * Les Ennemis avec **Résistance à la Magie** ne peuvent être visés par des Sorts, mais le personnage peut utiliser des Sorts en combat contre eux (par exemple pour se renforcer) - tant que l'Ennemi n'en est pas la cible.
- * Quand on utilise du Destin pour un jet de 2 dés, il faut toujours relancer les 2 dés, et non choisir un des deux dés à relancer.
- * Si un personnage doit «piocher 1 Sort» (sans la mention «si votre Intellect le permet») et a déjà autant de Sorts que son Intellect permet, il peut piocher le Sort et défausser n'importe lequel de ses Sorts (y compris celui pioché à l'instant) pour respecter la limite donc, concrètement, un «échange» de Sorts.
- * Une **Aura reste sur la carte** peu importe où se trouve la carte - donc un Ennemi avec une **Aura** sur lui deviendra un trophée avec cette **Aura**.
- * Lorsqu'un joueur souhaite prendre une carte qui modifie son alignement, il doit laisser sur sa case les cartes incompatibles (ex: Objets ou Suivants réservés ou interdits à tel alignement, ou modifiant pour un autre alignement), **Maudites** exceptées.

DÉPARTAGE

S'il y a un désaccord entre les joueurs et qu'ils n'arrivent pas à déterminer qui a raison, ils devraient faire un départage: chaque joueur lance un dé, et celui avec le résultat le plus élevé prend la décision.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

- * Chaque personnage commence avec 1 quête prise au hasard et 2 cartes Mission
- * Piochez 1 quête à la caverne du Démoniste
- * Les objets procurent des bonus si utilisés
- * Un seul bonus de déplacement à la fois
- * Échange de trophées – défaussez des trophées valant 2x plus que votre Force actuelle ou votre Intellect actuel
- * La Sentinelle a 7 de Force
- * À la Cité et au Village, vous pouvez visiter la Place du Marché
- * Après avoir battu le Seigneur des Ténèbres n'allez pas au-delà de la Porte du Pouvoir
- * Piochez 1 carte Région Intérieure sur chaque case de la Région Intérieure à la place des instructions qui y figurent
- * Après la mort du personnage, piochez 2 personnages et choisissez en un puis gagnez autant de Force/Intellect pour avoir autant que le plus faible des autres joueurs.

CRÉDITS-REMERCIEMENTS

Auteur de l'Extension : Bogusz Ostrowski

Adaptation et traduction en français : Alexandre Vebret

Remerciements spéciaux :

- * Anna Kotowicz – pour son aide inestimable et sa critique impitoyable
- * Łukasz Lechowski – pour les corrections du texte
- * Jon New – pour le site talismanisland.com et son grand apport à la création des modules pour Strange Eons
- * Henning Roos – pour sa permission de modification de 30 cartes Quêtes du Démoniste de son extension «La Quête»
- * Tous les membres du forum polonais dédié au jeu Talisman gamekeeper.offnet.pl pour leur aide et leurs inspirations

Cette extension est réservée à un usage personnel, et ne peut être vendue d'une quelconque façon que ce soit, ou votre âme souffrir un tourment éternel. Pour utiliser cette extension, vous devez détenir les versions originales du jeu de plateau Talisman et des extensions listées en page 1.

Talisman, les logos des marques citées et toutes les marques associées, logos, Personnages, produits et illustrations du jeu Talisman sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2017. Les illustrations sont la propriété de leurs détenteurs. L'extension **Vision** a été conçue et créée par Bogusz Ostrowski. Contactez-moi si vous souhaitez ré-utiliser ou modifier son contenu.

CONTACT

Adressez-moi tous vos commentaires, suggestions et idées: bogusz.ostrowski@gmail.com