



TM

TALISMAN

LA CRYPTÉ

BIENVENUE

*Le tombeau oublié depuis des siècles a été découvert.
Que renferme-t-il ? Découvrez-le par vous-même !*

La Crypte est une extension créée par des fans pour Talisman — Le jeu des Quêtes Magiques. Elle comprend un nouveau plateau sur lequel les aventuriers pourront explorer la Crypte à la recherche des tombeaux légendaires du Roi Elfe et du Grand Prêtre. Trouvez votre Destin ou fouillez chaque recoin et chaque coffre à la recherche de Trésors ! Les voyageurs pourront ainsi explorer les couloirs de ces nécropoles qui relient les anciens tunnels du Donjon au royaume d'Oberon et de Titania — les Bois.

Mais prenez garde... les anciens morts ne seront peut-être pas très heureux de vous y trouver...

Cette feuille de règles explique comment utiliser les nouveaux composants fournis avec La Crypte afin d'enrichir votre expérience de Talisman.

MATERIEL

Voici la liste de tous les composants contenus dans l'extension La Crypte :

- Cette feuille de règles
- 1 plateau de la Crypte
- 38 cartes Crypte
- 2 cartes Trésor
- 2 cartes Destin

PRESENTATION DU MATERIEL

PLATEAU DE LA CRYPTÉ

Ce plateau représente la Crypte. Les aventuriers peuvent s'aventurer dans ce tombeau oublié afin de tenter de traverser les plateaux du Donjon aux Bois. Les héros peuvent également choisir de s'enfoncer plus profondément dans le tombeau afin d'obtenir de grandes richesses, de puissants Trésors, mais aussi de subir la colère des morts.



CARTES DE LA CRYPTÉ

Ce paquet de 38 cartes contient de nouveaux Événements, Ennemis, Étrangers, Objets, Compagnons et Lieux que les personnages peuvent découvrir lorsqu'ils pénètrent dans les tombes situées entre le Donjon et les Bois.



CARTES TRÉSOR

Les 2 cartes Trésor sont des Objets Magiques que les personnages peuvent obtenir en tuant le Roi Mort-Vivant dans la Chambre Royale.



CARTES DESTINÉE

Les 2 cartes Destin confèrent de puissantes capacités que les personnages peuvent obtenir en tuant l'Archillite dans la Nécropole.



SYMBOLE DE LA CRYPTÉ

Toutes les cartes de cette extension portent un symbole de fantôme afin que vous puissiez les distinguer des cartes du jeu de base.





TM

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec l'extension **La Crypte**, effectuez les étapes suivantes après avoir installé le jeu de base, **Le Donjon** et **Les Bois** :

1. Placer le plateau de la Crypte

Placez le plateau de la Crypte entre les plateaux du **Donjon** et des **Bois**.

2. Préparer le paquet Crypte

Mélangez le paquet Crypte et placez-le face cachée à côté du plateau de la Crypte.

3. Préparer les piles de récompenses

Prenez deux cartes **Trésor** au hasard et placez-les face visible sur la case **Chambre Royale**. Prenez ensuite deux cartes **Destinée** au hasard et placez-les face visible sur la case **Nécropole**.

REGLES DE L'EXTENSION

Lorsque vous jouez à **Talisman** avec l'extension **La crypte**, les règles de base de **Talisman** restent inchangées. Le but du jeu reste le même que dans le jeu de base **Talisman — Édition Révisée 4e**. Les personnages doivent atteindre la **Couronne de Commandement**, au centre du plateau, puis, en lançant des **Sorts de Commandement**, éliminer les autres personnages de la partie. Cette feuille de règles explique comment utiliser les nouveaux composants afin d'enrichir votre expérience de **Talisman**.

RENCONTRES DANS LA CRYPTÉ

Un personnage se trouvant dans cette Région ne peut pas rencontrer d'autres personnages, mais doit suivre les instructions indiquées sur sa case.

ENTRER DANS LA CRYPTÉ

Un personnage peut entrer dans la Crypte en se déplaçant sur la case **Sépulcre Oublié** depuis une case adjacente du **Donjon** ou des **Bois**, en suivant les flèches. Lorsqu'un personnage entre dans la Crypte, il doit immédiatement mettre fin à son déplacement.



Lorsqu'un personnage entre dans le **Sépulcre Oublié** depuis une case adjacente du **Donjon** ou des **Bois**, il conserve sa carte **Chemin**. Un personnage ne doit défausser sa carte **Chemin** que lorsqu'il entre dans la **Nécropole** ou la **Chambre Royale**, ou lorsqu'il quitte la Crypte pour rejoindre le **Donjon**.

DEPLACEMENT DANS LA CRYPTÉ

Avant de lancer un dé pour se déplacer, un personnage doit choisir entre : **FUIR** ou **POURSUIVRE SON EXPLORATION**.

Si un personnage choisit de **fuir**, il lance le dé pour se déplacer normalement et se déplace directement à contre-sens de la flèche, vers une Région adjacente, en appliquant les règles normales de cette Région.

Si un personnage choisit de **poursuivre son exploration**, il ne lance pas de dé pour se déplacer. Il suit à la place les instructions correspondant à sa case, décrites ci-dessous.

SÉPULCRE OUBLIÉ

Lorsqu'un personnage entre dans le **Sépulcre Oublié**, il prend immédiatement les 3 cartes supérieures du paquet Crypte et les place en une pile face cachée devant lui.

Lorsqu'un personnage se trouvant sur le **Sépulcre Oublié** choisit de poursuivre son exploration et qu'il reste des cartes dans sa pile, il rencontre la carte supérieure de sa pile, en la retournant face visible si elle est face cachée. Lorsqu'un personnage se trouvant sur le **Sépulcre Oublié** choisit de poursuivre son exploration et qu'il ne reste plus aucune carte dans sa pile, il avance d'une case en suivant la flèche : du **Sépulcre Oublié** vers la **Nécropole** ou la **Chambre Royale**.



Un personnage ne peut pas rencontrer de cartes **Aventure** sur le **Sépulcre Oublié** tant qu'il reste des cartes dans sa pile. Après qu'un personnage a rencontré et retiré la dernière carte de sa pile, il rencontre ensuite toutes les cartes présentes sur sa case avant de terminer son tour.

Lorsqu'un personnage situé sur le **Sépulcre Oublié** choisit de fuir, ou quitte sa case pour toute autre raison, il défausse toutes les cartes Crypte restantes dans sa pile.



TM

NECROPOLE

Lorsqu'un personnage arrive à la **Nécropole**, il ne peut pas prendre de cartes **Destinée** présentes sur cette case. À la place, il affronte l'**Archilliche** en combat psychique. L'**Archilliche** ne peut pas être fui et les **Disciples**, **Sorts** ou **Objets** ne peuvent pas combattre à la place du personnage. L'**Archilliche** possède un **Intellect** de 8.

Si un personnage vainc l'**Archilliche**, il prend une carte **Destinée** de son choix parmi les cartes restantes sur la **Nécropole**, puis se téléporte sur n'importe quelle case de la **Région Extérieure** ou de la **Région Médiane**. Si un personnage est vaincu par l'**Archilliche**, il perd 1 point d'**Intellect** (en plus de la perte de Vie) et place une carte **Destinée** choisie au hasard face visible sur la **Nécropole**. En cas d'égalité, ou si le personnage est vaincu, il se déplace vers le **Marécage** et met fin à son tour.

CHAMBRE ROYALE

Lorsqu'un personnage arrive dans la **Chambre Royale**, il ne peut pas prendre de cartes **Trésor** présentes sur cette case. À la place, il affronte le **Roi Mort-Vivant** au combat. Le **Roi Mort-Vivant** ne peut pas être fui et les **Disciples**, **Sorts** ou **Objets** ne peuvent pas combattre à la place du personnage. Le **Roi Mort-Vivant** possède une **Force** de 8.

Si un personnage vainc le **Roi Mort-Vivant**, il prend une carte **Trésor** de son choix parmi les cartes **Trésor** restantes sur la **Chambre Royale**, puis se téléporte sur n'importe quelle case de la **Région Extérieure** ou de la **Région Médiane**. Si un personnage est vaincu par le **Roi Mort-Vivant**, il perd 1 point de **Force** (en plus de la perte de Vie) et place une carte **Trésor** tirée au hasard face visible sur la **Chambre Royale**. En cas d'égalité, ou si le personnage est vaincu, il se déplace vers le **Hall des Ténébres** et met fin à son tour.

CARTES CRYPTÉ

Les capacités spéciales et effets qui s'appliquent aux cartes **Aventure** s'appliquent également aux cartes **Crypté**, mais seulement après que celles-ci ont été piochées et placées sur le plateau. Lorsqu'une carte **Crypté** est défaussée, elle est mélangée de nouveau dans le paquet **Crypté**.

CARTES DE TERRAIN ET JETONS DANS LA CRYPTÉ

Les cartes **Terrain**, les cartes **Sort** et les **piens** ne peuvent pas être placés sur les cases de la **Crypté**. Ignorez tout effet qui placerait des jetons sur une case de la **Crypté**.

SORTS ET AUTRES EFFETS

La **Crypté** est considérée comme une **Région** distincte pour les besoins du **Sort de Commandement**, des cartes **Sort** et de tout autre effet qui affecte les personnages en fonction de leur **Région**.

BABIOLES

Certains **Objets** possèdent le mot-clé **Babiole** imprimé au-dessus de leur capacité spéciale. Les **Babioles** sont traitées à tous égards comme des **Objets** normaux, à l'exception du fait qu'elles ne comptent pas dans la limite de transport d'un personnage. Un personnage peut avoir quatre **Objets** normaux, en plus d'un nombre quelconque de **Babioles**.

Les **Babioles** peuvent être abandonnées, défaussées, volées ou vendues comme des **Objets** normaux.

PIEGES

Certaines cartes possèdent le mot-clé **Piège** imprimé au-dessus de leur effet. Un personnage ne peut pas utiliser de capacités spéciales ou d'effets pour ignorer ou éviter de rencontrer des **Pièges**, à moins que la capacité spéciale ou l'effet indique spécifiquement qu'il s'applique aux **Pièges**.





TM

CREDITS

Auteur : Adrian « Adzet » Zbierski

Conception graphique de la feuille de règles : Sylwia « MCSilvia » Muszynska

Traduction anglaise : Bartosz Art

Éditeur de la version anglaise : Jon New

Coordinateur de la version anglaise : Waldemar Krasuski

Traducteur / Éditeur version française : Gabriel Mañicu « Aolen »

Nous vous invitons chaleureusement à visiter le site et le forum :

www.magialmiec.eu

www.forum.magialmiec.eu



« Talisman » et tous les éléments qui lui sont associés sont la propriété de Games Workshop.

Tous les éléments graphiques utilisés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

L'extension *La Crypte* n'est pas destinée à la vente et est réservée à un usage non commercial.



STUART STUDIOS.NET