



SCANNEZ
pour apprendre
comment jouer !



TALISMAN[®]

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

5^E ÉDITION

12+

F6652
2-6


AVALON HILL



BIENVENUE DANS LE MONDE DE

TALISMAN

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

NOUS ASSISTONS À L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE.

LES TALISMANS SONT TOMBÉS DU CIEL,

ANNONÇANT LA QUÊTE POUR RETROUVER

LA COURONNE DE COMMANDEMENT.

DES ASPIRANTS DE TOUS BORDS SE LANCENT

DANS LA COURSE POUR PRENDRE POSSESSION DE

CET ARTÉFACT PUISSANT FORGÉ PAR LES DIEUX, CAR

QUICONQUE PORTERA LA COURONNE

RÉGNERA SUR LE MONDE

PENDANT CETTE NOUVELLE ÈRE.

La Couronne fut forgée il y a fort longtemps, à une époque désormais consignée au mythe. Bien que les légendes entourant sa création diffèrent dans leurs détails, toutes s'entendent sur le fait que la Couronne fut créée pour garantir la paix entre les Grands dieux.

Ces Grands dieux ont quantité de noms. Pour les habitants des régions au cœur du monde, où se rendent tous les aventuriers en quête de la Couronne, ils étaient les frères Orosin et Rosino, et la Mère.

Là où Orosin était sauvage et imprévisible, Rosino était méthodique et sérieux. Ces personnalités divergentes donnèrent naissance au monde, mais ces mêmes différences faillirent le détruire. Poussés à emprunter des voies opposées par leur animosité grandissante, Orosin devint l'arbitre du chaos et Rosino celui de l'ordre. Finalement, la troisième divinité, la Mère, arrachée à son sommeil souterrain par les guerres incessantes des deux frères, négocia une trêve. Ses rêves devenus réalité enrichirent à leur tour le monde.

Les trois Grands dieux créèrent le monde et tout ce qui s'y trouve. Ils forgèrent la Couronne de commandement, plaçant ainsi le destin du monde entre les mains des mortels. Ils créèrent aussi les Talismans, des reliques célestes dont quiconque a besoin pour prendre possession de la Couronne, et les dissimulèrent dans la nuit étoilée, où ils resteraient jusqu'à l'aube d'une nouvelle ère. Puis, ils quittèrent ce monde ou s'endormirent, ne se mêlant plus des affaires des mortels. Pendant un temps, la paix régna ici-bas.

Cependant, la Couronne était une solution divine aux problèmes des dieux, mal adaptée aux préoccupations des mortels. De nombreuses ères se sont écoulées depuis l'Âge des Trois. La nature de leur accord divin était telle que toute créature prouvant sa valeur pouvait prétendre à la Couronne, qu'elle fut bonne ou maléfique. Quiconque porte la Couronne influence considérablement le destin de tous les êtres du royaume des mortels. Ainsi se succédèrent des ères de grande bienveillance, des époques où le monde était gouverné par des êtres purement malfaisants, des millénaires éclairés où l'art et la science s'épanouirent et des siècles de guerres incessantes où des civilisations étaient anéanties et où tout ce qui était bon fut réduit en cendres.

La dernière de ces ères appartient à un homme connu de tous comme le Sorcier, de son véritable nom Steranimus. Il prit le contrôle de la Couronne après une longue période de ténèbres, où la connaissance sombra dans l'oubli. Ce fut Steranimus qui raviva les braises quasi éteintes de la civilisation, les encourageant à s'embraser à nouveau, redonnant vie au royaume brisé, avant de se retirer, dégoûté par l'ingratitude des peuples de langage. Il disparut à jamais. L'ère de Steranimus est maintenant révolue. Les Talismans sont de retour. La Porte du pouvoir est close, attendant les rares individus qui pourraient la rouvrir pour atteindre la Plaine du péril, l'Autre-monde où réside la Couronne. La voix terrifiante du Gardien résonne dans tout le royaume intérieur, appelant quiconque oserait vouloir s'emparer du pouvoir ultime. Debout ! Réveillez-vous ! La Couronne de commandement attend son maître !

Tel est votre monde. Vous vivez entouré de merveilles. Votre planète recèle des créatures étranges et des royaumes magiques, des démons manipulateurs et des fées capricieuses, des monstres sauvages et des justes chevaliers. C'est un lieu où coexistent l'ordinaire et l'extraordinaire. Un monde où fleurissent les miracles et les dangers, peuplé de toutes sortes d'individus, du mage astucieux à l'humble mendiant. Cependant, malgré toute cette variété miraculeuse, toutes ces espèces qui luttent pour survivre et prospérer dans ses royaumes foisonnants, il n'en est qu'un qui guidera ce monde dans l'ère nouvelle. Ce pourrait être vous.

La Onzième Ère commence. Des aventuriers des quatre coins du globe affluent vers les terres enchantées au cœur du monde, où ils entameront leur quête. Et bien qu'une partie importante de l'histoire soit perdue à jamais, le dernier décret des Grands dieux perdure toujours : un champion doit s'emparer de la Couronne de commandement. Mais attention, le chemin est long et ardu.

Seuls les plus talentueux d'entre vous réussiront à s'imposer, car la mort attend ceux qui échoueront.





Objectif : Commencez votre aventure dans les régions Extérieure et Médiane sur le plateau de jeu pour constituer votre force, votre intellect et vos points de vie. Lorsque vous penserez être suffisamment puissant, trouvez un Talisman pour atteindre la case de la Couronne de commandement, vainquez le dragon ancien et emparez-vous de votre récompense. Le premier joueur à réussir gagne la partie !

TABLE DES MATIÈRES

- CONTENU...6
- NOUVEAUTÉS DE LA 5^E ÉDITION...8
- PRÉPAREZ-VOUS À L'AVENTURE...9
 - MISE EN PLACE DU JEU...9
 - MISE EN PLACE DE VOTRE PERSONNAGE...10
- PLACE AU JEU...11
- PRÉSENTATION DES PERSONNAGES...12
 - LIRE LES CARTES DE PERSONNAGE...14
- DÉPLACEMENT...17
- RENCONTRES...18
 - RENCONTRES DANS LES RÉGIONS EXTÉRIEURE ET MÉDIANE...18
 - RENCONTRER UN AUTRE PERSONNAGE...18
 - RENCONTRER UNE CASE...19
 - RENCONTRER UNE CASE DE LA RÉGION INTÉRIEURE...20
 - RENCONTRER UN AUTRE PERSONNAGE DANS LA RÉGION INTÉRIEURE...21
 - CASES DE LA RÉGION INTÉRIEURE...21
- CRÉATURES...22
 - RENCONTRER UNE CRÉATURE...22
 - CRÉATURES ET ENNEMIS...23
- CARTES AVENTURE...24
- POSSÉDER UNE CARTE, UTILISER UNE CARTE...25
- ACQUÉRIR ET LANCER DES SORTS...26
- CRAPAUDS...27
- TERMES ET SYMBOLES...28
- RÈGLES D'OR...28
- VARIANTES...29
- SÉQUENCE DES RENCONTRES...32 (DOS DE COUVERTURE)



CONTENU

PLATEAU DE JEU

Les terres magiques de Talisman. Le plateau est divisé en trois régions : Extérieure, Médiane et Intérieure.



12 FIGURINES DE PERSONNAGE

Vous déplacez votre figurine sur le plateau tout au long de votre aventure.

3 DÉS À SIX FACES

Vous lancez les dés pour vous déplacer, résoudre des attaques ou déterminer les résultats des actions indiquées sur les cartes et les cases du plateau. Le symbole de Talisman sur le dé représente un 6.



12 CARTES DE PERSONNAGE

Chaque carte détaille les informations d'un personnage : points de vie, intellect, force, alignement, case de départ et capacités spéciales. Voir **LIRE LES CARTES DE PERSONNAGE** page 14 pour en savoir plus.



100 CARTES AVENTURE

Les nombreux événements, compagnons, objets, rencontres, lieux et étrangers que vous découvrirez pendant votre périple pour atteindre la Couronne de commandement.



18 CARTES ACHAT

Les objets que vous pouvez acquérir autrement qu'en piochant des cartes Aventure.

24 CARTES SORT

Les différents sorts que vous pouvez lancer pendant la partie.



4 CARTES TALISMAN

Vous avez besoin d'un Talisman pour gagner la partie. Vous pouvez trouver des Talismans dans le deck Aventure ou en terminant une quête sur la case de la Caverne du démoniste.

12 JETONS ALIGNEMENT

Utilisez ces jetons pour noter l'alignement de votre personnage.



1 CARTE CRAPAUD ET 6 JETONS CRAPAUD

Si vous êtes transformé en crapaud pendant la partie, vous placerez un jeton Crapaud sur votre carte de personnage. Voir **CRAPAUDS** page 27 pour en savoir plus.



38 JETONS DESTIN

Utilisez ces jetons pour relancer un dé ou pour vous déplacer plus facilement sur le plateau.



38 pions Force (rouge) : 6 grands, 32 petits



38 pions Points de vie (vert) : 6 grands, 32 petits
38 pions Intellect (bleu) : 6 grands, 32 petits



30 PIÈCES D'OR

Vous pouvez gagner et dépenser des pièces d'or tout au long de la partie.

114 PIONS

Utilisez ces pions pour noter la force, l'intellect et les points de vie de votre personnage. Pour tous les attributs, chaque grand pion vaut 5 points et chaque petit pion vaut 1 point.

Si tous les pions du même type sont utilisés, aucun personnage ne peut gagner de pions supplémentaires de ce type tant que certains de ces pions ne sont pas remis dans leurs piles respectives à côté du plateau. Si vous pouvez échanger cinq pions à 1 point contre un pion à 5 points, vous devez le faire.



C'EST VOTRE PREMIÈRE PARTIE DE TALISMAN ?

Allez à PRÉPAREZ-VOUS À L'AVENTURE page 9 !

VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ ?

Voici les nouveautés de la 5^e édition.

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à acquérir un Talisman, à atteindre la Couronne de commandement au centre du plateau et à vaincre le dragon gagne la partie.

CHOISIR VOTRE PERSONNAGE

Les cartes Personnage ne sont plus distribuées aléatoirement aux joueurs. À la place, choisissez un joueur pour sélectionner son personnage en premier. Il le choisit dans le deck de cartes Personnage. Puis, en continuant vers la droite, les autres joueurs choisissent leur personnage chacun leur tour. Le dernier joueur qui choisit son personnage commence le premier tour. Le jeu se poursuit ensuite vers la gauche.

CHANGER L'ALIGNEMENT DE VOTRE PERSONNAGE

Les joueurs peuvent choisir un alignement bon, neutre ou mauvais pour leur personnage au début de la partie.

LIMITE DE TRANSPORT ET TALISMANS

Les Talismans ne comptent pas dans votre limite de transport de quatre objets et vous ne pouvez pas les laisser intentionnellement sur la case où vous vous trouvez. Chaque personnage ne peut tenir qu'un seul Talisman.



Les nouveautés de la 5^e édition sont indiquées dans le livret des règles du jeu par ce symbole.

MORT D'UN PERSONNAGE

Si vous perdez tous vos points de vie et que vous êtes vaincu, placez votre figurine sur la case du Village dans la région Extérieure. Vous gardez tous les objets, objets magiques, compagnons, sorts, trophées, jetons Destin et pièces d'or ainsi que tous les pions Force et Intellect en votre possession. Au début de votre prochain tour, vous devez dépenser vos pièces d'or pour acheter autant de points de vie que possible afin de revenir à votre valeur de points vie initiale au prix d'une pièce d'or par point de vie. Si vous n'avez pas de pièces d'or, vous gagnez 1 point de vie. Votre tour est terminé.

UTILISER DES JETONS DESTIN POUR VOUS DÉPLACER

Si vous n'êtes pas satisfait de votre jet de déplacement, vous pouvez payer 1 jeton Destin. Au lieu du résultat des dés, vous pouvez à la place avancer votre figurine de jusqu'à 6 cases pour vous arrêter sur une case qui n'est pas occupée par un autre personnage.

TRANSFORMATION EN CRAPAUD

Si vous êtes transformé en crapaud, vos objets et vos pièces d'or sont transformés avec vous ! Vous gardez **toutes vos cartes, tous** vos pions Force et Intellect, mais tant que vous êtes transformé en crapaud, vous ne pouvez pas gagner ou perdre des objets ou des pièces d'or, ni en bénéficier. Vous ne pouvez pas gagner de nouveaux compagnons. À la fin de votre prochain tour, vous reprenez votre forme initiale.

PRÉPAREZ-VOUS À L'AVENTURE

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez les éléments suivants en piles distinctes à côté du plateau, à portée de tous les joueurs :
Cartes Talisman, carte Crapaud, jetons Crapaud, jetons Destin, jetons Alignement, pions Force, pions Intellect, pions Points de vie, pièces d'or
3. Placez les trois dés à portée de tous les joueurs.

4. Mélangez le deck
Aventure (rouge) et
placez-le face cachée
à côté du plateau.



5. Mélangez le deck Sort
(violet) et placez-le
face cachée à côté
du deck Aventure.



6. Placez le deck Achat
(or) face cachée à
côté du deck Sort.



Cartes Talisman



Carte Crapaud



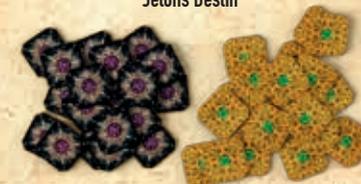
Jetons Crapaud



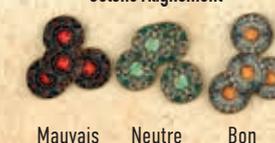
Dés



Jetons Destin



Jetons Alignement



Mauvais Neutre Bon

Pièces d'or



Pions Intellect



Pions Points de vie



Pions Force



PRÉPAREZ-VOUS À L'AVENTURE

MISE EN PLACE DE VOTRE PERSONNAGE

Apprenez-en plus sur votre personnage !
Voir **PRÉSENTATION DES PERSONNAGES** page 12

1. Choisissez le premier joueur au hasard. Ce joueur choisit une carte de personnage dans le deck Personnage et prend la figurine correspondante.
2. Le joueur situé à sa droite choisit ensuite un autre personnage, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait une carte de personnage et la figurine correspondante devant lui.
3. Remettez toutes les cartes de personnage et les figurines inutilisées dans la boîte.
4. Examinez votre carte de personnage.
Placez votre figurine sur la case de départ indiquée sur votre carte.
Placez vos pièces d'or, vos jetons Destin et vos pions Points de vie à côté de votre carte de personnage comme indiqué ci-dessous.



Si vous choisissez un nouvel alignement, prenez le jeton Alignement correspondant et placez-le sur votre carte de personnage



Nombre de pièces d'or égal à la valeur indiquée sur votre carte de personnage



Nombre de jetons Destin égal à la valeur de destin sur votre carte de personnage.



Nombre de pions Points de vie égal à la valeur de points de vie indiquée sur votre carte de personnage.

5. Votre personnage commence avec un alignement bon, neutre ou mauvais, mais vous pouvez changer cet alignement avant de commencer à jouer.
6. Certains personnages, comme la Prophétesse, commencent la partie avec un sort. Regardez les capacités spéciales sur votre carte de personnage. Si vous commencez avec un sort, piochez une carte du deck Sort (violet).
7. Pendant la partie, vous obtiendrez plus de pièces d'or, d'objets, de jetons Destin, de pions Points de vie et de compagnons, ainsi que des pions Force et Intellect. Placez tout ce que vous récupérez à côté de votre carte de personnage.

PLACE AU JEU !

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à acquérir un Talisman, à atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau et à vaincre le dragon ancien gagne.

QUI COMMENCE ?

Le dernier joueur à avoir choisi son personnage joue en premier.
Le jeu se poursuit vers la gauche.

À VOTRE TOUR

1. Si vous êtes dans les régions Extérieure et Médiane, lancez un dé, puis avancez vers la gauche ou la droite du nombre de cases correspondant au résultat. Si vous êtes dans la région Intérieure, avancez d'une case par tour. Voir **DÉPLACEMENT** à la page 17.
2. Rencontrez la case sur laquelle vous vous arrêtez OU rencontrez un personnage sur la case où vous vous êtes arrêté. Certaines rencontres sont amicales alors que d'autres sont dangereuses ! Voir **RENCONTRES** page 18.

COMMENCEZ À JOUER !

Consultez les informations sur les cases du plateau, les rencontres et les cartes pendant que vous jouez.

Si vous vous arrêtez sur une case et que vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez faire, suivez la Séquence des rencontres au dos de ce livret.



PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Au fil de la partie, vous verrez fréquemment apparaître le mot **personnage**. Le mot **personnage** fait toujours référence à la carte de personnage et à la figurine d'un joueur.



ASSASSIN

L'impitoyable Assassin est payé pour éliminer sa cible et il remplit toujours son contrat. Sa morale est peut-être discutable, mais sa précision est irréprochable.



ELFE

Mondaine, dextre et rusée, l'Elfe dispose d'une source d'expérience incomparable. Au fil des années, son amour de l'aventure n'a jamais faibli.



NAIN

Le Nain est un artisan compétent et un combattant endurci. Il est capable de surmonter des obstacles qui nécessitent à la fois talent et intelligence.



GOULE

La Goule sert les morts ; elle guide les esprits en chemin vers le monde des ténèbres. Ses talents mystérieux sont bien adaptés à son rôle.



MOINE

Bien qu'il accepte volontiers le changement, la foi du Moine est constante. Sa nature inébranlable l'assiste au combat.



VOLEUR

Le Voleur a souvent connu la faim et il fera tout pour survivre et même prospérer. Il rôde habilement dans tout le pays, vidant les poches des imprudents et des distraits.



PRÊTRE

Le Prêtre est le gardien constant des maisons des dieux : temples, chapelles, sanctuaires et autres lieux de culte. Sa magie divine est un don de ceux qu'il sert.



TROLL

Le puissant Troll se moque des blessures, car il est capable de résister aux ennemis les plus coriaces grâce à sa force brute.



PROPHÉTESSE

La Prophétesse a le don de précognition qui lui permet de prévoir et d'éviter les rencontres dangereuses sur son chemin.



GUERRIÈRE

La Guerrière s'entraîne depuis son plus jeune âge à maîtriser de nombreuses formes de combat et d'armement. C'est une adversaire redoutable qui ne recule jamais devant une épreuve de force.



SORCIÈRE

Une puissante magie coule dans les veines de la Sorcière depuis sa naissance. C'est une excellente lanceuse de sorts qui se fie à son intuition et à son instinct plutôt qu'à des études arcaniques approfondies.



MAGICIEN

Le Magicien a étudié d'innombrables parchemins et grimoires pour affiner ses talents arcaniques. Sa quête incessante de savoir l'a hissé parmi les plus redoutables mages du pays.

LIRE LES CARTES DE PERSONNAGE

Votre carte de personnage liste les attributs de votre personnage, qui sont chacun décrits plus en détails ci-dessous. Vous ne commencez pas la partie avec des objets ou des compagnons, mais vous pouvez placer ceux que vous récupérez à côté de l'endroit désigné sur votre carte de personnage.



ALIGNEMENT

Chaque personnage commence avec un alignement spécifique : bon, mauvais ou neutre, représentant ses idéaux. Un personnage bon est poli et honnête, un personnage mauvais est malicieux et un personnage neutre se situe quelque part entre les deux. Vos interactions avec les objets, événements et cases du plateau peuvent être influencées par l'alignement de votre personnage. Lorsque vous choisissez votre personnage au début de la partie, vous pouvez changer votre alignement.

- Si votre alignement change pendant la partie, prenez un jeton Alignement et placez-le sur votre carte de personnage du côté approprié. Défaussez-vous du jeton si vous revenez à votre alignement initial.
- Votre alignement ne peut pas changer plus d'une fois par tour.
- Si vous avez des cartes que votre alignement vous interdit d'utiliser, laissez ces cartes immédiatement sur votre case actuelle.

FORCE

La force représente la puissance, l'endurance et la capacité de combat de votre personnage. Vous l'utilisez en combat et pour certaines rencontres. Vous gagnez de la force en échangeant des trophées et lors de rencontres.

- Si vous gagnez de la force pendant la partie, placez le nombre de pions Force équivalent à côté de votre carte de personnage.
- Certaines cartes vous permettent d'ajouter des points à votre force pendant les rencontres. Quand vous acquérez une carte de ce genre, ne prenez pas de pion Force. La carte elle-même représente l'augmentation de force.
- Si vous perdez de la force, défaussez-vous des pions comme indiqué.
- Votre force ne peut jamais descendre au-dessous du nombre indiqué sur votre carte de personnage, aussi appelé valeur de départ.

Votre **force totale** à tout moment est la somme de votre force de départ, des pions Force que vous avez et de la force obtenue par les cartes que vous avez récupérées.

INTELLECT

L'intellect représente l'intelligence, la sagesse et les capacités magiques de votre personnage. Vous l'utilisez en combat psychique et pour certaines rencontres. Vous gagnez de l'intellect en échangeant des trophées et lors de rencontres. L'intellect détermine également le nombre de sorts que vous pouvez avoir.

- Si vous gagnez de l'intellect pendant la partie, placez le nombre de pions Intellect équivalent à côté de votre carte de personnage.
- Certaines cartes vous permettent d'ajouter des points à votre intellect pendant les rencontres. Quand vous acquérez une carte de ce genre, ne prenez pas de pion Intellect. La carte elle-même représente l'augmentation d'intellect.

- Si vous perdez de l'intellect, défaussez-vous des pions comme indiqué.
- Votre intellect ne peut jamais descendre au-dessous du nombre indiqué sur votre carte de personnage, aussi appelé valeur de départ.

Votre **intellect total** est la somme de votre intellect de départ, des pions Intellect que vous avez et de l'intellect obtenu par les cartes que vous avez récupérées.

POINTS DE VIE

Les points de vie représentent l'état de santé de votre personnage. Vous commencez la partie avec le nombre de pions Points de vie indiqué sur votre carte de personnage.

- Vous pouvez perdre des points de vie au combat, en combat psychique et en rencontrant d'autres dangers. Quand vous perdez un point de vie, retirez un pion Points de vie de votre carte de personnage.
- Pendant la partie, différentes rencontres vous permettront de régénérer des points de vie :

Les soins – Régénérez le nombre de pions Points de vie indiqué jusqu'à atteindre votre valeur de points de vie initiale indiquée sur votre carte de personnage.

Ou

Gagner des points de vie – Régénérez le nombre de pions Points de vie indiqué. Vous pouvez dépasser votre valeur de points de vie initiale quand vous gagnez des points de vie. Suivez les règles de la rencontre pour déterminer si vous vous soignez ou si vous gagnez des points de vie.

- Vous avez perdu tous vos points de vie ? Vous avez été vaincu !

Votre tour se termine immédiatement. Placez votre personnage sur la case du Village dans la région Extérieure.

- Tous les objets, objets magiques, compagnons, sorts, trophées, pièces d'or, pions Force, pions Intellect et jetons Destin restent sur votre personnage.
- Au début de votre prochain tour, vous devez dépenser vos pièces d'or pour acheter autant de points de vie que possible afin de revenir à votre valeur de points de vie initiale au coût d'une pièce d'or par pion Points de vie. Si vous n'avez pas de pièces d'or, prenez un pion Points de vie. Votre tour est terminé.

EXEMPLE

COMMENT CALCULER LA FORCE D'UN PERSONNAGE

La Guerrière a une force de 4, comme indiqué sur sa carte de personnage. Pendant la partie, elle a acquis ce qui suit :

- 2 pions Force
- La Ceinture magique - qui augmente sa force de 1.
- La Licorne - qui augmente sa force de 1.
- Une Épée - qui augmente sa force de 1 pendant le combat.

La **force totale** de ce personnage est 8.

Sa **force au combat** est 9.

Les différentes circonstances d'une rencontre peuvent modifier la manière dont un personnage utilise sa force.

Par exemple, si cette Guerrière s'est arrêtée sur la case de la Clairière maudite, où la force des objets et des objets magiques ne comptent pas dans la force totale, sa force pour la rencontre est 7 (une valeur de départ de force de 4, 2 pions Force, 1 point de la Licorne).



DESTIN

Le destin sert à mesurer la chance et la bonne fortune de votre personnage. Il est représenté par des jetons Destin. Vous commencez la partie avec le nombre de jetons Destin indiqué sur votre carte de personnage.

- Au cours de la partie, vous pouvez dépenser des jetons Destin pour invoquer votre chance. Voici les utilisations possibles :
 - Vous pouvez dépenser 1 jeton Destin pour relancer l'un de vos dés, une fois par jet. Vous devez conserver le nouveau résultat. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser un jeton Destin pour relancer un dé qui n'est pas le vôtre, par exemple celui d'un ennemi ou d'un autre personnage.
- Après avoir lancé votre dé de déplacement, vous pouvez dépenser 1 jeton Destin pour ignorer votre résultat et, à la place, avancer votre figurine de jusqu'à six cases dans la direction de votre choix pour atteindre une case qui n'est pas occupée par un autre personnage.
- Vous pouvez régénérer vos jetons Destin tout au long de la partie en vous arrêtant sur certaines cases du plateau ou en piochant des cartes Aventure. Vous pouvez gagner plus de jetons Destin que la valeur indiquée sur votre carte de personnage, mais si vous recevez l'instruction de régénérer vos jetons Destin, vous ne pouvez pas dépasser la valeur indiquée sur votre carte de personnage.
- Si vous tombez à court de jetons Destin, il ne se passe rien. Vous ne pouvez plus compter sur la bonne fortune, c'est tout !

CAPACITÉS SPÉCIALES

Votre personnage a au moins une capacité spéciale, détaillée sur votre carte de personnage.

- Dans le cas où l'effet d'une rencontre indique qu'un personnage ne peut pas effectuer une action ou utiliser une capacité (comme lancer un sort ou utiliser un objet), ce personnage ne peut pas le faire.

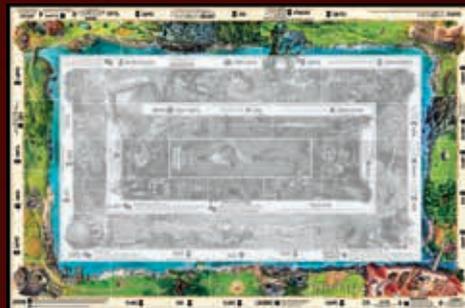
Par exemple, si une carte indique qu'aucune arme ne peut être utilisée quand on combat une certaine créature, la Guerrière ne peut pas utiliser d'armes, malgré sa capacité spéciale qui lui permet d'utiliser deux armes en même temps.
- Si une capacité spéciale ou un effet fait référence à un résultat de dé, prenez uniquement le chiffre apparaissant sur le dé en considération (pas le résultat modifié par les bonus ou les pénalités).

Par exemple, la capacité spéciale du Troll lui permet de se soigner à chaque fois qu'il fait un 6 pour son jet de déplacement. Pendant son tour, il fait un 4 pour son déplacement. Il utilise également une carte qui lui permet d'ajouter 2 à son jet de déplacement, ce qui lui donne un déplacement total de 6. Dans ce cas, le Troll ne peut pas se soigner étant donné que le résultat du dé est un 4 et non un 6.

Le plateau est divisé en trois régions :

LA RÉGION EXTÉRIEURE

est située sur le bord extérieur du plateau.



LA RÉGION MÉDIANE

est située entre la région Extérieure et la région Intérieure, séparées respectivement par le Fleuve Storm et la Plaine du péril.



LA RÉGION INTÉRIEURE

est située au centre du plateau.



DÉPLACEMENT

Si vous êtes dans les régions Extérieure et Médiane, lancez un dé, puis déplacez-vous vers la gauche ou la droite du nombre de cases correspondant à votre résultat. Vous devez avancer même si votre personnage commence son tour sur une case avec une carte Aventure ou un autre personnage.

Si vous êtes dans la région Intérieure, déplacez-vous d'une case par tour.

Chaque région est divisée en cases et chaque case indique son nom et les règles de rencontre qui y ont lieu. À votre tour, vous déplacez votre figurine sur les cases de la région où vous vous trouvez. Vous aurez l'occasion de passer d'une région à l'autre via des rencontres ou des cartes.

SE DÉPLACER DANS LES RÉGIONS EXTÉRIEURE ET MÉDIANE

- Vous ne pouvez jamais changer de direction pendant votre déplacement à moins que vous ne passiez de la région Extérieure à la région Médiane.

SE DÉPLACER ENTRE LA RÉGION EXTÉRIEURE ET LA RÉGION MÉDIANE

Les régions Extérieure et Médiane sont séparées par le Fleuve Storm. Vous pouvez traverser le fleuve de plusieurs façons :

- Utiliser le pont qui relie la case de la Sentinelle dans la région Extérieure à la case des Collines dans la région Médiane,
- utiliser un radeau
- ou suite à une rencontre.

TRAVERSER LE PONT DE LA SENTINELLE

Si votre jet de déplacement suffit pour vous permettre de traverser le pont jusqu'à la région située sur la rive opposée, vous pouvez le faire.

- Si vous passez de la région Extérieure à la région Médiane, vous devez traverser le pont et affronter la Sentinelle. Voir **RENCONTRER UNE CRÉATURE** page 22. Vous pouvez affronter la Sentinelle uniquement si vous avez suffisamment de déplacement pour traverser le pont jusqu'à la région Médiane. Si vous vous arrêtez sur la case de la Sentinelle, vous ne pouvez pas l'affronter.

- Si vous vainquez la Sentinelle ou que vous l'esquivez, avancez sur la case des Collines et terminez votre déplacement en fonction de votre jet de dé, en choisissant la droite ou la gauche.

Si vous êtes vaincu, perdez un point de vie (ou utilisez un objet ou une carte Sort pour vous protéger). Votre tour se termine sur la case de la Sentinelle. En cas d'égalité, votre tour est terminé, mais vous ne perdez pas de point de vie.

- La Sentinelle n'attaque pas les personnages qui traversent sa case en se déplaçant dans la région Extérieure ou ceux qui reviennent de la région Médiane pour aller dans la région Extérieure.



EXEMPLE

TRAVERSER LE PONT DE LA SENTINELLE

La Sorcière est au Cimetière et fait un 6 pour son déplacement. Elle décide de se déplacer vers la gauche et s'arrête sur la case de la Sentinelle pour traverser le pont et se rendre dans la région Médiane. Lorsqu'elle s'arrête sur la case de la Sentinelle, elle accepte le défi de la Sentinelle et le combat commence. La Sorcière lance un sort d'Immobilité sur la Sentinelle, ce qui lui permet de l'esquiver au lieu de combattre.

La Sorcière se déplace alors vers les Collines dans la région Médiane et décide de continuer son déplacement vers la droite, s'arrêtant à la Porte du pouvoir.

UTILISER UN RADEAU

Vous pouvez construire ou acquérir un radeau pendant une rencontre.

Pour construire un radeau : Si vous êtes sur la case des Bois ou de la Forêt et que vous avez une Hache, vous pouvez déclarer au début de votre tour que vous construisez un radeau au lieu de lancer les dés ou de vous déplacer. Prenez ensuite une carte de radeau dans le deck Achat, si disponible.

Si vous acquérez un radeau, vous pouvez l'utiliser au début de votre prochain tour pour traverser le fleuve et atteindre une case opposée à celle où vous êtes actuellement. Puis, faites la rencontre de cette case ou des personnages qui s'y trouvent. Vous ne lancez pas le dé et vous ne vous déplacez pas ce tour-ci.

Après avoir utilisé un radeau, ou si vous commencez votre tour avec un radeau et que vous ne l'utilisez pas avant la fin de votre tour, vous devez le mettre dans la défausse appropriée.

SE DÉPLACER ENTRE LA RÉGION MÉDIANE ET LA RÉGION INTÉRIEURE

Le seul moyen d'entrer dans la région Intérieure est de traverser la Porte du pouvoir qui relie la case de la Plaine du péril dans la région Intérieure à celle de la Porte du pouvoir dans la région Médiane.

Pour passer dans la région Intérieure, vous devez d'abord ouvrir la Porte du pouvoir. Pour ce faire :

- Votre jet de déplacement doit être suffisant pour vous déplacer au-delà de cette case.
- Vous devez suivre les règles de rencontre de cette case.

Si vous réussissez, déplacez-vous sur la case de la Plaine du péril. Votre tour est terminé.

Si vous échouez, restez sur la case de la Porte du pouvoir. Votre tour est terminé.

- Vous devez rouvrir la Porte à chaque fois que vous essayez de la traverser depuis la région Médiane.
- Vous n'avez pas besoin d'ouvrir la Porte si vous passez de la région Intérieure à la région Médiane. Déplacez-vous simplement sur la case de la Porte du pouvoir. Votre tour est terminé.



DÉPLACEMENT DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

Lorsque vous atteignez la région Intérieure, ne lancez pas le dé pour vous déplacer. À la place, vous vous déplacez d'une case par tour et vous devez suivre les instructions de rencontre de chaque case en approchant de la Couronne de commandement.

REBROUSSER CHEMIN

Si vous souhaitez passer de la région Intérieure à la région Médiane, par exemple afin de devenir plus puissant, c'est possible. Déplacez-vous d'une case par tour vers la Plaine du péril. Ignorez les règles des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

- Une fois que vous avez commencé à rebrousser chemin, vous ne pouvez pas changer d'avis et vous devez retourner jusqu'à la Plaine du péril.
- Une fois arrivé à la Plaine du péril, vous pouvez traverser la Porte du pouvoir et terminer votre tour, ou continuer votre aventure dans la région Intérieure.

RENCONTRES

Normalement, vous n'aurez des rencontres que pendant votre tour, sauf indications spécifiques contraires. Les rencontres varient en fonction de la région du plateau dans laquelle vous vous trouvez.

RENCONTRES DANS LES RÉGIONS EXTÉRIEURE ET MÉDIANE

- Après votre déplacement, vous devez toujours rencontrer soit la case où vous vous arrêtez, soit un personnage sur cette case. Vous ne pouvez pas faire les deux.
- Vous rencontrez toujours la case sur laquelle vous vous arrêtez après votre déplacement, jamais la case sur laquelle vous avez commencé votre tour.

RENCONTRER UN AUTRE PERSONNAGE

Lorsque vous rencontrez un personnage, vous devez :

- **Attaquer** et déclencher un combat (avec la force) ou un combat psychique (avec l'intellect),
- ou **utiliser une de vos capacités spéciales** contre ce personnage.

ATTAQUER UN AUTRE PERSONNAGE

1. Déclarez que vous déclenchez un **combat** (avec la force) ou un **combat psychique** (avec l'intellect) si votre personnage a une capacité spéciale qui lui permet de le faire.
2. **Si le personnage attaqué souhaite essayer d'esquiver l'attaque** et qu'il dispose d'une méthode pour ce faire, par exemple, le sort d'Invisibilité, il peut l'utiliser.

Si le personnage attaqué n'esquive pas, la rencontre continue !

3. **Lancez des sorts !** En commençant par l'attaquant, chaque personnage peut choisir de lancer des sorts, notamment pour augmenter sa force ou son intellect.

4. **Lancez le dé pour déterminer votre score d'attaque.**

1. Chaque personnage lance un dé.
2. L'attaquant peut dépenser un jeton Destin pour relancer son dé.
3. Le défenseur peut dépenser un jeton Destin pour relancer son dé.
4. Déterminez votre score d'attaque :

Si vous êtes engagé au combat, chaque personnage ajoute son jet à sa force, puis ajoute les modificateurs des cartes ou des capacités dont il dispose.

Chaque personnage ne peut utiliser qu'une arme à la fois, à l'exception de la Guerrière qui a une capacité spéciale lui permettant d'utiliser une arme supplémentaire.

Si vous êtes engagé dans un combat psychique, chaque personnage ajoute son jet à son intellect, puis ajoute les modificateurs des cartes ou des capacités dont il dispose.

5. **Le personnage qui a le score le plus élevé gagne !**

6. **Le vainqueur reçoit une récompense** en obligeant le personnage perdant à perdre un point de vie ou en lui prenant un objet ou une pièce d'or. Si c'était un combat de force, le perdant peut utiliser un objet pour éviter de perdre un point de vie. Quoi qu'il en soit, le perdant acquiert 1 jeton Destin.

S'il y a égalité, le combat se termine par une impasse, et aucun personnage n'est blessé. Personne ne perd un point de vie ni n'acquiert de jeton Destin.

7. Le tour du personnage attaquant se termine.

Jouez d'abord la carte avec la valeur la plus basse.

RENCONTRER UNE CASE

Y a-t-il une carte sur cette case ?

- Vous **devez** vaincre ou esquiver tout ennemi qui se trouve sur cette case.
- Vous **devez** rencontrer la case en rendant visite à tout étranger ou lieu se trouvant sur cette case. Suivez les règles de la case sur laquelle vous vous êtes arrêté.
- Vous **peuvent** prendre n'importe quel objet, compagnon ou pièce d'or sur cette case.

Voir **SÉQUENCE DES RENCONTRES** au dos de ce livret pour déterminer l'ordre des rencontres de cartes !

#1 CASES PIOCHER DES CARTES

Si vous vous arrêtez sur une case avec ce symbole, piochez le nombre de cartes indiqué dans le deck Aventure et placez-les face visible sur la case où vous vous êtes arrêté.

S'il y a déjà des cartes Aventure sur cette case, piochez seulement assez de nouvelles cartes pour atteindre le total indiqué sur la case. **Par exemple,** si la case vous indique de piocher deux cartes, mais qu'il y a déjà une carte sur la case, vous ne piochez qu'une nouvelle carte pour atteindre le total de deux cartes. Si vous piochez plus d'une carte Aventure, les cartes doivent être résolues dans l'ordre indiqué par leur **valeur de rencontre**. Lisez et résolvez la carte avec la valeur de rencontre la plus basse en premier, puis la plus basse suivante, et ainsi de suite. En cas d'égalité, lisez et résolvez les cartes Aventure dans l'ordre où elles ont été piochées.



EXCEPTIONS À LA PIOCHE DE CARTES

- Les cartes Aventure dont les instructions stipulent de les placer sur une autre case que celle où elles ont été piochées **doivent** être résolues en premier, avant toute autre rencontre, même si elles ont une valeur de rencontre plus élevée. Quand une carte est placée de cette façon, elle n'a aucun effet sur les personnages déjà sur la case où elle est placée.
- Si une carte sans valeur de rencontre (comme le sort de Maléfice) est placée sur une case, elle doit être résolue avant de rencontrer les autres personnages, cartes ou instructions sur la case.
- **Laisser des cartes** : Si un personnage laisse des compagnons ou des objets sur une case (voir **LAISSER DES CARTES** page 25), il ne peut piocher qu'un nombre suffisant de cartes permettant d'atteindre le nombre à piocher. Par exemple, si un personnage termine son déplacement sur la case des Champs et qu'il y laisse ensuite un de ses objets, il ne pioche pas de nouvelles cartes, car il y a déjà une carte sur la case.
- Un personnage peut laisser des compagnons ou des objets sur une case pour éviter de piocher plus de cartes, mais il ne peut **pas** les reprendre au même tour. Par conséquent, tout compagnon ou objet laissé sur la case devient disponible pour les autres personnages qui s'arrêtent sur cette case.

Voir **CARTES AVENTURE** page 24.

EXEMPLE

PIOCHER DES CARTES

Le Nain s'arrête sur la Vallée cachée et doit piocher 3 cartes Aventure. Il pioche le Diablotin (événement), l'Ours (ennemi) et un Sac d'or (objet). Le Diablotin a la valeur la plus basse ; sa rencontre doit être résolue en premier. Le Nain lance un dé et obtient un 4, alors le Diablotin le téléporte dans les Ruines avant qu'il n'ait une occasion de combattre l'Ours et de prendre l'or. Les cartes de l'Ours et de l'or restent face visible sur la Vallée cachée et constituent deux des trois cartes que rencontrera le prochain personnage à s'arrêter sur cette case. Cependant, le Nain continue son tour avec une nouvelle rencontre dans les Ruines.

RENCONTRER LA CAVERNE DU DÉMONISTE

Si vous vous arrêtez sur la Caverne du démoniste dans la région Médiante, vous pouvez choisir d'accepter une quête. Ces quêtes représentent une des manières d'acquérir un Talisman !

Pour accepter une quête :

1. Lancez un dé.
 2. Suivez les règles associées indiquées sur la case de la Caverne du démoniste.
 3. Si vous pouvez accomplir la quête immédiatement, vous devez le faire.
- Vous ne pouvez pas accepter plus d'une quête à la fois.
 - Si vous avez accepté une quête, mais que vous ne l'avez pas accomplie et que vous récupérez un Talisman d'une autre façon, votre quête prend fin et vous n'êtes pas téléporté sur la case de la Caverne du démoniste.

RENCONTRER UNE CASE DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

- Vous devez rencontrer une case sur laquelle vous vous arrêtez dans la région Intérieure en suivant les règles de la case, à moins que vous ne rebroussiez chemin ou que vous ne rencontriez un autre personnage sur les cases qui le permettent.
- Vous ne pouvez jamais esquiver une créature dans la région Intérieure (seulement d'autres personnages). Les sorts n'ont aucun effet sur les créatures de la région Intérieure.



RENCONTRER UN AUTRE PERSONNAGE DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

- Vous pouvez rencontrer un personnage uniquement sur les cases de la Plaine du péril, de la Vallée de feu ou de la Couronne de commandement. Suivez les règles de rencontre d'autres personnages détaillées dans **RENCONTRER UN AUTRE PERSONNAGE** page 18.

CASES DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

CRYPTE

1. Lancez trois dés et additionnez-les.
2. Soustrayez votre force à ce total.
3. Trouvez la sortie de la Crypte qui correspond au résultat, comme indiqué sur la case, et allez-y.

Si votre jet vous indique de rester sur la case de la Crypte, vous pouvez vous déplacer et avancer à votre prochain tour.

MINES

1. Lancez trois dés et additionnez-les.
2. Soustrayez votre intellect à ce total.
3. Trouvez la sortie des Mines qui correspond au résultat, comme indiqué sur la case, et allez-y.

Si votre jet vous indique de rester sur la case des Mines, vous pouvez vous déplacer et avancer à votre prochain tour.

TANIÈRE DU LOUP-GAROU

1. Lancez deux dés et additionnez-les pour déterminer la force du loup-garou.
2. Affrontez le loup-garou en combat de force jusqu'à ce qu'il soit vaincu **ou** que vous soyez vaincu.
3. **Si vous êtes vaincu**, vous perdez un point de vie et votre tour est terminé. À votre prochain tour, vous devez confronter le loup-garou à nouveau ou rebrousser chemin. **En cas d'égalité**, vous ne perdez pas de point de vie, mais votre tour est terminé. À votre prochain tour, vous devez confronter le loup-garou à nouveau ou rebrousser chemin. **Si le loup-garou est vaincu**, votre tour est terminé. Si vous avez un Talisman, vous pouvez vous déplacer et avancer à votre prochain tour. Si vous n'avez pas de Talisman, vous devez rebrousser chemin.

FOSSES

1. Lancez un dé pour déterminer le nombre de monstres des fosses qui en sortent pour vous attaquer.
2. Affrontez les monstres des fosses en combat de force, un par un, jusqu'à ce qu'ils soient tous vaincus ou que vous soyez vaincu.
3. **Si vous êtes vaincu**, vous perdez un point de vie et votre tour est terminé. À votre prochain tour, vous devrez affronter à nouveau les monstres des fosses restants ou rebrousser chemin.

En cas d'égalité, vous ne perdez pas de point de vie, mais votre tour est terminé. À votre prochain tour, vous devrez affronter à nouveau les monstres des fosses ou rebrousser chemin.

Si les monstres des fosses sont vaincus, votre tour est terminé. Si vous avez un Talisman, vous pouvez vous déplacer et avancer à votre prochain tour. Si vous n'avez pas de Talisman, vous devez rebrousser chemin.

LA COURONNE DE COMMANDEMENT

La dernière case de la région Intérieure est la Couronne de commandement. Le premier joueur qui atteint la Couronne de commandement et qui vainc le dragon ancien gagne !

- Vous pouvez seulement atteindre la Couronne de commandement à partir de la Vallée de feu, où il n'est possible d'entrer que si vous possédez un Talisman. Si vous n'avez pas de Talisman, vous devez rebrousser chemin !

Un dragon ancien garde la Couronne de commandement pour la protéger de ceux qui cherchent à s'approprier sa puissance. Vous devez vaincre le dragon au combat pour acquérir la Couronne. Le dragon a une force de 10 et un intellect de 10. Le dragon orgueilleux permet à ses adversaires de choisir leur épreuve : un combat ou un combat psychique. N'oubliez pas, vous ne pouvez pas utiliser de sorts contre les créatures de la région Intérieure, et cela inclut le dragon ancien. **Si vous êtes vaincu**, perdez 1 point de vie. À votre prochain tour, vous devrez affronter à nouveau le dragon ou rebrousser chemin.

En cas d'égalité, vous ne perdez pas de point de vie, mais vous restez sur cette case. À votre prochain tour, vous devrez affronter à nouveau le dragon ou rebrousser chemin.

Si vous vainquez le dragon, vous acquérez la Couronne et vous gagnez la partie !

EXEMPLE

S'ARRÊTER SUR LA TANIÈRE DU LOUP-GAROU

Le Nain s'arrête sur la Tanière du loup-garou et lance deux dés pour déterminer la force du loup-garou. Il fait un 3 et un 5, ce qui donne au loup-garou une force de 8.

Le Nain combat ensuite le loup-garou. Le loup-garou fait un 5, ce qui lui donne un score d'attaque de 13 (8 de force, plus un jet d'attaque de 5). Le Nain lance son jet d'attaque et obtient un score d'attaque de 8, ce qui signifie qu'il est vaincu et qu'il perd un point de vie.

Au prochain tour du Nain, il décide d'attaquer le loup-garou à nouveau au lieu de rebrousser chemin. Le loup-garou combat toujours avec une force de 8 mais cette fois-ci, il ne fait qu'un 1 pour son jet d'attaque de 1, ce qui lui donne un score d'attaque de 9 (8 de force, plus son jet d'attaque de 1). Le Nain lance son jet d'attaque et obtient un score d'attaque de 10 ; il vainc le loup-garou ! Le Nain se déplace sur la case suivante à son prochain tour.

CRÉATURES

Au fil de votre aventure, vous pouvez rencontrer des créatures via les cases et les cartes : des monstres, des dragons et des animaux. Quand c'est le cas, ces créatures vous attaquent !

RENCONTRER UNE CRÉATURE

1. Si vous êtes dans la région Extérieure ou Médiane, vous pouvez les esquiver, par exemple en utilisant la capacité d'un compagnon ou le sort d'Invisibilité.
Si vous ne les esquivez pas, elles attaquent !
2. Lancez des sorts si vous le souhaitez.
3. Lancez le dé pour déterminer votre score d'attaque.
 1. Lancez un dé.
 2. Si la carte de la créature indique une valeur de force, vous combattez avec la force ! Ajoutez votre jet d'attaque et votre force, puis ajoutez les modificateurs des cartes ou capacités qui s'appliquent. N'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois, à l'exception de la Guerrière qui a une capacité spéciale. Si la carte de créature indique une valeur d'intellect, c'est un combat psychique et vous combattez avec l'intellect. Ajoutez votre jet d'attaque et votre intellect, puis ajoutez les modificateurs des cartes ou capacités qui s'appliquent.
4. Lancez un dé pour déterminer le score d'attaque de la créature.
 1. Un autre joueur lance un dé.
 2. Additionnez ce jet et la force ou l'intellect de la créature pour déterminer son score d'attaque.
5. Vous pouvez dépenser 1 jeton Destin pour relancer votre dé et déterminer votre score d'attaque.
6. Comparez les scores d'attaque.
 - Si votre score d'attaque est plus élevé, la créature est vaincue. S'il s'agit d'une carte Ennemi, vous pouvez la récupérer comme trophée.
 - Si le score d'attaque de la créature est plus élevé, vous êtes vaincu. Vous perdez 1 point de vie. Si vous avez combattu avec la force et que vous avez un objet, un sort ou une capacité spéciale qui vous permet d'éviter de perdre un point de vie, vous pouvez l'utiliser. Si vous avez combattu avec l'intellect, aucun objet ne peut vous éviter de perdre un point de vie. Votre tour est terminé.
 - Si les scores d'attaque sont identiques, il y a égalité. Personne n'est blessé. Votre tour est terminé.

CRÉATURES ET ENNEMIS

Une créature fait référence à une rencontre qui attaque avec la force ou l'intellect, excepté les rencontres avec d'autres personnages. Cela inclut les cartes Ennemi, mais aussi les cases du plateau et les autres types de carte.

La Sentinelle est une créature, tout comme le Mercenaire. Lorsqu'une capacité spéciale ou une carte fait référence à un ennemi, elle s'applique uniquement aux cartes Ennemi, mais si elle fait référence à une créature, elle s'applique à tout ce qui est décrit ci-dessus.

EXEMPLE

RENCONTRER UN ENNEMI

Le Magicien a une Épée ainsi qu'un sort d'Invisibilité et un sort d'Explosion psionique. Il a également 1 pion Force, 2 pions Intellect et 3 jetons Destin.

Pendant son tour, le Magicien s'arrête sur la case des Champs et pioche une carte Aventure, rencontrant un Géant avec une force de 6. Le Magicien pourrait l'esquiver en lançant son sort d'Invisibilité, mais il décide de l'attaquer à la place. Puisque la carte Ennemi indique une valeur de force, le Magicien doit combattre avec la force.

Le Magicien lance l'Explosion psionique, ce qui lui permet d'ajouter sa valeur d'intellect de départ à sa force de 2. Comme le Magicien est au combat, son Épée lui donne un point de force supplémentaire, lui conférant une force totale de 9 (5 de l'Explosion psionique, plus 2 de sa valeur de force, plus 1 de son pion Force, plus 1 point de son Épée). Le Géant fait un 6 et le Magicien un 3.

Après leur jet d'attaque, le Géant et le Magicien ont un score d'attaque identique de 12, il y aurait donc égalité. Le Magicien décide alors de dépenser un jeton Destin pour relancer son jet d'attaque. Cette fois, il fait un 5. Maintenant, le Magicien a un score d'attaque de 14, tandis que le Géant a toujours un score d'attaque de 12. Comme le score d'attaque du Magicien est supérieur à celui du Géant, il le vainc et prend la carte Ennemi comme trophée. Si le score d'attaque du Magicien avait été inférieur à celui du Géant après avoir relancé le dé, le Magicien aurait perdu un point de vie et son tour aurait pris fin immédiatement.

ENNEMIS MULTIPLES

Si plus d'un ennemi vous attaque sur la même case en utilisant le même attribut (force ou intellect) et que certains ont la même valeur de rencontre, ils combattent ensemble, additionnant leur force ou leur intellect au résultat d'un seul jet d'attaque pour obtenir un unique score d'attaque combiné.



CARTES AVENTURE

Les différents types de cartes Aventure et leurs effets sont décrits ci-dessous.

ÉVÉNEMENTS

Suivez les règles de la carte. Si la carte vous indique que vous perdez un tour, votre tour se termine immédiatement. Si vous deviez rencontrer des cartes supplémentaires, cela compte comme le tour perdu. Sinon, perdez votre prochain tour à la place.

ENNEMI - ANIMAL, DRAGON OU MONSTRE

Ces ennemis vous attaquent en combat de force.

- Si vous tuez l'un de ces ennemis, gardez sa carte comme trophée que vous pourrez échanger contre un pion Force. Pour échanger un trophée (ou plusieurs trophées), la valeur de force totale de la carte (ou des cartes) Ennemi doit être supérieure ou égale à votre score de force actuel (incluant les pions, mais excluant les points des cartes). Si vous avez une force de 6, vous pouvez échanger une carte Gobelin (force 2) et une carte Serpent (force 4) contre un pion Force.
- Si vous ne vainquez pas l'ennemi, laissez cette carte sur cette case.

ENNEMI - ESPRIT

Ces ennemis vous attaquent en combat psychique (avec l'intellect).

- Si vous tuez un esprit, gardez sa carte comme trophée que vous pourrez échanger contre un pion Intellect. Pour échanger un trophée (ou plusieurs trophées), la valeur d'intellect totale de la carte (ou des cartes) Ennemi doit être supérieure ou égale à votre score d'intellect actuel (incluant les pions, mais excluant les points des cartes). Si vous avez un intellect de 4, vous pouvez échanger une carte Fantôme (intellect 4) contre un pion Intellect.
- Si vous ne vainquez pas l'ennemi, laissez cette carte sur cette case.

ÉTRANGERS

Suivez les règles de la carte. Les étrangers peuvent avoir toutes sortes d'effets sur vous, parfois basés sur l'alignement de votre personnage.

Valeur de la rencontre

Nom

Type de carte

Texte de la carte

OBJETS

Les objets et les objets magiques sont tous deux considérés comme des **objets**. Pendant la partie, les personnages acquièrent des objets via des rencontres ou des cartes Achat. Placez tous vos objets face visible à côté de votre carte de personnage.

Voici quelques types d'objets :

Armes : Des objets qui peuvent augmenter votre capacité de combat. Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois, à l'exception de la Guerrière qui a une capacité spéciale lui permettant d'utiliser une arme supplémentaire.

Armure : Des objets qui peuvent vous éviter de perdre des points de vie lorsque vous êtes vaincu. Vous ne pouvez utiliser qu'une armure à la fois.

LIMITE DE TRANSPORT D'OBJETS

Vous ne pouvez pas porter plus de quatre objets à la fois, sauf si vous avez une Mule. Si à tout moment, vous avez plus de quatre objets, vous devez immédiatement laisser des objets face visible sur votre case actuelle jusqu'à n'en avoir plus que quatre.

- L'or n'est pas considéré comme un objet et ne compte pas dans votre limite de transport d'objets.
- Un Talisman ne compte pas dans votre limite de transport d'objets. Chaque personnage ne peut porter qu'un Talisman, et les Talismans ne peuvent pas être laissés intentionnellement sur le plateau.

LAISSER DES CARTES

Vous pouvez laisser n'importe quel compagnon ou objet à tout moment pendant votre tour en les laissant face visible sur la case que vous occupez. Si vous vous défaussez d'un compagnon ou d'un objet, vous ne pouvez pas les reprendre au même tour.

Vous ne pouvez pas laisser un Talisman intentionnellement. Si vous avez déjà un Talisman en votre possession et que vous en acquérez un autre, laissez-le face visible sur la case que vous occupez.

COMPAGNONS

Les compagnons sont des « aides » qui peuvent vous assister en vous offrant leurs compétences et leurs capacités. Attention, tous les compagnons ne sont pas là pour vous aider, par exemple l'Esprit frappeur. Le Guide et le Gnome sont des exemples de compagnons serviables, mais ils ne sont pas les seuls.

- Gardez tous les compagnons qui vous accompagnent face visible à côté de votre carte de personnage.
- Vous pouvez avoir autant de compagnons que vous le souhaitez.
- Placez les compagnons qui sont tués (par exemple, dans le Gouffre) ou dont vous devez vous défausser dans la défausse des cartes Aventure.

LIEUX

Suivez les règles de la carte. Certains lieux nécessitent que vous lanciez un dé pour déterminer ce que vous allez rencontrer, tandis que d'autres vous récompensent à chaque visite.

POSSÉDER UNE CARTE, UTILISER UNE CARTE

On considère que vous possédez tout ce que vous ramassez pendant la partie : les objets, les pièces d'or, le destin, les compagnons et les sorts.

Quand vous activez la capacité d'une carte, on considère que vous utilisez la carte. Utiliser une carte est optionnel et vous pouvez toujours choisir quand utiliser une carte que vous possédez. Par exemple, le Symbole sacré vous permet de détruire automatiquement les esprits sans avoir recours au combat psychique. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser le Symbole sacré et d'attaquer l'esprit à la place.

- Vous pouvez posséder des cartes qu'il vous est interdit d'utiliser, à moins qu'une carte spécifique n'indique le contraire.

Par exemple, le Moine ne peut pas utiliser d'armes au combat, mais il peut posséder la Lance sacrée pour la vendre à l'Alchimiste, pour la livrer à la Caverne du démoniste dans le cadre d'une quête ou simplement pour empêcher un autre personnage de la récupérer. Cependant, le Moine, dont l'alignement est bon, ne peut pas posséder l'Épée runique parce que cette carte indique qu'aucun personnage d'alignement bon ne peut la posséder. Si le Moine rencontre une Épée runique, il doit la laisser face visible sur cette case.

- Vous ne pouvez pas prendre de cartes dont un effet précise que vous ne pouvez pas la posséder. Par exemple, si vous n'avez pas le droit d'acquérir des compagnons parce que la Guenaude est un de vos compagnons, vous ne pouvez pas acquérir de nouveaux compagnons en lançant le sort d'Hypnose sur un autre personnage.

CARTES ACHAT

Les cartes Achat agissent comme des cartes Aventure, sauf qu'elles ne sont pas placées dans une défausse lorsque vous les avez utilisées. Vous devez les remettre dans le deck approprié.



ACQUÉRIR ET LANCER DES SORTS

Dans le monde magique de Talisman, vous pouvez lancer des sorts à condition d'avoir suffisamment d'intellect. Certains personnages commencent la partie avec un ou même plusieurs sorts. Vous trouverez de nouveaux sorts en avançant sur le plateau. Quand vous lancez un sort, suivez les règles indiquées sur la carte.

ACQUÉRIR DES SORTS

Tous les personnages peuvent acquérir et lancer des sorts si leur intellect est suffisant (voir le tableau ci-dessous). Seuls les personnages qui ont des capacités spéciales leur permettant de commencer la partie avec des sorts peuvent le faire. Sinon, les sorts sont habituellement acquis via les rencontres.

- Le nombre de sorts que vous pouvez posséder à tout moment est limité par votre intellect, comme suit :

Intellect total	Nombre de sorts maximum
1	0
2	0
3	1
4	2
5	2
6+	3

- Quand vous acquérez un sort, piochez une carte sur le dessus du deck Sort.
- Quand le deck Sort est vide, mélangez toutes les cartes Sort défaussées et placez-les dans un nouveau deck face cachée.
- Vous pouvez consulter vos cartes Sort à tout moment, mais cachez-les aux autres joueurs. L'effet de chaque sort et le moment où il peut être lancé sont indiqués sur les cartes Sort.
- Si, à tout moment, vous avez plus de sorts que votre intellect ne le permet, défaussez-vous immédiatement des cartes Sort de votre choix dans la défausse correspondante jusqu'à ce qu'il vous reste le bon nombre de sorts. Vous ne pouvez pas lancer ces sorts en vous en défaussant.
- Vous ne pouvez pas vous défausser de sorts à moins que vous ayez plus de sorts que le permet votre intellect. Le seul autre moyen de se débarrasser d'un sort est de le lancer !

EXEMPLE

JOUER UN TOUR COMPLET

La Sorcière est sur le Temple et elle fait un 2 pour son déplacement. Elle peut par conséquent se déplacer jusque sur les Runes ou sur l'Oasis.

Il y a un dragon face visible sur les Runes, les instructions étant de piocher une carte ; par conséquent, le dragon compte comme la carte à piocher et la Sorcière doit le rencontrer. Le dragon a une force de 7 et il obtient un bonus de 2 points pour son jet d'attaque grâce aux runes mystiques. Comme la force actuelle de la Sorcière est 3, elle est certaine de perdre un point de vie.

Sur l'Oasis, elle voit le sort de Maléfice lancé précédemment par un autre personnage. Là aussi, elle perdrait un point de vie, mais comme les instructions de la case sont de piocher 2 cartes, le sort de Maléfice ne compte que pour l'une d'entre elles et la Sorcière aura la possibilité de piocher une carte Aventure pour atteindre le total de deux cartes à piocher. Elle décide de se déplacer sur l'Oasis, perd un point de vie à cause du sort de Maléfice et pioche une carte Aventure. C'est un autre dragon qui attaque. Ce n'est pas son jour de chance !

EXEMPLE

LIMITE DE SORTS

Un Magicien avec une valeur d'intellect de 5 a la Couronne de Salomon (un objet magique ajoutant 2 à son intellect) ; il a par conséquent un intellect de 7. Cela lui permet d'avoir trois sorts, qu'il a acquis auparavant. Il s'arrête sur la Clairière maudite, où l'intellect acquis des objets magiques ne s'applique pas. Son intellect descend à 5. Le Magicien ne peut maintenant avoir que deux sorts et doit immédiatement se défausser d'un sort de son choix. Aussitôt qu'il quitte la Clairière maudite, il peut utiliser la Couronne de Salomon à nouveau et peut également avoir jusqu'à trois sorts s'il peut en acquérir un autre.

LANCER DES SORTS

- Pendant un tour donné, vous ne pouvez lancer que le nombre de sorts avec lequel vous avez commencé le tour.
- Vous ne pouvez lancer qu'un seul sort pendant le tour d'un autre joueur.
- Vous pouvez garder les sorts pendant autant de tours que vous le souhaitez avant de les lancer. Vous n'êtes jamais obligé de lancer un sort ; c'est toujours optionnel.
- Un sort qui affecte un personnage le touche où qu'il soit sur le plateau, peu importe la région.
- Aucun sort n'affecte les créatures situées dans la région Intérieure, comme les monstres des fosses sur la case des Fosses.
- Une fois qu'un sort est lancé et que ses effets ont été résolus, placez-le dans la défausse des cartes Sort.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LES CRAPAUDS

- Plus d'un joueur peut être un crapaud en même temps.
- Si vous êtes déjà un crapaud et que vous vous arrêtez sur une case du plateau ou que vous piochez une carte qui vous transformerait en crapaud, restez simplement un crapaud pour la durée originale.

CRAPAUDS



Il se peut que vous soyez transformé en crapaud en vous arrêtant sur une case spécifique du plateau ou en piochant une carte spécifique. Transformé en crapaud, vous serez plus faible. Placez un jeton Crapaud sur votre carte de personnage. Vous le retirerez une fois que vous reprendrez votre forme initiale.

SI VOUS DEVEZ UN CRAPAUD :

- Vous ne pouvez vous déplacer que d'une case par tour et vous devez suivre les mêmes règles des rencontres de cases et de personnages.
- Vous ne pouvez ni acquérir ni lancer de sorts (mais vous gardez les sorts que vous aviez avant d'être transformé en crapaud).
- Vous ne pouvez pas utiliser les capacités spéciales de votre personnage.
- Votre force = 1
- Votre intellect = 1
- Vous ne pouvez pas utiliser les pions acquis pour ajouter des points à votre force ou à votre intellect.
- Vous ne pouvez pas perdre, utiliser ou acquérir des objets, des pièces d'or ou des compagnons (mais vous gardez ceux que vous aviez avant de devenir un crapaud).
- Vous ne pouvez pas utiliser ou gagner des pions Destin (mais vous gardez ceux que vous aviez déjà avant de devenir un crapaud).
- Vous gardez les trophées que vous aviez et vous pouvez toujours en gagner. Cependant, évitez d'échanger des trophées : vous devrez vous défausser des pions Force ou Intellect que vous avez acquis transformé en crapaud une fois que vous reprendrez votre forme initiale.
- Si vous perdez des points de vie en étant un crapaud, vous ne les récupérez pas lorsque vous reprenez votre forme initiale.

Pour reprendre votre forme initiale :

À la fin de votre prochain tour en crapaud, vous reprenez votre forme initiale. Retirez le jeton Crapaud de votre carte de personnage.

TERMES ET SYMBOLES

TERMES

RENCONTRES

Certaines cartes et capacités spéciales font référence aux rencontres. Une rencontre peut inclure les cartes Ennemi, les événements, les étrangers, les lieux, les sorts et les cases du plateau.

OR

L'or vous permet d'acheter des objets et de payer pour des services. Vous notez votre richesse en plaçant des pièces d'or à côté de votre carte de personnage. Toutes les pièces d'or que vous recevez d'une source autre qu'un personnage proviennent de la réserve d'or. Si jamais vous devez perdre des pièces d'or et que vous n'en avez plus, il ne se passe rien.

RÈGLES D'OR

Si vous avez des difficultés à arbitrer une partie de Talisman, lisez les règles suivantes. Ces règles ont priorité sur toutes les autres.

CAPACITÉ SPÉCIALE OU RÈGLES

Quand une capacité spéciale ou un effet contredit les règles de base, c'est la capacité spéciale ou l'effet qui remplace la règle.

POUVOIR OU NE PAS POUVOIR

Dans le cas où l'effet d'une carte indique qu'un personnage ne peut pas effectuer une action ou utiliser une capacité (comme lancer un sort ou utiliser un objet), ce personnage ne peut pas le faire. En d'autres termes, les effets d'interdiction des cartes ont priorité sur les autres effets et capacités. Par exemple, si une carte indique qu'aucune arme ne peut être utilisée pour combattre une certaine créature, la Guerrière ne peut pas utiliser d'armes, malgré sa capacité lui permettant d'utiliser deux armes en même temps.

SYMBOLES

NOUVEAUTÉS DE LA 5^E ÉDITION

 Ce symbole apparaît un peu partout dans le livret de règles pour indiquer les modifications apportées à la 4^e édition de Talisman.

SYMBOLES SUR LE PLATEAU DE JEU

   Ces symboles apparaissent sur les cases du plateau de jeu pour indiquer combien de cartes Aventure piocher ou combien de dés lancer.

JET NATUREL OU JET MODIFIÉ

Si une capacité ou un effet fait référence à un jet de dé, seul le chiffre apparaissant sur le dé est pris en considération (pas le résultat modifié par les bonus ou les pénalités).

RESSOURCES LIMITÉES

Toutes les ressources sont limitées par le nombre d'éléments inclus dans la boîte. Par exemple, si tous les pions Force sont utilisés, aucun personnage ne peut en acquérir tant qu'il n'y a pas de pions de ce type dans la réserve. Si vous pouvez échanger cinq pions à 1 point contre un pion à 5 points, vous devez le faire.

VARIANTES

COURSE VERS LA VICTOIRE

Utilisez cette variante pour une partie plus rapide. Le premier personnage à atteindre la Couronne de commandement gagne la partie !

CRAPAUD PATAUD

Utilisez cette variante pour que la transformation en crapaud constitue un plus grand défi. Lorsque vous êtes transformé en crapaud, au lieu de reprendre votre forme initiale après un tour, vous restez un crapaud pendant trois tours ! Placez le jeton Crapaud sur votre carte de personnage normalement pour indiquer votre transformation, puis retirez-le une fois que vous reprenez votre forme initiale.

En tant que crapaud, vous avez

Force : 1

Intellect : 1

Déplacement : 1 case par tour

Points de vie : Gardez les points de vie de votre personnage

Destin : Gardez le destin de votre personnage

Quand vous êtes transformé en crapaud, laissez tous vos objets, compagnons et pièces d'or sur la case où vous vous êtes transformé.

Vous ne pouvez pas ajouter de pions Force et Intellect pour modifier votre score d'attaque.

Vous gardez vos sorts, mais vous ne pouvez ni les lancer ni en acquérir.

Lorsque vous reprenez votre forme initiale, votre personnage sera comme avant, sans les objets, compagnons, pièces d'or, jetons Destin et points de vie perdus pendant que vous étiez un crapaud.

SÉLECTION DES PERSONNAGES

- Utilisez cette variante pour laisser la sélection des personnages au hasard au début de la partie. Au début de la partie, mélangez les cartes de personnage et distribuez-en une à chaque joueur.
- Utilisez cette variante pour donner le choix aux joueurs tout distribuant les personnages au hasard. Au début de la partie, mélangez les cartes de personnage et distribuez-en deux à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une et remet l'autre carte dans la boîte.

MORTALITÉ

Utilisez cette variante pour que la mort de votre personnage constitue un défi.

Si vous perdez tous vos points de vie, vous êtes vaincu ! Laissez tous les objets, objets magiques, compagnons et pièces d'or en votre possession sur la case où vous vous trouvez. Remettez tous vos jetons Destin, ainsi que vos pions Force et Intellect, dans la réserve à côté du plateau. Défaussez-vous de tous les trophées et sorts en votre possession dans la défausse appropriée. Retirez votre figurine de personnage du plateau et remettez-la dans la boîte avec votre carte de personnage. Votre tour est terminé.

Au début de votre prochain tour, vous pouvez piocher une carte de personnage aléatoire parmi celles qui ne sont pas en jeu. Suivez les étapes de MISE EN PLACE DE VOTRE PERSONNAGE page 10.

À noter que les joueurs peuvent sélectionner de nouveaux personnages après avoir été vaincus tant qu'aucun personnage n'a atteint la Couronne de commandement pendant la partie. Si vous êtes vaincu après qu'un personnage a atteint la Couronne de commandement, vous êtes éliminé de la partie.



Prouvez votre valeur.



TALISMAN®

Remerciements spéciaux à Guy Haley pour sa contribution à la création de l'univers de Talisman.

TALISMAN 5th EDITION © Copyright Games Workshop Limited 2024. Talisman, the Talisman logo, GW, Games Workshop, the 'winged-hammer' Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, locations, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved.

AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de.
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl.



0124F6652101



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

TALISMAN

SÉQUENCE DES RENCONTRES

Si vous souhaitez lancer un sort qui doit être lancé avant votre déplacement, faites-le maintenant.

Déplacement
Voir DÉPLACEMENT page 17.

Est-ce qu'il y a d'autres personnages sur cette case ?

OUI

NON

Rencontrez-vous l'un d'eux ou non ?

NON

OUI

Rencontrer un personnage
Décidez quel personnage vous souhaitez rencontrer et commencez le combat ou le combat psychique (si votre capacité spéciale le permet), ou utilisez votre capacité spéciale.

Combat ou combat psychique

Capacité spéciale

Suivez les règles de combat ou de combat psychique (voir ATTAQUER UN AUTRE PERSONNAGE page 19).

Utilisez la capacité spéciale comme indiqué sur la carte de personnage.

Si un personnage est tué par un autre personnage pendant la rencontre, il acquiert un jeton Destin et suit immédiatement les règles de MORT D'UN PERSONNAGE page 8.

LE TOUR EST TERMINÉ.

Rencontrer une case
Est-ce une case où vous piochez des cartes ?

OUI

Piochez le nombre de cartes indiqué. S'il y a déjà des cartes face visible sur votre case, piochez uniquement assez de cartes Aventure pour parvenir au nombre indiqué.

Rencontrer une carte
Suivez les règles (voir RENCONTRES page 18).

La rencontre vous fait-elle perdre un tour ?

NON

S'il y avait des ennemis, les avez-vous tous vaincus ou les avez-vous esquivés ?

OUI

LE TOUR EST TERMINÉ.

La rencontre vous a-t-elle déplacé sur une case différente ?

NON

Vous pouvez prendre les objets, les objets magiques, les compagnons et/ou les pièces d'or sur cette case.

NON

La rencontre vous a-t-elle déplacé sur une case différente ?

NON

Y a-t-il d'autres cartes face visible sur cette case ?

OUI

Rencontrer une carte
Suivez les règles (voir RENCONTRES page 18).

La rencontre vous fait-elle perdre un tour ?

NON

S'il y avait des ennemis, les avez-vous tous vaincus ou les avez-vous esquivés ?

OUI

Suivez les instructions de la case.

OUI

OUI

Déplacez-vous sur la nouvelle case.