



# TALISMAN

## REGLES DU JEU

Le vieux Magicien est aujourd'hui mort. Des Puissances Infernales cherchent à détruire le Pays et la terreur s'est emparée de la population. La Couronne de Commandement dont le magicien tirait tout son pouvoir pour gouverner le pays n'a plus de Maître et nombreux sont les aventuriers qui cherchent à se l'approprier. Magiciens, guerriers, voleurs ou autres devins sont arrivés dans le Pays Magique pour tenter de reprendre le fabuleux Talisman. A travers les trois régions de la contrée, tous vont se battre jusqu'à ce qu'un seul héros puisse gouverner. Celui-ci aura été le plus habile au combat et le plus rusé pour avoir su déjouer de terribles pièges et les artifices les plus fous tendus par les monstres. A force de volonté, de courage et de sagesse, peut être serez-vous le Maître du Talisman...

## LE MATERIEL

### LE PLATEAU DE JEU

Le plateau représente le pays magique. Il est divisé en 3 régions. Celles-ci sont subdivisées en cases. Chacune porte un titre (en couleur) et des instructions de rencontre (en noir) imprimées sur leur bord extérieur. Les 3 régions sont :

#### LA REGION FRONTIERE

C'est la région la plus proche du bord du plateau. Elle est délimitée par un liseret vert.

#### LA REGION MEDIANE

Elle est séparée de la région frontière par le fleuve de la tempête et de la région centrale par les montagnes de feu. Elle est délimitée par un liseret bleu.

#### LA REGION CENTRALE

Elles se situe au centre du plateau. Elle est délimitée par un liseret jaune clair.

### 104 CARTES D'AVENTURE

Elles vous donnent les renseignements sur les différents événements, ennemis, étrangers, compagnons, objets magiques, objets et lieux que vous "rencontrerez" dans les différentes cases où vous arriverez pendant la partie.

### 24 CARTES DE SORTS

Elles représentent les différents sorts qui pourront être lancés au cours du jeu.

### 14 CARTES DE PERSONNAGES ET 14 CARTES DE JEU

Les cartes de personnages détaillent chacune un des aventuriers avec ses talents spéciaux. Les cartes de jeu portent une illustration du personnage qu'elles représentent sur chacune de leurs faces. Vous les glisserez dans les socles de plastique prévus à cet effet. Ce sont elles qui seront déplacées sur le plateau.

### 4 CARTES DE CRAPAUD

Pendant la partie, les personnages peuvent être transformés. Quand cela arrive, la carte de jeu du personnage est remplacée par une carte de crapaud.

PERSONNAGE		Alignement du personnage	Case de départ	Détail des talents spéciaux du personnage	
<p><b>FORCE INITIALE DU PERSONNAGE</b> Les pions de force (rouge) sont placés ici durant le jeu pour montrer la force actuelle du personnage</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p><b>VOLEUR</b></p> <p>Alignement : NEUTRE</p> <p>Départ : CITE</p> <p><b>COMPETENCES SPECIALES</b></p> <p>1 : Vous pouvez voler un Objet ou un sac d'Or d'un autre joueur si vous arrivez sur sa case.</p> <p>2 : Vous pouvez voler un Objet si vous êtes au Marché. Lancez un dé pour savoir ce que vous avez volé :</p> <p>1 : Epée 2 : Heaume 3 : Gourde 4 : Bouclier 5 : Mule 6 : Radeau</p>	<p><b>LES PIONS D'OR</b> Les pions d'or (jaune) sont placés ici, durant le jeu pour montrer la richesse actuelle du personnage. Un pion représente un sac d'or.</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p><b>LES PIONS DE VIE</b> Les pions de vie (vert) sont placés ici durant le jeu pour montrer le nombre de vies qu'il reste au personnage.</p>		
<p><b>HABILETE INITIALE DU PERSONNAGE</b></p> <p>3</p>	<p><b>OBJETS</b></p> <p><b>COMPAGNONS</b></p>	<p><b>OBJET MAGIQUE 5</b> <b>OBJET MAGIQUE</b> <b>EPEE RUNIQUE</b></p> <p>Tous les objets magiques obtenus par le personnage durant le jeu sont placés ici</p> <p>Les joueurs Bons ne peuvent posséder l'Epée Runique.</p>	<p><b>OBJET 5</b> <b>OBJET</b> <b>ARMURE</b></p> <p>Si, à la suite d'un Combat, vous avez perdu 1 Vie, lancez un dé. Si le résultat est 5 ou 6,</p>	<p><b>COMPAGNON 5</b> <b>COMPAGNON</b> <b>GUIDE</b></p> <p>Tous les compagnons obtenus par le personnage durant le jeu sont placés ici</p> <p>Quand le Guide est votre Compagnon : 1 : vous ne devez pas lancer de dé dans</p>	<p><b>COMPAGNON 5</b> <b>COMPAGNON</b> <b>SERVANTE</b></p> <p>Quand la Servante est votre Compagnon : 1 : vous gagnez 2 points d'Habileté.</p>



## 4 CARTES DE TALISMAN ET 28 CARTES D'ACHAT

Elles représentent les objets que les joueurs peuvent acquérir par des moyens autres que les cartes d'aventure.

### 140 PIONS

Ils devront être séparés les uns des autres. On les utilise pour enregistrer la force physique (pion rouge), l'habileté (pion bleu), les vies (pion vert) et l'or (pion jaune) de chaque personnage. 60 pions sont numérotés (par exemple : un pion rouge portant le chiffre 4 représente 4 points de force).

## 4 CARTES DE CHANGEMENT D'ALIGNEMENT

Sur chacune de ces cartes, une face porte l'inscription BON et l'autre une inscription DEMONIAQUE. Elles sont utilisées pour indiquer le changement d'alignement d'un personnage en cours de partie.

### 1 DE A 6 FACES

On se sert du dé pour le mouvement, les combats physiques, les combats psychiques et pour déterminer le résultat de quelques instructions et sorts. Quand il faut en lancer plusieurs, lancez-le le nombre de fois demandé et additionnez les résultats.

## INSTALLATION DU JEU-PREPARATION

Battez les cartes de personnages et distribuez en une face cachée à chacun des joueurs, (si tous les joueurs sont d'accord, chacun peut choisir quel personnage incarner pour cette partie). Chaque joueur retourne alors la carte de personnage et la place face visible devant lui. C'est le personnage qu'il joue pendant cette partie. Le diagramme ci-dessous vous montre toutes les informations portées sur chaque carte de personnage et la façon de disposer les pions et les possessions durant la partie.

Chaque joueur prend la carte de jeu correspondant à sa carte de personnage et la place dans un socle en plastique. Les cartes de jeu sont alors placées sur le plateau ; sur la case de départ spécifiée par la carte de personnage.

Chaque joueur reçoit un nombre de points de force dont la valeur totale est égale à la force initiale de son personnage. Les points de force sont alors placés en bordure de la carte de personnage comme cela est montré sur le diagramme. On procède de la même manière pour l'intelligence.

Chaque joueur reçoit ensuite un total de 4 vies et 1 sac d'or, à placer de la même façon près de la carte de personnage. Les pions restant sont mis de côté et serviront pendant le cours de la partie.

Les cartes d'aventure sont battues et placées, face cachée, à côté du plateau de jeu. Elles forment la pile d'aventure dans laquelle les joueurs piocheront.

Les cartes de sorts sont battues et placées, face cachée, à côté du plateau de jeu. Elles forment la pile de sorts.

Tout joueur dont le personnage débute la partie avec des sorts, comme indiqué dans leurs talents spéciaux, tire maintenant le nombre spécifié de cartes dans la pile des sorts. Ces cartes ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.

Les cartes de Talisman et les cartes d'achat sont placées face visible, à côté du plateau de jeu, en piles séparées selon les objets décrits : tous les casques en une pile, tous les boucliers en une autre, etc.

Les cartes de crapaud et de changement d'alignement sont placées à proximité du plateau de jeu, prêtes à être utilisées en cas de besoin.

Les joueurs déterminent en utilisant le dé, celui qui commence la partie. Puis on jouera en suivant le sens des aiguilles d'une montre à partir de celui qui a débuté.

## RESUME DU JEU

Chaque joueur contrôle un personnage différent. Chacun est pourvu de talents spéciaux qui lui sont spécifiques et qui serviront au cours du jeu. Les personnages se déplacent sur le plateau en fonction du résultat du jet d'un dé ; mais aussi grâce à un sort, suite à la rencontre d'êtres étranges ou encore à la découverte de lieux bizarres. Une fois le déplacement effectué,

un personnage peut alors rencontrer un autre personnage dans la case où il vient d'arriver, ou suivre les instructions de cette dernière. Celles-ci demandent souvent de tirer des cartes d'aventure qui dépeignent tous les objets, les monstres et tout ce que le personnage découvre dans cette case. Il doit alors se battre contre les monstres et prendre les trésors qu'il a découvert. Petit à petit, les aventuriers deviennent de plus en plus puissants et lorsqu'ils se sentiront assez forts, ils se dirigeront vers le centre du plateau pour atteindre la couronne de commandement.

Jouer est assez simple. Les règles doivent être lues soigneusement car avec les différents sorts, les cartes d'aventure et les talents spéciaux des personnages, une grande variété de situations peut survenir. Les règles sont à peu près présentées dans l'ordre où vous en aurez besoin au cours d'une partie. Quand il y a d'autres règles traitant du même point, leur référence est donnée par un nombre entre parenthèses.

## BUT DU JEU

Le but est d'atteindre la couronne de commandement placée au centre du plateau, et en lançant des sorts de commandement, de forcer les autres joueurs à se retirer du jeu. Les joueurs doivent d'abord s'aventurer dans les régions frontalière et du médiane pour accumuler les points de Force, d'Intelligence et les vies jusqu'à ce qu'ils se sentent assez puissants pour s'attaquer à la région médiane. Pour se faire, ils doivent d'abord trouver un Talisman grâce auquel ils pourront pénétrer dans la vallée du feu et atteindre ainsi la couronne de commandement.

## REGLES CONCERNANT LES PERSONNAGES

### 1 : LA FORCE

La force représente la force physique d'un personnage, sa résistance et son aptitude au combat. Elle est utilisée lors des combats (16 : 1-10) et pour surmonter certains obstacles qui peuvent surgir en cours de partie. La force d'un personnage est représentée par la valeur appropriée des pions de force placés à côté du personnage.

1:1 Les pions de force ne servent que pour la force initiale et pour les points de force gagnés durant la partie. Les points de force gagnés grâce à des objets, des objets magiques ou des compagnons ne sont pas enregistrés par des pions de force, mais ils sont additionnés à la force totale du personnage quand cela est nécessaire ou permis.

### PERTE DE FORCE

1:2 Quand un personnage est contraint de perdre de la force, les pions sont retirés en fonction du nombre de points perdus.

1:3 La force d'un personnage ne peut jamais être inférieure à sa force initiale inscrite sur sa carte.

### GAIN DE FORCE

1:4 Un personnage peut gagner de la force en tirant parti de tous les animaux, monstres et dragons qu'il a tué en combat. Quand il en rencontre et en tue, le personnage garde les cartes de ses adversaires. Elles pourront être échangées à n'importe quel moment contre des pions de force supplémentaires. Le personnage gagne 1 point de force pour 7 points de force marqués sur les cartes des ennemis. Ces cartes d'ennemis échangées sont alors placées au rebut (sur) la pile des cartes d'aventures (écartées).

1:5 Des points de force peuvent aussi être gagnés d'après le résultat d'une rencontre.

### FORCE D'UN PERSONNAGE

1:6 La force totale d'un personnage à un moment quelconque est la somme de ses pions de force plus tous les points de force gagnés grâce aux compagnons, aux objets et aux objets magiques pouvant être utilisés à cet instant précis.

### EXEMPLE :

*Le guerrier a un total de 5 pions de force, une ceinture magique (un objet magique qui augmente sa force de 1 point). Il est accompagné d'une licorne (un compagnon qui accroît sa force de 1) et possède une épée (un objet augmentant sa force de 1 point, pour les combats seulement) ; sa force totale est alors de 7 points (5 + 1 pour la licorne et + 1 pour la ceinture magique). En combat, sa force totale sera de 8 points car il pourra utiliser l'épée. Il*



arrive maintenant dans la "Clairière Maudite" où la force gagnée grâce aux objets magiques ou non ne peut pas être comptée. Sa force sera alors de 6 (5 + 1 pour la licorne) même si c'est une situation de combat.

## 2 : L'HABILETE

L'habileté couvre des notions telles que l'intelligence, l'adresse et l'aptitude à la magie. Elle est essentielle au personnage pour les combats psychiques et détermine le nombre de sorts qu'il peut posséder. L'habileté d'un personnage est représentée par la valeur appropriée des pions d'habileté placés à côté du personnage.

- 2:1 Les pions d'habileté ne servent que pour l'habileté initiale du personnage et pour les pions d'habileté gagnés durant la partie. L'habileté gagnée grâce à des objets magiques ou à des compagnons n'est pas enregistrée par des pions d'habileté mais est ajoutée à l'habileté du personnage quand cela est nécessaire.

### PERTE D'HABILETE

- 2:2 Quand un personnage est contraint de perdre de l'habileté, les pions sont retirés en proportion du nombre de points perdus.

- 2:3 L'habileté d'un personnage ne peut jamais être inférieure à sa valeur initiale inscrite sur sa carte.

### GAIN D'HABILETE

- 2:4 Les points d'habileté ne sont gagnés que suite au résultat d'une rencontre.

### HABILETE TOTALE D'UN PERSONNAGE

- 2:5 L'habileté d'un personnage à un moment donné est égale au total de ses pions d'habileté plus tout point gagné grâce aux compagnons et aux objets magiques pouvant être utilisés à cet instant précis.

### NOMBRE DE SORTS

- 2:6 Le nombre de sorts que peut posséder un personnage à un moment donné est limité par son habileté comme suit :
- | Habileté totale du personnage | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | ou plus |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---------|
| Nombre maximum de sorts       | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 |         |
- Cette limite ne peut être dépassée que par le personnage possédant la baguette magique.

- 2:7 Tous les personnages peuvent posséder des sorts s'ils ont une habileté suffisante. Seuls les personnages dont les talents spéciaux leur permettent peuvent débiter le jeu avec des sorts. Autrement, ils ne sont habituellement acquis que suite au résultat de rencontres.

- 2:8 Si à n'importe quel moment du jeu un personnage possède plus de sorts que son habileté lui permet, ceux qui sont en excès devront être immédiatement placés sur la pile des sorts précédemment écartés. Ils ne peuvent être jetés. Le personnage choisit le ou les sorts qu'il veut écarter.

### EXEMPLE :

Un sorcier dont l'habileté est de 5 possédant la Couronne de Salomon (un objet magique ajoutant 2 points à son habileté), possède une habileté totale de 7 points. Il a droit à 3 sorts qui sont en sa possession. Il arrive alors sur la case de la "Clairière Maudite" où il ne peut bénéficier des points dus à des objets magiques. Son habileté tombe à 5 tant qu'il reste à cet endroit. Il ne peut posséder que 2 sorts et doit immédiatement en écarter un.

## 3 : L'OR

L'or permet au personnage d'acheter des objets et de payer certains services. On note la richesse d'un personnage en plaçant des pions de sac d'or (jaune) à côté de sa carte. Chaque pion représente un sac d'or. On gagne généralement de l'or suite au résultat de rencontres.

- 3:1 Chaque personnage commence la partie avec un pion d'un sac d'or.
- 3:2 Tous les prix sont donnés en sacs d'or ("0"), ainsi 3 "0" signifie 3 pions d'un sac d'or.

- 3:3 Le paiement de tout achat ou service non destiné à un autre personnage va à la réserve de pions d'or.
- 3:4 Tout or reçu d'une source autre que celle d'un personnage provient de la réserve des pions d'or.
- 3:5 Les pions d'or ne rentrent pas en ligne de compte quant au nombre maximum d'objets qu'un personnage peut porter.

## 4 : LES VIES

Les vies représentent la longévité des personnages. Les vies sont perdues au cours des combats physiques, psychiques et des autres dangers qui peuvent être rencontrés. On note les vies d'un personnage en plaçant le nombre de pions de vie (vert) appropriés à côté de sa carte.

- 4:1 Chaque personnage commence la partie avec 4 vies.
- 4:2 Quand un personnage est contraint de perdre des vies, les pions sont retirés en proportion du nombre de points perdus.
- 4:3 Tout personnage qui perd la totalité de ses vies est mort. La carte de jeu est retirée du plateau. Tous ses objets (magiques ou non), compagnons et sacs d'or sont placés dans la case où le personnage est mort. Ses pions de force et d'habileté sont remis avec les pions de réserve, ses cartes de sorts sont placées sur la pile des cartes de sorts écartées. La carte de personnage est rangée avec les cartes non utilisées. Le joueur dont le personnage est mort recommence à jouer le tour suivant avec un nouveau personnage tiré au hasard parmi les cartes de personnages non utilisées SI ET SEULEMENT SI aucun personnage n'a atteint la Couronne de Commandement au cours de la partie. Si un personnage a déjà atteint la Couronne de Commandement, tout joueur dont le personnage meurt est exclu du jeu.

### GAIN DE VIE

- 4:4 Les vies peuvent être gagnées suite à des rencontres ou des guérisons. Les pions sont pris dans la réserve des pions de vie.
- 4:5 Il n'y a aucune limite au nombre de vies qu'un personnage peut avoir.

### GUERISON

- 4:6 La guérison ne peut jamais faire gagner plus de 4 vies à un personnage.

## 5 : LES OBJETS

Les objets et les objets magiques sont tous dénommés "objets" pour le besoin des règles. Au cours d'une partie, les personnages acquièrent des objets généralement suite à des rencontres. Ils sont placés en dessous de la carte du personnage.

- 5:1 Tous les objets en possession d'un personnage doivent être posés face visible.
- 5:2 Aucun personnage ne peut posséder un objet dont il n'a pas le droit de se servir. Il doit alors le laisser face visible dans la case où la rencontre a eu lieu.

### EXEMPLE :

L'assassin découvre la "Sainte Lance" (un objet magique) qui ne peut être utilisée que par des personnages d'alignement bon ou neutre. Il ne peut pas s'en servir. Il doit donc la laisser face visible dans la case où il l'a trouvée.

### LIMITE DU NOMBRE D'OBJETS

- 5:3 Un personnage ne peut jamais posséder plus de 4 objets en même temps, sac d'or non compris, à moins qu'il ne dispose d'un mulet.
- 5:4 Un personnage peut abandonner un objet à n'importe quel moment en le laissant face visible dans la case qu'il occupe.
- 5:5 Tout personnage acquérant plus de 4 objets doit choisir ceux qu'il désire conserver. Les objets supplémentaires sont alors immédiatement placés face visible sur la case qu'il occupe.



#### EXEMPLE :

*Le sorcier possède un mulet et l'utilise pour porter 10 objets. Le voleur le rencontre et lui dérobe son mulet. Le sorcier ne peut plus porter que 4 objets seulement et doit immédiatement en abandonner 6 dans la case qu'il occupe, le voleur peut alors les réclamer si c'est possible.*

## 6 : LES COMPAGNONS

Au cours de la partie, les personnages pourront acquérir des compagnons, généralement à la suite de rencontres. Ils seront placés sous la carte du personnage.

6:1 Tous les compagnons d'un personnage doivent être posés face visible.

6:2 Un personnage peut avoir autant de compagnons qu'il le désire.

#### PERTE DES COMPAGNONS

6:3 Tout compagnon tué (par exemple dans la case d'un Vampire) ou qui doit être écarté est placé sur la pile des cartes d'aventures précédemment écartées.

6:4 Un personnage peut abandonner un compagnon à n'importe quel moment en laissant sa carte face visible dans la case qu'il occupe.

## 7: ALIGNEMENT

Chaque personnage est doté d'un alignement : BON, MAUVAIS, DEMONIAQUE. Il y a des avantages et des inconvénients pour les alignements bon ou démoniaque. Ceux dont l'alignement est neutre, ne gagnent aucun bénéfice mais ne souffrent d'aucune pénalité. L'alignement peut changer en cours de jeu suite à un

#### CHANGEMENT D'ALIGNEMENT

7:1 Quand un personnage change d'alignement, il prend une carte correspondante et la place à côté de la carte du personnage, la face visible reflétant son nouvel alignement. Quand il revient à son alignement d'origine, la carte de changement d'alignement est écartée.

7:2 Aucun personnage y compris le Druide, ne peut changer plus d'une fois par tour d'alignement.

7:3 Si un personnage possède un ou plusieurs objets magiques non autorisés par son nouvel alignement, le ou les dits objets magiques doivent être immédiatement abandonnés dans la case qu'il occupe.

## 8: LES DONS

Chaque personnage possède un ou plusieurs dons spéciaux qui sont détaillés sur la carte du personnage avec toutes les restrictions les concernant.

8:1 Dans les cas où les dons sont en contradiction avec les règles, ce sont eux qui l'emportent.

## 9: LES SORTS

Les effets de chaque sort et le moment où il peut être lancé sont inscrits sur sa carte individuelle.

9:1 Tous les personnages peuvent lancer des sorts si leur adresse le leur permet.

9:2 Les sorts d'un personnage sont posés face cachée pour que les autres joueurs ne les voient pas.

9:3 Les sorts ne peuvent être écartés à moins que le personnage en possède plus que son adresse ne lui permette.

#### GAIN DE SORTS

9:4 Les sorts sont généralement gagnés suite à des rencontres. Quelques personnages débutent la partie avec des sorts.

9:5 Les sorts gagnés sont tirés du dessus de la pile des cartes correspondantes. Quand celle-ci est épuisée, les cartes de sorts écartées sont battues et une nouvelle pile de cartes placées face cachée est formée.

## LANCER DE SORTS

9:6 Un sortilège ne peut être lancé qu'au moment spécifié sur la carte. Une fois lancé et ses effets terminés, il est placé sur la pile des cartes de sorts écartées.

9:7 Les sorts qui affectent les autres joueurs peuvent les atteindre en n'importe quel endroit du plateau de jeu. Ceux qui affectent des créatures ne peuvent agir que dans les régions extérieure et du milieu (14:4).

## LES SORTS DE COMMANDEMENT

9:8 Quelconque caractère qui est *seul* sur le terrain de la Couronne de Commandement (14:9) à leur tour, *doivent* jeter un sort de commandement à tous les autres caractères. Le jeteur lance un dé. Un résultat de 1, 2 ou 3 et le sort ne marche pas, un résultat de 4, 5 ou 6 veut dire que chaque caractère perd une Vie ou que le joueur cède la partie et arrête de jouer.

## REGLES DE JEU

### 10: TOUR DE JEU D'UN PERSONNAGE

10:1 Le tour de jeu d'un personnage est divisé en 2 parties effectuées dans l'ordre suivant :

- 1 : Le mouvement
- 2 : Les rencontres.

10:2 A la fin du tour de jeu d'un joueur, c'est à la personne assise à sa gauche de jouer.

### 11: MOUVEMENT

#### MOUVEMENT DANS LES REGIONS FRONTIERE ET MEDIANE

11:1 Le personnage lance le dé pour déterminer de combien de cases il DOIT se déplacer (certains sorts, talents spéciaux et autres événements peuvent permettre à un personnage de se déplacer sans lancer le dé. Les modalités de mouvement sont alors détaillées sur la carte correspondante). Le personnage doit alors se déplacer d'un nombre de cases égal au résultat du lancer du dé ; à droite ou à gauche, au choix du joueur.

11:2 On ne peut pas changer de direction en cours de mouvement, sauf pour un passage entre région frontière et région médiane.

#### MOUVEMENT DANS LA REGION CENTRALE

11:3 On ne lance pas le dé pour se déplacer. Les personnages se déplacent d'une case par tour.

11:4 Les instructions de rencontre de chaque case doivent avoir été suivies complètement avant qu'un personnage puisse se déplacer.

#### FAIRE DEMI-TOUR

11:5 Un personnage peut décider à n'importe quel moment de revenir en arrière vers la "Plaine du Péril". Le mouvement est toujours d'une case par tour, mais les instructions de rencontre sont ignorées quand on rebrousse chemin.

#### COURONNE DE COMMANDEMENT

11:6 La "Couronne de Commandement" ne peut être atteinte qu'en passant par la "Vallée du Feu". Pour pénétrer dans la Vallée du Feu, un personnage DOIT posséder un Talisman. S'il n'en possède pas, il est obligé de faire demi-tour (11:5).

11:7 Quand un personnage a atteint la Couronne de Commandement, il ne se déplace plus (14:9).

#### MOUVEMENT ENTRE LES REGIONS FRONTIERE ET MEDIANE

11:8 Un pont relie la case de la sentinelle à la case des collines qui lui fait face (11:10-14).

11:9 Le fleuve de la tempête peut être traversé en radeau ou suite au résultat d'une rencontre.



### LA CASE DE LA SENTINELLE

- 11:10 Les personnages peuvent traverser le pont dans les deux sens, si le résultat du lancer de dé pour leur mouvement est suffisant.
- 11:11 La sentinelle attaque tout personnage tentant de traverser le pont pour entrer dans la région médiane. Le personnage doit vaincre la "Sentinelle" en combat (16:1-4), ou s'échapper (18:1-3) pour avoir le droit de passer.
- 11:12 Les personnages qui ont battu la sentinelle ou parviennent à lui échapper peuvent poursuivre leur mouvement en pénétrant dans la région médiane. Les personnages vaincus par la sentinelle perdent 1 vie et terminent leur mouvement dans la case de la sentinelle. Les personnages à égalité avec la sentinelle ne perdent pas de vie mais doivent terminer leur mouvement dans cette case.
- 11:13 La Sentinelle n'attaque pas les personnages qui passent par sa case lors de leur déplacement dans la région frontière, mais aussi ceux qui viennent de la région médiane pour rentrer dans la région frontière et encore ceux qui y terminent leur mouvement (à moins qu'ils ne tentent de traverser le pont pour entrer dans la région médiane lors de leur prochain mouvement).
- 11:14 En passant d'une région à l'autre, les personnages peuvent changer le sens de leur déplacement en entrant dans la nouvelle région.

#### EXEMPLE :

*Le voleur est dans le "Cimetière" et obtient un 6 au dé pour son déplacement. Il décide de se déplacer à droite et doit passer par la case de la sentinelle pour pénétrer dans la région médiane. En franchissant la case de la sentinelle il est attaqué par celle-ci. Cependant, il lui lance un sort d'immobilité et peut ainsi lui échapper. Il arrive alors dans la case des "Collines" de la région médiane et décide de continuer son déplacement à gauche, terminant ainsi son mouvement au "Portail du Pouvoir".*

### LE RADEAU

- 11:15 Tout personnage souhaitant traverser le fleuve en radeau doit soit en construire un, soit en acquérir un suite à une rencontre.
- 11:16 Tout personnage se trouvant dans une case de "Bois" ou de "Forêt" au début de son tour de jeu, et possédant une hache, peut annoncer qu'il construit un radeau au lieu de se déplacer (11:18).
- 11:17 Tout personnage construisant un radeau peut traverser le fleuve au début du tour de jeu suivant celui où il l'a construit (11:18).
- 11:18 Le personnage possédant un radeau peut traverser le fleuve et accoster sur la case de son choix se trouvant directement en face de la case de son départ. Cela constitue son mouvement pour ce tour de jeu et il n'a pas besoin de lancer le dé.
- 11:19 Un radeau ne peut jamais être laissé derrière soi ou volé comme n'importe quelle autre possession. Qu'il ait été utilisé ou non, il doit être placé sur la pile des cartes d'aventure écartées ou retourné avec les cartes d'achat s'il a été acheté.

### MOUVEMENT ENTRE LA REGION MEDIANE, ET LA REGION CENTRALE

- 11:20 Le "Portail du Pouvoir" relie la case du portail du pouvoir à celle de la "Plaine du Péril".

### LE PORTAIL DU POUVOIR

- 11:21 La région centrale ne peut être atteinte qu'en passant par le "Portail du Pouvoir".
- 11:22 Les personnages doivent essayer d'ouvrir le Portail à chaque fois qu'ils veulent entrer dans la région centrale.
- 11:23 Les personnages peuvent tenter d'ouvrir le Portail en lançant un dé et s'ils ont assez de points de mouvement pour passer au travers et continuer ainsi leur chemin.
- 11:24 Un personnage essayant d'ouvrir le Portail doit suivre les instructions de la case. S'il réussit, son tour de jeu se termine dans la "Plaine du Péril". S'il rate, il reste dans la case du "Portail du Pouvoir".
- 11:25 Un personnage dont le déplacement se termine exactement sur la case du "Portail du Pouvoir" ne peut pas tenter de l'ouvrir lors de ce tour de jeu.

- 11:26 Un personnage souhaitant passer de la région centrale à la région médiane n'a pas besoin d'ouvrir le Portail. Il passe simplement de la case de la "Plaine du Péril" à celle du "Portail du Pouvoir", cela constitue son mouvement pour son tour de jeu.

## 12 : APPROPRIATION DES CARTES POSEES FACE VISIBLE

- 12:1 Tout étranger peut être rencontré, les sacs d'or, les objets magiques, les objets (5:3) et les compagnons présents dans une case peuvent être pris par un personnage qui y termine son déplacement sauf si :
- 1: Il y a aussi une carte d'ennemi sur la case (13:5) ou
- 2: Les instructions de la case sont de tirer des cartes (13:4). Dans ces deux cas, les cartes constituent une rencontre pour cette case.

#### EXEMPLE :

*Le Ménestrel arrive dans le "Désert" où il y a 2 sacs d'or, la jeune fille (une compagne), une bouteille d'eau, une épée (des objets), une baguette magique et un Talisman (des objets magiques) qui ont été déposés là par la prophétesse lorsqu'elle a été transformée en crapaud. Le ménestrel possède déjà 3 objets : une armure, une hache et l'amulette (objet magique). Il peut sans problème s'approprier les sacs d'or et la jeune fille. Comme il ne peut porter que 4 objets (5:3), il doit choisir soigneusement celui qu'il va prendre. Les instructions du désert indiquent qu'il doit perdre une vie s'il ne possède pas une bouteille d'eau. Elle peut donc lui être utile, mais seulement dans cet endroit. Comme il n'a pas commencé le jeu avec des sortilèges, qu'il n'en possède toujours pas mais que son habileté est suffisante, il prend d'abord la baguette magique et tire immédiatement une carte de sort sur la pile de ceux qui n'ont pas encore servi. C'est un sort de préservation. C'est un coup heureux car il n'a plus besoin maintenant de la bouteille d'eau. Il abandonne l'amulette en la plaçant face visible sur la case du "Désert" et prend à la place le Talisman. Il a maintenant ses 4 objets : une armure, une hache, une baguette magique et un talisman. Il doit maintenant suivre les instructions de la case qui sont de perdre une vie, mais il lance le sort de préservation pour l'en empêcher. Grâce à sa baguette magique, il tire immédiatement une autre carte de sort en remplacement de celle qu'il a jetée. C'est ainsi que son tour de jeu se termine. Quand ce sera à son tour de se déplacer, l'épée, la bouteille d'eau et l'amulette resteront, face visible, dans le "Désert", à la disposition des personnages qui arriveront sur cette case.*

## 13 : LES RENCONTRES DANS LES REGIONS FRONTIERE ET MEDIANE

- 13:1 Les personnages ne peuvent effectuer une rencontre que dans une case où ils terminent leur mouvement ou dans une case dans laquelle ils ont été transportés suite à une autre rencontre. Ils ne peuvent jamais faire de rencontre dans une case où ils ont commencé leur mouvement.
- 13:2 Un personnage DOIT choisir de rencontrer : soit un personnage de son choix, s'il est situé dans cette case ; soit de suivre les instructions de la case elle-même.

### LA RENCONTRE AVEC UN AUTRE PERSONNAGE

- 13:3 La rencontre avec un autre personnage prend l'une des deux formes suivantes : le personnage dont c'est le tour de jouer peut soit attaquer (16 : 6-10) ; soit se servir de son talent spécial contre l'autre personnage.

### LES RENCONTRES DANS UNE CASE - LES CASES OU IL FAUT TIRER DES CARTES

- 13:4 Un personnage DOIT suivre les instructions. Les cartes que l'on tire sont toujours des "cartes d'aventure". On les prend dans la pile de celle qui n'ont pas encore servi. S'il y a déjà des cartes de n'importe quel type dans la case, on ne tire le nombre de cartes suffisant pour avoir le chiffre donné dans les instructions. Les cartes d'aventure constituent la rencontre de cette case (15:1-11).

### TOUTES LES AUTRES CASES

- 13:5 Le personnage suit les instructions de la case. Tout ennemi (15 : 5-6) présent dans la case doit d'abord être vaincu (16 :



1-5, 17 : 1-2) où le personnage doit avoir réussi à lui échapper (18 : 1-3). Il peut alors s'approprier les sacs d'or, les objets magiques ou normaux et les compagnons présents dans cette case. Certaines instructions sont obligatoires, d'autres sont suivies si le joueur le souhaite.

#### EXEMPLE :

La sorcière est au temple, elle lance un dé et obtient un 2. Elle peut aller loin à la case des "Runes", soit à celle de "l'oasis". Cependant, il y a déjà un dragon visible sur la case des "Runes" où les instructions sont de tirer une carte. Il y a déjà une force de 7 et bénéficiera d'un bonus de + 2 sur son lancer de dé en combat grâce aux "runes mystiques". Sa force effective est alors de 9. Comme la sorcière a une force de 3 elle est sûre d'y perdre une vie. Sur la case d'oasis, il y a une carte de sort d'HEX lancé par un autre personnage. Elle y perdra aussi une vie, mais comme les instructions demandent de tirer 2 cartes et que le sort d'HEX compte pour une, elle aura l'opportunité de tirer une carte d'aventure arrivant ainsi au total de deux cartes. Cela se révèle être un autre dragon qui l'attaque immédiatement. Ce n'est vraiment pas son jour de chance!!!

## 14 : LES RENCONTRES DANS LA REGION CENTRALE

- 14:1 Un personnage ne peut en rencontrer un autre que dans "la plaine du péril" et la "vallée du feu"
- 14:2 Les rencontres avec d'autres personnages se déroulent comme celles qui ont lieu dans les régions frontière et médiane.
- 14:3 Sur toutes les autres cases, la rencontre est détaillée dans les instructions de la case elle-même. Celles-ci doivent être obligatoirement suivies ; sauf si le personnage fait retraite (11:5).
- 14:4 Aucune des créatures rencontrées dans la région centrale ne peut être affectée par un sort. Il est par ailleurs impossible de leur échapper (18:3).

#### LA CRYPTTE

- 14:5 La cryptte est en ruines et le personnage a besoin de force pour dégager les gravats et découvrir les tunnels qui mènent aux différentes sorties. Quand il entre dans la case, le personnage lance le dé 3 fois et fait la somme des résultats. La force du personnage (1:6) est soustraite de ce total. Le résultat détermine où le personnage sortira de la cryptte. La carte de jeu est alors immédiatement placée à cet endroit et cela compte pour son mouvement. Tout personnage émergeant dans la cryptte elle-même pourra se déplacer normalement lors de son prochain tour de jeu.

#### LES MINES

- 14:6 Il faut de l'habileté pour trouver son chemin dans le labyrinthe des mines. Les instructions sont identiques à celles de la cryptte sauf que c'est l'habileté du personnage (2:5) qui est soustraite au total des dés.

#### L'ANTRE DU LOUP GAROU

- 14:7 On lance les dés pour déterminer la force du loup garou à chaque fois qu'un personnage entre dans cette case. C'est le loup garou qui attaque le personnage. Chacun rencontrera un loup garou différent.

#### LE PUIT

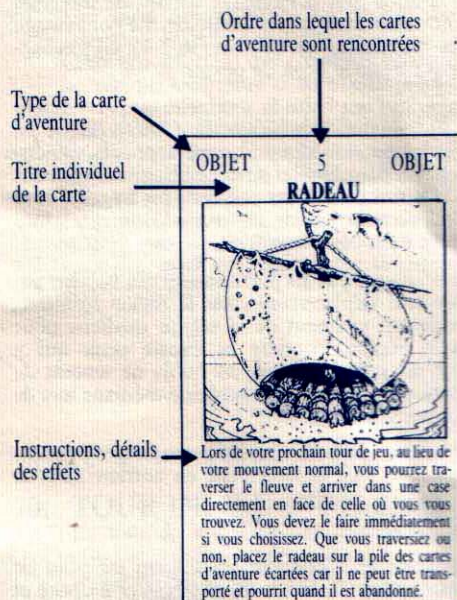
- 14:8 Le Dé est lancé à chaque fois qu'un personnage entre dans cette case. Le résultat détermine le nombre de démons qui attaquent le personnage. Il doit les combattre un par un, chacun leur tour, jusqu'à ce qu'il perde une vie. Son tour de jeu se termine alors. Il devra se battre pour le prochain tour contre les survivants. Il pourra se déplacer lors du tour suivant, celui où il aura tué le dernier démon.

#### LA COURONNE DE COMMANDEMENT

- 14:9 S'il y a déjà un personnage sur la case de la Couronne de Commandement quand quelqu'un y arrive, le premier occupant doit alors être rencontré (13:3). Dès qu'il y a deux personnages (ou plus) sur la Couronne de Commandement leur tour de jeu ne consiste qu'à se rencontrer les uns les autres. Un personnage seul sur la Couronne de Commandement DOIT lancer un sort de commandement à chaque tour de jeu (9:8).

## 15 : LES CARTES D'AVENTURE

Voici toutes les informations portées sur la carte d'aventure.



- 15:1 Les cartes d'aventure dont les instructions demandent de les placer sur une case différente de celle où elles ont été placées ailleurs, elles n'affectent pas le personnage qui les a tirées à ce moment précis.

- 15:2 Les cartes d'aventure rencontrées sont alors traitées dans l'ordre déterminé par le numéro qu'elles portent au centre en haut. Le nombre le plus bas est traité en premier puis le suivant etc.

#### TYPES DE CARTE D'AVENTURE

- 15:3 Les différents types de carte d'aventure et leurs effets dans l'ordre où elles sont rencontrées sont les suivants :

#### 1 EVENEMENT

- 15:4 Les instructions de la carte doivent être suivies. Si celles-ci sont de perdre un tour, le personnage qui a tiré la carte termine immédiatement son tour de jeu là où il est. Cela compte pour le tour perdu par le personnage.

#### 1 LES ENNEMIS - ANIMAL, MONSTRE OU DRAGON

- 15:5 La créature attaquera immédiatement tout personnage qui la rencontrera (16 : 1-5). Les ennemis de ce type vaincus peuvent être conservés pour être échangés contre des points de force (1:4).

#### 3 LES ENNEMIS : LES ESPRITS

- 15:6 Ils attaqueront immédiatement tout personnage rencontré en un combat psychique (17:1-2).

- 17:7 C'est seulement après qu'un événement dans une case ait produit ses effets, et les ennemis tués ou évadés, que les cartes d'aventure suivantes pourront être rencontrées.

#### 4 LES ETRANGERS

- 15:8 On suit les instructions de la carte.

#### 5 LES OBJETS, LES OBJETS MAGIQUES, LES COMPAGNONS

- 15:9 Ils peuvent être pris si cela est permis (5:2-3) et si tous les ennemis de la case ont été battus ou si le personnage leur a échappé.

#### 6 LES LIEUX

- 15:10 On suit les instructions de la carte.

#### LES CARTES D'AVENTURE QUI RESTENT SUR LE PLATEAU

- 15:11 Les cartes restant après une rencontre doivent être laissées, face visible, dans la case.



#### EXEMPLE D'UNE RENCONTRE DE CARTE D'AVENTURE

Le nain arrive dans la "Vallée Cachée" où les instructions sont de tirer 3 cartes d'aventure. Il tire l'IMP (1 : événement), un ours (2 : ennemi) et un sac d'or (3 : objet). Il doit d'abord s'occuper de l'IMP. Le nain lance le dé et obtient un 4. L'IMP l'a téléporté dans les ruines AVANT qu'il ait une chance de combattre l'ours et de prendre l'or. Les cartes de l'ours et de l'or restent dans la Vallée Cachée FACE VISIBLE et constitueront deux des trois cartes d'aventure pour le personnage suivant arrivant sur cette case. Le nain cependant continuera son tour de jeu avec une nouvelle rencontre dans les Ruines.

### 16: LE COMBAT

#### 16:1 IL Y A COMBAT QUAND :

- i : un personnage est attaqué par un ennemi, monstre, dragon ou animal (15:5) ou par toute autre créature possédant un score de force ;
- ii : un personnage décide d'en attaquer un autre à moins que leurs talents spéciaux ne leur permettent d'engager un combat psychique (17:1-2).

#### LA RESOLUTION DES COMBATS CONTRE DES CREATURES OU DES ENNEMIS

16:2 Le personnage déclare tout d'abord s'il essaye de s'échapper ou non (18:1-3). Dans la négative le combat s'engage.

16:3 Tout sort que souhaite lancer le personnage doit être jeté avant que le dé ne soit lancé.

16:4 Le personnage lance 1 dé. Le score de combat du personnage est égal au résultat du dé plus sa force (1:6 on ne peut se servir que d'une seule arme). Un autre joueur lance alors le dé pour la créature et ajoute la force de la créature à ce résultat. C'est le score de combat de la créature. Si le score de combat du personnage est supérieur à celui de la créature, celle-ci est tuée (15:7, 1:4). Si le score de la créature est le plus grand, le personnage perd une vie (à moins que l'utilisation d'un objet ou d'un sort ne le protège) et c'est la fin de son tour de jeu. Si les scores sont égaux, le résultat est match nul. Le tour de jeu du joueur est terminé.

#### PLUS D'UN ENNEMI

16:5 Si plus d'un ennemi attaque par la force, ils se battent comme s'ils formaient une seule créature en additionnant leur force et en lançant un seul dé pour déterminer leur score de combat.

#### LA RESOLUTION DU COMBAT ENTRE DEUX PERSONNAGES

16:6 Le personnage attaqué a d'abord l'opportunité de s'échapper (18:1-2). Dans la négative, le combat a lieu.

16:7 Les deux personnages ont l'opportunité de lancer des sorts avant que le dé ne soit jeté.

16:8 Le score de combat de l'attaquant est déterminé comme en 16:4. Le défenseur fait ensuite de même. Le personnage ayant le plus haut score gagne le combat. Si les scores sont égaux, il y a match nul (16:10).

16:9 Le vainqueur peut alors forcer le perdant à perdre une vie (ce dernier peut être sauvé par un objet ou un sortilège) ou à lui donner un objet ou un sac d'or. Le tour de jeu est alors terminé.

#### LE MATCH NUL

16:10 Dans un match nul personne n'est blessé. Dans ce cas, le tour de jeu est terminé.

### 17: LE COMBAT PSYCHIQUE

#### 17:1 LE COMBAT PSYCHIQUE S'ENGAGE QUAND :

- i : un personnage est attaqué par un ennemi "esprit" (15:6) ;
- ii : un personnage attaque un autre personnage en combat psychique (un talent spécial doit lui permettre de livrer un combat psychique).

#### LA RESOLUTION DU COMBAT PSYCHIQUE

17:2 Un combat psychique est résolu de la même façon qu'un combat (16:2-10), compte tenu des modifications suivantes :  
i : l'habileté remplace la force ;  
ii : aucun objet ne peut empêcher la perte d'une vie.

### 18: LA FUIE

18:1 Un personnage peut, en utilisant un talent spécial, un sort d'immobilisation ou d'invisibilité, échapper à une créature hostile ou à un autre personnage. Le personnage qui s'échappe ne pourra ni agir contre, ni être affecté par ceux-ci, sauf avec le sort d'immobilisation. On peut échapper à toutes les créatures qui se trouvent dans la case dont le personnage veut s'enfuir.

#### 18:2 LES CREATURES AUXQUELLES ONT PEUT ECHAPPER SONT :

- i : tout ce qui attaque un personnage dans les régions périphérique et médiane ;
- ii : tout personnage qui tente d'attaquer ou d'utiliser un talent spécial ;
- iii : toute créature décrite sur une carte d'aventure que le personnage ne souhaite pas rencontrer. Par exemple : la mégère, l'imp ou la sorcière.

18:3 Dans la région centrale on ne peut échapper qu'aux autres personnages.

### 19: LES CRAPAUDS

19:1 Quand un personnage est transformé en crapaud pour 3 tours, sa carte de jeu, sur le plateau, est remplacée par une carte de crapaud. Le personnage retrouvera sa carte à la fin du 3<sup>e</sup> tour.

19:2 Les crapauds ne peuvent pas transporter d'objets magiques, posséder d'or, ou avoir des compagnons. Tout ce que possède le personnage doit être immédiatement abandonné, face visible, dans la case où la transformation a eu lieu.

19:3 Les crapauds ont une force de 1 et une habileté de 1. Cependant, le personnage récupérera toute sa force et son habileté quand il reprendra sa forme originelle. Toute force ou habileté gagnée ou perdue sous la forme du crapaud n'affecte en aucun cas le personnage.

19:4 Un crapaud ne lance pas de dé pour le mouvement. Il se déplace d'une case par tour de jeu.

19:5 Les crapauds ne peuvent gagner ni lancer de sorts. Le personnage initial récupère tous les sorts qu'il avait lorsqu'il reprend sa forme normale.

19:6 Les vies d'un crapaud sont celles du personnage initial. Ainsi toute vie gagnée ou perdue par le crapaud affecte celles du personnage initial.

19:7 Les crapauds doivent rencontrer ce qui se présente dans une case tout comme les autres personnages.

19:8 Le crapaud n'a aucun talent spécial. Les talents du personnage initial ne peuvent être utilisés quand il est sous sa forme de crapaud.

### 20: LE TALISMAN ET LES CARTES D'ACHAT

20:1 Quand un personnage reçoit ou achète un de ces objets, la carte appropriée d'achat ou de Talisman doit être prise.

20:2 Elles sont en tous points comparables aux cartes d'aventure, d'objets magiques ou non. Après avoir servi, elles ne sont pas placées sur la pile des cartes d'aventure écartées, mais remises sur leur pile appropriée pour être réutilisées. S'il ne reste plus de cartes de Talisman ou de cartes d'achat pour un objet particulier c'est qu'ils ne sont pas disponibles à ce moment précis.

20:3 Les cartes d'achat et de Talisman peuvent être laissées face visible, sur une case du plateau tout comme les autres objets.

#### LE VAINQUEUR

Le vainqueur est le dernier personnage restant en jeu.



# TABLEAU DU DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Ce n'est qu'une séquence générale des événements. Les sorts peuvent être lancés à différents moments du tour de jeu du personnage. Les détails de chaque sort sont donnés sur leur carte individuelle. De même, pour passer d'une région à une autre, la séquence peut changer (11:8-14). Par exemple en passant par la case de la sentinelle pour entrer dans la région médiane, il faudra la vaincre avant de poursuivre son chemin et de faire une rencontre.

