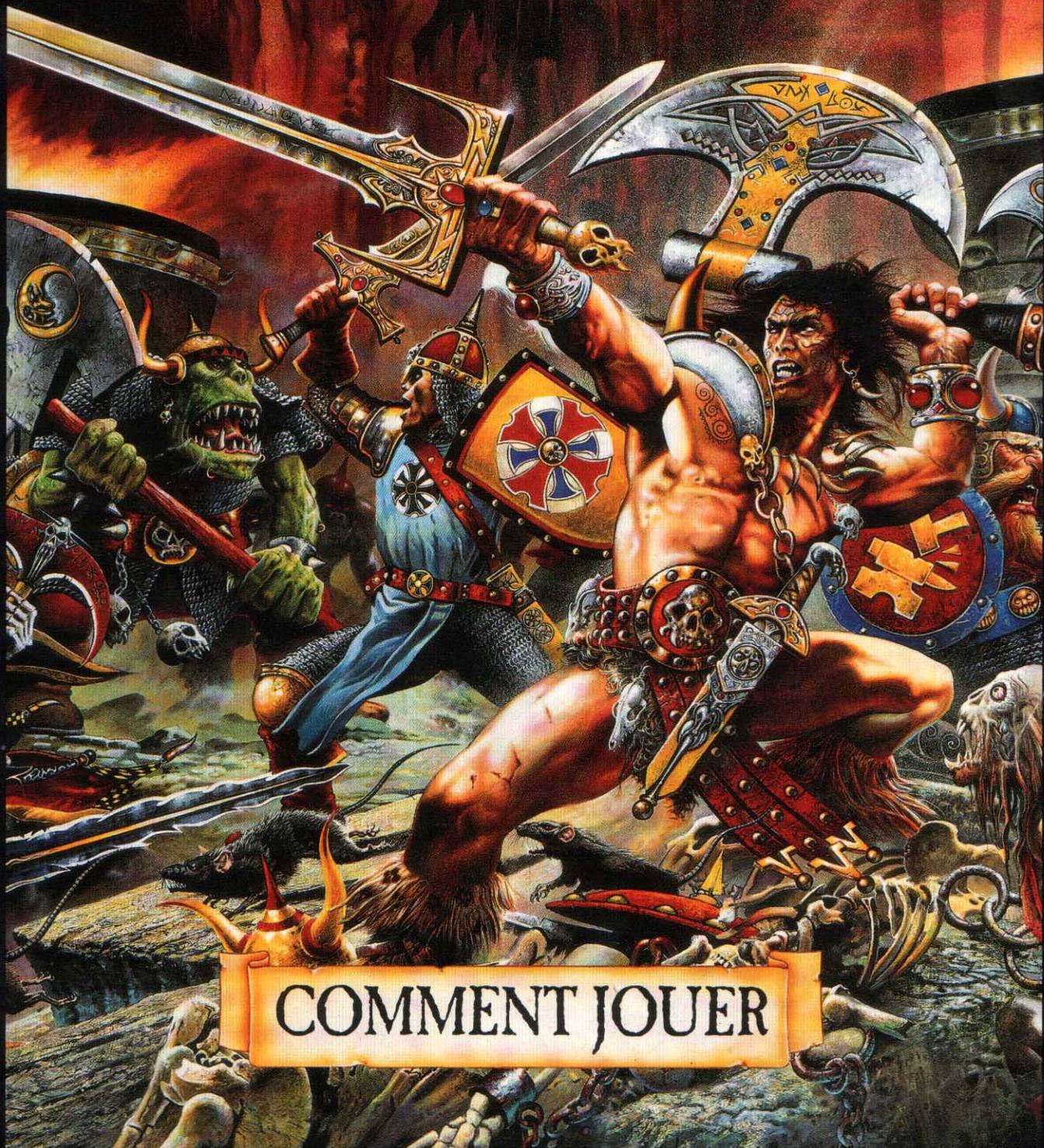


TALISMAN ROYAUMES DU MAL



COMMENT JOUER

ROYAUMES DU MAL

Autour de la contrée de Talisman se trouvent quatre terres connues sous le nom de Royaumes. Cette extension vous permet de pénétrer dans deux de ces Royaumes : les Cavernes souterraines du redoutable Seigneur des Ténèbres et le Royaume des Montagnes du féroce Roi des Aigles. Chacun de ces royaumes offre de grandes opportunités mais expose aussi les aventuriers assez audacieux pour y pénétrer à de terribles dangers.

COMPOSANTS

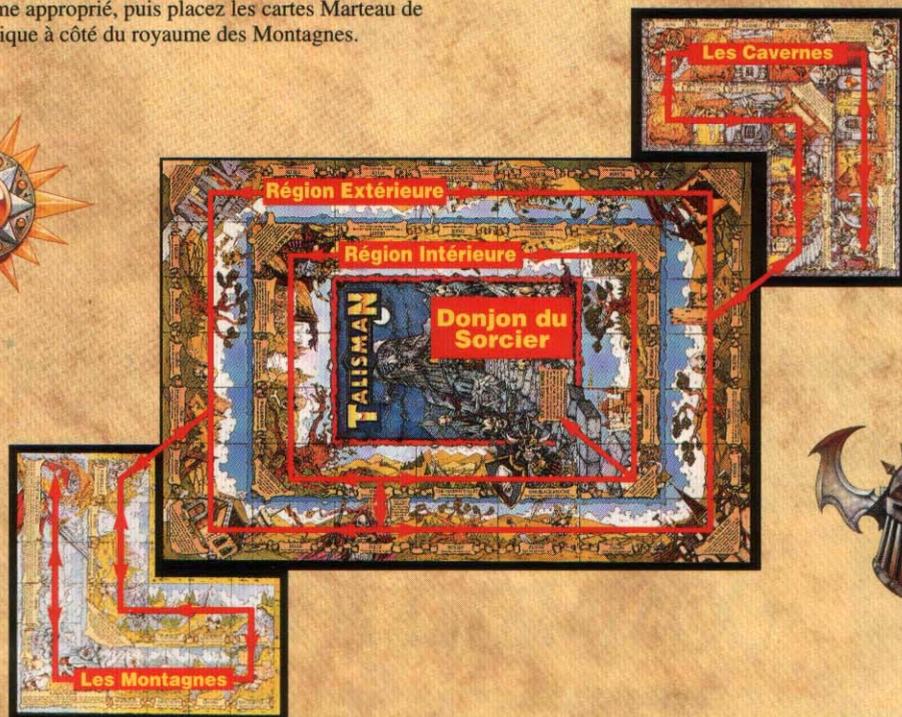
Votre exemplaire de Royaumes du Mal doit contenir les éléments suivants :

- 1 Plateau des Cavernes.
- 1 Plateau des Montagnes.
- 6 Cartes de Personnages.
- 6 Figurines Citadel.
- 6 Socles plastique pour les figurines.
- 40 Cartes Cavernes.
- 37 Cartes Montagnes.
- 3 Cartes Aventure.
- 3 Cartes spéciales Epée Runique.
- 1 Carte spéciale Marteau de Morak.
- 1 Feuillet de Règles.
- 1 Dé des Royaumes.

MISE EN PLACE

Avant de mettre le jeu en place, mélangez les trois cartes Aventure fournies avec Royaumes du Mal dans le paquet des cartes Aventure de Talisman, puis mélangez les six nouvelles cartes de Personnages avec celles de Talisman. Quand ceci est fait, placez les éléments exactement comme pour une partie normale.

Prenez les deux nouveaux plateaux de jeu, ou royaumes comme ils seront appelés à partir de maintenant, et placez-les à côté du plateau de Talisman comme sur le diagramme ci-dessous. Mélangez les paquets de cartes Cavernes et Montagnes et placez-les à côté du royaume approprié, puis placez les cartes Marteau de Morak et Epée Runique à côté du royaume des Montagnes.



DEROULEMENT DU JEU

Les règles de Talisman sont inchangées, et la partie est toujours remportée par celui qui triomphe du Dragon Roi au centre du plateau de jeu. La seule différence est que les joueurs peuvent maintenant faire entrer leurs personnages dans les nouveaux royaumes par le côté du plateau de jeu principal de Talisman. Des règles spéciales, décrites ci-dessous, s'appliquent au moment d'entrer et de se déplacer dans les royaumes. De plus, quand vous vous trouvez dans un royaume, vous devez tirer les cartes du paquet approprié, au lieu des cartes Aventure de Talisman.

ENTRER ET SORTIR DES ROYAUMES

Chaque royaume est relié au plateau de jeu principal de Talisman par une case spécifique. Les Cavernes rejoignent la case Ruines et les Montagnes, la case Pics. Vous pouvez entrer dans un royaume simplement en vous déplaçant du plateau principal jusqu'au royaume à partir de la case spécifiée. Cependant, votre mouvement se termine au moment où vous entrez dans le royaume, même s'il vous restait des cases de mouvement.

Pour quitter un royaume, effectuez simplement la procédure inverse, partant de la case d'entrée/sortie du royaume jusqu'à la case correspondante du plateau principal. Vous n'avez pas à stopper votre mouvement lorsque vous retournez sur le plateau principal, vous devez utiliser normalement tout votre mouvement.

DEPLACEMENT DANS LES ROYAUMES

Si votre personnage commence son tour dans un royaume, vous devez lancer le dé spécial des royaumes pour déterminer le nombre de cases dont il doit se déplacer. Le dé des royaumes affiche les nombres 1, 1, 2, 2, 3 et 4 au lieu des chiffres 1 à 6 normaux. Cela signifie donc que vous vous déplacerez plus lentement dans les royaumes, ce qui est logique car les royaumes sont plus accidentés que le plateau normal. Notez que vous ne lancez le dé des royaumes que pour le mouvement. Utilisez le dé normal à 6 faces pour les batailles, les combats psychiques ou pour tout événement demandant le lancer d'un dé.

