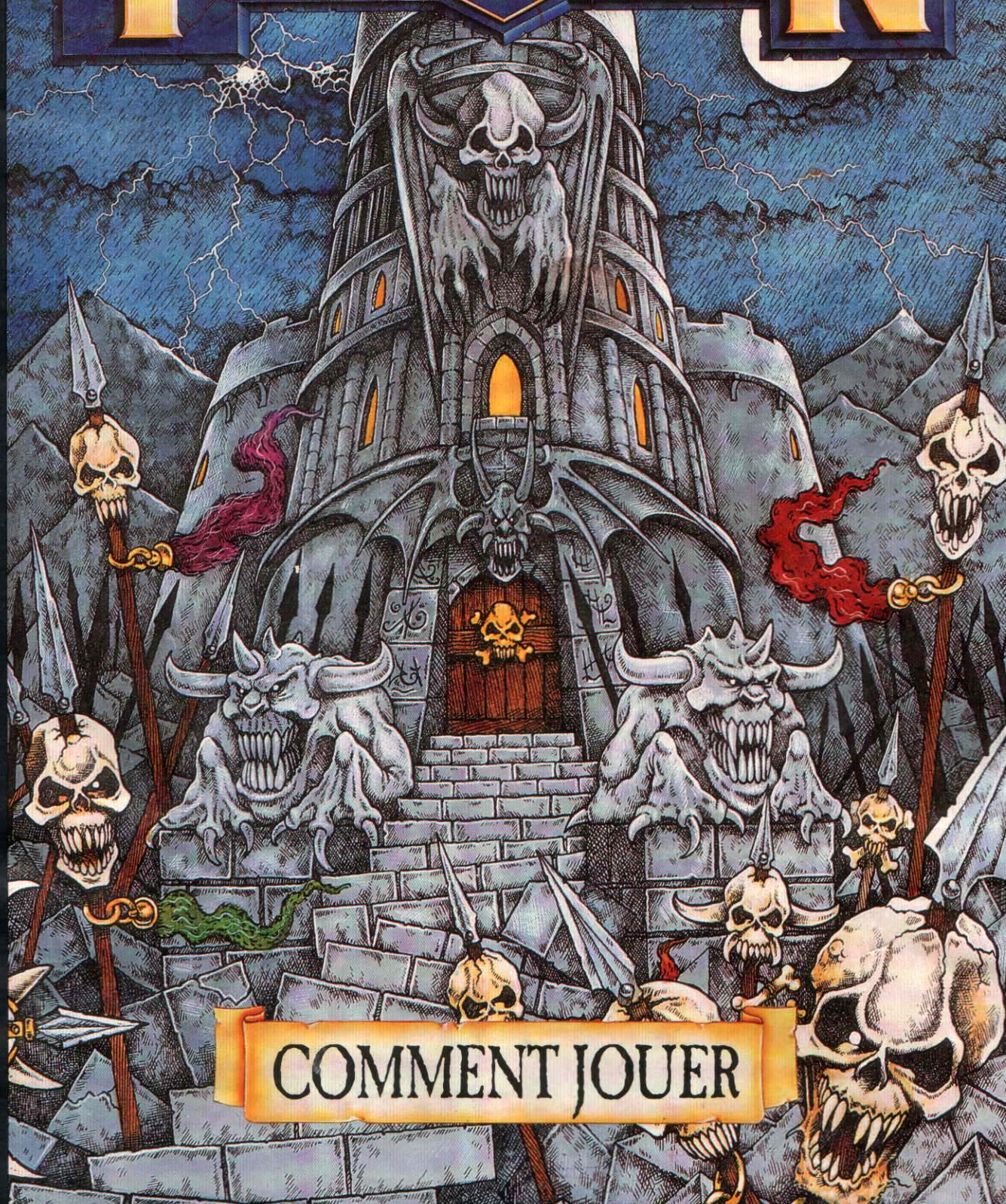


TALISMAN



COMMENT JOUER

TALISMAN : LE JEU

Vous êtes un aventurier lancé dans une quête afin d'arracher la mythique Couronne de Commandement des griffes de son gardien, le Dragon-Roi, et de devenir le seigneur de cette contrée. Vous affronterez de puissants ennemis, découvrirez amis et objets magiques et rencontrerez d'étranges créatures. Quand votre pouvoir sera suffisant, vous pourrez affronter le Dragon-Roi et tenter de vous emparer de la Couronne de Commandement.

GAGNER LA PARTIE

Une partie de Talisman peut être jouée par un maximum de six joueurs. Le but du jeu est de parvenir jusqu'au Donjon du Sorcier au centre de la carte, vaincre le Dragon-Roi et remporter la partie. Les joueurs vont commencer par écumer les régions extérieures et intérieures afin d'améliorer leurs compétences jusqu'à ce qu'ils se sentent assez puissants pour pénétrer dans le Donjon. En général, seuls les personnages dotés d'un Physique ou d'un Mental de 10 ou plus devraient envisager d'entrer dans le Donjon du Sorcier.

COMPOSANTS

Votre boîte de Talisman doit contenir les éléments de jeu suivants :

Le plateau de jeu.

11 figurines de personnages Citadel.

10 socles pour les figurines.

11 cartes de personnages.

129 cartes Aventure.

30 cartes Sort.

48 cartes Achat.

5 cartes Donjon.

6 cartes Talisman.

6 cartes Crapaud.

30 pions Physique (rouges).

30 pions Mental (bleus).

30 pions Vie (verts).

20 pions Points d'Expérience (violets).

30 Pièces d'Or (plastiques).

12 pions Alignement.

6 pions Crapaud.

6 dés.

Plateau de Jeu : Le plateau de jeu représente la contrée magique de Talisman. Il est divisé en trois Régions, elles-mêmes divisées en un certain nombre de Cases. Au centre du plateau, se trouve le Donjon du Sorcier. Les cases qui se trouvent entre le Donjon du Sorcier et la rivière forment la Région Intérieure. Les cases de l'autre côté de la rivière forment la Région Extérieure.



Cartes de Personnages et Figurines : Les cartes de personnages détaillent les différents personnages et leurs caractéristiques. A chaque carte de personnage correspond une figurine qui est utilisée pour représenter le personnage sur le plateau. Avant que le jeu ne commence, retirez soigneusement ces figurines en plastique de leurs grappes et fixez-les sur les socles fournis.



Cartes : Talisman comprend plus de 200 cartes différentes. Elles sont réparties en six paquets distincts : cartes Aventure, cartes Sort, cartes Achat, cartes Donjon, cartes Talisman et cartes Crapaud. Au début du jeu, répartissez soigneusement les cartes par paquet puis mélangez chacun d'entre eux.



Pions : Les pions coniques sont utilisés pour représenter le niveau Physique (rouge), Mental (bleu), les Vies (vert) et les points d'Expérience (violets). Ils sont placés dans l'emplacement de la couleur correspondante sur la carte de personnage du joueur. Chaque petit pion vaut 1 point et chaque grand vaut 5 points. Des pions de différentes tailles d'une même couleur peuvent être échangés à n'importe quel moment (on peut donc échanger cinq petits pions verts contre un grand pion vert, ou l'inverse, mais on ne peut pas échanger des pions verts contre des pions rouges, etc).



Pièces d'Or : Ces pièces sont utilisées pour noter la quantité d'or de chaque joueur. La valeur est indiquée sur la pièce elle-même. Des pièces de différentes valeurs peuvent être échangées à tout moment pour faire de la monnaie (on peut donc échanger une pièce d'une valeur de 5 contre cinq pièces d'une valeur de 1, etc).

Pions Crapaud et Alignement : Les pions Crapaud sont utilisés pour les personnages transformés en crapaud par l'utilisation de sorts. Les pions Alignement servent à indiquer le nouvel alignement d'un joueur si celui-ci vient à en changer durant la partie.



MISE EN PLACE

Mélangez les *cartes de personnages* et distribuez-en une à chaque joueur. Les joueurs reçoivent un nombre de *pions Physique* égal au Physique avec lequel débute leur personnage. Posez-les dans l'emplacement approprié sur leur carte de personnage. Faites la même chose pour le *Mental*, les *Vies* et l'*Or*. Chaque joueur prend ensuite la *figurine* correspondant à son personnage et la place dans la case de départ indiquée sur la carte du personnage.

Mélangez les *cartes Aventure* et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu, puis faites de même avec les *cartes Sort*. Les *cartes Achat* et les *cartes Talisman*, ainsi que tous les pions restants, sont gardés de côté pour pouvoir être utilisés par la suite.

CARTES DE PERSONNAGES

Votre carte de personnage vous indique le Physique de départ de votre personnage, son Mental, ses Vies, son Or, ainsi qu'un certain nombre de capacités spéciales qu'il possède. En toute occasion, quand les capacités spéciales d'un joueur sont en désaccord avec les règles, les capacités spéciales l'emportent.

Quand vous obtenez ou perdez des pions ou des cartes, ils sont ajoutés ou retirés de la carte du personnage. A l'exception des objets et des sorts, il n'y a pas de limite au nombre de pions ou de cartes que vous pouvez posséder.

Physique & Mental

Physique et Mental représentent la force et l'intelligence de votre personnage. Le Physique et le Mental ne peuvent jamais tomber en dessous de leur niveau de départ. Les bonus obtenus grâce à des cartes ne donnent pas droit à des pions, mais sont ajoutés au Physique ou au Mental de votre personnage au moment requis.

Vies

Les vies de votre personnage représentent son état de santé. Si votre personnage perd toutes ses vies, il meurt et vous n'avez plus qu'à recommencer avec un nouveau personnage au prochain tour (voir *Mort* ci-dessous). Durant la partie, vous aurez l'occasion de récupérer des vies perdues. Cependant, votre personnage ne peut jamais avoir plus de vies qu'il n'en avait au départ.

Alignement

L'alignement est un indicateur de personnalité. Un personnage bon est chevaleresque et se conforme aux lois, un personnage mauvais est un mécréant au cœur ténébreux. Les personnages neutres se situent quelque part entre ces deux extrêmes. Si votre personnage change d'alignement, placez un pion Alignement sur sa carte pour indiquer son nouvel alignement. S'il possède des objets interdits à son nouvel alignement, ces objets doivent être immédiatement déposés face visible dans la case que le personnage occupe.

Sorts

Dans la contrée magique de Talisman, n'importe qui peut utiliser des sorts, à condition de disposer du Mental suffisant. Certains personnages commencent la partie avec un ou plusieurs sorts et de nouveaux sorts peuvent être trouvés en parcourant le plateau de jeu. Le nombre maximum de sorts que vous pouvez posséder en même temps est indiqué sur le tableau ci-dessous. Vous ne pouvez pas gagner de nouveaux sorts s'ils vous font dépasser cette limite. Si, à un moment donné, vous avez plus de sorts que permis, les sorts en surplus doivent être défaussés et ne peuvent pas être lancés. C'est le *seul* moment où vous pouvez défausser une carte de sort. La seule autre façon de se débarrasser d'un sort est de le lancer !

Mental	1	2	3	4	5	6 ou plus
Nombre de Sorts	0	0	1	2	2	3

Les sorts sont gardés face cachée de façon à les dissimuler aux autres joueurs. L'effet de chaque sort et le moment où il peut être lancé sont indiqués sur la carte Sort elle-même.

Or, Objets & Compagnons

Durant le jeu, vous trouverez de l'or, des objets et des compagnons en tirant des *cartes Aventure*. Votre personnage ne peut porter qu'un total de quatre objets et tout ce qui vient en excès doit être immédiatement abandonné dans la case qu'il occupe. Vous pouvez choisir quels objets conserver. Il n'y a pas de limite à la quantité d'or et au nombre de compagnons qu'un personnage peut avoir.

A moins qu'une carte n'indique le contraire, vous pouvez abandonner l'or, les objets ou les compagnons quand bon vous semble. Tout ce qui est abandonné est placé face visible dans la case occupée par le personnage et peut être récupéré par le prochain joueur achevant son mouvement dans cette case. Notez qu'un personnage ne peut pas abandonner ses sorts.

Achats

Certaines cases ou cartes vous permettent d'acheter des objets du paquet Achat. Pour acheter un objet, payez tout simplement le nombre d'ors indiqué ci-dessous et prenez la carte correspondante dans le paquet Achat. Le coût des objets du paquet Achat est le suivant : Gourde = 1 or, Epée Large = 2 ors, Hache de Guerre = 2 ors, Arc = 2 ors, Carquois = 1 or, Heaume = 2 ors, Bouclier = 3 ors, Armure = 4 ors.

DEROULEMENT DU JEU

Le propriétaire du jeu joue en premier. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que chaque joueur a fini son tour, un round complet a été joué. Chaque tour est divisé en deux parties : d'abord le *mouvement*, puis les *rencontres*.

Mouvement

Lancez un dé pour déterminer le nombre de cases que vous devez parcourir. Un personnage doit *toujours* bouger, même s'il commence le tour dans une case où se trouve une carte Aventure ou un autre personnage. Le personnage peut bouger dans n'importe quel sens, mais toujours du nombre de cases indiqué par le dé. Vous n'avez pas le droit de faire demi-tour et d'entrer plus d'une fois dans une case durant votre déplacement. La seule façon de passer de la région extérieure à la région intérieure est d'emprunter le pont à péage ou quand une carte ou case indique que vous pouvez le faire. Par exemple, si vous commencez à la Chapelle et obtenez 4, vous pouvez vous déplacer de quatre cases jusqu'à la Vallée Perdue, en empruntant le Pont à Péage. Cependant, à chaque fois que vous passez le Pont à Péage, vous devez payer 1 Or. Si vous n'avez pas d'or, vous ne pouvez pas passer !

Vous ne pouvez entrer dans le Donjon du Sorcier qu'à partir de la case Escalier. Vous devez stopper votre déplacement au moment de l'entrée même s'il vous reste du mouvement. Si vous commencez un tour dans le Donjon, vous devez le quitter et parcourir la région intérieure pendant un tour. Vous ne pouvez pas rentrer dans le Donjon dans le tour où vous l'avez quitté.

Rencontres

La seconde chose à faire est de résoudre les *rencontres*. Vous ne faites des rencontres que dans la case où votre personnage *termine* son mouvement, ou dans une case dans laquelle il a été déplacé en conséquence d'une rencontre. Vous devez choisir soit de rencontrer la case elle-même ou un autre joueur se trouvant dans la case. S'il n'y a pas d'autre joueur dans la case, vous devez rencontrer la case.

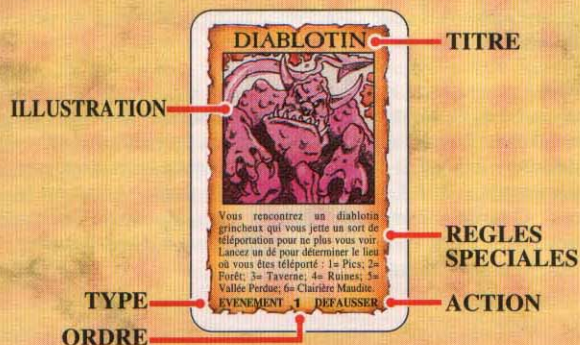
Quand vous rencontrez une case, suivez les instructions inscrites. Si la case a déjà une ou plusieurs cartes Aventure, suivez d'abord les instructions de la case puis celles des cartes. Certaines instructions doivent être respectées. D'autres peuvent l'être, selon votre choix.

S'il y a un autre personnage dans la case où votre personnage termine son mouvement, vous pouvez choisir de le rencontrer au lieu de la case et des cartes Aventure qui s'y trouvent. Rencontrer un autre joueur prend une des deux formes suivantes. Vous pouvez soit l'attaquer (voir *Attaques* plus loin), soit utiliser une compétence spéciale de votre personnage sur lui.

CARTES AVENTURE

La plupart des cases du plateau de Talisman donnent comme instruction de tirer une ou plusieurs *cartes Aventure*. Les cartes Aventure sont prises du sommet de la pile Aventure et placées, face visible, dans la case où elles ont été rencontrées.

S'il y a déjà des cartes Aventure dans la case, tirez seulement le nombre de nouvelles cartes suffisant pour que le **total** soit égal au nombre indiqué pour la case. Si par exemple il y a déjà une carte dans une case indiquant "*tirez deux cartes Aventure*", il ne vous faudra tirer qu'une seule carte pour amener le **total** à deux cartes.



Les cartes Aventure doivent être jouées dans l'ordre déterminé par le chiffre se trouvant au centre de la carte, en bas. Le chiffre le plus faible est d'abord joué, puis le supérieur et ainsi de suite. En cas d'égalité, choisissez l'ordre dans lequel rencontrer les cartes.

L'action dans le coin droit au bas de la carte indique ce que vous devez faire :

Attaque : La créature de la carte vous attaque (voir *Attaques* ci-dessous). Elle reste dans la case jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

Défausser : Placez la carte sur la pile de défausse après avoir résolu ses effets.

Garder : Vous pouvez prendre et conserver la carte, en respectant les restrictions indiquées (par exemple, la Sainte Lance ne peut pas être prise par des personnages mauvais). Souvenez-vous que vous ne pouvez pas porter plus de quatre objets à la fois. Si, pour une raison quelconque, vous ne prenez pas la carte, elle reste dans la case et sera rencontrée par le prochain joueur s'y arrêtant.

Laisser : Suivez les instructions de la carte et laissez-la dans la case. Elle sera à nouveau rencontrée par le prochain joueur s'y arrêtant.

ATTAQUES

Les attaques sont de deux types : batailles et combats psychiques. Une bataille a lieu quand vous êtes attaqué par une créature dont le Physique est donné et un combat psychique a lieu quand vous êtes attaqué par une créature dont le Mental est donné. Si vous décidez d'attaquer un autre joueur, vous pouvez choisir de livrer soit une bataille, soit un combat psychique.

Batailles

Pour résoudre une bataille contre un monstre, lancez un dé et ajoutez le Physique de votre personnage, plus tous les bonus de Physique que vous donnent vos compagnons et objets. Vous pouvez utiliser autant de compagnons que vous le voulez dans la bataille. Vous pouvez aussi utiliser un nombre quelconque d'objets, bien que vous ne puissiez pas utiliser plus d'UN des objets suivants par bataille : Épée Large, Hache de Guerre, Épée Maudite, Sainte Lance, Arc.

Un autre joueur lance un dé et ajoute le Physique du monstre au résultat. Si vous rencontrez plus d'un monstre, ils combattent comme un seul, ajoutant leurs Physiques et additionnant le dé au résultat.

Si votre résultat est supérieur, le monstre est tué (défaussez la carte). Si le résultat du monstre est plus élevé, votre personnage perd 1 vie

et votre tour prend fin. En cas de match nul, personne n'est touché et votre tour est terminé. Notez que si vous perdez ou faites match nul, votre tour se termine *immédiatement*. Les cartes Aventure non encore rencontrées sont abandonnées dans la case (gardées par la créature que vous avez combattue) et seront rencontrées par le prochain joueur qui terminera son mouvement sur cette case.

Les batailles entre joueurs sont résolues exactement de la même façon. Cependant, le vainqueur du combat peut choisir de prendre un objet ou un sac d'or au perdant plutôt que lui faire perdre une vie.

Si vous, ou un autre joueur, désirez lancer des sorts affectant une bataille, vous devez les lancer avant que la bataille soit résolue.

Combat Psychique

Les combats psychiques sont résolus exactement de la même façon que les batailles, sauf que le Mental remplace le Physique.

Points d'Expérience

A chaque fois que vous battez un adversaire dans une bataille ou un combat psychique, vous recevez un nombre de pions de points d'expérience égal au Physique ou au Mental de l'adversaire. Prenez le nombre approprié de pions et placez-les sur votre carte de personnage. On ne gagne pas de points d'expérience en battant un autre joueur.

Les points d'expérience peuvent être échangés à tout moment contre un pion supplémentaire de Physique, Mental, Or ou Vie. Vous obtenez un pion de votre choix pour chaque 7 points d'expérience que vous défaussez. Vous pouvez choisir le type de pion que vous désirez obtenir ainsi.

CRAPAUDS

Si vous êtes transformé en crapaud, vous devez prendre une carte de crapaud et la placer sur votre carte de personnage. Suivez les instructions données sur la carte de crapaud aussi longtemps que votre personnage reste crapaud. Quand votre personnage redevient normal, il récupère son Physique et son Mental d'origine, mais les vies qu'il a éventuellement perdues ne sont pas regagnées.

MORT

Si votre personnage perd toutes ses vies, il est mort. Retirez la figurine du plateau de jeu. Posez tous ses objets, compagnons et or de côté pour le moment et retournez toutes ses autres cartes et pions dans les piles appropriées. Durant votre prochain tour vous commencerez avec un nouveau personnage tiré aléatoirement parmi les cartes de personnages non utilisées. Les objets, les compagnons et l'or qui avaient été mis de côté sont récupérés par votre nouveau personnage et peuvent être normalement utilisés par lui. Tout objet ou compagnon qui ne peut être pris par votre nouveau personnage doit être placé sur la pile de défausse.

LES ROYAUMES DE TALISMAN

Talisman n'est que le commencement d'une grande vie d'aventure. Trois *suppléments* sont en préparation qui présenteront de nouvelles contrées, monstres et fabuleux trésors à découvrir. Surveillez la sortie de ces produits dans le magazine White Dwarf et partout où sont vendus les jeux Games Workshop.

LA REGLE LA PLUS IMPORTANTE

Le grand nombre de cartes, de cases et de personnages de Talisman fait qu'il peut arriver qu'une situation ne soit pas couverte par les règles. En règle générale, ces situations seront facilement résolues mais, si vous êtes bloqués, posez le problème de sorte à pouvoir y répondre par *oui* ou *non*, puis lancez un dé. Sur un résultat de 1-3, la réponse est NON et sur 4-6, c'est OUI. Cette solution vous permettra de ne pas interrompre votre partie. Plus tard, il vous restera la possibilité de passer voir votre spécialiste Games Workshop afin qu'il vous apporte une réponse plus satisfaisante.