



TALISMAN

LA LUNE DE SANG™

EXTENSION

BIENVENUE

Des Quêtes, du combat, de la gloire, de l'or ! Vous êtes bien dans le royaume magique de Talisman.

L'extension **Lune de Sang** pour **Talisman : Le Jeu des Quêtes Magiques**, propose de nouvelles cartes personnages, Aventure et Sort. Elles fonctionnent comme les cartes du jeu de base et il suffit de les mélanger dans leur paquet respectif.

MATÉRIEL

Dans une boîte de l'extension **Lune de Sang**, vous trouverez le matériel suivant :

- Ce livret de Règles
- 111 cartes Aventure
- 10 cartes Sort
- 1 carte Temps
- 6 cartes Lycanthrope
- 3 cartes Fin Alternative
- 3 cartes Personnage
- 3 figurines de Personnage en plastique
- 1 carte Loup-Garou
- 1 figurine de Loup-Garou

APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description du matériel de cette boîte.

CARTES AVENTURE

Ce paquet de 111 cartes contient les nombreux événements, objets et créatures que les personnages vont découvrir durant leur quête.



CARTES SORT

Ce paquet de 10 cartes fournit une variété de nouveaux Sorts qui pourront être lancés durant la partie.



CARTE TEMPS

La carte Temps représente le passage du temps et indique si le jeu se déroule actuellement de Jour ou de Nuit. Au début de la partie, placez la carte Temps près du plateau de jeu, face Jour visible.



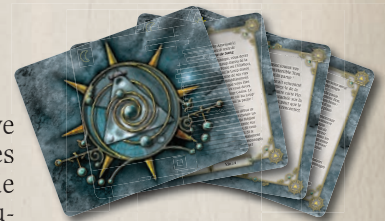
CARTES LYCANTHROPE

Si un personnage devient un lycanthrope durant la partie, il doit prendre une de ces six cartes Lycanthrope.



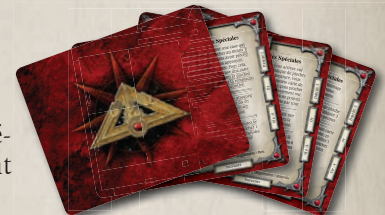
CARTES FIN ALTERNATIVE

Les trois cartes Fin Alternative de cette extension remplacent les conditions de victoire du jeu de base, offrant aux joueurs de nouvelles manières de remporter la partie.



CARTES PERSONNAGE

Les trois cartes Personnage représentent un personnage différent avec ses capacités spéciales.



FIGURINES DE PERSONNAGE

À chaque carte de Personnage correspond une figurine en plastique représentant ce personnage sur le plateau.



CARTE ET FIGURINE LOUP-GAROU

Cette carte décrit les règles d'utilisation de la figurine de Loup-Garou au cours de la partie, qui augmente le danger, l'émulation et l'interaction entre les joueurs.





LE SYMBOLE LA LUNE DE SANG



Toutes les cartes de cette extension sont identifiables par le symbole de *La Lune de Sang*, ce qui vous permet de les différencier des autres cartes du jeu.

RÈGLES DE L'EXTENSION

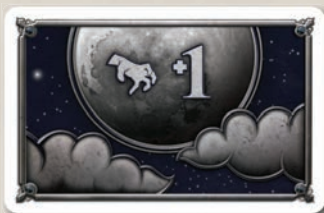
Lorsqu'ils jouent avec l'extension *La Lune de Sang*, les joueurs doivent utiliser les nouvelles cartes Temps, Lycanthrope et Loup-Garou ainsi que la figurine de Loup-Garou. Les nouvelles cartes et figurines de Personnages et la carte Fin Alternative Horrible Trou Noir peuvent être utilisées avec ou indépendamment de cette extension. Ce livret de Règles vous explique comment utiliser ces nouveaux éléments afin de vous offrir de nouvelles options de jeu pour *Talisman*.

CARTE TEMPS

Cette carte représente le passage du temps et indique si le jeu se déroule actuellement de Jour ou de Nuit. Les créatures reçoivent des bonus ou des pénalités à leurs scores d'attaque selon qu'elles attaquent pendant le Jour ou la Nuit. Certaines cartes Aventures et Sorts réagissent ou ont des effets différents sur les personnages selon qu'il fait Jour ou Nuit.



Face Jour



Face Nuit

Durant le Jour, chaque créature enlève 1 à son score d'attaque en combat et en combat psychique (pour un score minimum de 1).

Durant la Nuit, chaque créature ajoute 1 à son score d'attaque en combat et en combat psychique.



Si un personnage affronte deux Ennemis ou plus en même temps, *chaque* Ennemi enlève ou ajoute 1 à son score d'attaque, selon qu'il fait Jour ou Nuit.

PRÉPARATION

Au début de la partie, placez la carte Temps près du plateau de jeu face Jour visible.

PASSAGE DU TEMPS

À chaque fois qu'un joueur pioche au moins un *Événement* pendant son tour, avant de rencontrer des cartes, il doit retourner la carte Temps sur son autre face. L'*Aurore* survient lorsque la carte Temps est retournée sur sa face Jour. Le *Crépuscule* survient lorsque la carte Temps est retournée sur sa face Nuit.

Exemple : Il fait actuellement Jour et la Chasseuse de Vampires pioche une carte Événement lors de son tour. Avant de résoudre la carte Événement, le crépuscule survient et la carte Temps est retournée sur son côté Nuit.

Note : si une rencontre indique de retourner la carte Temps sur une face spécifique et qu'elle est déjà sur cette face, la carte Temps *n'est pas* retournée.

ÉVÉNEMENTS LUNAIRES

Certaines cartes Aventure de l'extension *La Lune de Sang* possèdent un nouveau type dont le nom est **Événement Lunaire**. Les Événements Lunaires sont traités comme des Événements normaux qui utilisent deux règles supplémentaires, décrites ci-dessous :

Au lieu d'obliger les joueurs à retourner la carte Temps sur sa face opposée, les Événements Lunaires indiquent sur quelle face elle doit être retournée.

Les joueurs ne placent pas les Événements Lunaires sur le plateau de jeu. Au lieu de cela, les Événements Lunaires sont placés à côté de la carte Temps et restent en jeu jusqu'à ce que cette dernière soit retournée sur son autre face. Ceci peut entraîner la présence en jeu de plusieurs Événements Lunaires en même temps.

Exemple : Il fait actuellement Nuit. Le Prophète de Malheur pioche l'Événement Lunaire « Soif Vampirique », qui indique que la carte Temps doit être retournée sur sa face Nuit. Comme elle s'y trouve déjà, la carte Temps n'est pas retournée.

Exemple : Il fait actuellement Nuit et l'Événement Lunaire « Soif Vampirique » est en jeu. Le Pilleur de Tombes pioche l'Événement « Morts Sans Repos ». La carte Temps est retournée sur sa face Jour, ce qui défause la « Soif Vampirique ». Le Pilleur de Tombes résout ensuite l'Événement « Morts Sans Repos » puis continue son tour normalement.





LOUP-GAROU EN MARAUDE

La carte Loup-Garou indique comment la figurine de ce monstre rôde sur le plateau de jeu et interagit avec les personnages sur lesquels elle arrive.

PRÉPARATION

Au début de la partie, placez la figurine Loup-Garou sur la case Forêt et la carte Loup-Garou face visible près du plateau de jeu.

DÉPLACER LE LOUP-GAROU

À chaque fois qu'un joueur obtient « 1 » pour son déplacement, il effectue son tour normalement, puis il doit de nouveau lancer le dé et déplacer la figurine de Loup-Garou selon les règles normales de déplacement de personnage, avec les exceptions suivantes :

- Si la figurine de Loup-Garou se déplace pendant la Nuit et entre sur la case d'un personnage, elle doit terminer son déplacement sur cette case.
- La figurine de Loup-Garou peut traverser librement la rivière Storm (aussi nommée *fleuve*) via la Sentinelle.
- La figurine de Loup-Garou ne peut pas franchir la Porte du Pouvoir.
- La figurine de Loup-Garou peut entrer et sortir des plateaux d'extension, comme la Région du Donjon, en suivant les règles normales d'entrée et de sortie de ces plateaux des personnages. Si la figurine de Loup-Garou atteint la dernière case d'un plateau d'extension, comme la Chambre des Trésors de la Région du Donjon, il doit immédiatement aller sur n'importe quelle case de n'importe quelle région (sauf la Région Intérieure) et terminer son déplacement sur cette case. Le joueur qui déplace la figurine de Loup-Garou décide des cases sur lesquelles elle passe.

RENCONTRER LE LOUP-GAROU

À chaque fois que le Loup-Garou termine son déplacement sur une case qui contient au moins un personnage, le joueur qui a déplacé la figurine doit choisir un personnage sur cette case. Le personnage choisi lance alors un dé et consulte la Table de la carte du Loup-Garou pour déterminer ce qui se produit. Si le personnage obtient un « 1 », il devient un Lycanthrope (cf. « Devenir un Lycanthrope », ci-dessous).

Les personnages qui arrivent sur la case du Loup-Garou *ne rencontrent pas* la figurine.

DEVENIR UN LYCANTHROPE

À chaque fois qu'un personnage rencontre la figurine Loup-Garou ou combat un personnage devenu lycanthrope, il risque d'hériter de la malédiction et de devenir lui-même un lycanthrope. Certaines cartes Aventure de l'extension *La Lune de Sang* peuvent également changer un personnage en lycanthrope.

Quand un personnage devient un lycanthrope, il doit prendre une carte Lycanthrope et la placer face visible près de sa carte

Personnage. Si un personnage reçoit pour instruction de devenir un lycanthrope et qu'il possède déjà une carte Lycanthrope, cet effet est ignoré : le personnage ne prend pas de carte Lycanthrope supplémentaire.

On ne suit les instructions d'une carte Lycanthrope que la Nuit ; par contre, le personnage est considéré comme un lycanthrope même pendant le Jour. Cette distinction est importante car certaines rencontres affectent les personnages différemment s'ils sont des lycanthropes.

Si un personnage est changé en Crapaud, il doit défausser sa carte Lycanthrope. Si un personnage qui a été changé en Crapaud devient un lycanthrope, sa carte et sa figurine de Crapaud se retransforment en la carte et la figurine de son personnage de base. Et il prend alors une carte Lycanthrope normalement.

CARTES FIN ALTERNATIVE

L'utilisation de ces cartes est facultative et les joueurs doivent décider avant la partie s'ils vont les utiliser ou non. Les cartes Fin Alternative fournies dans l'extension *La Lune de Sang* sont utilisables avec les cartes Fin Alternative des autres extensions.

PRÉPARATION

La préparation des cartes Fin Alternative dépend de la variante que les joueurs décident d'utiliser. Les joueurs peuvent commencer la partie soit avec la carte révélée, soit avec la carte cachée.

VARIANTE RÉVÉLÉE

Cette variante a un plus grand impact sur les personnages et est plus stratégique.

Si les joueurs utilisent la variante Révélée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône caché** dans le coin en haut à gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Cachée.



Icone Cachée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face visible* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.

VARIANTE CACHÉE

Cette variante rajoute du mystère et de la tension au jeu, car les joueurs ne connaissent pas les dangers qui les guettent sur la Couronne de Commandement avant d'atteindre cette case.



Icone Révélée

Si les joueurs utilisent la variante Cachée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône révélée** dans le coin en haut à gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Révélée.

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face cachée* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.



RENCONTRE AVEC LES FINS ALTERNATIVES

Les cartes Fin Alternative remplacent les conditions de victoire du jeu de base, proposant aux joueurs de nouvelles façons de gagner la partie. Quand on utilise les cartes Fin Alternative, les personnages sur la Couronne de Commandement doivent rencontrer la carte Fin Alternative qui s'y trouve et suivre les instructions de la carte. On ne peut pas lancer le Sort de Commandement ou rencontrer d'autres personnages sur la Couronne de Commandement, sauf si la carte Fin Alternative précise spécifiquement le contraire.

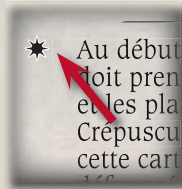
Toutes les autres règles concernant la Région Intérieure s'appliquent quand on joue avec les cartes Fin Alternative :

Aucune créature de la Région Intérieure (ni les cartes Fin Alternative) ne peut être affectée par un Sort. On ne peut pas non plus s'en échapper.

Les personnages sur la Couronne de Commandement ne peuvent pas se déplacer et doivent rester sur cette case sauf si la carte Fin Alternative l'autorise.

Une fois qu'un personnage a atteint la Couronne de Commandement, tout personnage tué perd automatiquement la partie.

Les cartes Fin Alternative n'affectent généralement que les personnages sur la Couronne de Commandement. Mais les instructions qui ont une icône étoile au début de leur texte affectent tous les personnages, quelle que soit la Région où ils se trouvent (y compris sur la Couronne de Commandement).



icône Étoile

CRÉDITS

Auteur de l'extension et développement : John Goodenough

Création de Talisman 4ème Édition Révisée : Bob Harris et John Goodenough

Producteur : Mark O'Connor

Création graphique : WIL Springer

Illustration de couverture : Ralph Horsley

Illustrations internes : Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley et Mark Winters

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : Zoë Robinson

Remerciements spéciaux : Bob Harris, Jon New, Richard Tatge et tout ceux de Talisman Island !

Testeurs : Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald DeValk, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea

Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeckle, Lawrence Simmons, Joshua Sleper, WIL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov et Michael Yungbluth

Coordinateur des licences & du développement FFG : Deb Beck

Responsable de production : Eric Knight

Coordinatrice de production : Laura Creighton

Responsable de la Création : Steven Kimball

Auteur Exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traducteur : Nicolas Doguet

Relecteur : Grégory Penne

GAMES WORKSHOP

Responsables de la licence : Owen Rees

Chef du service Licences : Jon Gillard

Superviseur juridique et licences : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2012. Cette édition est © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, **Talisman**, **La Lune de Sang**, les logos respectifs des marques citées et tous logos, marques, personnages, produits et illustrations du jeu **Talisman** sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2012, enregistré au Royaume-Uni et dans d'autres pays. Édition publiée sous licence à Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du cassé, 31240 Saint-Jean. Tél. 05 34 55 19 06. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Conservez ces informations pour vos archives. Attention : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de 14 ans ou moins.

N'hésitez pas à consulter notre site internet pour des informations et des aides sur le jeu :

WWW.EDGEENT.COM



PREUVE
D'ACHAT
Talisman : La
Lune de Sang.
UBITL08
978-1-61661-399-0
0002OCT12FR