



TALISMAN[®]

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE



LE DRAGON[™]
EXTENSION



EDGE

LA LÉGENDE DU ROI DRAGON

Des siècles auparavant, un puissant sorcier osa attaquer la Tour du Dragon dans les Terres de Feu. Il utilisa de puissants sortilèges pour bannir le Roi Dragon dans un horrible vide noir et força, les seigneurs draconiques à se cacher au loin. Le sorcier put alors pénétrer librement dans la Vallée du Feu, une terre dévastée où des feux surnaturels brûlent continuellement. Pour les dragons, c'était la source de chaleur nécessaire pour couvrir leurs œufs, mais le sorcier avait d'autres plans.

Il enchaina les esprits qui avaient forgé la puissante Couronne de Commandement et pouvaient contrôler les flammes mystiques de la Vallée du Feu. Avec ce puissant artefact, il dirigea le pays jusqu'à la fin de sa vie. Quand il mourut, il cacha la Couronne de Commandement dans les ruines de la Tour du Dragon, dans l'attente d'un champion assez fort, assez brave, et assez intelligent pour prendre cet objet et devenir le nouveau dirigeant du royaume.

Mais les dragons n'ont pas oublié que les Terres de Feu étaient leur domaine d'antan. Et les légendes disent que les dragons vont revenir.

Cachés dans des temples mystérieux, le diabolique Culte des Dragons enseigne que les Seigneurs Draconiques reviendront et que l'un d'eux revendiquera la Couronne de Commandement afin de devenir le nouveau Roi Dragon. Quand le nouveau Roi Dragon sera couronné, ce sera le début d'une ère de terreur et de flammes où seuls les serviteurs les plus dévoués seront épargnés.

De récents présages ont mené certains à penser que cette époque était arrivée. Des voyageurs ont vu des wyverns et des drakes se rapprocher des villes et des silhouettes de créatures énormes voler vers les Terres de Feu ou en revenir. Là-bas, les dragons œuvrent sans répit pour rebâtir la Tour du Dragon, pour en faire une forteresse impénétrable.

Aujourd'hui, pour ces valeureux aventuriers qui cherchent la Couronne de Commandement, la quête est plus que la recherche du pouvoir. C'est une course pour sauver la région du règne du tyrannique Roi Dragon !

APERÇU DE L'EXTENSION

Trois Seigneurs Draconiques, des êtres malveillants d'une puissance infinie, sont revenus dans les Terres de Feu pour réclamer la légendaire Couronne de Commandement. Ils sont accompagnés d'une légion de dragons maléfiques, captant les pouvoirs impressionnants de leurs maîtres. La terre tremble sous leur domination, et la quête de la Couronne n'a jamais été aussi terrifiante et dangereuse !

Le Dragon est une extension épique, obligeant les personnages à affronter des dragons féroces et des défis mortels tout au long de la partie. Les joueurs piochent des pions Dragon au début de leur tour, ce qui généralement place un pion médaillon sur l'un des Seigneurs Draconiques. Quand un Seigneur Draconique accumule trois médaillons de dragon, il devient le nouveau Roi Dragon et un de ses médaillons est placé sur le plateau. Les personnages rencontrant un médaillon de dragon sur le plateau doivent piocher une carte Dragon au lieu de piocher une carte Aventure. Les personnages peuvent prendre 1e médaillon de dragon de leur case s'ils tuent un Ennemi d'une carte Dragon. Chaque médaillon de dragon que prend un personnage augmente sa prouesse en combat contre les Seigneurs Draconiques et leurs sbires. Quand un personnage a accumulé suffisamment de pouvoir et de courage, il doit atteindre la Région Intérieure et vaincre le Roi Dragon pour gagner la partie !

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau et de vaincre le Roi Dragon (cf. Affronter le Roi Dragon page 14).



MATÉRIEL

Cette extension contient le matériel suivant :

- ce livret de règles
- 1 plateau réversible à superposer
- 168 cartes Dragon :
 - » 56 cartes Varthrax
 - » 56 cartes Cadorus
 - » 56 cartes Grilipus
- 3 cartes Fin Alternative
- 3 cartes Seigneur Draconique :
 - » 1 carte Seigneur Draconique Varthrax
 - » 1 carte Seigneur Draconique Cadorus
 - » 1 carte Seigneur Draconique Grilipus
- 140 pions Dragon :
 - » 40 Médailles de Dragon Varthrax
 - » 40 Médailles de Dragon Cadorus
 - » 40 Médailles de Dragon Grilipus
 - » 6 Frappes de Dragon
 - » 6 Rages de Dragon
 - » 8 Dragons Endormis
- 1 pion Couronne
- 19 pions Sommeil
- 6 cartes Personnage
- 6 figurines de personnage en plastique

L'ICÔNE DE DRAGON

Les cartes de cette extension sont marquées par un symbole d'extension pour les différencier des cartes du jeu de base.



APERÇU DU MATÉRIEL

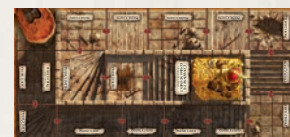
Voici une brève description du matériel.

PLATEAU

Ce plateau à superposer est placé sur le plateau principal et remplace la Région Intérieure avec de nouvelles rencontres et de nouveaux objectifs de victoire. Le Royaume du Dragon se trouve d'un côté du plateau et la Tour du Dragon se trouve de l'autre côté. Avant le début de la partie, les joueurs doivent décider quel côté utiliser.



Royaume du Dragon



Tour du Dragon

CARTES DRAGON

Ces 168 cartes sont séparées en trois paquets : Varthrax, Cadorus, et Grilipus. Chaque paquet de 56 cartes propose de nouveaux Ennemis, Étrangers, Objets, Suivants et Lieux. Les cartes Dragon sont similaires aux cartes Aventure, mais on ne les rencontre que lorsque les personnages explorent des cases où se trouve l'un de leurs médailles.



Paquet Varthrax



Paquet Cadorus



Paquet Grilipus

CARTES FIN ALTERNATIVE

L'utilisation de ces trois nouvelles cartes Fin Alternative est facultative et les joueurs doivent se mettre d'accord s'ils les utilisent ou non avant le début de la partie (cf. page 15).



CARTES SEIGNEUR DRACONIQUE

Les trois Seigneurs Draconiques (Varthrax, Cadorus, et Grilipus) représentent les prétendants à la Couronne de Commandement. Quand un Seigneur Draconique prend le contrôle de la Couronne, il devient le Roi Dragon jusqu'à ce qu'un autre Seigneur Draconique récupère ce titre.



PIONS DRAGON

Ces 140 pions représentent la domination des Seigneurs Draconiques sur le pays. Quand un Seigneur Draconique a accumulé trois médaillons de dragon sur sa carte, il devient le nouveau Roi Dragon!



PION COURONNE

Ce pion est placé sur l'un des Seigneurs Draconiques pour indiquer que c'est le Roi Dragon actuel. Quand un autre Seigneur Draconique accumule trois médaillons de dragon, il prend la Couronne et devient le nouveau Roi Dragon.



PIONS SOMMEIL

Ces 19 pions peuvent être placés sur les dragons au cours du jeu par certains effets et rencontres. Un dragon endormi a des capacités de combat réduites mais se réveillera à la fin d'une attaque si le personnage ne l'a pas battu.



CARTES PERSONNAGE

Les six nouvelles cartes Personnage fonctionnent de la même manière que celles du jeu de base et offrent aux joueurs un plus grand choix de héros.



FIGURINES DE PERSONNAGE

Chaque nouveau personnage de cette extension a sa figurine en plastique qui le représente sur le plateau.



UTILISER SEULEMENT DES PARTIES DE CETTE EXTENSION

Surmonter les dangers et les périls de ce plateau et vaincre le Roi Dragon est le plus grand défi pour les héros, même les plus forts. Si cette extension a été créée pour être jouée dans son intégralité comme une quête épique pour la Couronne de Commandement, les joueurs peuvent jouer en n'utilisant qu'une partie des éléments de cette extension pour réduire le temps de jeu ou la difficulté des conditions de victoire. Les nouveaux personnages et les cartes de fin alternative peuvent être utilisés sans le reste du matériel de cette boîte. Les joueurs peuvent aussi utiliser les nouvelles cartes Dragon et Seigneur Draconique sans le défi supplémentaire du plateau de cette boîte. Cf. Variantes page 16.

UTILISER LE DRAGON AVEC D'AUTRES EXTENSIONS

L'extension *Le Dragon* peut être utilisée avec n'importe quelle extension de *Talisman*, y compris les plateaux proposant de nouvelles régions à explorer. Les personnages peuvent entrer dans ces régions quels que soient les cartes et les pions de l'extension *Le Dragon* placés sur les cases d'entrée.

PRÉPARATION

Quand on joue avec cette extension, il faut ajouter les étapes suivantes après la préparation du jeu de base.

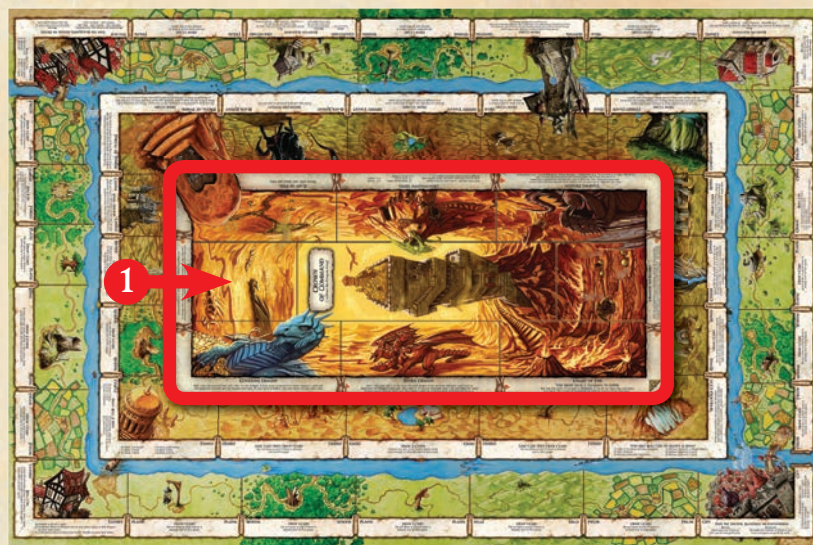
1. **Placer le plateau à superposer** : les joueurs doivent décider de la face du plateau à utiliser. Si les joueurs utilisent cette extension pour la première fois, il est recommandé d'utiliser le côté du Royaume du Dragon pour les premières parties. Le plateau à superposer doit être placé sur la Région Intérieure du plateau principal de façon à ce que les portes de la Porte du Pouvoir des deux plateaux s'alignent correctement.
2. **Préparer les cartes Seigneur Draconique** : on mélange les trois cartes Seigneur Draconique *face cachée* et on les place à côté du plateau. Révélez au hasard une de ces cartes et placez le pion Couronne sur cette carte. Révélez les deux autres

cartes Seigneur Draconique et placez 5 pions Vie sur chacune des cartes Seigneur Draconique.

3. **Préparer les paquets Dragon** : trie les cartes Dragon par couleur en trois paquets (le paquet Varthrax est rouge, le paquet Cadorus est doré, le paquet Grilipus est vert). Mélangez chaque paquet individuellement *face cachée* puis placez les à côté de la carte Seigneur Draconique correspondante.
4. **Préparer les pions Dragon** : on place les pions Dragon *face cachée* à côté du plateau et on les mélange. On peut aussi les mettre dans un récipient. Ces pions forment la **réserve** de pions Dragon.
5. **Placer les pions Sommeil** : on place les pions Sommeil à côté du plateau. Ces pions forment la **réserve** de pions Sommeil.

Une fois ces étapes accomplies, le jeu peut commencer !

EXEMPLE DE PRÉPARATION



CARTES ET PIONS CORRESPONDANTS

Chaque médaillon de dragon et chaque carte Dragon **correspondent** à l'un des trois Seigneurs Draconiques :



Les médaillons du dragon Varthrax et les cartes Varthrax correspondent au Seigneur Draconique Varthrax.



Les médaillons du dragon Cadorus et les cartes Cadorus correspondent au Seigneur Draconique Cadorus.



Les médaillons du dragon Grilipus et les cartes Grilipus correspondent au Seigneur Draconique Grilipus.

RÈGLES DE L'EXTENSION

Trois Seigneurs Draconiques luttent pour contrôler la Couronne de Commandement. Quand un dragon prend le contrôle de la Couronne, il devient le Roi Dragon et il domine les zones du plateau, celles où se trouvent ses médaillons de dragon. Le règne d'un Roi Dragon ne dure pas, il est vite remplacé par un autre Seigneur Draconique.

Les personnes explorant les cases avec des médaillons de dragon peuvent affronter les défis des cartes Dragon au lieu de faire la rencontre normale de la case.

Ces règles sont en plus de celles du jeu de base.

PIOCHER DES PIONS DRAGON

Au début de chacun de ses tours, le joueur doit piocher un pion Dragon au hasard de la réserve et résoudre son effet. Après la résolution de l'effet du pion Dragon, le joueur continue son tour normalement. Il y a deux types d'effets pour ces pions Dragon : les **effets spéciaux** et les **médaillons de dragon**.

EFFETS SPÉCIAUX

Ces pions sont toujours défaussés une fois résolus.

FRAPPE DE DRAGON

Le personnage qui pioche ce pion en pioche deux autres immédiatement et les résout dans l'ordre de leur pioche. Si d'autres Frappes de Dragon sont piochées, le joueur pioche des pions supplémentaires. Une fois la Frappe de Dragon résolue, le pion est défaussé.



Frappe de Dragon

RAGE DU DRAGON

Le personnage qui pioche ce pion subit la Rage du Dragon de l'actuel Roi Dragon (cf. page 15). Une fois ce pion résolu, on le défausse.



Rage du Dragon

DRAGON ENDORMI

Le personnage qui pioche ce pion place un pion Sommeil sur le Dragon de son choix dans n'importe quelle Région. S'il n'y a pas de Dragon sur le plateau, il peut placer le pion l'Ennemi de son choix. S'il n'y a pas d'Ennemi sur le plateau, ce pion n'a pas d'effet. Une fois ce pion résolu, on le défausse.



Dragon Endormi

Quand un personnage rencontre un Ennemi ayant un pion Sommeil, sa Force et son Intellect sont diminués de 3 points jusqu'à un minimum de 1 (cf. page 15).

MÉDAILLONS DE DRAGON

Les effets de ces pions varient selon qu'ils sont placés sur un Seigneur Draconique, le plateau ou la zone de jeu d'un joueur.



Médaille du
Dragon Varthrax



Médaille du
Dragon Cadorus



Médaille du
Dragon Grilipus

Quand on pioche un médaillon de dragon pour la première fois, on place ce pion sur la carte Seigneur Draconique correspondant. Le nombre de pions Médaille de Dragon sur un Seigneur Draconique indique à quel point il est proche de devenir le prochain Roi Dragon (cf. Couronner le Roi Dragon page 8).

Quand un médaillon de dragon est placé sur le plateau, les personnages peuvent avoir à piocher des cartes Dragon quand ils la rencontrent sur la case (cf. page 10).

Quand un médaillon de dragon est placé dans la zone de jeu d'un personnage, il gagne un bonus à son score d'attaque pour chaque médaillon de dragon correspondant à son adversaire (cf. Réclamer les Médaillons de Dragon page 11).

INFORMATIONS SUR LES DRAGONS

Des cieux agités, trois Seigneurs Draconiques sont descendus sur les Terres de Feu, leur ancien foyer, pour essayer de réclamer la Couronne de Commandement. Ces trois dragons sont forts et terrifiants, et chacun d'eux a des capacités et un tempérament uniques. Les légendes sur ces créatures mythiques brossent un portrait terrifiant.

VARTHRAX

C'est un dragon énorme doté d'une force incroyable et d'un sens tactique indéniable. Ceux qui servent Varthrax brillent au combat physique et bénéficient d'un armement lourd. Ce Seigneur Draconique utilise son influence pour recruter des chevaliers dés-honorés et des seigneurs de guerres assoiffés de pouvoir qui combattent ceux qui s'opposent à lui, particulièrement les nobles chevaliers qui se terrent dans le Château. Varthrax apprécie les victoires honorables dans des combats équitables, mais s'il se met en colère, il détruit tout ce qui l'entoure.

CADORUS

Cadorus est un dragon rusé et calculateur possédant un énorme trésor d'or qui lui sert à financer ses manigances. Ceux qui servent Cadorus excellent à amasser des richesses et à exercer une influence politique et économique. Il est très influent parmi les marchands et les nobles qui utilisent leurs richesses pour asservir et opprimer les pauvres gens de leur pays. Cadorus méprise particulièrement les humbles fermiers se terrant dans leur village, dont la vie simple et les compétences agricoles défient la capacité du dragon à les asservir et à les corrompre. Cadorus favorise généralement la fourberie et le subterfuge, mais s'il se met en colère, son avidité sans limite le pousse à prendre autant de richesses que possible sans la moindre subtilité.

GRILIPUS

Mystérieux dragon ayant maîtrisé l'art magique de se repaître du pouvoir des choses vivantes qui l'entourent. Ceux qui servent Grilipus se servent de sortilèges et de rituels pour obliger les forces de la nature à servir leur maître. Il est doué pour manipuler les druides, les rôdeurs, et ceux qui sont liés aux éléments naturels. Grilipus ne supporte pas que les prêtres se cachent dans le Temple et cherche à les punir pour adorer des esprits se cachant dans le ciel, et non sur terre. Grilipus protège généralement l'environnement qui l'entoure car il en tire sa puissance, mais s'il se met en colère, sa nature maléfique prend le dessus et il corrompt tout ce qui l'entoure par la mort et la pourriture.



INFORMATIONS SUR LES PERSONNAGES

CHASSEUR DE DRAGON

C'est un dangereux aventurier, aimant l'or, qui a perfectionné l'art dangereux de traquer et tuer les dragons pour s'accaparer leurs richesses et récupérer des récompenses auprès des villageois libérés.



SORCIER DE FEU

Expert en pyromancie, instable et terrifiant il est constamment déchiré entre ses objectifs rationnels et la rage intérieure qui le consume.



CHEVAUCHEUSE DE DRAGON

Voyageuse courageuse et perspicace, qui grâce à sa discipline et sa bravoure a découvert comment apprivoiser les dragons, transformant ces ennemis féroces en fidèles compagnons.



PRESTIDIGITATRICE

Praticienne habile et agile dans les arts de la magie, elle utilise ses compétences pour divertir et ravir les gens qu'elle rencontre.



PRÊTRESSE DU DRAGON

Matriarche despotique et assoiffée de pouvoir du Culte des Dragons pouvant effectuer d'anciens rituels et des sacrifices pour gagner les faveurs des dragons qu'elle vénère.



MINOTAURE

Créature brutale d'une rare violence qui charge droit devant pour tout écraser sur son passage sans se soucier des dégâts.



COURONNEMENT DU ROI DRAGON

Quand un personnage pioche un médaillon de dragon, on la place sur la carte du Seigneur Draconique correspondant. Quand le 3^{ème} médaillon de dragon est placé sur un Seigneur Draconique, il est immédiatement couronné nouveau Roi Dragon et le pion Couronne est placé sur sa carte pour rappeler ce statut.

Le personnage place alors un médaillon de dragon prise de la carte du Roi Dragon sur sa case. Si cette case a déjà un médaillon de dragon, elle est placée sur la case suivante dans le sens horaire inverse ne contenant pas d'médaille de dragon. Si toutes les cases de cette Région ont un médaillon de dragon, le médaillon de dragon est défaussé et le personnage doit subir la Rage du Dragon Rage du Roi Dragon à la place (cf. Rage du Dragon page 15). Les deux médaillons de dragons restants sur la carte du Roi Dragon sont défaussés, et le personnage continue son tour normalement.

De cette manière, le Roi Dragon change tout au long du jeu.

Important : les personnages dans la Région Intérieure ne placent pas de médaillon de dragon sur leur case ; les trois médaillons de dragon sur la carte du Roi Dragon sont défaussés à la place.

DRAGONS ENNEMIS

Certaines cartes et capacités spéciales n'affectent que les Dragons.



Le terme « Dragon » fait référence à un Ennemi avec le mot « Dragon » dans le type de carte. Les cartes et capacités spéciales qui n'affectent que les Dragons, n'affectent pas les Seigneurs Draconiques et les créatures de la Région Intérieure.

EXEMPLE DE COURONNEMENT DU ROI DRAGON

La Prestidigitatrice pioche un médaillon de dragon Varthrax au début de son tour. Le médaillon de dragon est placé sur le Seigneur Draconique Varthrax, ce qui l'amène à trois médaillons de dragon.



Varthrax est donc couronné nouveau Roi Dragon ! Le pion Couronne est placé sur Varthrax, puis la Prestidigitatrice prend un médaillon de dragon de Varthrax et le place sur sa case. Les deux médaillons de dragon restant sur Varthrax sont défaussés et la Prestidigitatrice continue son tour.





RENCONTRER LES MÉDAILLONS DE DRAGON

Les médaillons de dragon sont placés sur le plateau au cours de la partie quand un Seigneur Draconique est couronné ou à cause de certaines cartes. Si un personnage arrive sur une case contenant un médaillon de dragon, il peut faire la rencontre de la case, d'un personnage sur cette case, ou du médaillon de dragon de la case.

Exception : quand un personnage atterrit sur une case contenant un médaillon de dragon correspondant au Roi Dragon actuel, il doit faire la rencontre de ce médaillon.

Quand un personnage rencontre un médaillon de dragon, il doit piocher une carte du paquet correspondant à ce dragon, même s'il y a déjà des cartes sur la case. Le personnage doit résoudre *toutes les cartes* de la case selon les règles normales (les cartes doivent être résolues selon leur numéro de rencontre, les Ennemis avec le même numéro de rencontre ajoutent leur Force et leur Intellect, etc.).

Un personnage peut donc se retrouver à rencontrer une carte Aventure du jeu de base avant de résoudre la carte qui vient d'être piochée si la carte Dragon a un chiffre de rencontre plus élevé.

Quand un personnage rencontre un médaillon de dragon, toutes les instructions de la case sont ignorées. Le texte de la case n'a pas d'effet sur le personnage ou les cartes. Cela change la configuration du jeu car les médaillons peuvent empêcher les personnages d'acheter des objets au Village, de prier au Temple, ou de se soigner chez le Médecin.

Si la Sentinelle a un médaillon correspondant au Roi Dragon, les personnages ne peuvent pas utiliser cette case pour passer dans la Région Médiane, mais ils peuvent librement passer de la Région Médiane à la Région Extérieure.

Si la Porte du Pouvoir a un médaillon correspondant au Roi Dragon, les personnages ne peuvent pas utiliser cette case pour passer dans la Région Intérieure, mais ils peuvent librement passer de la Région Intérieure à la Région Médiane.

EXEMPLE DE RENCONTRE D'UN MÉDAILLON DE DRAGON

Le Sorcier de Feu arrive sur les Ruines, où se trouve un médaillon de Grilipus. Grilipus n'est pas le Roi Dragon, le Sorcier de Feu peut donc choisir de faire la rencontre de la case ou du médaillon.

Il décide de rencontrer le médaillon de dragon et pioche une carte Grilipus qu'il place sur sa case.

Même si les Ruines indiquent de piocher deux cartes, le Sorcier de Feu doit ignorer ces instructions quand il rencontre le médaillon de dragon.

Le Sorcier de Feu attaque le Drake Charognard et résout le combat psychique normalement.



REVENDIQUER LES MÉDAILLONS DE DRAGON

Quand un personnage tue un Ennemi d'une carte Dragon, en plus de prendre l'Ennemi comme trophée, il peut **revendiquer** le médaillon de sa case et le placer dans son aire de jeu. Ces médaillons ont deux effets importants :

- Si le personnage rencontre un Ennemi ou un Seigneur Draconique, *chaque* médaillon en possession du personnage correspondant à son adversaire ajoute un point à son score d'attaque.
- Si le personnage est sur le point de subir la Rage du Dragon d'un Seigneur Draconique (voir page 15), il peut défausser un médaillon de dragon correspondant à Seigneur Draconique pour annuler la Rage du Dragon et ne pas subir ses effets.

Il n'y a pas de limite au nombre de médaillons de dragon qu'un personnage peut avoir durant la partie. Les médaillons ne sont pas considérés comme des Objets, des Sorts, ou des Suivants. On ne

peut donc pas les abandonner, les voler, ni les échanger. Quand un personnage est tué, le nouveau personnage du joueur récupère les médaillons de l'ancien personnage.

MÉDAILLONS DE DRAGON ET PLUSIEURS ENNEMIS

Quand un personnage résout un combat ou un combat psychique avec plusieurs Ennemis en même temps, chaque médaillon de dragon qui correspond à un Ennemi ajoute un pion à son score d'attaque.

Exemple : un personnage attaque deux Ennemis du paquet Varthrax, ayant le même chiffre de rencontre. Le personnage a trois médaillons correspondant à Varthrax, il ajoute donc 6 points à son score d'attaque.

Exemple : un personnage attaque deux Ennemis ayant le même chiffre de rencontre. Un des Ennemis provient du paquet Varthrax, l'autre provenant du paquet Cadorus. Le personnage a un médaillon qui correspond à Varthrax et deux médaillons de dragon qui correspondent à Cadorus, il ajoute trois points à son score d'attaque.

EXEMPLE DE REVENDICATION D'UN MÉDAILLON DE DRAGON

Le Minotaure arrive sur la Taverne avec la Prestidigitatrice et un médaillon de Varthrax. Varthrax est le Roi Dragon, le Minotaure doit donc rencontrer le médaillon de dragon. Il ne peut pas faire la rencontre de la Taverne, ni de la Prestidigitatrice. Le Minotaure pioche une carte Varthrax et la place sur sa case.

Le Minotaure attaque le Drake de Feu et le bat en combat. Le Minotaure revendique le médaillon de dragon car il a tué un Ennemi d'une carte Dragon. Le médaillon de dragon est retiré de la case et placé dans la zone de jeu du Minotaure. Le Minotaure prend aussi le Drake de Feu comme récompense.



EXEMPLE D'UTILISATION DE MÉDAILLONS DE DRAGON

La Prestidigitatrice arrive sur les Ruines, où se trouve un Drake Charognard et un médaillon de Dragon de Grilipus. Grilipus n'est pas le Roi Dragon, la Prestidigitatrice peut choisir de faire la rencontre de la case ou du médaillon. La Prestidigitatrice décide de rencontrer la case, et les Ruines lui disent de piocher deux cartes. Comme il y a déjà une carte sur cette case, la Prestidigitatrice ne pioche qu'une carte Aventure pour amener le total à deux cartes.



La carte est un autre Ennemi avec le même numéro de rencontre. Le Drake Charognard et l'Ombre vont combattre ensemble lors du combat psychique. La Prestidigitatrice a deux médaillons de dragon correspondant au Drake Charognard, elle ajoute 2 à son score d'attaque. La Prestidigitatrice tue le Drake Charognard et prend donc le médaillon de dragon de la case et le place dans son aire de jeu.

PLATEAU À SUPERPOSER

Le plateau représente le Royaume du Dragon d'un côté et la Tour du Dragon de l'autre. Avant de commencer la partie, les joueurs doivent décider du côté à utiliser. Ce plateau forme la nouvelle Région Intérieure et remplace les rencontres et les objectifs de victoire du plateau principal.

Le Royaume du Dragon a une disposition similaire à la Région Intérieure du plateau principal, mais les défis de chaque case deviennent de plus en plus dangereux et le nombre de médaillons de dragon sur les cartes Seigneur Draconique augmente.



Royaume du Dragon

La Tour du Dragon a un seul chemin qui mène à la Couronne de Commandement, et les personnages progressent le long de cet escalier en colimaçon en piochant des cartes du paquet du Roi Dragon.



Tour du Dragon

ENTRER DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

On peut entrer dans Royaume du Dragon et dans la Tour du Dragon en passant par la Porte de Pouvoir, qui doit être ouverte avant de pouvoir être traversée. Les instructions de la Porte de Pouvoir décrivent les règles de déplacement pour la Région Intérieure.



REBROUSSER CHEMIN

Un personnage dans la Région Intérieure peut décider de **rebrousser chemin** et de retourner vers la Plaine du Péril au lieu de se déplacer vers la Couronne de Commandement. Un personnage ayant rebroussé chemin ne se déplace toujours que d'une case par tour, mais ignore les instructions de toutes les cases lors du retour vers la Plaine du Péril. Une fois qu'un personnage a déclaré son intention de rebrousser chemin, il ne peut plus changer d'avis et doit retourner à la Plaine du Péril. Une fois là, le personnage peut aller à la Couronne de Commandement ou quitter la Région Intérieure par la Porte du Pouvoir. Un personnage souhaitant passer par la Porte du Pouvoir depuis la Région Intérieure vers la Région Médiane n'a pas besoin de l'ouvrir. Le personnage passe simplement de la Plaine du Péril vers la Porte du Pouvoir.

RENCONTRES DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

Les créatures, les Ennemis et les Seigneurs Draconiques dans la Région Intérieure ne peuvent pas être affectés par les Sorts et on ne peut pas s'en échapper.

Un personnage ne peut en rencontrer un autre qu'à la Plaine du Péril et à la Vallée de Feu. Les personnages dans la Région Intérieure peuvent être ciblés par les Sorts et d'autres effets à moins que la carte ne précise le contraire.

Si un effet de carte demande qu'un personnage dans la Région Intérieure place un médaillon de dragon dans sa Région, le médaillon est défaussé à la place.

CONQUÉRIR LE ROYAUME DU DRAGON

On ne lance pas le dé pour le mouvement dans le Royaume du Dragon. A la place, le personnage avance d'une case dans la direction indiquée par la flèche de la case. Les instructions de chaque case dans la Région Intérieure doivent être accomplies avant que le personnage puisse se déplacer vers la Couronne de Commandement. Conquérir le Royaume du Dragon suit les mêmes règles que traverser la Région Intérieure du plateau du jeu de base, sauf que les instructions de certaines cases ont été modifiées et que les défis deviennent plus dangereux avec l'augmentation du nombre de médaillons de dragon sur les cartes Seigneur Draconique.

Les effets ou capacités spéciales faisant référence aux Mines s'appliquent aussi aux Mines de Pierredragon. Les effets ou capacités spéciales faisant référence à la Crypte s'appliquent aussi à la Crypte d'Osdragon.

Quand un personnage atteint la Couronne de Commandement, il doit affronter le Roi Dragon (cf. page 14).

GRIMPER DANS LA TOUR DU DRAGON

On ne lance pas le dé pour le mouvement dans la Tour du Dragon. A la place, le personnage pioche le nombre de cartes du Roi Dragon indiqué sur sa case et en fait la rencontre. Les personnages piochent des cartes Dragon au début de leur tour pour déterminer le nombre de cases de leur mouvement, ils ne piochent pas de carte quand ils arrivent sur la case.

La rencontre des cartes Dragon dans la Tour du Dragon se fait selon les règles normales (les cartes doivent être résolues selon leur numéro de rencontre, les Ennemis avec le même numéro de rencontre ajoutent leur Force et leur Intellect, etc.), mais les créatures ne peuvent pas être affectées par les Sorts et on ne peut pas leur échapper.

Les personnages peuvent utiliser les médaillons de dragon comme d'habitude. Quand un personnage est battu ou doit passer son tour, il ne peut pas faire la rencontre des cartes restantes de sa case.

Quand un personnage a terminé de résoudre les cartes Dragon rencontrées, il avance d'une case vers la Couronne de Commandement, plus une case par Ennemi tué à ce tour. Quand un personnage est battu dans l'escalier, il doit reculer d'une case vers la Porte du Pouvoir comme indiqué sur la case.

Quand le personnage a terminé son tour, tous les pions et les cartes dans la Tour du Dragon sont défaussés.

Quand un personnage atteint la Couronne de Commandement, il doit affronter le Roi Dragon (cf. page 14).

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES POUR LA TOUR DU DRAGON

Si un personnage dans un escalier tue un Ennemi mais est battu par une autre carte au même tour, il recule d'une case vers la Porte du Pouvoir. Si un personnage dans un escalier obtient un match nul, il avance normalement.

Si une carte est placée sur la Tour du Dragon au début du tour d'un personnage, à cause d'un Sort par exemple ou si le personnage abandonne un Suivant ou un Objet, il pioche quand même des cartes comme indiqué sur sa case. Les personnages doivent toujours piocher le nombre de cartes indiqué quel que soit le nombre de cartes déjà placées sur la case.

Si un personnage est obligé de se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre, il se déplace suivant la direction indiquée par la flèche de chaque case.

Si un personnage est obligé de se déplacer dans le sens horaire inverse, il se déplace suivant la direction opposée de la flèche de chaque case.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DANS LA TOUR DU DRAGON

Le Chasseur de Dragon commence son tour dans la Plaine du Péril. La case lui dit de piocher une carte. Comme le Roi Dragon est Varthrax, il pioche une carte Varthrax et en fait la rencontre.

Il rencontre un Drake de Feu et le tue, ce qui le fera avancer d'une case supplémentaire à ce tour. Le Chasseur de Dragon avance de deux cases et termine son tour.

S'il avait été battu par le Drake de Feu, il n'aurait avancé que d'une case et la carte Dragon aurait été défaussée à la fin de son tour.



AFFRONTER LE ROI DRAGON

Pour affronter le Roi Dragon, les personnages doivent surmonter les dangers de la Région Intérieure et voyager jusqu'à la Couronne de Commandement au centre du plateau. Quand un personnage entre à la Couronne de Commandement, il attaque immédiatement le Roi Dragon. Le personnage doit choisir s'il attaque le Roi Dragon en utilisant la Force ou l'Intellect. Chaque fois qu'il bat le Roi Dragon, il doit retirer une de ses vies et le réattaquer sur le champ.

Le personnage qui retire la dernière vie du Roi Dragon gagne la partie !

Si le personnage affrontant le Roi Dragon est battu ou obtient un match nul, son tour est terminé et il devra attaquer le Roi Dragon au début de son prochain tour. Si le personnage est battu, en plus de perdre une vie, il subit les effets de la Rage du Dragon qui est indiquée sur la carte du Roi Dragon. Si le personnage est tué et qu'il n'y a pas d'autres personnages sur la Couronne de Commandement, le Roi Dragon récupère toutes ses vies.

Quand un personnage est à la Couronne de Commandement, il ne se déplace pas et doit continuer à attaquer le Roi Dragon King. Il ne peut pas rebrousser chemin et retourner vers la Plaine du Paine du Péril.

S'il y a trois médaillons de dragon sur un Seigneur Draconique alors qu'il y a des personnages sur la Couronne de Commandement, on place un médaillon de la carte du Seigneur Draconique sur la case et les deux autres sont défaussés. Par contre, le pion Couronne n'est pas déplacé sur ce Seigneur Draconique. Le Roi Dragon ne change pas quand il y a des personnages sur la Couronne de Commandement.

Une fois qu'un personnage a atteint la Couronne de Commandement et affronté le Roi Dragon, un personnage qui est tué perd automatiquement la partie. Cette règle fait effet jusqu'à la fin de la partie.

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. Ces cartes permettent d'utiliser les cartes et les pions de cette boîte de nouvelles façons. Mais les joueurs ne peuvent pas jouer avec l'intégralité de cette extension et les cartes Fin Alternative en même temps.

PRÉPARATION

On mélange les cartes Fin Alternative au début de la partie et on en pioche une au hasard que l'on place face visible sur la Couronne de Commandement

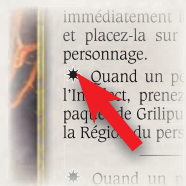
RENCONTRE AVEC LES FINS ALTERNATIVES

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.

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

ERRATA

Dans certaines extensions, certains ennemis sont de *type* **adepte**, le terme Adeptes est impropre, il convient de le remplacer par le terme **Cultiste**.

AUTRES RÈGLES

Cette section clarifie les règles des nouvelles cartes, capacités spéciales, et instructions de case pour cette extension.

RAGE DU DRAGON

Chacun des trois Seigneurs Draconiques a un effet de Rage du Dragon : Varthrax oblige les personnages à défausser un Suivant, Cadorus oblige les personnages à défausser un Objet, et Grilipus oblige les personnages à défausser un Sort.



Si le personnage n'a pas de carte demandée à défausser, il perd une vie à la place. Si un personnage a un médaillon de dragon correspondant au Seigneur Draconique, il peut défausser ce médaillon pour annuler l'effet de la Rage du Dragon et ne pas en subir les effets.

PIONS SOMMEIL

Les personnages peuvent avoir l'occasion de placer des pions Sommeil sur des Ennemis durant la partie. Quand un personnage rencontre un Ennemi ayant un pion Sommeil sa Force et son Intellect sont diminués de 3 points, jusqu'à un minimum de 1.



Pion Sommeil

Un Ennemi ne peut avoir qu'un seul pion Sommeil sur lui.

Si un personnage rencontre un Ennemi endormi, son pion Sommeil est remis dans la réserve à la fin du tour, quelle que soit l'issue de la rencontre. Un Ennemi endormi tué garde la même valeur de trophée.



PIOCHER DANS LE PAQUET DU ROI

Quand les personnages doivent piocher des cartes du paquet du Roi Dragon, les cartes doivent être piochées du paquet du Seigneur Draconique étant actuellement le Roi Dragon.

ATTAQUE PAR SOUFFLE

Certains dragons font une **attaque par souffle** avant que l'on résolve l'attaque du personnage. Si un personnage subit les effets d'une attaque par souffle, il doit quand même résoudre le combat ou le combat psychique sauf mention contraire.

Si un personnage a un Sort ou une capacité qui est utilisé quand il est sur le point de s'engager en combat ou en combat psychique, on l'applique avant l'attaque par souffle.

Si un personnage échappe à un dragon, il ne résout pas l'attaque par souffle du dragon.

CAPACITÉS SPÉCIALES IMPLIQUANT DES CARTES DRAGON

Les capacités spéciales et les effets qui s'appliquent aux cartes Aventure s'appliquent aux cartes Dragon mais uniquement après avoir été piochés et placés sur le plateau.

Exemple : la capacité spéciale de la Prophétesse indique que lorsqu'elle pioche des cartes Aventure, elle peut défausser une carte de son choix et en piocher une de plus. La Prophétesse ne peut pas utiliser sa capacité quand elle pioche des cartes Dragon.

Exemple : un personnage arrive sur une case ayant une carte Dragon et il lance le Sort Destruction. L'effet de ce Sort lui permet de retirer une carte Aventure visible du plateau pour la mettre sur la pile de défausse. Le personnage lance Destruction sur la carte Dragon car elle a déjà été piochée et placée sur le plateau.

DÉFAUSSER DES PIONS DRAGON

Quand des pions Dragon sont défaussés, on les retire du jeu pour les mettre dans la boîte. S'il n'y a plus de pions Dragon en réserve, on remet tous les pions Dragon de la boîte (y compris les médaillons) dans la réserve et on les mélange pour former une nouvelle réserve.

DÉFAUSSER DES CARTES

Si un effet, comme celui de la Rage du Dragon, oblige un personnage à défausser des Objets, des Suivants ou des sorts, le personnage choisit la carte à défausser sauf si l'effet précise le contraire.

PAQUET ÉPUISÉ

Quand un paquet de cartes Dragon est épuisé, toutes les cartes défaussées de ce paquet sont mélangées et placées face cachée pour former le nouveau paquet de ce Seigneur Draconique.

TOURS PASSÉS

Quand un personnage passe son tour, il ne pioche pas de pion Dragon lors du tour qu'il passe.

VARIANTES

Les joueurs peuvent utiliser ces règles pour varier leurs parties. Quand on les utilise, il faut être sûr que tout le monde les comprend et est d'accord pour les utiliser avant le début de la partie.

COLÈRE DU ROI DRAGON

Cette variante rend les médaillons de dragon plus dangereux à rencontrer.

Si un Seigneur Draconique est couronné alors qu'il est déjà le Roi Dragon, on applique les effets suivants à chaque case ayant un médaillon de ce Roi Dragon :

- Tous les personnages de la case subissent la Rage du Dragon du Roi Dragon.
- Toutes les cartes de la case sont défaussées. Les médaillons restent.

On applique la colère du Roi Dragon après le couronnement du Seigneur Draconique mais avant que le personnage place un médaillon sur sa case.

DÉFI POUR LA COURONNE

Cette variante crée des conditions de victoire plus difficiles et l'ajout de dangers et de périls sur le chemin de la Couronne de Commandement rallonge les parties.

Il est recommandé de l'utiliser avec les variantes « Bonus de Départ » et « Force et Intellect » de la page 21 du livret de règles du jeu de base.

Pour cette variante, on joue avec les règles normales de cette extension, sauf que le plateau de la Tour du Dragon est placé à côté du plateau et non sur la Région Intérieure.

Pour gagner la partie, les personnages doivent d'abord se rendre au centre de la Région Intérieure du plateau principal. Quand un personnage entre à la Couronne de Commandement du plateau principal, il se déplace immédiatement à la Plaine du Péril de la Tour du Dragon. Ce n'est que lorsque le personnage entre à la Couronne de Commandement de la Tour du Dragon qu'il peut affronter le Roi Dragon et gagner la partie s'il le bat.

Si une rencontre déplace un personnage vers un lieu de la Région Intérieure, le personnage doit aller à la case indiquée du plateau principal. Il ne peut pas aller sur la case indiquée de la Tour du Dragon.

GÉNÉRER UN DRAGON

Cette variante donne la possibilité aux joueurs de rencontrer des médaillons de dragon plut tôt dans la partie.

Après la préparation de la partie, le premier joueur révèle au hasard un pion dragon de la réserve jusqu'à ce qu'il révèle un médaillon. Les éventuels pions Frappe de Dragon, Rage du Dragon ou Dragon Endormi ayant été piochés restent face visible à côté de la réserve. Le personnage lance un dé et place le médaillon d'autant de cases dans le sens horaire de la case de départ en respectant les règles normales de placement de médaillons de dragon : si la case contient déjà un médaillon, on le place sur la prochaine case dans le sens horaire ne contenant pas de médaillon. Le personnage place ensuite un second inverse.

Puis chaque joueur procède ainsi (placer deux pions Médaillon un dans le sens horaire et un dans le sens horaire inversé). Les pions Frappe de Dragon, Rage du Dragon ou Dragon Endormi ayant été piochés sont remis dans la réserve faces cachées et mélangés.

Le jeu peut alors commencer !



CONSEILS

Chaque paquet de cartes Dragon propose des défis et des récompenses différents. En découvrant les thèmes de chaque paquet, les joueurs vont apprendre quelles rencontres sont les plus adaptées à leur personnage.

Quand un médaillon de dragon correspondant au Roi Dragon est sur une case, toutes les instructions de la case sont ignorées. Les personnages peuvent utiliser cela à leur avantage et aller sur des cases qu'ils auraient normalement évitées. Mais à l'inverse, un médaillon peut annuler des cases importantes, comme le Guérisseur du Village.

Sur une case ayant un médaillon de dragon et un Ennemi, un aventurier prudent peut préférer faire la rencontre du médaillon. Cela permet au personnage de piocher une carte Dragon et de rencontrer la carte Aventure du plateau. Rencontrer plusieurs cartes par tour est un gros avantage similaire à jouer un tour de plus.

Sur une case ayant un médaillon de dragon et un Ennemi, un aventurier prudent peut préférer faire la rencontre de la case (si le médaillon ne correspond pas au Roi Dragon). Eviter les médaillons empêche des dangers inattendus d'être placés sur la case.

Collecter des médaillons des trois Seigneurs Draconiques vous protégera des attaques de Rage de Dragon inattendues.

Les effets de certaines cartes Dragon varient selon le Seigneur Draconique couronné Roi Dragon. Rencontrer des médaillons correspondant au Roi Dragon actuel peut devenir plus dangereux.

LA TOUR DU DRAGON

Au cœur du royaume se trouve un désert volcanique appelé les Terres de Feu. Autrefois, une grande tour se dressait au centre des Terres de Feu, où régnait le Roi Dragon. Le Roi Dragon était à la fois fort et sage, et si personne n'osait s'aventurer dans son domaine, les dragons n'avaient pas non plus l'intention d'étendre leurs frontières au-delà des Terres de Feu.

Mais un joueur un puissant sorcier défia le Roi Dragon pour avoir le droit d'entrer dans cette Vallée de Feu sacrée, le berceau des dragons. Le Roi Dragon, se mit en rage devant l'insolence du sorcier et l'attaqua féroce à coups de crocs et de flammes. Il s'ensuivit une bataille épique, et si le sorcier était un maître des sombres pouvoirs arcaniques, il n'était pas de taille pour espérer vaincre le dragon. Le sorcier réalisant qu'aucun de ses sortilèges ne pourrait tuer le Roi Dragon, mais que sa magie était assez puissante pour bannir le dragon, il accomplit un rituel ouvrant un portail entre le royaume des dragons et un horrible vide obscur. La tour s'effondra quand nombre des ses pierres furent aspirées, l'une après l'autre, par le vide. Luttant farouchement tout en puisant dans ses dernières forces, le Roi Dragon ne put éviter l'absorption par le vide. Avec leur roi disparu, les Seigneurs Draconiques restants s'envolèrent aux quatre coins du monde, pour échapper à la colère du sorcier.

S'apercevant que la Tour du Dragon avait été réduite en poussière, le sorcier voyagea à travers la Vallée de Feu, où il forgea la Couronne de Commandement, l'artéfact le plus puissant jamais créé. Investi par la Couronne, il régna sur le pays pendant de nombreuses années jusqu'à la fin de sa vie.

Depuis s'est créé un Culte des Dragons, priant pour le retour des Seigneurs Draconiques afin de recevoir pouvoirs et influence en échange de leur adoration. Ce cultes croient en la prophétie d'un jour nouveau d'où émergera un nouveau Roi Dragon, dirigeant le royaume depuis la nouvelle Tour du Dragon et paré de la Couronne de leur ennemi. Après des années de labeur dans le plus grand secret, la patience du ces cultes fut récompensée. Ils retrouvèrent trois des Seigneurs Draconiques – Varthrax, Cadorus, et Grilipus – qui se cachaient depuis des années. Les cultistes racontèrent aux Seigneurs Draconiques que le sorcier qui les avait chassés était mort et que les Terres de Feu étaient prêtes à les accueillir.

Pour chacun de ces Seigneurs Draconiques, c'étaient enfin l'occasion de retourner dans leur foyer, mais aussi de récupérer la Couronne de Commandement. Avec le pouvoir de la Couronne, un Seigneur Draconique pourrait devenir le nouveau Roi Dragon sans aucune contestation. Pensant que les autres Seigneurs Draconiques ne méritaient pas ce titre, chaque Seigneur Draconique se bat pour rétablir sa domination en rebâtissant la Tour du Dragon.

Une fois la tour construite et un Seigneur Draconique doté de la Couronne de Commandement, la prophétie du Culte des Dragons pourra s'accomplir. Une nouvelle ère des dragons commencera, et toutes les choses vivantes se prosterneront devant le nouveau Roi Dragon !





CRÉDITS

Auteur de l'extension : John Goodenough

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

Texte d'ambiance : Tim Uren

Maquette : Darrell Hardy. EDGE Studio

Relecture : Mark O'Connor

Création graphique : Chris Beck et WiL Springer

Illustration de couverture : Ralph Horsley

Illustration du plateau : Jake Murray

Direction artistique : Zoë Robinson

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Création des figurines : Felicia Cano

Illustrations internes : Even Amundsen, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Caravan Studio, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Empty Room Studios, Tom Garden, Paul Guzenko, Kelly Harris, Paul Prof Herbert, David Kegg, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Brandon Leach, Christopher Malidore, Jeremy McHugh, Brynn Metheney, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Grzegorz Pedrycz, Mark Pool, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, Alexandr Shaladin, John Stanko, Gabor Szugyi, Allison Theus, Cory Turner, Frank Walls, Shane Watson, Drew Whitmore, Joe Wilson, et Mark Winters

Testeurs : Chris Beck, K. Kurt Bradley, Ed Browne, Felicia Cano, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, David Coakley, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Darrell Hardy, James Hata, Stacy Hauser, Tim Huckelbery, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jim Levitt, Jay Little, Tytus Ławnik, Jon New, Kevin

O'Connor, Mark O'Connor, Peter O'Connor, Laramie Sasseyville, Michael Schmeekle, Ronald Searby, Joshua Sleper, Christopher Springer, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, et Kevin Wilson

Responsable de production : Eric Knight

Coordinateur des licences et du développement FFG : Deb Beck

Responsable de la Création : Jay Little

Auteur Exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

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

Traduction et Relecture pour Edge : team Edge.

GAMES WORKSHOP

Gestion des licences : Owen Rees

Responsable des licences : Jon Gillard

Responsable de projet juridique, stratégique et de licence : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

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

WWW.EDGEENT.COM

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Cette édition © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, Talisman, Le Dragon les logos des marques citées et toutes les marques associées, logos, personnages, produits et illustrations du jeu Talisman sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2013, enregistré au R.U. et dans les autres pays. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. 2013. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque déposée d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Ce résumé des règles contient l'ensemble des éléments nécessaires aux joueurs pour jouer avec cette extension, *Le Dragon*.

CARTES ET PIONS CORRESPONDANTS



Les médaillons du dragon Varthrax et les cartes Varthrax correspondent au Seigneur Draconique Varthrax.



Les médaillons du dragon Cadorus et les cartes Cadorus correspondent au Seigneur Draconique Cadorus.



Les médaillons du dragon Grilipus et les cartes Grilipus correspondent au Seigneur Draconique Grilipus.

MÉDAILLONS DE DRAGON

Les effets de ces pions varient selon qu'ils sont placés sur un Seigneur Draconique, le plateau ou la zone de jeu d'un joueur.

Quand on pioche un médaillon de dragon pour la première fois, on place ce pion sur la carte Seigneur Draconique correspondant. Le nombre de pions Médaillon de Dragon sur un Seigneur Draconique indique à quel point il est proche de devenir le prochain Roi Dragon (cf. Couronner le Roi Dragon page 8).

Quand un médaillon de dragon est placé sur le plateau, les personnages peuvent avoir à piocher des cartes Dragon quand ils la rencontrent sur la case (cf. page 10).

Quand un médaillon de dragon est placé dans la zone de jeu d'un personnage, il gagne un bonus à son score d'attaque pour chaque médaillon de dragon correspondant à son adversaire (cf. Réclamer les Médaillons de Dragon page 11).

PIOCHER DES PIONS DRAGON

Au début de chacun de ses tours, le joueur doit piocher un pion Dragon au hasard de la réserve et résoudre son effet. Après la résolution de l'effet du pion Dragon, le joueur continue son tour normalement.

DESCRIPTION DES PIONS DRAGON

MÉDAILLON DU DRAGON VARTHRIX

On place le pion visible sur le Seigneur Draconique Varthrax. Varthrax peut devenir le Roi Dragon.

MÉDAILLON DU DRAGON CADORUS

On place le pion visible sur le Seigneur Draconique Cadorus. Cadorus peut devenir le Roi Dragon.

MÉDAILLON DU DRAGON GRILIPUS

On place le pion visible sur le Seigneur Draconique Grilipus. Grilipus peut devenir le Roi Dragon.

FRAPPE DE DRAGON

Le personnage qui pioche ce pion en pioche deux autres immédiatement et les résout dans l'ordre de leur pioche. Si d'autres Frappes de Dragon sont piochées, le joueur pioche des pions supplémentaires. Une fois la Frappe de Dragon résolue, le pion est défaussé.

RAGE DU DRAGON

Le personnage qui pioche ce pion subit la Rage du Dragon de l'actuel Roi Dragon (cf. page 15). Une fois ce pion résolu, on le défausse.

DRAGON ENDORMI

Le personnage qui pioche ce pion place un pion Sommeil sur le Dragon de son choix dans n'importe quelle Région. S'il n'y a pas de Dragon sur le plateau, il peut placer le pion l'Ennemi de son choix. S'il n'y a pas d'Ennemi sur le plateau, ce pion n'a pas d'effet. Une fois ce pion résolu, on le défausse.

Quand un personnage rencontre un Ennemi ayant un pion Sommeil, sa Force et son Intellect sont diminués de 3 points jusqu'à un minimum de 1 (cf. page 15).

