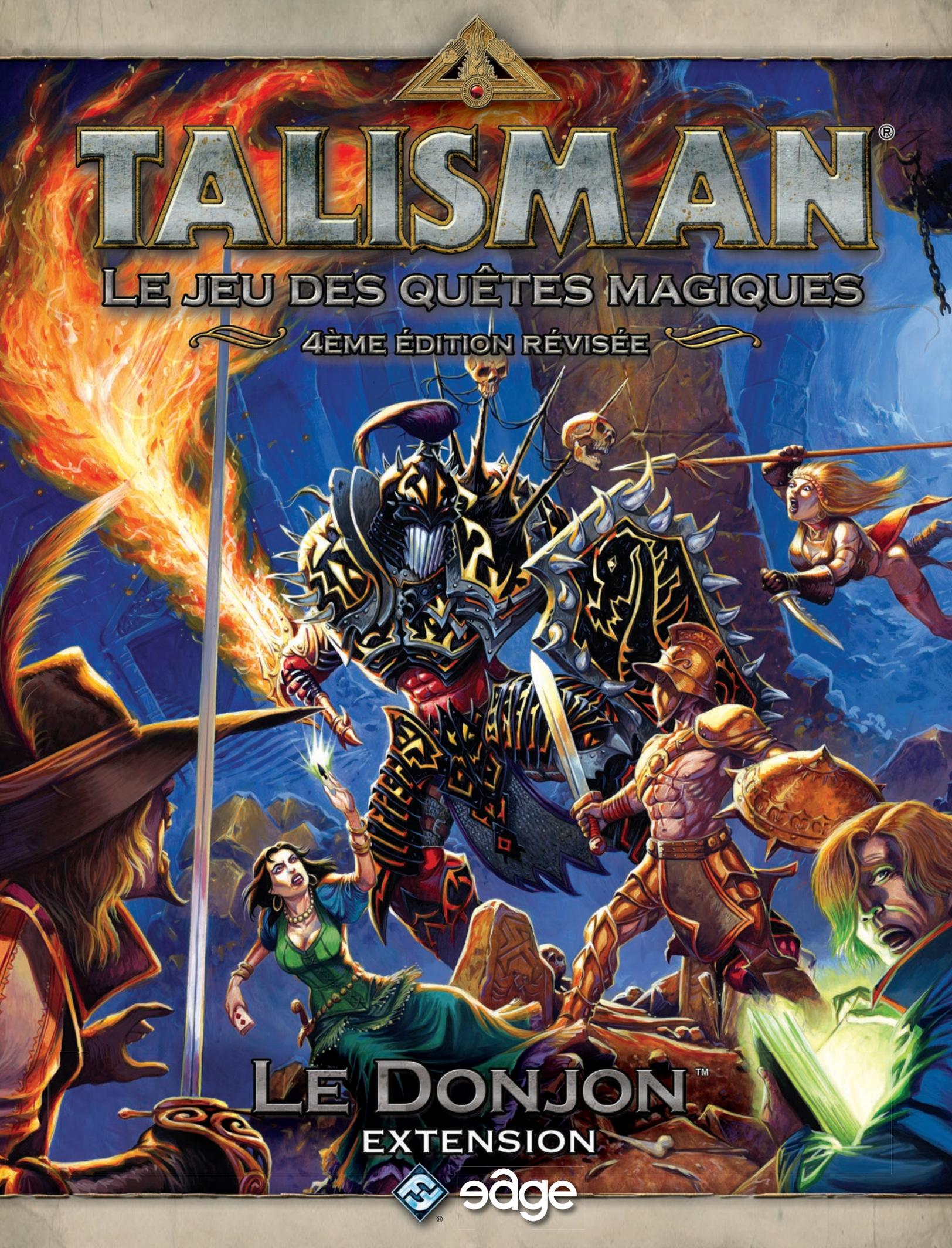




TALISMAN[®]

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE



LE DONJON[™]
EXTENSION



edge

LA LÉGENDE DU SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

Il y a bien longtemps, un sorcier rusé a osé mesurer ses arts mystérieux aux pouvoirs démoniaques du Seigneur des Ténèbres. La bataille a fait rage pendant des jours jusqu'à ce que finalement, au grand dam du Seigneur des Ténèbres, le sorcier arrive à le piéger dans son propre donjon et arrive à lui voler ses pouvoirs démoniaques.

Utilisant le pouvoir dérobé du Seigneur des Ténèbres, le sorcier asservit de mystérieux esprits pour les contraindre à lui forger une couronne magique dans la Vallée de Feu. Tant qu'il portait cette Couronne de Commandement, personne n'osa défier la domination absolue de ce sorcier sur la terre de Talisman.

Mais c'était il y a des siècles. Le temps a finalement réussi ce qu'aucune armée n'avait réussi à faire : mettre à terre le sorcier. Dans ses derniers jours, il cacha la Couronne de Commandement dans la zone la plus périlleuse de la région la plus dangereuse de son royaume. Il la fit garder par des créatures aussi puissantes que ses sortilèges le lui permettaient, en attendant le jour où un champion ayant la force, la sagesse, et le courage suffisants pourrait récupérer sa couronne et lui succéder.

Mais le Seigneur des Ténèbres était toujours piégé dans les recoins glauques de sa prison obscure, qui abrite des créatures répugnantes et malfaisantes à ses ordres. Les légions de morts-vivants du démon infestent les profondeurs, ravis de dévorer les âmes malheureuses de ceux qui s'y aventurent. Le Roi Gobelin et ses séides errent dans ce labyrinthe souterrain, remplissant la salle du trésor du seigneur obscur d'artéfacts et d'or. Et partout ailleurs patrouillent les golems de fer du démon, détruisant tout sur leur passage.

APERÇU DE L'EXTENSION

Quatre grands royaumes, appelés **Régions**, entourent la terre de Talisman. Chaque région offre de grandes possibilités mais aussi contient des dangers terribles, pour les aventuriers assez braves pour y pénétrer. Cette extension vous permet d'entrer dans l'une des ces zones extraordinaires : la Région du Donjon gouverné par le terrifiant Seigneur des Ténèbres.

BUT DU JEU

Le but du jeu reste le même que le jeu de base de *Talisman 4^{ème} Édition Révisée*. Les personnages doivent atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau et lancer le Sort de Commandement qui force les adversaires à quitter la partie. Cependant, la Région du Donjon offre un nouveau chemin vers la Couronne de Commandement via la case Chambre des Trésors.

L'ICÔNE DE DONJON

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

De plus certaines nouvelles cartes Aventure ne sont utilisées que si le plateau du Donjon est utilisé. En plus du symbole d'extension, ces cartes sont marquées par une **icône de Donjon**, qui apparaît à côté du titre de la carte. Si le plateau du Donjon est utilisé, les joueurs rencontrent ces cartes comme d'habitude. Si ce n'est pas le cas (cf. Préparation et Utiliser seulement des Parties du Donjon page 4), les cartes marquées de l'icône de Donjon à côté de leur titre sont défaussées quand on les pioche, et on pioche une autre carte à la place. Sinon, avant le début de la partie, on peut retirer toutes les cartes Aventure avec cette icône si on joue sans le plateau du Donjon.





MATÉRIEL

Cette extension contient le matériel suivant :

- ce livret de règles
- 1 plateau Donjon
- 128 cartes Donjon
- 20 cartes Sort
- 10 cartes Aventure
- 10 cartes Trésor
- 5 cartes Personnage
- 5 figurines en plastique de Personnage

APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description du matériel.

PLATEAU DU DONJON

Le plateau Donjon (qui est aussi une Région) représente le domaine du Seigneur des Ténèbres. La Région du Donjon comprend de nombreux dangers, mais contient aussi de grandes richesses et de nombreux Trésors pour les personnages qui oseront s'y aventurer.



CARTES DONJON

Ces 128 nouvelles cartes Donjon proposent de nouveaux Événements, Ennemis, Étrangers, Objets, suivants et Lieux. Les cartes Donjon sont similaires aux cartes Aventure du jeu de base, mais les personnages ne les rencontrent qu'en explorant la Région du Donjon.



CARTES AVENTURE

Les 10 nouvelles cartes Aventure proposent de nouveaux Événements, Ennemis, et Lieux. La plupart de ces cartes fonctionnent comme celles du jeu de base. Les cartes Aventure avec une icône de Donjon à côté de leur titre ne sont utilisées qu'avec le plateau du Donjon (cf. Icône du Donjon page 2).



CARTES SORT

Il y a 20 nouvelles cartes Sort que les joueurs peuvent lancer durant le jeu. Ces cartes Sort fonctionnent exactement comme celles du jeu de base.



CARTES TRÉSOR

Les 10 cartes Trésor sont des Objets Magiques que les personnages peuvent obtenir en tuant le Seigneur des Ténèbres dans la Chambre des Trésors (cf. Combattre le Seigneur des Ténèbres page 7).



CARTES PERSONNAGE

Les cinq nouvelles cartes Personnage fonctionnent exactement comme celles du jeu de base. Les joueurs ont maintenant un plus grand choix de héros.



FIGURINES DE PERSONNAGE

Chaque nouveau héros a une figurine en plastique qui le représente sur le plateau.



PRÉPARATION

Quand on joue avec cette extension, on ajoute les étapes suivantes à la préparation du jeu de base :

1. On mélange les nouvelles cartes Personnage, Aventure, et Sort dans leurs paquets respectifs.
2. On place le nouveau plateau du Donjon à côté du plateau principal comme sur le schéma ci-dessous. On mélange le paquet Donjon que l'on place à côté du plateau du Donjon.
3. On laisse les nouvelles cartes Trésor dans la boîte tant qu'on n'en a pas besoin.



UTILISER SEULEMENT DES PARTIES DE L'EXTENSION DONJON

Si l'extension *Le Donjon* a été conçue pour être utilisée dans sa globalité, les joueurs peuvent n'utiliser que certains éléments de cette extension. En particulier, les nouvelles cartes Personnage et Sort peuvent être utilisées sans les cartes Donjon, Trésor, et Aventure du Donjon.

PIOCHER DES CARTES DANS LE DONJON

Quand un personnage dans la Région du Donjon doit piocher une carte, il pioche toujours une carte Donjon à la place d'une carte Aventure. C'est vrai même lorsque par exemple une carte ou une capacité spéciale demande au joueur de piocher une ou plusieurs «cartes Aventure».

MOUVEMENT DANS LE DONJON

Le mouvement dans le Donjon respecte les règles normales de mouvement. Les personnages lancent un dé et se déplacent de ce nombre de cases.

Chaque case du Donjon a une flèche. Ces flèches indiquent la direction que les personnages doivent prendre pour atteindre la Chambre des Trésors. Les personnages peuvent décider de ne pas suivre des flèches, mais cela les éloigne de la récompense et les rapproche de l'Entrée du Donjon.



RÈGLES DE L'EXTENSION

Quand on joue à *Talisman* avec l'extension *Le Donjon*, les règles de base de *Talisman* restent inchangées, et pour gagner la partie il faut toujours atteindre la Couronne de Commandement et éliminer les autres joueurs. Les seules nouvelles règles concernent l'entrée et l'exploration de la Région du Donjon.

ENTRER DANS LE DONJON

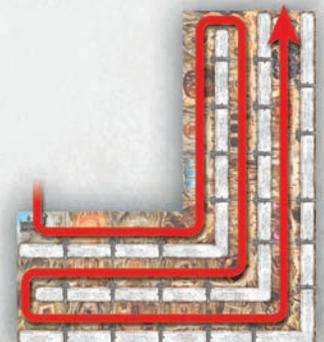
Le donjon est connecté au plateau principal de *Talisman* par la case Ruines de ce plateau. Un personnage peut entrer dans le Donjon en passant directement de la case Ruines du plateau principal à la case Entrée du Donjon, si son jet de mouvement lui fournit suffisamment de points de mouvement.

Entrer dans le donjon par la case Ruines n'est pas obligatoire. Le personnage peut décider de ne pas y aller et de continuer son mouvement dans la Région Extérieure.

En voyageant sur le plateau principal, les personnages peuvent découvrir des cartes Aventure qui leur permettent d'entrer dans la Région du Donjon. Les règles pour entrer dans le Donjon autrement que par la case Ruines sont détaillées sur les cartes Aventure permettant d'y aller.

Les personnages dans le Donjon doivent suivre les flèches ou aller dans la direction contraire. Mais ils ne peuvent pas emprunter une autre direction, comme traverser une boîte de texte. Le Donjon est un chemin linéaire. Par exemple, un personnage ne peut pas aller directement de la case Bibliothèque à la case Hall des Ténèbres.

Le schéma de droite indique le parcours que doivent suivre les joueurs dans le Donjon pour atteindre la Chambre des Trésors.



EXEMPLE D'ENTRÉE DANS LE DONJON

La Bohémienne commence son tour à la Taverne et obtient un 5 pour son mouvement. Elle décide d'aller dans le sens horaire vers les Ruines et d'explorer le Donjon, en allant sur la case Entrée du donjon.

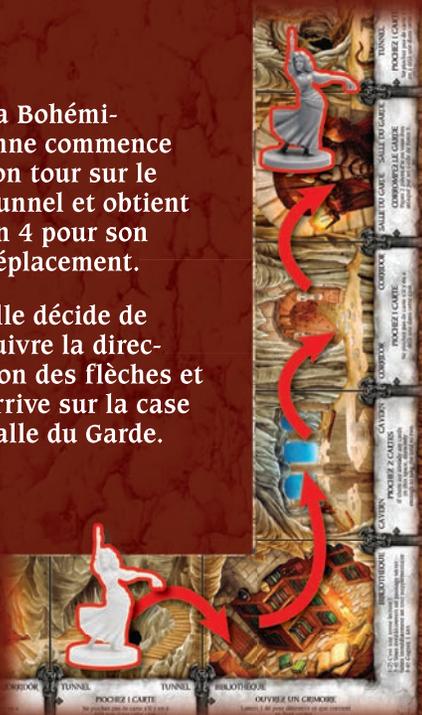
La Bohémienne poursuit son déplacement dans le Donjon et arrive sur la case Tunnel.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DANS LE DONJON

La Bohémienne commence son tour sur le Tunnel et obtient un 4 pour son déplacement.

Elle décide de suivre la direction des flèches et arrive sur la case Salle du Garde.



EXEMPLE DE SORTIE DU DONJON

La Bohémienne commence son tour sur le Tunnel et obtient un 4 pour son déplacement. Elle décide de quitter le Donjon en allant dans la direction opposée des flèches. Elle sort du Donjon par les Ruines et elle poursuit son déplacement sur le plateau principal.



La Bohémienne décide de continuer son mouvement dans le sens horaire inverse dans la Région Extérieure pour arriver dans les Champs.



Elle aurait pu décider d'aller dans l'autre sens pour arriver dans la case Plaines.



QUITTER LE DONJON

Certaines rencontres du Donjon donnent aux personnages la possibilité de sortir du Donjon et de retourner sur le plateau principal.

En dehors de ces rencontres, les seuls moyens de quitter le Donjon sont d'atteindre la Chambre des Trésors (voir page 7) ou de sortir par la case Entrée du Donjon pour aller dans les Ruines. Quand un personnage sort par l'Entrée du Donjon et s'il lui reste des points de mouvement, il doit décider s'il continue son mouvement dans le sens horaire ou non dans la Région Extérieure.

CHAMBRE DES TRÉSORS

La Chambre des Trésors est la dernière case du Donjon. De grandes richesses et des artefacts magiques s'y trouvent. Mais c'est également le repaire de la créature la plus puissante du Donjon, le Seigneur des Ténèbres. Quand un personnage atteint la Chambre des Trésors, il doit mettre fin à son déplacement, même s'il lui reste des points de mouvement.



Quand un personnage termine son mouvement dans la Chambre des Trésors, il doit combattre le Seigneur des Ténèbres. S'il bat le Seigneur des Ténèbres, il peut récupérer son trésor. Que le héros ait vaincu ou non le Seigneur des Ténèbres, il doit sortir de la Chambre des Trésors.



COMBATTRE LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

Un personnage affrontant le Seigneur des Ténèbres doit décider si c'est en combat ou en combat psychique. Le Seigneur des Ténèbres a 12 en Force et 12 en Intellect.

Le combat contre le Seigneur des Ténèbres se fait selon les règles normales d'attaque, sauf que le Seigneur des Ténèbres ne peut pas s'échapper et que seuls les personnages peuvent attaquer le Seigneur des Ténèbres. Les Suivants, Sorts ou Objets ne peuvent pas combattre à la place du personnage.

Quand un personnage est battu, il perd une vie comme d'habitude. L'utilisation d'un Objet, Sort ou capacité spéciale qui empêcherait la perte de cette vie peut se faire normalement. Les joueurs doivent noter ou se souvenir des scores d'attaque du personnage et du Seigneur des Ténèbres car on en a besoin pour déterminer où sort le personnage après avoir quitté la Chambre des Trésors.

LES TÉNÈBRES NE MEURENT JAMAIS

Quand le Seigneur des Ténèbres est tué, sa forme corporelle est brisée, mais son esprit reste aussi fort que jamais. Le Seigneur des Ténèbres va récupérer et rebâtir son corps, et il combattra à nouveau tout personnage l'affrontant par la suite avec tout son Intellect et sa Force. Les rencontres ultérieures respecteront toutes les règles de rencontre du Seigneur des Ténèbres.

RÉCUPÉRER LE TRÉSOR

Un personnage qui tue le Seigneur des Ténèbres peut prendre la carte de son choix dans le paquet Trésor comme récompense. Si le paquet Trésor est épuisé, il n'y a pas de récompense.

Si un personnage sort du Donjon, y retourne par la suite et tue à nouveau le Seigneur des Ténèbres, il pourra de nouveau choisir une autre carte Trésor comme récompense, s'il en reste. Seuls les personnages ayant tué le Seigneur des Ténèbres peuvent récupérer une carte Trésor.

Un personnage battu par le Seigneur des Ténèbres, ou ayant fait match nul, sort de la Chambre des Trésors sans récompense.

SORTIR DE LA CHAMBRE DES TRÉSORS

Après une victoire, une défaite, ou un match nul, contre le Seigneur des Ténèbres, le personnage doit quitter la Chambre des Trésors et déterminer où il sort sur le plateau.

Pour savoir où sort le personnage sur le plateau, on soustrait le score d'attaque du Seigneur des Ténèbres au score d'attaque du personnage et on consulte la table sur la case de la Chambre des Trésors. Plus le score d'attaque du personnage sera grand, plus il sortira proche de la Région Intérieure. Si le score d'attaque du personnage bat celui du Seigneur des Ténèbres avec un écart de 8 ou plus, il sortira directement sur la Couronne de Commandement ! Si le score d'attaque du Seigneur des Ténèbres est plus fort que celui du personnage, celui-ci devra utiliser le résultat 0 de la table de la Chambre des Trésors.

Les personnages qui émergent directement sur la Couronne de Commandement n'ont pas besoin d'avoir de Talisman pour entrer dans la case.

Si un personnage tue le Seigneur des Ténèbres sans résoudre d'attaque (en lançant le Sort Toucher de la Mort par exemple), le personnage utilisera le résultat 0 de la table de la Chambre des Trésors.



EXEMPLE DE RÉSOLUTION DE LA CHAMBRE DES TRÉSORS

La Bohémienne commence son tour sur le Cercle d'Invocation et obtient un 6 pour son mouvement. Elle se déplace et arrive dans la Chambre des Trésors. Elle doit y terminer son déplacement (même s'il lui restait des cases de déplacement).

Elle choisit de combattre le Seigneur des Ténèbres en combat psychique. Elle a un total de 13 en intellect pour le combat psychique et obtient un 3 pour son jet d'attaque. Cela amène son score d'attaque à 16. Le Seigneur des Ténèbres fait 2 à son jet et obtient un score d'attaque de 14.

Comme le score d'attaque de la Bohémienne est le plus élevé, elle bat le Seigneur des Ténèbres et choisit une carte Trésor du paquet comme récompense. Si son score d'attaque avait été inférieur ou égal à celui du Seigneur des Ténèbres, elle ne l'aurait pas tué et n'aurait pas reçu de carte Trésor.

La Bohémienne détermine où elle sort sur le plateau quand elle quitte la Chambre des Trésors en retirant le score d'attaque du Seigneur des Ténèbres (14) au sien (16). Ce résultat (2) correspond au Gouffre sur la table de la Chambre des Trésors. Elle va immédiatement sur cette case et y fait une rencontre.

AUTRES RÈGLES

Cette section clarifie les règles des nouvelles cartes, capacités spéciales, et instructions de case pour la Région du Donjon.

AVANCER

Certaines cartes ou cases du Donjon demandent au personnage d'**AVANCER** d'un certain nombre de cases. Un personnage qui doit avancer, se déplace du nombre de cases indiqué dans la direction indiquée par la flèche de chaque case.

RECULER

Certaines cartes ou cases du Donjon demandent au personnage de **RECULER** d'un certain nombre de cases. Un personnage qui doit reculer, se déplace du nombre de cases indiqué dans la direction opposée de la flèche sur chaque case.

EXEMPLE D'AVANCÉE

Le Gladiateur commence son tour dans le Hall des Ténèbres. Au lieu de se déplacer normalement, il doit lancer un dé pour savoir où il arrive.

Il obtient un 4 au dé, ce qui le fait avancer d'une case. Le Gladiateur arrive donc sur la case Tunnel.



EXEMPLE DE REcul

Le Gladiateur commence son tour dans le Hall des Ténèbres. Au lieu de se déplacer normalement, il doit lancer un dé pour savoir où il arrive.

Il obtient un 3 au dé, ce qui le fait reculer d'une case. Le Gladiateur arrive donc sur la case Tombeau.





DÉPLACEMENT DANS LE SENS HORAIRE OU DANS LE SENS INVERSE

Quand on demande à un personnage ou si une carte requiert qu'il **SE DÉPLACE DANS LE SENS HORAIRE**, celui-ci doit suivre la direction indiquée par les flèches de chaque case.

Quand on demande à un personnage ou si une carte requiert qu'il **SE DÉPLACE DANS LE SENS HORAIRE INVERSE**, celui-ci doit suivre la direction opposée aux flèches de chaque case.

DÉPLACEMENT APRÈS UNE DÉFAITE

Quand un personnage est battu et qu'on lui demande d'aller sur une case, il doit aller sur cette case et son tour est immédiatement terminé. Un personnage battu ne fait pas la rencontre de la case ou d'un personnage qui s'y trouve lorsqu'il arrive sur cette case.

CARTES TRÉSOR

Quand une carte Trésor est en possession d'un personnage, elle est traitée exactement comme une carte Aventure. Sauf que si

elle doit être défaussée, elle est retirée du jeu au lieu d'être placée dans la pile de défausse. Les cartes Trésor ne retournent pas dans le paquet Trésor et ne sont plus disponibles pour les personnages qui tueront ultérieurement le Seigneur des Ténèbres.

Les cartes Trésor peuvent être abandonnées, défaussées, volées, ou vendues comme les autres Objets.

CAPACITÉS SPÉCIALES IMPLIQUANT DES CARTES AVENTURE DANS LA RÉGION DU DONJON

Les capacités spéciales et les effets qui s'appliquent aux cartes Aventure agissent différemment quand les personnages sont dans la Région du Donjon. Quand ils sont utilisés dans la Région du Donjon, ces effets et capacités spéciales s'appliquent aux cartes du paquet Donjon à la place.

Par exemple, la capacité spéciale de la Prophétesse indique que lorsqu'elle pioche des cartes Aventure, elle peut en défausser une de son choix et en piocher une autre pour la remplacer. Tant que la Prophétesse est dans la Région Extérieure, Médiane ou Intérieure, sa capacité s'applique aux cartes du paquet Aventure. Mais quand elle est dans la Région du Donjon, sa capacité s'applique aux cartes du paquet Donjon.



VARIANTES

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

LE VAINQUEUR PREND TOUT

Au lieu de gagner en atteignant la Couronne de Commandement, le vainqueur est le premier joueur qui arrive à tuer le Seigneur des Ténèbres !

PARTIE PLUS COURTE AVEC LE DONJON

On ne joue pas avec le plateau du jeu de base, ni avec les cartes Aventure. Les personnages commencent tous à l'Entrée du Donjon. Ils ne peuvent pas se rencontrer sur cette case. On joue avec les règles de base et de cette extension, mais le premier joueur qui tue le Seigneur des Ténèbres, après être entré dans la Chambre des Trésors, a gagné la partie. Si le personnage ne bat pas le Seigneur des Ténèbres, il prend les pénalités normales pour avoir perdu son attaque. Puis il reste sur la Chambre des Trésors et continue à rencontrer le Seigneur des Ténèbres jusqu'à ce qu'il le tue ou qu'il soit tué.

COMBATTRE OU FUIR

Le déplacement dans le donjon suit les règles normales. Les personnages lancent un dé et se déplacent de ce nombre de cases. Cependant, les personnages doivent se déplacer suivant la flèche de chaque case. Les personnages ne peuvent aller dans la direction opposée des flèches que dans les circonstances suivantes :

- Le personnage se voit demander de le faire par le texte d'une carte ou d'une case.
- Quand le personnage s'enfuit du Donjon (voir plus bas).

S'ENFUIR DU DONJON

Un personnage peut déclarer qu'il s'enfuit du Donjon au début de son tour, avant de se déplacer. Quand un personnage s'enfuit, il peut se déplacer dans la direction opposée des flèches de chaque case jusqu'à ce qu'il sorte du Donjon par l'Entrée du Donjon. Une fois que le personnage a déclaré son intention de fuir, il ne peut pas changer d'avis et doit continuer d'avancer vers l'Entrée du Donjon jusqu'à ce qu'il sorte du Donjon et atteigne le plateau principal. Un personnage qui fuit doit se déplacer de la totalité du dé comme d'habitude et ne peut changer de direction que lorsqu'il atteint le plateau principal.

TRÉSORS ALÉATOIRE

Quand un personnage tue le Seigneur des Ténèbres et gagne une carte Trésor, il doit la piocher au hasard dans le paquet et non la choisir.

INFORMATIONS SUR LES PERSONNAGES

GLADIATEUR

Un combattant doué et sans pitié qui ne vit que pour prouver qu'il est le combattant le plus fort au monde.



L'AMAZONE

Membre fière et féroce de la communauté des femmes guerrières. Elle ne fait pas confiance aux étrangers et fera tout pour le bien de son clan.



LE BRETTEUR

Un casse-cou qui n'a peur de rien et qui ne recule jamais devant les difficultés. Il est toujours prêt à aller sauver les jeunes damoiselles.



LA BOHÉMIENNE

Une voyageuse de cœur qui vit en dehors des lois et parcourt le pays pour dire la bonne aventure et faire des tours de magie.



LE PHILOSOPHE

Un érudit étourdi et perspicace qui façonne les idées de ceux qui l'entourent avec son intelligence vive.





CRÉDITS

Auteur de l'Extension : John Goodenough

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

Maquette : Sam Stewart et Jeff Tidball

Création graphique : Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, et Wil Springer

Illustration de Couverture : Ralph Horsley

Illustration du Plateau : Tim Arney-O'Neil

Autres Illustrations : Raya Alexander, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Jason Caffoe, Lauren Cannon, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Ian Kirkpatrick, McLean Kendree, Rhonda Libbey, John Moriarty, Hector Ortiz, Federico Piatti, Mark Poole, Brad Rigney, David Sourwine, Yulia Startsev, Frank Walls et Mark Winters

Direction Artistique : Zoë Robinson

Texte d'Ambiance : Tim Uren

Responsable des Tests : Mike Zebrowski

Testeurs : Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, Brian Schomburg,

Wil Springer, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff Tidball, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Sara Yordanov, et Joseph Young

Responsable de Production : Gabe Laulunen

Développeur Exécutif : Christian T. Petersen

Éditeur : Christian T. Petersen

ÉDITION FRANÇAISE

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Marc Taillefer

Remerciements Spéciaux : Elliott Eastoe, Bob Harris, Jon New, Richard Tatge, et tous ceux de Talisman Island !

GAMES WORKSHOP

Gestion des licences : Owen Rees

Responsable des licences : Jon Gillard

Responsable des projets juridiques, stratégiques et des licences : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

WWW.EDGEENT.COM

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2013. Cette édition © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, *Talisman*, *Le Donjon*, 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 le logo FFG sont ® et ™ 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. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.

