



# TALISMAN<sup>®</sup>

## LES TERRES DE FEU<sup>™</sup>

### EXTENSION

## BIENVENUE

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

L'extension *Les Terres de Feu* pour *Talisman : Le Jeu des Quêtes Magiques*, propose de nouveaux personnages pour partir en quête, des cartes Aventure à explorer et des Sorts à invoquer. Le présent livret de règles explique comment utiliser ces nouveaux éléments de jeu de l'extension *Les Terres de Feu* pour enrichir vos parties de *Talisman*.

## MATÉRIEL

Dans une boîte de l'extension *Les Terres de Feu*, vous trouverez le matériel suivant :

- Ce livret de règles
- 81 cartes Aventure
- 19 cartes Sort
- 19 cartes Terrain
- 3 cartes Fin Alternative
- 4 cartes Personnage
- 4 figurines de Personnage en plastique
- 34 pions Terre de Feu

## APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description du matériel de cette boîte.

### CARTES AVENTURE

Ce paquet de 81 cartes contient les nombreux événements, objets et créatures que les joueurs vont découvrir durant leur quête.



### CARTES SORT

Ce paquet de 19 cartes fournit une variété de nouveaux Sorts qui pourront être lancés au cours de la partie.



### CARTE TERRAIN

Les joueurs utilisent ce paquet de 19 cartes pour transformer une case en une case d'un autre type.



### 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 quatre cartes Personnage représentent un personnage différent avec ses capacités spéciales.



### FIGURINES DE PERSONNAGE

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



### PIONS TERRE DE FEU

Ces pions représentent les zones d'influence des Effrits, qui sont dangereuses même pour les aventuriers les plus aguerris.



### LE SYMBOLE TERRES DE FEU

Toutes les cartes de cette extension sont identifiables par le symbole des flammes des Effrits, ce qui vous permet de les différencier des autres cartes du jeu.







## RÈGLES DE L'EXTENSION

Lorsqu'ils jouent avec l'extension *Les Terres de Feu*, les joueurs doivent utiliser les nouvelles cartes Aventure et Sort, ainsi que les pions Terre de Feu et les cartes Terrain. Les cartes Aventure et Sort fonctionnent comme celles du jeu de base et doivent être mélangées à leurs paquets respectifs. Les nouvelles cartes et figurines de Personnages ainsi que les cartes Fin Alternative peuvent être jouées avec cette extension, ou indépendamment d'elle. Ce livret de règles vous explique comment utiliser les nouveaux éléments de jeu pour enrichir vos parties de *Talisman*.

## FORCE/INTELLECT

De nombreux Ennemis dans *Les Terres de Feu* possèdent une valeur Force/Intellect. Si un personnage rencontre de tels Ennemis, il peut choisir de tous les affronter soit en combat, soit en combat psychique. Les personnages peuvent échanger les trophées ayant une valeur Force/Intellect soit pour gagner des pions Force, soit pour gagner des pions Intellect.



Valeur Force/  
Intellect

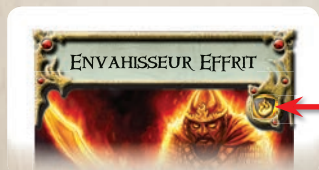
## BRÛLURE - BRÛLER

Les **Brûlures** sont un nouvel effet qui représente l'incinération totale d'une partie du monde de *Talisman*. Si un joueur reçoit pour instruction de *brûler* une carte, il la retire de la partie et la remet dans la boîte de jeu. Cette carte a été **Brûlée** : à moins d'instructions contraires, les effets de jeu n'interagissent pas avec les cartes *brûlées*.

## IGNIFUGÉ

Certaines cartes sont immunisées aux ravages des flammes et ne peuvent pas être *brûlées*. Ces cartes sont marquées du symbole Ignifugé. De telles cartes ne sont pas affectées par les effets *brûlure*.

Si un effet oblige un joueur à *brûler* un certain nombre de cartes d'un paquet, il en révèle autant qu'indiqué du sommet du paquet, met de côté toutes celles qui portent le symbole Ignifugé et *brûle* toutes les autres. Puis, il mélange entre-elles les cartes ignifugées mises de côté et les remet face cachée au sommet du paquet.



Symbole  
Ignifugé



Symbole Ignifugé  
dans le Texte

## PIONS TERRE DE FEU



Pion Terre  
de Feu

Les pions Terre de Feu représentent l'influence destructrice des Effrits, qui sèment les flammes et la mort partout où ils vont. Si un personnage termine son tour sur une case où se trouve un pion Terre de Feu, il doit perdre 1 Vie.

Une case ne peut contenir qu'un seul pion Terre de Feu à la fois. Si une case contient déjà un pion Terre de Feu, les joueurs ne peuvent plus placer de tels pions sur celle-ci.

Les joueurs ne peuvent pas placer de pions Terre de Feu dans la Région Intérieure.

## CARTES TERRAIN



Carte Terrain

Sous l'influence des Effrits, le terrain peut se trouver irrémédiablement transformé. Certains effets de jeu peuvent indiquer aux joueurs de placer une carte Terrain sur une case du plateau de jeu. Tant qu'une carte Terrain se trouve sur une case,

le nom et le texte de cette dernière sont ignorés, et les joueurs utilisent le nom et le texte de la carte Terrain à la place. Si un effet mentionne une case qui n'est plus sur le plateau parce qu'elle contient une carte Terrain, cet effet est ignoré. Par exemple, si la case « Temple » contient une carte Terrain « Ruines » et qu'un « 6 » est obtenu à la Taverne, l'effet qui permet d'aller au Temple est ignoré. Les cartes Terrain ne peuvent être retirées que par des effets qui l'indiquent spécifiquement.

Les joueurs ne peuvent pas placer de cartes Terrain sur les cases de la Région Intérieure. Si un effet indique à un joueur de placer une carte Terrain à un endroit où il ne peut pas le faire, il ignore cet effet.

Si un effet oblige un joueur à placer une carte Terrain sur une case et qu'il n'y a plus de carte du type indiqué dans le paquet Terrain, il doit choisir une carte Terrain de ce type sur le plateau de jeu et la déplacer sur cette case. Si un joueur place une carte Terrain sur une case qui en contient déjà une, il retire la carte Terrain actuelle et la remet dans le paquet Terrain.

Si un joueur place un nouveau personnage sur le plateau de jeu, il ignore les cartes Terrain éventuelles lorsqu'il place son personnage.

## CARTES TERRAIN ET MOUVEMENT

Si la case Sentinelle contient une carte Terrain, les personnages peuvent passer librement de la Région Extérieure à la Région Médiane : ils n'ont pas à battre la Sentinelle. De la même façon, si la Porte du Pouvoir contient une carte Terrain, les personnages peuvent passer librement de la Région Médiane à la Région Intérieure : ils n'ont pas à crocheter ou à forcer la serrure, pas plus qu'ils ne sont arrêtés par le Démoniste s'ils n'ont pas accompli sa quête.





## CARTES TERRAIN ET AUTRES EXTENSIONS

Lorsque vous utilisez un plateau d'extension, si une carte Terrain est sur une case permettant le passage entre deux plateaux, les personnages peuvent toujours se déplacer de l'un à l'autre en suivant les règles de mouvement normales de l'extension concernée.

Lorsque vous utilisez conjointement les extensions *Les Terres de Feu* et *La Cité*, les cartes Terrain ne peuvent pas être placées sur les cases « Prison » et « Grand Place » du plateau de *La Cité*.

Si une carte Terrain est placée sur la dernière case d'un plateau d'extension, telle que la « Chambre des Trésors » de l'extension *Le Donjon*, un personnage doit terminer son mouvement lorsqu'il arrive sur cette case, puis rencontrer la carte Terrain au lieu de la case.

## CARTES EFFRIT NOBLE

Certaines cartes Aventure Ennemi de l'extension *Les Terres de Feu* ont un effet continu qui demeure en jeu tant que l'ennemi n'est pas battu. Ces cartes Effrit Noble se distinguent par leur couleur particulière.



*Effrit Noble*

## BABIOLES

Certains Objets possèdent le mot-clé « Babiole » inscrit au-dessus de la capacité spéciale de la carte. Les Babioles sont traitées comme des objets normaux, mais qui ne comptent pas dans la limite de transport d'un personnage. Un personnage peut avoir quatre Objets normaux en plus de n'importe quel nombre de Babioles.

Les Babioles peuvent être abandonnées, défaussées, volées ou vendues comme des Objets normaux.



*Mot-clé Babiole*

## CARTES FIN ALTERNATIVE

L'utilisation des cartes Fin Alternative 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 *Les Terres de Feu* 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

La variante Révélée a un impact plus grand sur les personnages pendant la partie et offre aux joueurs plus de possibilités stratégiques.

*Icône Cachée*

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

La variante Cachée ajoute 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.

*Icône Révélé*

Si les joueurs utilisent la variante Carte Cachée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône révélée** dans le coin supérieur 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.







## RENCONTRES 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 affichent 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).



Icone Étoile

Coordinatrice des licences & du développement FFG : Deb Freytag

Responsable de production : Eric Knight

Coordinatrice de production : Megan Duehn

Auteur Exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traducteur : Nicolas Doguet

Relecteur : Grégory Penne

L'auteur tient à remercier Nick Sirocco, qui lui a fait découvrir le monde de Talisman, il y a bien longtemps.

## GAMES WORKSHOP

Responsables de la licence : Graeme Nicoll

Chef du service Licences : Jon Gillard

Conseiller juridique et affaires pour Games Workshop : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

Plus d'informations sur  
**EDGEENT.COM**

© Games Workshop Limited 2013. Talisman est © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. Games Workshop, Talisman, Les Terres de Feu, 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 1983-2014, enregistré au R.U. et dans les autres pays. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply est ™ de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et son logo sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale 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. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

## CRÉDITS

Conception et Développement de l'extension : Samuel W. Bailey

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

Producteur : Christopher Hosch

Rédaction : Brendan Weiskotten et David Hansen

Création graphique : Evan Simonet

Illustration de couverture : Ralph Horsley

Illustrations internes : Aaron Acevedo, Aaron Anderson, Andrius Anezin, John Ariosa, Erfian Asafat, Bruno Balixa, Dimitri Bielak, Nora Brisotti, Mark Bulahao, Felicia Cano, JB Casacop, Trudi Castle, Jacqui Davis, Sara K. Diesel, Jon Hrubesch, Nicholas Kay, Kristin Kest, Dan Masso, Joyce Maureira, John Moriarty, Juan Martinez Pinilla, Jorge Carrero Roig, J. Edwin Stevens et Frank Walls

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : John Taillon

Testeurs : Julija Alegria, Jonathan Bove, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Nathan Hajek, Nick Lavelly, Andrea Lawrence, Matt Lawrence, Jon New, Bryan O'Daly, Katrina Ostrander, Mateusz Pindara, Diana Martínez, Rienk Postma, Derrick Prichard, Abe "Abey Baby" Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Nikki Valens, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas, Paolo Tosolini et Ewelina Zajkowska

