



# TALISMAN

## LA MARCHÉ DU FROID

EXTENSION

## BIENVENUE

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

Cette extension propose de nouvelles cartes Personnage, Aventure et Sort. Elles fonctionnent comme les cartes du jeu de base et il suffit simplement de mélanger ces nouvelles cartes dans leur paquet respectif. Cette feuille de règles explique comment utiliser les nouvelles cartes Quête du Démoniste et les cartes Fin Alternative qui rendront vos parties encore plus intéressantes.

## MATÉRIEL

Dans une boîte de l'extension *La Marche du Froid*, vous devez avoir le matériel suivant :

- ce livret de règles
- 84 cartes Aventure
- 20 cartes Sort
- 24 cartes Quête du Démoniste
- 4 cartes Personnage
- 4 figurines en plastique de personnage
- 3 cartes Fin Alternative

## LE SYMBOLE MARCHÉ DU FROID



Toutes les cartes de cette extension sont identifiables par un symbole de flocon de neige, ce qui vous permet de les différencier des autres cartes du jeu.

## CARTES QUÊTE DU DÉMONISTE



L'utilisation de ces cartes est optionnelle et les joueurs doivent décider avant la partie s'ils utilisent ou non ces cartes.

## PRÉPARATION

Au début de la partie, on mélange les cartes Quête du Démoniste pour former une pioche face cachée que l'on place à côté du plateau. Si les joueurs utilisent l'extension *La Faucheuse*, il faut aussi ajouter les cartes Quête du Démoniste de cette extension dans le paquet.

## GAGNER DES QUÊTES

Dans le jeu de base, les joueurs qui voyagent à la case de la Caverne du Démoniste peuvent lancer un dé pour recevoir une des six quêtes. Quand on joue avec les cartes Quête du Démoniste, on pioche la première carte du paquet des quêtes disponibles au lieu de lancer le dé pour connaître la quête reçue. La carte piochée est placée face visible dans la zone du joueur.

Une fois la quête accomplie, la carte est retirée du jeu. Par conséquent, chaque carte Quête du Démoniste ne peut être accomplie qu'une seule fois par partie.

Quand un personnage possédant une carte Quête du Démoniste est tué ou que sa quête est défaussée, on remet la carte dans le paquet de quêtes. Quand une carte Quête du Démoniste est remise dans le paquet, on doit le mélanger. Toutes les autres règles concernant les cartes Quête du Démoniste continuent à s'appliquer quand on joue avec cette variante. On ne peut accepter qu'une quête à la fois, on doit l'accomplir le plus rapidement possible, un joueur ayant accepté une quête ne peut pas ouvrir la Porte du Pouvoir tant qu'il n'a pas accompli la quête, etc.

## VARIANTE QUÊTE DE DÉPART

Cette variante permet des parties plus rapides. Lors de la préparation, après avoir constitué le paquet de cartes Quête du Démoniste, on distribue aléatoirement une carte Quête du Démoniste à chaque joueur.

## VARIANTE RÉCOMPENSE EN TRÉSOR

Pour utiliser cette variante, il faut l'extension *Le Donjon*. Elle rend les cartes Trésor plus accessibles. Quand un joueur a terminé une Quête du Démoniste, il est téléporté vers la Caverne du Démoniste comme d'habitude. Mais il peut recevoir une carte prise au hasard du paquet Trésor au lieu de prendre un Talisman comme récompense.

## VARIANTE REMPLACER LES QUÊTES

Cette variante rend les quêtes plus flexibles. Si le joueur a déjà une Quête du Démoniste et qu'il a la possibilité d'accepter une quête (grâce à une carte ou en se rendant à la Caverne du Démoniste), il peut piocher une nouvelle quête (en respectant les règles de pioche de quêtes) et garder celle de son choix (la quête qui vient d'être piochée ou la précédente). L'autre quête est défaussée.

## 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.

## PRÉPARATION

Il faut d'abord savoir quelle variante (carte révélée ou cachée) va être utilisée pour la partie.





## VARIANTE RÉVÉLÉE

Cette variante a un plus grand impact sur les personnages et est plus stratégique. Avec cette variante, on mélange les cartes Fin Alternative au début de la partie et on en place une (prise au hasard) face visible sur la Couronne de Commandement au centre du plateau.

## VARIANTE CACHÉE

Cette variante ajoute une touche de mystère car les joueurs ne savent pas ce qui les attend à la Couronne de Commandement. Avec cette variante, toutes les cartes Fin Alternative avec une **icône révélée** dans leur coin supérieur gauche doivent être retirées du jeu. Les cartes avec cette icône ne peuvent être utilisées qu'avec la variante Révélée.

On mélange les cartes Fin Alternative restantes au début du jeu et on en place une (prise au hasard) face cachée sur la Couronne de Commandement au centre du plateau.



Icone Révélée

## RENCONTRE AVEC LES FINS ALTERNATIVES

Les cartes Fin Alternative remplacent les conditions de victoire du jeu de base, proposant aux joueurs de nouvelles manières 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 le permet.

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 affecté 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).



Icone Étoile

## CRÉDITS

**Création de Talisman 4<sup>ème</sup> Édition Révisée :** Bob Harris et John Goodenough

**Auteur de l'extension et développement :** John Goodenough

**Maquette :** Sam Stewart

**Création graphique :** Wil Springer et Peter Wocken

**Illustration de couverture :** Ralph Horsley

**Illustration du plateau :** Tim Arney-O'Neil

**Autres illustrations :** Raya Alexander, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Jason Caffoe, Felicia Cano, Marco Caradonna, Jaime Carrillo, Anna Christenson, Trevor Cook, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Woodrow Hinton, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Aleya Lemmer, Marilena Mexi, Tim Arney-O'Neil, Brad Rigney, Amanda Sartor, Tiemen Trevallion, Joshua Venis, Frank Walls, Joe Wilson.

**Direction artistique :** Zoë Robinson

**Texte d'ambiance :** Tim Uren

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

**Testeurs :** Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Jason Glassbrenner, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Brent Knoll, 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, David Richardson, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Peter Wocken, Sara Yordanov, et Joseph Young

**Responsable de production :** Gabe Laulunen

**Développeur exécutif :** Christian T. Petersen

**Éditeur :** Christian T. Petersen

**Traduction :** Frédéric Bizet

**Relecture :** Marc Taillefer

**Mise en page :** Edge Studio

## 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



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 2010. Games Workshop, Talisman, les logos respectifs des marques citées et tous logos, marques, personnages, produits et illustrations du jeu Talisman sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2010, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.