



TALISMAN[®]

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE



LES HAUTES TERRES[™]
EXTENSION



edge

LA LÉGENDE DU ROI AIGLE

La légende dit que la magie est versée dans notre monde depuis les hautes montagnes. Les énergies mystiques émanant de cette source se trouvent dans la neige qui est amenée dans le pays par une rivière enchantée qui descend des Hautes Terres. Le Roi Aigle, un esprit puissant de la nature ami des oiseaux et des animaux, garde ces Hautes Terres pour protéger cette source et la garder pure.

En dépit des nombreux dangers des Hautes Terres, l'attrait du pouvoir, de la richesse, et du savoir est irrésistible pour de nombreux aventurier qui sont à la recherche des pierres précieuses qui abondent sur les berges de cette rivière enchantée. Les alchimistes et les sorciers veulent les eaux de ce courant magique pour catalyser la fabrication des sorts et des potions. Les chercheurs de trésors et les érudits suivent les rumeurs de la Cité Perdue, espérant résoudre le mystère de cette civilisation perdue ou simplement piller ses trésors abandonnés. De nombreuses fois le Roi Aigle a dû chasser ces intrus, sa colère étant sans pitié.

Il y a des milliers d'années, un sorcier chercha à assoir son autorité sur ces terres en créant un puissant artefact, la Couronne de Commandement. La création d'un tel trésor demandait des gemmes qui n'existaient que dans les Hautes Terres. Sa ruse et sa discrétion permirent au sorcier de voler ces pierres précieuses dans le royaume de le Roi Aigle. Le Roi Aigle devint furieux quand il s'en aperçut.

Quand le sorcier sut que son heure avait sonné, il cacha la Couronne de Commandement dans la partie la plus dangereuse de son royaume. Il installa autour de féroces gardiens que ses sorts les plus puissants pouvaient commander et qui devaient attendre le jour où un champion suffisamment fort, courageux et sage pourrait prendre sa couronne et gouverner à sa place.

Mais si le Roi Aigle trouve la Couronne de Commandement en premier, il la détruira sûrement. Il n'a pas oublié le vol des pierres précieuses et il ne se reposera pas avant d'avoir restauré l'ordre naturel et que ce qui lui appartient revienne dans les Hautes Terres !

APERÇU DE L'EXTENSION

Quatre grands royaumes, appelés **Régions**, entourent la terre de Talisman. Chaque région offre de grandes opportunités, ainsi que 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 des Hautes Terres gouverné par le féroce Aigle Roi.

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.





MATÉRIEL

Cette extension a le matériel suivant :

- ce livret de règles
- 1 plateau des Hautes Terres
- 142 cartes Hautes Terres
- 10 cartes Sort
- 12 cartes Aventure
- 4 cartes Relique
- 3 cartes Fin Alternative
- 6 cartes Personnage
- 6 figurines en plastique de personnage

APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description du matériel.

PLATEAU DES HAUTES TERRES

Le plateau Hautes Terres (qui est aussi une Région) représente le domaine et la forteresse du Roi Aigle. La Région des Hautes Terres comprend de nombreux dangers, mais contient aussi de grandes richesses et de nombreux trésors pour les personnages qui oseront s'y aventurer.



CARTES HAUTES TERRES

Ces 142 nouvelles cartes proposent de nouveaux Événements, Ennemis, Étrangers, Objets, Suivants et Lieux. Les cartes Hautes Terres sont similaires aux cartes Aventure du jeu de base, mais les personnages ne les rencontrent qu'en explorant la Région des Hautes Terres.



CARTES AVENTURE

Les 12 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 restriction Hautes Terres à côté de leur titre ne sont utilisées qu'avec le plateau des Hautes Terres (cf. Icône des Hautes Terres page 4).



CARTES SORT

Il y a 10 nouvelles cartes Sort que les joueurs peuvent lancer durant le jeu. Ces cartes Sort fonctionnent exactement comme celles du jeu de base.



CARTES RELIQUE

Les quatre cartes Relique sont des artefacts puissants que les personnages peuvent obtenir en tuant le Roi Aigle dans son Nid des Hautes Terres (cf. Combattre le Roi Aigle page 8).



CARTES FIN ALTERNATIVE

L'utilisation de ces trois cartes est facultative et les joueurs doivent décider avant la partie s'ils vont les utiliser ou non. Plus de détails page 9.



CARTES PERSONNAGE

Les six 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.



ICÔNE HAUTES TERRES

Icône de restriction
Hautes Terres

Symbole
d'Extension



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 des Hautes Terres à côté du plateau principal comme illustré sur le schéma ci-dessous. On mélange le paquet Hautes Terres que l'on place à côté du plateau des Hautes Terres.
3. On laisse les nouvelles cartes Relique dans la boîte tant qu'on n'en a pas besoin.
4. Si les joueurs souhaitent jouer avec la variante Cartes Fin Alternative, un joueur mélange ces cartes, en pioche une au hasard et la place sur la Couronne de Commandement (cf. Cartes Fin Alternative page 9)



L'ICÔNE DES HAUTES TERRES

Les cartes de cette extension sont marquées d'un **SYMBÔLE 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 des Hautes Terres est utilisé. En plus du symbole d'extension, ces cartes sont marquées par une **ICÔNE RESTRICTION HAUTES TERRES**, qui apparaît à côté du titre de la carte. Si le plateau des Hautes Terres est utilisé, les joueurs rencontrent ces cartes comme d'habitude. Si ce n'est pas le cas (cf. Préparation et Utiliser seulement des Parties de l'Extension à cette page), les cartes marquées de l'icône de restriction Hautes Terres 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 des Hautes Terres.

UTILISER SEULEMENT DES PARTIES DE CETTE EXTENSION

Si l'extension *Les Hautes Terres* 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 et les cartes Fin Alternative peuvent être utilisées sans les nouvelles cartes Hautes Terres, Relique et Aventure ou le plateau des Hautes Terres.



RÈGLES DE L'EXTENSION

Quand on joue à **Talisman** avec l'extension **Les Hautes Terres**, les règles de base de **Talisman** restent inchangées, 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 des Hautes Terres.

ENTRER DANS LES HAUTES TERRES

La région des Hautes Terres est connectée au plateau principal de **Talisman** par la case Rochers de ce plateau. Un personnage peut entrer dans la région des Hautes Terres en passant directement de la case Rochers du plateau principal à la case Entrée des Hautes Terres, si son jet de mouvement lui fournit suffisamment de points de mouvement.

Entrer dans les Hautes Terres par la case Rochers 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 des Hautes Terres. Les règles pour entrer dans les Hautes Terres autrement que par la case Rochers sont détaillées sur les cartes Aventure permettant d'y aller.

MOUVEMENT DANS LES HAUTES TERRES

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

Chaque case des Hautes Terres a une flèche. Ces flèches indiquent la direction que les personnages doivent prendre pour atteindre le Nid de l'Aigle. Les personnages peuvent décider de ne pas suivre des flèches, mais cela les éloigne de la récompense ultime qu'ils pourront trouver sur ces terres et les rapproche de l'Entrée des Hautes Terres.

Les personnages dans les Hautes Terres doivent suivre les flèches ou aller dans la direction contraire. Mais ils ne peuvent pas emprunter une autre direction, comme par exemple traverser une boîte de texte. La carte des Hautes Terres est un chemin linéaire. Par exemple, un personnage ne peut pas aller directement de la case Col à la case Route des Crêtes.

Le schéma de droite indique le parcours que doivent suivre les joueurs dans les Hautes Terres pour atteindre le Nid de l'Aigle.



QUITTER LES HAUTES TERRES

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

En dehors de ces rencontres, les seuls moyens de quitter les Hautes Terres sont d'atteindre le Nid de l'Aigle (voir page 8) ou de sortir par la case Entrée des Hautes Terres pour aller aux Rochers. Quand un personnage sort par l'Entrée des Hautes Terres, 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.

UTILISER LES CARTES HAUTES TERRES

Les cartes Hautes Terres sont semblables aux cartes Aventure, mais les aventuriers ne les rencontrent qu'en explorant la région des Hautes Terres.

PIOCHER DES CARTES DANS LES HAUTES TERRES

Quand un personnage dans la Région des Hautes Terres doit piocher une carte, il pioche toujours une carte Hautes Terres 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».

Quand on rencontre une carte dans la Région des Hautes Terres ayant des instructions ou des effets faisant référence aux cartes Aventure, elle affecte les cartes Hautes Terres à la place.

Exemple : l'Astrologue demande au personnage de piocher 3 cartes Aventure. Si l'Astrologue est rencontré dans la Région Extérieure ou Médiane, le personnage doit piocher ces cartes du paquet Aventure du jeu de base. Mais si la rencontre a lieu dans la Région des Hautes Terres, le personnage doit piocher les cartes du paquet Hautes Terres.

CAPACITÉS SPÉCIALES IMPLIQUANT DES CARTES AVENTURE DANS LA RÉGION DES HAUTES TERRES

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

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 des Hautes Terres, sa capacité s'applique aux cartes du paquet Hautes Terres.

EXEMPLE D'ENTRÉE DANS LES HAUTES TERRES

La Monte en l'Air commence son tour à la Chapelle et lance un 5 pour son mouvement. Elle décide d'aller dans le sens horaire vers les Rochers et d'explorer les Hautes Terres en se rendant sur la case Entrée des Hautes Terres.

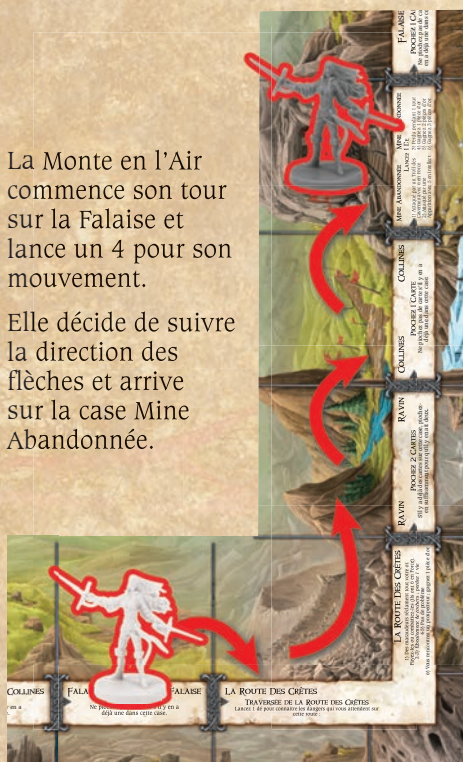
Elle continue son déplacement dans les Hautes Terres pour s'arrêter sur la Falaise.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DANS LES HAUTES TERRES

La Monte en l'Air commence son tour sur la Falaise et lance un 4 pour son mouvement.

Elle décide de suivre la direction des flèches et arrive sur la case Mine Abandonnée.



EXEMPLE DE SORTIE DES HAUTES TERRES

La Monte en l'Air commence son tour sur la Falaise et lance un 4 pour son mouvement. Elle décide de quitter les Haute Terres en allant dans la direction opposée des flèches. Elle sort des Haute Terres par les Rochers et poursuit son déplacement sur le plateau principal.



La Monte en l'Air décide de continuer son mouvement dans le sens horaire inverse dans la Région Extérieure pour arriver dans la case Champs.



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





LE NID DE L'AIGLE

Le Nid de l'Aigle est la dernière case des Hautes Terres, là se terre une effroyable créature : le Roi Aigle. Quand un personnage atteint cette case, il doit mettre fin à son déplacement, même s'il lui reste des points de mouvement.



Quand un personnage termine son mouvement dans le Nid de l'Aigle, il doit combattre le Roi Aigle. S'il bat le Roi Aigle, il peut récupérer une des cartes Relique du Roi Aigle.

Que le héros ait battu ou non le Roi Aigle, il doit sortir des Hautes Terres.

COMBAT CONTRE LE ROI AIGLE

Un personnage combattant le Roi Aigle doit décider s'il l'affronte au combat ou au combat psychique. Le Roi Aigle a 8 en Force et 8 en Intellect.

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

Quand un personnage est battu, il doit perdre 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.

RÉCUPÉRER LES RELIQUES

Un personnage qui tue le Roi Aigle peut piocher au hasard une carte Relique. Si le paquet Relique est épuisé, il n'y a plus de récompense.

Si un personnage sort des Hautes Terres, y retourne par la suite et tue à nouveau le Roi Aigle, il gagne une autre carte Relique, s'il en reste.

Seuls les personnages ayant tué le Roi Aigle peuvent récupérer une carte Relique. Un personnage ayant attaqué le Roi Aigle et qui est battu, ou qui obtient une égalité, n'a pas de récompense et sort des Hautes Terres.

SORTIR DU NID DE L'AIGLE

Quand un personnage tue le Roi Aigle, il doit choisir une case de la Région Médiane ou Extérieure et s'y rendre aussitôt.

Le personnage rencontre alors la case ou un personnage dans la case comme d'habitude.

Si le personnage est battu ou obtient un match nul, il doit immédiatement aller aux Rochers et son tour est terminé.

EXEMPLE DE RÉSOLUTION DU NID DE L'AIGLE

La Monte en l'Air commence son tour sur le Pont de Glace et lance un 6 pour le mouvement. Elle va au Nid de l'Aigle et y termine son déplacement, même s'il lui reste des points de mouvement.

Elle choisit de combattre le Roi Aigle au combat. Elle a une Force totale de 7 au combat et lance un 5 pour son jet d'attaque. Elle a donc un score d'attaque de 12. Le Roi Aigle a un jet d'attaque de 2, pour un score d'attaque de 10.

Comme le score d'attaque de la Monte en l'Air est plus fort, elle a tué le Roi Aigle et pioche aléatoirement une carte Relique. Si son score d'attaque avait été inférieur ou égal à celui du Roi Aigle, elle ne l'aurait pas tué et n'aurait pas reçu de carte Relique.

Comme la Monte en l'Air a tué le Roi Aigle, elle sort des Hautes Terres sur n'importe quelle case de la Région Médiane ou Extérieure. Elle choisit l'Oasis dans la Région Médiane et s'y rend immédiatement pour faire la rencontre de cette case.

LE GARDIEN ÉTERNEL

La source de toute la magie doit toujours être protégée par un gardien. Quand l'enveloppe physique du Roi Aigle est détruite, son esprit retourne à cette source de magie. Peu après, il revient aussi puissant qu'auparavant, prêt à combattre tout personnage le rencontrant avec toute sa Force et son Intellect. Les rencontres ultérieures respectent toutes les règles de rencontre du Roi Aigle.

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, on mélange les cartes Fin Alternative au début de la partie et on en place une (prise au hasard) face cachée sur la Couronne de Commandement au centre du plateau. Le premier personnage qui arrive à la Couronne de Commandement doit révéler la carte Fin Alternative.

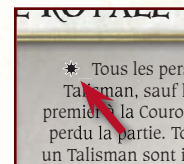
RENCONTRE AVEC LES FINS ALTERNATIVES

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 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



INFORMATIONS SUR LES PERSONNAGES

HIGHLANDER

Habitant les montagnes, il utilise sa grande force pour empêcher les intrus d'interférer avec son peuple et pour préserver sa liberté.



FARFADET

Créature bienveillante mais espiègle qui, malgré sa petite taille, possède d'incroyables capacités magiques.



WALKYRIE

Esprit noble envoyé par les dieux pour protéger et récompenser ceux qui accèdent à la gloire par des actions valeureuses.



MONTE EN L'AIR

Voleuse rusée et peu recommandable prête à enfreindre les règles si cela lui permet de s'enrichir.



VAMPIRE

Entité mort-vivante puissante et séductrice, condamnée à rôder la nuit, et à boire le sang des vivants.



ALCHIMISTE

Scientifique inventif, versé dans les arcanes et perpétuellement à la recherche d'un savoir ésotérique.



AUTRES RÈGLES

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

CARTES RELIQUE

Une carte Relique est traitée exactement comme une carte Aventure quand elle est en possession d'un personnage. Mais lorsqu'elle doit être défaussée, elle est définitivement retirée du jeu au lieu d'être placée dans la pile de défausse. Les cartes Relique ne retournent pas dans le paquet Relique et ne sont plus disponibles pour les personnages qui tueront ultérieurement le Roi Aigle.



Les cartes Relique peuvent être abandonnées, défaussées, volées, ou vendues comme les autres cartes Aventure.

DÉPLACEMENT DANS LE SENS HORAIRE OU DANS LE SENS INVERSE

Quand on demande à un personnage ou une carte de **SE DÉPLACER DANS LE SENS HORAIRE**, il doit suivre la direction indiquée par les flèches de chaque case.

Quand on demande à un personnage ou une carte de **SE DÉPLACER DANS LE SENS HORAIRE INVERSE**, il doit suivre la direction opposée des flèches de chaque case.

DÉPLACEMENT APRÈS LA 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 où il arrive, ni d'un personnage qui s'y trouve.



BIBELOTS

Les **Bibelots** sont des Objets spéciaux qui apparaissent dans le paquet Hautes Terres qui sont identifiables par le mot clé **Biblot** imprimé au-dessus de la capacité spéciale de la carte.



Les **Bibelots** sont traités comme des Objets normaux, mais ils ne comptent pas dans la limite d'objets transportables par le personnage. Un joueur peut avoir quatre Objets normaux en plus de n'importe quel nombre de **Bibelots**.

Les **Bibelots** peuvent être abandonnés, défaussés, volés, ou vendus comme les Objets normaux.

MYTHES ET LÉGENDES DES HAUTES TERRES

Un voile de mystère a toujours nimbé les Hautes Terres. Le terrain difficile d'accès et le silence sinistre des habitants rendent difficile à séparer la vérité des légendes en ce qui concerne ces précipices imposants. Mais une des rumeurs les plus persistantes et fantastiques parle d'une Cité Perdue cachée dans ces montagnes.

Autrefois magnifique forteresse de pierre abritant une race oubliée, elle est désormais vide à l'exception des ombres maudites et des monstres que l'on dit tapis dans ses sombres recoins. Il n'y a pas de signe de ce que sont devenus les fondateurs de la cité. Les murs sont toujours aussi forts, résistants à l'usure du temps. Mais la légende dit que des forces malveillantes errent au cœur de la cité abandonnée. Ce qui expliquerait peut-être l'exode inexplicable de ses habitants. Quelle que soit la cause de l'abandon de cette cité, les rumeurs disent qu'elle regorge d'or et d'objets enchantés.

Les aventuriers en quête d'argent et de gloire ont cherché pendant des siècles cette Cité Perdue. La plupart ont disparu. Quelques uns sont revenus après des mois de recherches infructueuses dans les montagnes. Une poignée d'entre eux est revenue avec des souvenirs, des sacs d'or, ou des reliques enchantées d'une valeur inestimable. Ils racontent tous des histoires de ténèbres qui les remplissent de terreur, et d'un avertissement terrible à tous ceux qui cherchent la cité Perdue : entrez à vos risques et périls.

AVANT-GARDE DU NID DE L'AIGLE

L'Avant-garde du Nid de l'Aigle est un événement qui demande au personnage de prendre les 3 premières cartes du paquet Hautes Terres et de les placer sur le paquet Aventure. Cette carte peut apparaître dans le paquet Hautes Terres ou dans le paquet Aventure. Mais quoiqu'il arrive, le joueur doit toujours piocher les 3 premières cartes du paquet Hautes Terres pour les placer sur le paquet Aventure du jeu de base. Cet événement peut faire que les personnages dans les Régions Extérieure et Médiane affrontent des défis des Hautes Terres même s'ils ne s'y trouvent pas !



RÉCOMPENSES DE LA CITÉ PERDUE

Quand un personnage fait la rencontre de la case Cité Perdue, il peut être assez chanceux pour gagner des cartes du paquet Achat ou Relique. Quand un personnage gagne une **Arme** ou une **Armure**, il peut regarder le paquet Achat et il choisit la carte à recevoir, du moment que l'Objet a le mot clé **Arme** ou **Armure**. Quand un personnage gagne une Relique, il doit piocher au hasard une carte du paquet Relique.

CRÉDITS

Auteur de l'extension : John Goodenough

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

Texte d'Ambiance : Tim Uren

Maquette : Mark O'Connor

Création Graphique : WiL Springer

Illustration de Couverture : Ralph Horsley

Illustration du Plateau : Tim Arney-O'Neil

Direction Artistique : Zoë Robinson

Autres Illustrations : Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Kelly Harris, MuYoung Kim, Jeremy McHugh, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, John Stanko, Cory Turner, Frank Walls, Joe Wilson, et Mark Winters

Testeurs : Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Rich Brown, Tom Calder, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Mike David, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Corey Konieczka, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Ben Maier, Morgan Maloney, Joseph Martin, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron McCartney, Ryan McCullough, Steve Miller, Jon New, Mark O'Connor, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, WiL Springer, Sam Stewart, Matthew Strait, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Terry Unger, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov, et Joseph Young

Responsable de Production : Gabe Laulunen

Développeur Exécutif : Corey Konieczka

Producteur Exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

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

GAMES WORKSHOP

Responsable de la licence : Owen Rees

Responsable des Licences et de l'Acquisition des Droits : Erik Mogensen

Superviseur juridique et licences : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Cette édition © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Talisman*, *Les Hautes Terres*, 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.

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

www.EDGEENT.com

INFORMATIONS SUR LES RELIQUES

Même si l'Aigle Roi est un formidable adversaire, il n'est pas invincible. Quand il est battu, il est possible de récupérer une de ses puissantes reliques. Chaque relique est unique et donne de terribles avantages à son possesseur.

AILEFFROI

Cet énorme prédateur sert son maître avec une vitesse et une force inégalées. Quiconque ayant le pouvoir de maîtriser cette noble créature comme monture s'apercevra qu'aucun vent ne peut rivaliser avec Aileffroi.



SERRE DE FUREUR

Cette arme dévastatrice du Roi Aigle est composée de serres aiguisées d'oiseaux géants chasseurs. Les aventuriers courageux ayant récupéré cette arme découvriront qu'elle est capable de percer toutes les défenses.



AMULETTE LORDVENT

Ce joyau enchanté permet à son porteur de manipuler la magie dans sa forme la plus pure. Si quelqu'un possède l'intelligence et la compétence pour récupérer ce porte-bonheur, il découvrira qu'il est d'un avantage immense pour lancer des sorts.



ARNKELL

Cette coiffe totémique permet à son maître d'invoquer des vents puissants qui le transportent où il le souhaite. Un être désirant à tout prix cet objet découvrira que les lieux autrefois inaccessibles sont désormais faciles à atteindre.



PREUVE
D'ACHAT
Talisman: Les
Hautes Terres
UBITL05
978-1-58994-555-5
737JAN10