

TALISMAN

LA SOURCE SACRÉE™

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 dans leur paquet respectif.

MATÉRIEL

Dans une boîte de l'extension *La Source Sacrée*, vous devez avoir le matériel suivant :

- ce livret de règles
- 72 cartes Aventure
- 16 cartes Sort
- 24 cartes Récompense de Quête
- 12 cartes Écurie
- 3 cartes Fin Alternative
- 4 cartes Alignement Neutre
- 4 cartes Personnage
- 4 figurines en plastique de personnage

APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description du matériel de cette boîte.

CARTES AVENTURE

Ce paquet de 72 cartes contient les nombreux objets, événements, et créatures que les personnages vont découvrir durant leur quête.



CARTES SORT

Ce paquet de 16 cartes fournit une variété de nouveaux sorts pouvant être lancés durant la partie.



CARTES RÉCOMPENSE DE QUÊTE

Ce paquet de 24 cartes représente les trésors et les enchantements que les personnages peuvent gagner en accomplissant les Quêtes du Démoniste.



CARTES ÉCURIE

Ce paquet de 12 cartes détaille les montures et les bêtes de somme que les personnages peuvent obtenir par d'autres moyens que les cartes Aventure.



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.



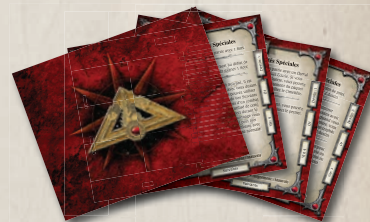
CARTES ALIGNEMENT NEUTRE

On utilise ces quatre cartes pour indiquer qu'un personnage a changé d'alignement (en respectant ce qui est imprimé sur sa carte Personnage).



CARTES PERSONNAGE

Les quatre cartes de personnage représentent chacune un personnage différent avec ses capacités spéciales.



FIGURINES DE PERSONNAGE

A chaque carte de personnage correspond une figurine en plastique représentant ce personnage sur le plateau.



UTILISER SEULEMENT DES PARTIES DE CETTE EXTENSION

Si cette extension a été créée pour être jouée seule, les joueurs ont la possibilité de jouer à *Talisman* en n'utilisant que des portions de cette extension. On peut utiliser les nouvelles cartes Personnage, Sort, Écurie, et Alignement sans utiliser les nouvelles cartes Récompense de Quête et Fin Alternative.

LE SYMBOLE DE LA SOURCE SACRÉE

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



RÈGLES DE L'EXTENSION

Quand on joue à *Talisman* avec l'extension *La Source Sacrée*, les règles de base de *Talisman* restent inchangées. Ce feuillet de règles explique comme utiliser les nouvelles cartes Alignement Neutre, Écurie, Récompense de Quête, et Fin Alternative.

CARTES ALIGNEMENT NEUTRE

On place les cartes Alignement Neutre avec les cartes Alignement du jeu de base lors de la préparation. On utilise les cartes Alignement Neutre quand l'alignement d'un personnage change pour devenir neutre durant la partie. Quand un personnage retourne à son alignement original, comme indiqué sur sa carte Personnage, on défausse la carte Alignement Neutre.

CARTES ÉCURIE

On place ces cartes face visible à côté du plateau lors de la préparation du jeu, pour former le paquet Écurie. Certaines rencontres de cette extension permettent aux joueurs d'acheter ou de prendre des cartes spécifiques de ce paquet.

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 du jeu, on mélange les cartes Récompense de Quête pour former une pioche face cachée que l'on place à côté du plateau.

GAGNER DES QUÊTES

Dans le jeu de base, les joueurs qui accomplissent une Quête du Démoniste sont aussitôt téléportés à la Caverne du Démoniste pour gagner un Talisman. Quand on joue avec cette extension, les joueurs peuvent piocher la première carte du paquet Quête du Démoniste au lieu de recevoir un Talisman. Un personnage qui accomplit une Quête du Démoniste est toujours téléporté à la Caverne du Démoniste, même s'il choisit de recevoir une Récompense de Quête à la place d'un Talisman.

Quand un personnage gagne une Récompense de Quête, la carte est placée face visible dans son aire de jeu. Certaines Récompenses de Quête donnent aux personnages un bonus et sont aussitôt défaussées. D'autres Récompenses de Quête permettent aux personnages de garder la carte jusqu'à ce qu'ils choisissent d'utiliser son bonus. Les effets de ces bonus sont décrits sur la carte Récompense de Quête.

Quand on défausse une Récompense de Quête, on retire la carte du jeu. Chaque carte Récompense de Quête ne peut donc être gagnée qu'une fois par partie.

Les Récompenses de Quête ne sont pas considérées comme des Sorts, des Objets, ou des Suivants. Par conséquent, on ne peut pas les abandonner, les voler, les vendre ou les échanger.

Quand un personnage est tué, il **doit** défausser toutes ses cartes Récompense de Quête. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Récompense de Quête qu'un personnage peut gagner.



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.



Icône 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 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).

partie !

* S'il n'y a pas de Couronne de Commandement, la partie se termine par une défaite.

Icône Étoile

LES PERSONNAGES

CLERC

Disciple pieux de la vertu prêt à prendre les armes pour défendre l'innocent et combattre les méchants.



CHEVALIER EFFROYABLE

Créature féroce et maléfique qui exploite la magie noire pour améliorer ses formidables compétences de combat.



CHEVALIER ROMANESQUE

Protecteur noble et têtu des faibles, vivant selon un code moral strict, aidant ceux dans le besoin et ne causant jamais de tort à ceux plus faibles que lui.



MAGE

Expert sournois en manipulation, se servant de son savoir ésotérique pour subjuguier les gens et les plier à sa volonté diabolique.





CRÉDITS

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

Auteur de l'extension et développement : John Goodenough

Texte d'ambiance : Tim Uren

Maquette : Talima Fox

Création graphique : Brian Schomburg

Illustration de couverture : Ralph Horsley

Autres illustrations : Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Melissa Findley, Tom Garden, Jake Masbruch, Andrew Olson, Thom Scott, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Allison Theus, et Frank Walls

Direction artistique : Zoë Robinson

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

Testeurs : Elliott Eastoe, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Sally Karkula, Jason Little, Jon New, Mark O'Connor, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, et Sara Yordanov

Responsable de production : Gabe Laulunen

Auteur principal FFG : Corey Konieczka

Producteur principal FFG : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Stéphane Bogard

GAMES WORKSHOP

Responsable de la licence : Owen Rees

Responsable des Licences : Paul Lyons

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Cette édition © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Talisman*, *La Source Sacrée*, les logos respectifs des marques citées et tous logos, marques, personnages, produits et illustrations du jeu *Talisman* sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2011, 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



PREUVE
D'ACHAT
Talisman:
La Source sacrée
UBITL06
978-1-58994-931-7
760JUN10