



TALISMAN[®]

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

LE ROYAUME SYLVESTRE[™]
EXTENSION



EDGE

LE MYTHIQUE ROYAUME SYLVESTRE

Longtemps avant que le légendaire sorcier ait forgé la Couronne de Commandement et l'utilise pour régner sur le monde, il fut un temps où toute vie était régie par les Nornes, des êtres immortels et impénétrables qui manipulaient les trames de la destinée. La voie de chacun était tracée, la vie de chaque créature un fil, tissé, mesuré et coupé par les Nornes, assises près des bords d'Urd, le Puits du Destin, dissimulé au plus profond de la grande forêt.

Aucun être n'était plus lié au destin que les Fées, qui servaient fidèlement les Nornes en s'assurant qu'aucun fil ne dépassait de la Tapisserie du Destin. Toutes n'acceptaient pas cette servitude, et personne n'en était plus mécontente que Mab, la Reine des Fées.

Mab souhaitait libérer son peuple et conçut un puissant sortilège qui devait les délivrer, elle et toutes les fées, de la servitude de la destinée. Elle accomplit le rituel au Solstice d'Été, au centre du grand Royaume Sylvestre, là où la destinée était née.

Alors qu'elle prononçait la dernière incantation, de sombres ténèbres s'abattirent sur le pays, engloutissant la Reine Mab et tous ceux qui l'avaient assistée dans ce rituel, puis se répandirent pour consumer le cœur du Royaume Sylvestre.

Les Fées qui survécurent en furent changées à jamais. N'étant plus les servantes de la destinée, elles durent se nourrir de sa substance. Elles devinrent des créatures affamées et désespérées, cherchant à dévorer le destin des autres pour survivre. Elles se dissimulèrent dans le Royaume Sylvestre et tissèrent de puissants enchantements qui enveloppèrent le royaume d'une brume infranchissable. Elles ne quittaient que rarement la sécurité de leur havre pour tourmenter les mortels et se nourrir de leurs destinées.

Aujourd'hui, après bien des années, la brume s'est dissipée. Pour une raison inconnue, le Royaume Sylvestre est de retour dans le monde des mortels. Alors que nombreux sont ceux qui craignent le retour des Fées, de braves aventuriers se rassemblent, bien décidés à découvrir les secrets du Royaume Sylvestre.

PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

Autour des terres de Talisman s'étendent quatre grands royaumes appelés **Régions**. Chaque Région offre de grandes opportunités, ainsi que de terribles dangers, aux aventuriers qui sont assez braves pour y pénétrer. Cette extension permet aux joueurs d'entrer dans une de ces zones extraordinaires – la Région du Royaume Sylvestre, le domaine des Fées immortelles.

BUT DU JEU

Le but du jeu reste le même que dans *Talisman 4^{ème} Édition Révisée*. Les joueurs doivent atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau, puis obliger les autres personnages à abandonner la partie après avoir lancé le Sort de Commandement.





MATÉRIEL



1000
PLATEAU ROYAUME SYLVESTRE



103 CARTES ROYAUME SYLVESTRE



10 CARTES AVENTURE



20 CARTES VOIE



14 CARTES DESTINÉE



5 CARTES SORT



5 FIGURINES DE PERSONNAGE



5 CARTES PERSONNAGE



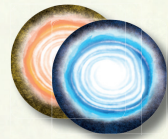
3 CARTES FIN ALTERNATIVE



5 PIONS CROISSANCE



TOILE
ARACHNIDE
6 PIONS ARAIGNÉE



3 PIONS PORTAL



5 PIONS VOIE CACHÉE



3 PIONS ESPRIT TOTEM

LE SYMBOLE DU ROYAUME SYLVESTRE

Les cartes de l'extension *Le Royaume Sylvestre* portent un **Symbole d'Extension** qui permet de les différencier des cartes du jeu de base.



Certaines cartes Aventure ne sont utilisées qu'avec le plateau Royaume Sylvestre. En plus de celui de l'extension, ces cartes portent un **Symbole de Restriction du Royaume Sylvestre**, qu'on trouve près du nom de la carte. Si vous utilisez le plateau Royaume Sylvestre, les joueurs rencontrent ces cartes normalement. Si vous n'utilisez pas ce plateau, les cartes qui portent le symbole Royaume Sylvestre près de leur nom sont défaussées lorsqu'elles sont piochées, et on pioche une nouvelle carte du paquet Aventure pour les remplacer.

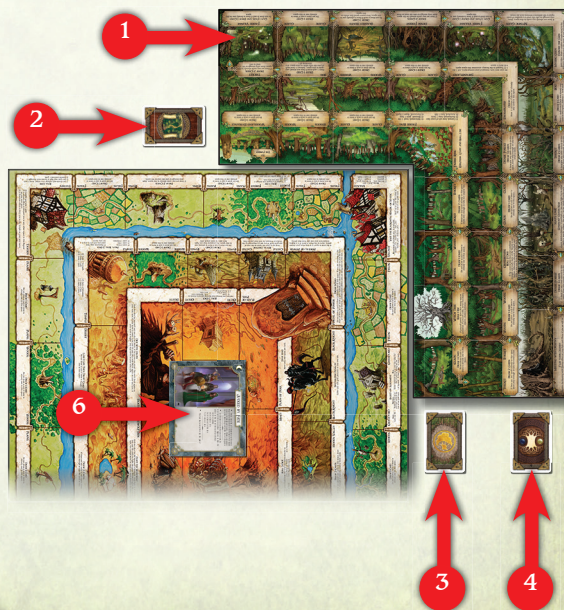
UTILISER SEULEMENT CERTAINS ÉLÉMENTS DE CETTE EXTENSION

Bien que l'extension *Le Royaume Sylvestre* soit conçue pour être utilisée intégralement, les joueurs peuvent très bien jouer à *Talisman* en n'utilisant que certains éléments de l'extension. À moins que le contraire ne soit précisé sur la carte, les nouveaux Personnages et Fins Alternatives peuvent être utilisés sans inclure les autres nouvelles cartes ou le plateau Royaume Sylvestre.

PRÉPARATION

Lorsque vous jouez avec l'extension *Le Royaume Sylvestre*, ajoutez les étapes suivantes à la préparation du jeu :

1. **Placez le Plateau de l'Extension** : Prenez le nouveau plateau Royaume Sylvestre et placez-le contre le plateau principal comme indiqué sur le schéma ci-dessous.
2. **Préparez le Paquet Voie** : Mélangez le paquet Voie et placez-le *face cachée* près du plateau Royaume Sylvestre. Piochez trois cartes Voie et placez-les *face visible* près du paquet.
3. **Préparez le Paquet Royaume Sylvestre** : Mélangez le paquet Royaume Sylvestre et placez-le *face cachée* près du plateau Royaume Sylvestre.
4. **Préparez le Paquet Destinée** : Mélangez le paquet Destinée et placez-le *face cachée* près du plateau Royaume Sylvestre.
5. **Prenez les Pions Personnage** : Tout joueur qui utilise un personnage de l'extension *Le Royaume Sylvestre* prend les pions Personnage indiqués sur sa carte. Les pions inutilisés sont remis dans la boîte de jeu.
6. **Préparez les Fins Alternatives (Optionnel)** : Si les joueurs souhaitent utiliser les 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 12).





RÈGLES DE L'EXTENSION

Lorsque vous jouez à *Talisman* avec l'extension *Le Royaume Sylvestre*, la plupart des règles de base de *Talisman* ne changent pas et on gagne toujours la partie en atteignant la Couronne de Commandement et en éliminant tous les autres joueurs. Il existe de nouvelles règles pour entrer dans la Région du Royaume Sylvestre et l'explorer, ainsi que de nouvelles règles concernant le destin. Ces règles sont décrites ci-dessous.

ENTRER DANS LE ROYAUME SYLVESTRE

La Région du Royaume Sylvestre est reliée au plateau principal de *Talisman* par la case Forêt du plateau principal. Un personnage peut entrer simplement dans la Région du Royaume Sylvestre en allant directement de la case Forêt du plateau principal à la case Lisière du Royaume Sylvestre si son jet de mouvement lui a donné assez de points de mouvement.

Entrer dans la Région du Royaume Sylvestre par la case Forêt est optionnel. Les personnages peuvent choisir de ne pas entrer dans la Région du Royaume Sylvestre et continuer leur voyage dans la Région Extérieure à la place.

MOUVEMENT DANS LE ROYAUME SYLVESTRE

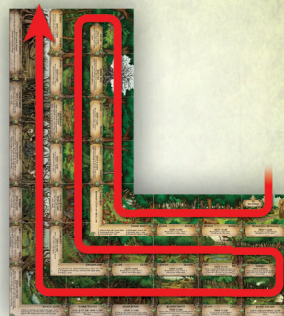
Pour se déplacer dans le Royaume Sylvestre, les joueurs lancent un dé normalement et avancent du nombre de cases indiqué.

Chaque case du plateau du Royaume Sylvestre est marquée d'une flèche. Ces flèches indiquent la direction vers laquelle les personnages *doivent* aller pour atteindre la Rencontre avec la Destinée. Les joueurs peuvent choisir d'aller dans la direction opposée à celle des flèches s'ils le souhaitent. Cependant, ceci les éloigne de la récompense ultime du Royaume Sylvestre, et les rapproche de la Lisière.

Notez que dans le Royaume Sylvestre, les personnages *doivent* se déplacer soit dans le *sens* des flèches, soit à *contresens*. Le plateau du Royaume Sylvestre est un chemin linéaire et les personnages ne peuvent pas emprunter d'autres directions, comme à travers la zone de texte d'une case. Par exemple, un personnage *ne peut pas* aller directement de la case Marécage à celle du Cercle des Fées.



Le schéma ci-contre illustre le chemin que doivent suivre les personnages à travers le Royaume Sylvestre pour atteindre la case Rencontre avec la Destinée. La flèche rouge indique le chemin qui mène à cette case.



QUITTER LE ROYAUME SYLVESTRE

Certaines rencontres dans le Royaume Sylvestre donnent aux personnages l'opportunité d'en sortir et de retourner sur le plateau principal. En dehors de ces rencontres, les seuls autres moyens de quitter le Royaume Sylvestre sont de se rendre sur la case Rencontre avec la Destinée (cf. « Rencontre avec la Destinée » page 11) ou de sortir par la Forêt via la case Lisière du Royaume Sylvestre. Lorsqu'il sort du Royaume Sylvestre par la Lisière, un personnage ayant assez de points de mouvement peut continuer son mouvement au-delà de la Forêt, où il doit choisir de se déplacer dans le sens horaire ou inverse dans la Région Extérieure.

UTILISER LES CARTES ROYAUME SYLVESTRE

Les cartes Royaume Sylvestre sont semblables aux cartes Aventure, mais elles sont rencontrées par les joueurs qui explorent la Région du Royaume Sylvestre.

PIOCHER DES CARTES DANS LE ROYAUME SYLVESTRE

Lorsque les personnages dans le Royaume Sylvestre reçoivent l'instruction de piocher des cartes, ils doivent piocher des cartes Royaume Sylvestre plutôt que des cartes Aventure. Cet impératif est valable même si, par exemple, des cartes ou des capacités spéciales disent aux joueurs de piocher au moins une « carte Aventure ».

Lorsqu'une carte avec des instructions ou des effets qui se réfèrent aux cartes Aventure est rencontrée dans la Région du Royaume Sylvestre, cette carte affecte les cartes Royaume Sylvestre à la place.

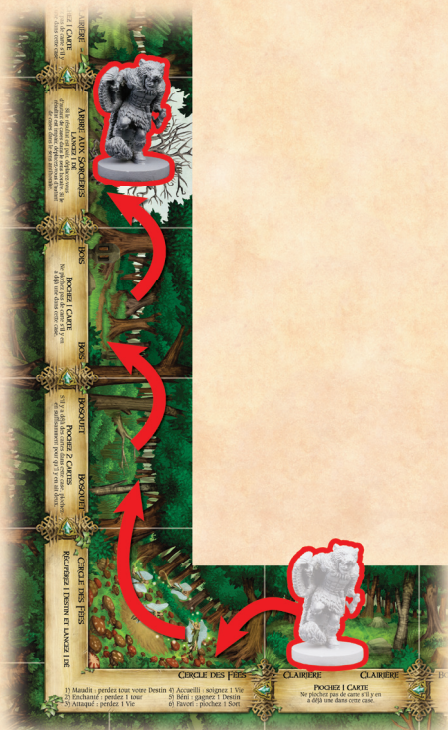
EXEMPLE D'ENTRÉE DANS LE ROYAUME SYLVESTRE



Le Guerrier Totem commence son tour sur le Village et obtient un « 5 » à son jet de mouvement. Il décide d'avancer dans le sens antihoraire vers la Forêt et d'explorer le Royaume Sylvestre en allant à la Lisière du Royaume Sylvestre.

Le Guerrier Totem continue son mouvement dans la Région du Royaume Sylvestre et arrive finalement dans la Clairière.

EXEMPLE DE MOUVEMENT DANS LE ROYAUME SYLVESTRE



Le Guerrier Totem commence son tour dans la Clairière et obtient un « 4 » à son jet de mouvement.

Il décide de suivre le sens des flèches et arrive sur la case de l'Arbre aux Sorcières.

EXEMPLE DE SORTIE DU ROYAUME SYLVESTRE

Le Guerrier Totem commence son tour dans la Clairière et obtient un « 4 » à son jet de mouvement. Il décide de quitter le Royaume Sylvestre en allant à contresens des flèches. Le Guerrier Totem quitte le Royaume Sylvestre par la Forêt et continue son mouvement sur le plateau principal.



Le Guerrier Totem peut décider de continuer son mouvement dans la Région Extérieure dans le sens horaire ou antihoraire, pour arriver finalement dans les Plaines ou les Champs.





DESTIN LUMINEUX ET DESTIN TÉNÉBREUX

Les Fées ont émergé de leur mystérieux foyer forestier et altéré à jamais le cours du destin. **Le Royaume Sylvestre** propose de nouvelles règles pour le destin, qui remplacent celles présentées dans le livret de règles du jeu de base **Talisman**. Ces nouvelles règles doivent être utilisées lorsque vous jouez avec l'extension **Le Royaume Sylvestre**, mais peuvent aussi être utilisées lors d'une partie de **Talisman**.

Chaque pion Destin est double-face : une face dorée et une face bleue. Un pion Destin dont la face dorée est visible est un Destin Lumineux. Un pion Destin dont la face bleue est visible est un Destin Ténébreux.

Une fois par jet de dé, un joueur peut dépenser un pion Destin (qui retourne dans la réserve) pour relancer un dé qui vient d'être lancé par un personnage dans les circonstances suivantes :

1. Dé lancé pour le mouvement d'un personnage.
2. Dé lancé pour déterminer le jet d'attaque d'un personnage.
3. Dé lancé suite aux instructions d'une carte ou d'une case du plateau.

Un joueur ne peut dépenser un Destin Lumineux que pour relancer un dé de son propre personnage.

Un joueur ne peut dépenser un Destin Ténébreux que pour relancer un dé d'un autre personnage.

Le joueur qui vient d'effectuer le jet de dé a la possibilité de dépenser un Destin Lumineux pour relancer son dé avant qu'un autre joueur puisse dépenser un Destin Ténébreux pour l'obliger à relancer.

Si un joueur relance un dé parce que du Destin a été dépensé, il doit accepter le nouveau résultat. Un autre Destin (Lumineux ou Ténébreux) ne peut pas être dépensé pour relancer un même dé.

Si un joueur lance plusieurs dés (pour la case Jouez aux Dés avec la Mort de la Région Intérieure, par exemple), du Destin (Lumineux ou Ténébreux) ne peut être dépensé que pour relancer l'un d'entre eux.

Les pions Destin placés sur une carte ne sont ni Lumineux, ni Ténébreux tant qu'ils restent dessus. Si le Destin sur la carte est gagné ou dépensé, il peut l'être en tant que Destin Lumineux ou Ténébreux.

Chaque personnage commence la partie avec autant de pions Destin que la valeur indiquée sur sa carte Personnage. C'est lui qui choisit si son Destin de départ est Lumineux ou Ténébreux.

Un joueur ne peut pas dépenser de pions Destin pour relancer le dé d'un jet d'attaque d'une créature, ou tout autre jet de dé d'une créature.

RÉCUPÉRER ET GAGNER DU DESTIN

Un personnage ne peut récupérer du Destin que jusqu'à hauteur de sa valeur de Destin. Par contre, si un personnage gagne du Destin, il peut alors avoir plus de pions que sa valeur de destin. Quand un personnage gagne ou récupère du Destin, il doit choisir de placer ces pions face Lumineuse ou face Ténébreuse visible. S'il gagne ou récupère du Destin Lumineux, il place ses pions face dorée visible. S'il gagne ou récupère du Destin Ténébreux, il place ses pions face bleue visible.



*Destin
Lumineux*



*Destin
Ténébreux*





LIÉ AU DESTIN

Certaines cartes possèdent un effet *Lié au Destin* qui affecte les personnages différemment selon qu'ils sont *Liés à la Lumière*, *Liés aux Ténèbres*, *Sans Lien* ou *Sans Destin*. Un effet Lié au Destin correspond au texte de la carte précédé d'un symbole ☉ ou ☿. Un effet Lié au Destin placé après un symbole ☉ est un effet Lié à la Lumière. Un effet Lié au Destin placé après un symbole ☿ est un effet Lié aux Ténèbres.

LIÉ AU DESTIN



1. Effet Lié aux Ténèbres
2. Effet Lié à la Lumière

Un personnage est Lié à la Lumière s'il a plus de Destin Lumineux que de Destin Ténébreux. Il doit résoudre les effets Liés à la Lumière des cartes qu'il rencontre et ne peut résoudre que les effets Liés à la Lumière de ses Objets, Suivants et Sorts. Il ne peut pas résoudre les effets Liés aux Ténèbres.

Un personnage est Lié aux Ténèbres s'il a plus de Destin Ténébreux que de Destin Lumineux. Il doit résoudre les effets Liés aux Ténèbres des cartes qu'il rencontre et ne peut résoudre que les effets Liés aux Ténèbres de ses Objets, Suivants et Sorts. Il ne peut pas résoudre les effets Liés à la Lumière.

Un personnage est Sans Lien s'il a autant de Destin Lumineux que de Destin Ténébreux. Un personnage Sans Lien ignore tous les effets Liés au Destin et ne peut résoudre aucun des effets Liés au Destin de ses Objets, Suivants ou Sorts.

Un personnage est Sans Destin s'il n'a pas de Destin. Un personnage Sans Destin doit résoudre l'effet Lié au Destin le plus bas sur le texte des cartes qu'il rencontre, et ne peut résoudre aucun des effets Liés au Destin de ses Objets, Suivants ou Sorts.

Les effets Liés au Destin des Événements, Ennemis, Étrangers et Lieux sont résolus lorsque la carte correspondante est rencontrée, sauf si le contraire est indiqué. Les effets Liés au Destin des Objets, des Suivants et des Sorts sont résolus comme indiqué sur les cartes correspondantes.

Exemple : L'Éclaireur s'est enfoncé profondément dans le Royaume Sylvestre et rencontre un hideux Fomoire. Ce dernier a un effet Lié au Destin qui est résolu lorsqu'il est tué au combat. L'Éclaireur doit donc combattre le Fomoire.

Après un terrible combat, l'Éclaireur gagne et consulte l'effet Lié au Destin qui est résolu à la mort du Fomoire. Puisque l'Éclaireur est Lié à la Lumière, il résout l'effet correspondant. Cela signifie que le Fomoire est défaussé et qu'il ne peut pas être pris comme trophée.





VOIES SINUEUSES

Lorsqu'un personnage entre dans la Région du Royaume Sylvestre durant son tour, par n'importe quel moyen, il doit prendre l'une des trois cartes Voie face visible à la fin de son mouvement. Si un personnage entre dans le Royaume Sylvestre lors du tour d'un autre personnage, il doit immédiatement prendre l'une des trois Voies face visible. Lorsqu'un personnage prend l'une des trois cartes Voie face visible, il en pioche une nouvelle et la place avec les autres pour remplacer celle qu'il vient de prendre, de façon à ce qu'il y ait toujours trois Voies face visible pour les personnages.

Lorsqu'un personnage avec une carte Voie quitte une Région, il doit la défausser.

CARTES VOIE

1. Nom

2. Texte d'Ambiance

3. Effet Voyage

4. Effet Destinée

Un personnage avec une Voie doit toujours appliquer l'effet Voyage de sa carte Voie.

Lorsqu'un personnage avec une carte Voie atteint la case Rencontre avec la Destinée, il résout l'effet Destinée en bas de sa carte Voie. Après l'avoir résolu, il défausse sa carte Voie.

CARTES DESTINÉE

Au cours de leurs voyages dans le Royaume Sylvestre, les personnages peuvent se retrouver liés à de nouvelles Destinées qui leur donneront de puissantes capacités. Lorsqu'un personnage gagne une Destinée, il place la carte face visible dans sa zone de jeu.

Les Destinées ne sont pas considérées comme des Objets, des Sorts ou des Suivants. Elles ne peuvent donc pas être abandonnées, volées, vendues ou échangées, sauf si un effet fait spécifiquement référence aux cartes Destinée. Les personnages peuvent gagner n'importe quel nombre de Destinées au cours de la partie.

La Destinée est une force incommensurable qui transcende même la mort. Lorsqu'un personnage est tué et que son joueur pioche un nouveau personnage, toutes les Destinées du personnage mort sont transférées au nouveau personnage, qui peut les utiliser normalement.

LE BENI

Augmentez votre valeur de Vie de 1. Augmentez votre valeur de Destin de 1.

Quand un personnage prie, vous pouvez récupérer 1 Destin Lumineux.

Une fois par tour, quand vous perdez un combat ou un combat psychique, vous pouvez dépenser 1 Destin Lumineux pour transformer le résultat en match nul à la place.

« Les armes seront impuissantes à percer votre chair sacrée, et les tourments des sombres esprits glisseront sur vous comme de l'eau. »

Destinée
Lumineuse

LE MAUDIT

Augmentez votre valeur de Force de 1. Augmentez votre valeur de Destin de 1.

Quand un autre personnage dépense un Destin Ténébreux pour faire relancer un dé, vous pouvez récupérer 1 Destin Ténébreux.

Quand un personnage dépense un Destin Lumineux pour relancer un dé, vous pouvez dépenser 1 Destin Ténébreux pour annuler cette relance. Le Destin Lumineux est défaussé sans effet.

« La malchance suivra votre sillage, affligant tous ceux qui croiseront votre chemin. »

Destinée
Ténébreuse

RENCONTRE AVEC LA DESTINÉE

La Rencontre avec la Destinée est la dernière case du Royaume Sylvestre, et c'est là que les aventuriers doivent se rendre pour faire face à leur destinée. Lorsqu'un personnage atteint la Rencontre avec la Destinée, il doit y terminer son mouvement, même s'il lui restait encore des points pour continuer à se déplacer.



Lorsqu'un personnage termine son mouvement sur la Rencontre avec la Destinée, il doit résoudre l'effet Destinée de sa carte Voie. Après l'avoir fait, s'il est toujours sur la case Rencontre avec la Destinée, il doit sortir du Royaume Sylvestre et se rendre dans la Forêt.

EXEMPLE DE VOIES

La Reine Araignée entre dans le Royaume Sylvestre par la Forêt et, après avoir terminé son mouvement sur la Clairière, regarde les trois cartes Voie face visible. Elle décide de prendre la Voie de la Disgrâce. Au début de son prochain tour, elle récupérera 1 Destin Ténébreux, comme indiqué sur l'effet Voyage de sa Voie.

EXEMPLE DE RENCONTRE AVEC LA DESTINÉE

Après avoir traversé le Royaume Sylvestre, la Reine Araignée arrive sur la case Rencontre avec la Destinée et effectue sa rencontre.

Elle commence par résoudre l'effet Destinée de sa Voie de la Disgrâce. Dans le cas présent, elle affronte la Reine Titania en combat psychique. Elle réussit son jet de dés et bat la Reine Titania. La Reine Araignée gagne une carte Destinée et défais sa Voie.

Puisqu'elle est toujours sur la Rencontre avec la Destinée après avoir résolu sa Voie, la Reine Araignée se rend dans la Forêt.



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 *Le Royaume Sylvestre* 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 avec la **Carte Révélée** ou **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.

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.



Icone 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 rend la partie plus tendue, car les joueurs ne connaissent pas les dangers qui les guettent sur la Couronne de Commandement avant d'atteindre cette case.

Si les joueurs utilisent la variante 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.



Icone 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 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.

* Quand un personnage Rencontre au Centre place sa Voie

Icone Étoile



AUTRES RÈGLES

Cette section clarifie certaines règles de nouvelles cartes, capacités spéciales et instructions de cases de la Région du Royaume Sylvestre.

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.



PIONS PERSONNAGE

Les personnages de cette extension ont des capacités spéciales qui nécessitent l'utilisation de pions spécifiques. Cette utilisation est décrite sur leurs cartes Personnage respectives. Si un personnage qui utilise ces pions est tué, enlevez tous ses pions du jeu.

SE DÉPLACER DANS LE SENS HORAIRE OU ANTIHORAIRE

Si un personnage ou une carte dans le Royaume Sylvestre reçoit pour instruction de **Se Déplacer dans le Sens Horaire**, il doit se déplacer du nombre de cases indiqué en suivant la direction des flèches de chacune des cases.

Si un personnage ou une carte dans le Royaume Sylvestre reçoit pour instruction de **Se Déplacer dans le Sens Antihoraire**, il doit se déplacer du nombre de cases indiqué en suivant la direction opposée aux flèches de chacune des cases.

ANIMAUX ET INTELLECT

Certains Ennemis « Animal » de cette extension sont les gardiens spirituels du Royaume Sylvestre et ont de l'Intellect à la place de la Force.

Tout effet ou capacité spéciale qui cible les Animaux ayant de la Force ne peut pas être utilisé contre des Animaux ayant de l'Intellect. Le Ménestrel ne peut pas utiliser sa capacité à charmer sur les Animaux qui ont de l'Intellect, puisque celle-ci fait précisément référence à la Force de l'Animal. Par contre, les Animaux continuent à ne pas l'attaquer.



TITANIA ET OBÉRON

Après que la Reine Mab ait été rendue folle par sa propre vanité, les Fées se divisèrent en deux factions. Les Fées sombres, dirigées d'une main de fer par le Roi Obéron, et les Fées lumineuses, menées par la superbe Reine Titania.

Les Fées sombres voyaient les mortels comme des proies, et Obéron menait régulièrement ses suivants hors du Royaume Sylvestre pour une Chasse Sauvage, bien décidé qu'il était à tourmenter et à dévorer tous ceux qu'il rencontrerait. Les Fées lumineuses aspiraient à utiliser les races mortelles de manière plus douce et commencèrent à ouvrir des marchés féériques secrets où les mortels pouvaient faire d'étranges affaires avec les Fées malicieuses.

Il ne fallut pas longtemps pour qu'un conflit se déclare entre Titania et Obéron. Titania désirait un enfant mortel qu'Obéron avait capturé lors d'une Chasse Sauvage, et le roi refusa d'accepter tout marché pour son échange. La guerre fut déclarée et le Royaume Sylvestre devint un champ de bataille où Fées sombres et lumineuses perdaient la vie, renaissaient, et retournaient au combat pour mourir à nouveau.

Après des siècles de conflit, les Fées s'étaient affaiblies et lassées, tandis que les mortels qui étaient autrefois leurs jouets étaient devenus forts et unis. Tous ensemble, les peuples du royaume rassemblèrent leurs bannières et marchèrent sur le Royaume Sylvestre pour y abattre les anciens séculaires, brûler les buissons enchevêtrés et bannir à jamais les Fées du monde des mortels.

Titania et Obéron, sentant venir leur perte, s'unirent par le mariage et se promirent que les Fées ne répandraient plus jamais le sang d'autres Fées. Ensemble, ils tissèrent un sortilège qui dissimulerait le Royaume Sylvestre de la vue des mortels, le mettant en sécurité pour plus d'un millénaire.

Aujourd'hui, Titania et Obéron sont de retour et, même s'ils ont mis fin à leurs hostilités ouvertes, ils recherchent tous deux le champion mortel qui pourra renverser leur ancien ennemi.

RÈGLES ALTERNATIVES

Voici des règles que les joueurs peuvent utiliser pour renouveler leurs expériences de jeu. Si les joueurs souhaitent utiliser n'importe laquelle des règles présentées ici, ils devraient s'assurer qu'ils sont tous d'accord pour le faire avant le début de la partie. Ces règles peuvent être utilisées ensemble ou indépendamment les unes des autres.

CHOISISSEZ VOTRE DESTINÉE

Lorsqu'un personnage gagne une Destinée, au lieu de prendre normalement la première carte du paquet, il peut chercher dans le paquet et y prendre la Destinée de son choix.

LIÉ À LA DESTINÉE

Vous pouvez utiliser cette règle alternative si les joueurs souhaitent utiliser le reste de l'extension **Le Royaume Sylvestre** sans utiliser les règles de Destin Lumineux et Ténébreux, et utiliser à la place les règles de Destin présentées dans le livret de règles du jeu de base **Talisman**.

Au début de la partie, chaque personnage pioche une carte du paquet Destinée. Un personnage qui a plus de Destinées Lumineuses que de Destinées Ténébreuses est Lié à la Lumière. Un personnage qui a plus de Destinées Ténébreuses que de Destinées Lumineuses est Lié aux Ténèbres. Un personnage qui a autant de Destinées Lumineuses que Ténébreuses est Sans Lien.

Utilisez les règles normales pour les personnages Liés à la Lumière, Liés aux Ténèbres et Sans Lien (cf. « Lié au Destin », page 9).

Remplacez toutes les références à « Destin Ténébreux » et « Destin Lumineux » par « Destin ».

COMBATTRE OU FUIR

Cette option impose des règles de mouvement plus strictes dans le Royaume Sylvestre. Tant que les personnages sont dans le Royaume Sylvestre, ils doivent se déplacer dans le sens horaire. Ils ne peuvent se déplacer dans le sens antihoraire que sous les conditions suivantes :

- Le personnage reçoit pour instruction de le faire par l'intermédiaire d'une carte ou d'une case.
- Le personnage est en train de *fuir le Royaume Sylvestre* (cf. « Fuir le Royaume Sylvestre », page suivante).

FUIR LE ROYAUME SYLVESTRE

Après qu'un personnage ait effectué son jet de mouvement, mais avant qu'il se déplace, il peut déclarer qu'il fuit le Royaume Sylvestre. Lorsqu'il fuit, le personnage peut se déplacer dans le sens antihoraire jusqu'à ce qu'il soit sorti du Royaume Sylvestre. Une fois qu'il a déclaré qu'il fuyait, le personnage ne peut pas changer d'avis et doit continuer à se diriger vers la sortie du Royaume Sylvestre jusqu'à ce qu'il ait atteint le plateau principal.



HISTOIRES DE PERSONNAGES

L'ÉCLAIREUR

Explorateur courageux et aventurier intrépide qui préfère la liberté des grands espaces à l'oisiveté guindée des citadins.



LE GUERRIER TOTEM

Féroce guerrier des bois qui cherche à égaler la puissance et la force de son totem, l'animal esprit qui le guide et le protège.



LA REINE ARAIGNÉE

Sinistre demoiselle aussi insensible que ses compagnes arachnides, elle se réjouit des infortunes de tous ceux qui sont assez fous pour l'irriter.



LE VIEUX CHÊNE

Créature à la fois sage et forte, aussi ancienne que le Royaume Sylvestre lui-même, il cherche aujourd'hui à étendre ses branches et à explorer le monde en dehors de son foyer mystique.



L'ARPENTEUR

Sage maître des lignes de force, il est capable d'utiliser ces rivières mystiques de magie pour se déplacer instantanément jusqu'aux confins du pays.





CRÉDITS

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

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

Producteurs : Derrick Fuchs, avec Mark O'Connor

Relecture et Corrections :
Paolo Tosolini et Sean O'Leary

Création graphique : Evan Simonet

Illustration de couverture : Ralph Horsley

Illustration du Plateau : Tim Arney-O'neal

Illustrations Intérieures : Abrar Ajmal, John Ariosa, Tommy Arnold, Ryan Barger, Arden Beckwith, Mark Behm, Crystal Ben, Ismael Bergara, Sara Biddle, Filip Burburan, Mike Burns, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Cristian Chihai, Ellis Clark, Vince Conn, Alyssa Davis, Jacqui Davis, Anna Edwards, Marko Fiedler, Melissa Findley, Sarah Finnigan, Vulcan Design Forge, Allen Michael N. Geneta, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Jon Hrubesch, James Krause, Kez Laczin, Dan Masso, Brynn Metheney, Luis Felipe Peredo Noguez, Mary Jane Dizon Pajaron, Dylan Palmer, Andrea Radeck, Michael Rookard, Firat Solhan, Christian N. St. Pierre, MkUltra Studios, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Andreia Ugrai, Gabriel Verdon, Damon Westenhofer, Dallas Williams, Michael Wolmarans et Jimmy Zhang

Direction artistique : John Taillon

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Testeurs : Audrey Bailey, Dane Beltrami, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Alex Clynes, Davide De Colle, Giordano Gori, Nathan Hajek, Jonathan Hirsch, Tim Huckelbery, Chris Hosch, Ben Kline, Matt Landis, Andrea Hertach Lawrence, Matthew R. Lawrence, Ryan Lee, Lukas Litzsinger, Jon New, Katie New, Eli Ninnemann, Bryan O'Daly, Mateusz Pindara, Chad Reverman, Abe Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Samuel Stuart, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas et Paolo Tosolini

Coordinatrice des licences & du développement
FFG : Amanda Greenhart

Responsable de production : Eric Knight

Coordinateur de la production : Jason Glawe

Producteur de jeu principal : Steven Kimball

Auteur Exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Nicolas Doguet

Relecture : Élodie Nelow et Stéphane Erkenrath

L'auteur tient à remercier sa mère, Shannon Kimball, pour lui avoir appris à aimer les jeux et lui avoir instillé la passion de créer ses propres mondes.

Remerciements particuliers à John Goodenough pour ses premiers travaux sur cette extension.

Comme toujours, merci à tout le personnel de Games Workshop

Talisman : Le Royaume Sylvestre est © copyright Games Workshop Limited 2014. Le Royaume Sylvestre, Talisman, le logo Talisman, GW, Games Workshop et tous les logos, illustrations, lieux, armes et personnages associés sont®, TM et/ou © Games Workshop Limited, enregistré par défaut dans tous les pays du monde, et utilisés sous licence. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à 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. Produit en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

Plus d'informations sur
EDGEENT.COM



EDGE