

TALISMAN

THE ADVENTURE

Talisman – l’Aventure est une extension du jeu Talisman de Games Workshop paru et publié en France par Gallimard, elle est compatible avec la 1^{ère} et la 2^{ème} édition. Vous aurez besoin du jeu de base pour pouvoir utiliser cette extension.

Talisman – l’Aventure a 60 nouvelles cartes pour Talisman, incluant de nouveaux Personnages, d’horribles nouveaux monstres et plus de Sorts avec ! Si ça ne suffit pas, il y a aussi de nouveaux Événements, Objets, Étranger, Compagnons et des Lieux, afin d’ajouter plus de variété à votre partie. Pour utiliser les Nouvelles Cartes, il vous suffit simplement de les mélanger avec celles de votre jeu de base.

Nous avons également ajouté six nouvelles feuilles pour personnages que vous pouvez utiliser pour garder une trace de vos cartes, or et capacités facilement, vous permettant de consacrer tout votre temps à gagner votre quête. Placez les feuilles de personnages à côté du plateau de jeu et stockez simplement vos cartes et vos compteurs dans la section appropriée de la feuille.

Mais ce n’est pas tout !!!!! **Talisman – l’Aventure** contient plusieurs nouvelles règles optionnelles qui changent la stratégie du jeu et procurent de nouvelles et éventuelles Fins de jeu. Lisez la suite... et bonne partie !!

1. CHANGEMENTS DES RÈGLES

1.1 MULES

Il est suggéré que la mule est limitée à transporter huit Objets. Ceci introduit une balance avec les nouvelles cartes en conséquence.

1.2 FINS ALTERNATIVES

Ces cartes sont optionnelles et doivent être seulement introduites dans le jeu si tous les joueurs sont d’accord pour les utiliser.

Mélangez les six cartes et choisissez-en une au hasard que vous mettez au sommet de la pile, face cachée sur l’espace de la Couronne de Commandement au milieu du plateau de jeu. Le premier joueur qui arrive sur cet espace révèle la carte lorsqu’il traverse la Vallée de Feu et doit ensuite se référer au chapitre de règle approprié pour la carte.



COURONNE DE COMMANDEMENT

Si vous êtes seul, vous devez lancer 1 Sort de Commandement par tour, lancez un dé. Si vous obtenez 4-6, la victime doit admettre sa défaite ou perdre 1 vie. 1-3, sans effet.



SEIGNEUR DÉMON

La couronne de Commandement a été détruite par un Immense et malveillant Seigneur Démon. Vous devez combattre cet Esprit par Combat psychique pour gagner la partie. Il a une 12 d’Habilité et 4 Vies. Pour le vaincre, vous devez lui prendre toutes ses Vies. Vous pouvez le fuir et aller sur la Plaine du péril, ce Démon récupérera ses Vies. Quand vous combattez le Démon, une barrière mystique impénétrable empêche tous joueurs d’entrer dans la Vallée de Feu. Si vous êtes tué, le Seigneur Démon récupère ses Vies et attend le prochain challenger.



BOITE DE PANDORE

La couronne de Commandement a été remplacée par un grand coffre magique. Si vous êtes seul, vous pouvez ouvrir le coffre et utiliser son pouvoir pour battre vos rivaux. Chaque tour le coffre vous donnera des cartes aventures et des Sorts pour attaquer vos adversaires. Lancez un dé pour savoir le nombre de Sorts que vous récupérez pour chaque tour et un autre pour les Cartes Aventure.

Vous devez utiliser ces cartes dans le tour où vous les avez collectées, elles doivent être utilisées contre les autres joueurs. Vous gagnez la partie quand tous vos adversaires sont tués.

CEINTURE D’HERCULE

La Couronne de Commandement a été remplacée par une Ceinture magique. Si vous êtes seul, vous pouvez la mettre. Un seul joueur à la fois peut porter la Ceinture.

En mettant la Ceinture, le Personnage est alors transformé en un Super-humain avec le pouvoir de téléportation. Elle vous donne alors une Force de 12 et 5 Vies. Vous pouvez aller dans un espace occupé par un autre Personnage et le combattre. Les Personnes qui sont tués, perdent la partie, si celui qui la porte est tué, il perd la Partie et la Ceinture est alors transportée sur l’espace de la Couronne de Commandement.



HORRIBLE TROU NOIR

Le premier joueur qui traverse le Pont de feu est aspiré dans une masse bouillonnante ténébreuse et est annihilé avec ses Compagnons, Objets, etc. Il a perdu la partie.

Après que le joueur ait été détruit, le Trou noir part à la pile de défausse et une nouvelle carte est placée face cachée sur la case de la Couronne de Commandement.



LE ROI DRAGON

Lancez un dé :

1: Le Roi Dragon vous remercie pour le repas, il mange un de vos Compagnons et vous jette dans Les Plaines du péril. Essayez encore !

2: Vous devez combattre chacun des 3 jeunes frères du Roi, Chacun a une Force de 9. Si vous perdez, vous êtes envoyé sur la plaine du péril. Essayez encore !

3: Vous devez défaire le Roi Dragon pour gagner la partie. Il a une Force de 12, 12 d’Habilité et 5 Vies. Vous devez le combattre en Combat normal et aussi en Psychique en même temps.

Si vous perdez toutes vos Vies, le roi Dragon vous mange avec vos Compagnons, etc.. Vous avez perdu la partie.

4: Le Roi décide qu’il vous aime beaucoup et s’envole pour manger un de vos adversaires que vous choisissez. Il attaque un seul Joueur à la fois et se régénère entre les Combats. Si un joueur tue le Roi Dragon, il gagne la partie. Si tous les autres joueurs sont tués, le joueur sur Le trône gagne.

5: Le Roi Dragon dort profondément sur sa montagne de trésors. Lancez un dé pour l’assassiner et gagner la partie, vous devez obtenir un résultat inférieur à votre Habileté. Si vous échouez, le Roi se réveille, mange un de vos Compagnons et vous jette dans les Plaines du péril.

6: Vous avez de la chance, le Roi Dragon est sorti pour manger! Vous prenez possession de tous ses trésors et vous gagnez la partie.



1. HOMME DE MAIN

Inclure les Hommes de main dans le jeu est *optionnel*. Ils doivent inclus si tous les joueurs sont d'accords.

Avant le début de la partie, les joueurs décident combien d'Homme de main sont permis par joueur. Les Joueurs doivent décider de ne pas inclure les Hommes de main ou d'en permettre seulement un par Joueur. Nous recommandons de ne pas jouer avec plus d'un Homme de main par joueur. Les Joueurs choisissent des personnages normalement puis piochent au hasard des personnages supplémentaires parmi les cartes restantes pour les utiliser comme Homme de main. Nous suggérons aux joueurs de ne pas choisir des Hommes de main qui pourraient leur donner un avantage inéquitable. Les Joueurs dont les Personnages n'ont pas le droit d'avoir des Compagnons ne peuvent pas avoir d'Hommes de main.

Les Hommes de main sont utilisés de plusieurs façons :

a) Le Joueur peut utiliser quelques unes ou toutes les Compétences Spéciales des Hommes de main comme si elles étaient les Compétences normales du Joueur. Il doit avoir des Compétences que l'Homme de main pourrait vous transmettre ou utiliser pour vous. Par exemple, vous pourriez pas avoir la résistance d'un Homme de main au chant de la Sirène mais il pourrait *voler* pour vous.

b) Au début de chaque combat vous pouvez déclarer que votre Homme de main va se battre pour vous, l'Homme de main se bat en utilisant les Capacités de bases notées sur sa carte pour la Force et l'Habilité. Ils ne gagnent aucun bénéfice d'Objets, Compagnons ou de points de Force, d'Habilité que votre Personnage a acquis. Ils peuvent bénéficier de Sorts lancés en leur nom pendant ou avant le début du Combat.

CREDITS:

Original Talisman Game: Robert Harris
"The Adventure" Rules: Edward Campbell,
Charles Johnson, Alan Merrett, Aly Morrison

Internal Art Illustration:
Aly Morrison
Box Cover Art Illustration:
© Christos Achilleos 1986

Les Hommes de main ne peuvent posséder Or, Objets ou Compagnons et ils ne peuvent pas augmenter leur Force, Habileté ou leurs vies. Ils ne peuvent avoir plus de 4 Vies. Ils sont considérés comme Compagnons partout où les règles s'appliquent. Si ils sont tués, ils sont écartés et ne peuvent pas être remplacés.

1.4 OPTION BAIN DE SANG CHAOTIQUE

Cette règle est *optionnelle* et doit être *seulement* utilisée si tous les Joueurs sont d'accord avant le début de la partie. Utilisez seulement *une* des quatre Cartes Talisman, en plus tout Joueur dont le Personnage est tué, perd immédiatement la partie. L'Option du Bain de sang Chaotique fait pour un court moment une partie *très, très* sanglante.

1.5 (MODIFICATION)

Tout joueur qui visite la Taverne et perd au jeu mais qui n'a pas d'Or doit perdre une Vie à la place.

1.6 (MODIFICATION DE LA SECTION DES RÈGLES 13,2)

Un Personnage *doit* choisir de rencontrer soit celui un Personnage de son choix qui est dans cet espace ou dans l'espace lui-même, *ou* de tirer une Flèche (S'il en possède) sur un Personnage qui est à portée.

• PRODUCED BY THE GAMES WORKSHOP DESIGN STUDIO •

BRYAN ANSELL, *Managing Director*. RICHARD ELLARD, *Production Manager*. ALAN MERRETT, *Publications Manager*. JERVIS JOHNSON, *Development Manager*. JOHN BLANCHE, *Studio Manager*. CHARLES ELLIOTT, *Graphic Design*. PAUL COCKBURN, *Commissioning Editor*. MARC GASCOIGNE, *Editor*. GRAEME DAVIS, *Author*. RICK PRIESTLEY, *Author*. JIM BAMBRA, *Author*. TONY ACKLAND, *Artist*. DAVID ANDREWS, *Artist*. COLIN DIXON, *Artist*. JULIE WEAVING, *Typesetting*. GAIL MORGAN, *Typesetting*. MARK CRAVEN, *Visualising*. OLIVER CAMPBELL, RUTH CAPON, SUSAN McLOUGHLIN, DAVID OLIVER, JOANNE PODOSKI, IAN VARLEY, *Finished Art*.

GAMES WORKSHOP GAMES



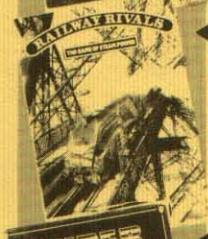
COSMIC ENCOUNTER

As the races of the universe clash, you must enter the struggle for dominance in this classic boardgame of skill and strategy. Using your own unique alien powers you must engage in combat, exploitation and double-dealing with other aliens, each as bizarre as yourself. A multitude of different aliens and powers ensure that each and every game is completely different to provide a truly cosmic experience! **For 2 to 6 players.**



WARRIOR KNIGHTS

The King lies dead, murdered by a traitor's hand. With your battle-hardened band of warrior knights you must attempt to hold the balance of power as scheming barons ravage the country in pursuit of the crown. Who will conquer all to emerge as the new lord of the Empire! **For 2 to 6 players.**



RAILWAY RIVALS

In this award-winning game of the pioneering days of steampower, each player is a rail baron, forging new lines through the industrial centres of the country and battling ambitious rivals for control of the busiest and most profitable routes. The unique double-sided board allows play in either England or Western USA. **For 2 to 6 players.**



SUPERPOWER

A stunningly contemporary game that reflects the domination and exploitation of the Third World by larger nations. A blend of strategy, diplomacy and sheer strength of military hardware make this an eye-opening and intensely topical game. **For 2 to 6 players.**



KINGS & THINGS*

In the barbarian land of Kadab something stirs - a prince sets off to explore the wilderness, looking for treasure and artifacts that will allow him to become ruler of all the land. Unknown to him, of course, other princes are doing exactly the same. Find out what happens when they meet each other head-on in this sniggeringly funny but remarkable skilful fantasy boardgame! **For 2 to 4 players.**

DR WHO

Somewhere in the vast expanses of the galaxy lies the Key of Kronos, a powerful alien artifact that has been smashed into small pieces and scattered across Space and Time. In this thrilling boardgame each player is a Time Lord on a desperate quest for the parts of the Key before it is captured by the marauding Daleks and Cybermen! **For 2 to 6 players.**



BATTLECARS

It's the future, and driving has changed from a leisurely pursuit to a form of war! Each player must equip their battlecar with a deadly array of guns and missiles, smoke grenades and flame-throwers, before entering the arena to do battle to the death. Now it really is tough on the streets! **For 2 to 4 players.**



JUDGE DREDD - THE BOARDGAME

Onetime, a hip juve could only follow the exploits of that most famous of all lawmen, Judge Dredd, in the pages of 2000 AD comic. Now you can patrol the megways and underzoooms of Mega-City One on your Lawmaster, hunt down notorious perps like Judge Death and the Angel Gang, and protect the city from such crimes as Umpty Bagging, Stookie Glanding, Littering and Murder! **For 2 to 6 players.**



THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN

The locals speak in hushed tones of the Warlock who lives beneath the mountain, telling stories of the awesome treasures and the deathly monsters to be found there. You, of course, don't believe a word of this. Together with your fellow warriors you must venture deep into the bowels of the earth and vanquish the foe to become lord of Firetop Mountain. **For 2 to 6 players**



These games are available from all good games shops or in case of difficulty contact Games Workshop Mail Order, Chewton Street, Hill Top, Eastwood, Nottingham NG16 3HY. For full lists of our extensive range of products please send a stamped-self address envelope to the above address.

GAMES WORKSHOP

