

# TALISMAN<sup>®</sup>

## LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

### FAQ

09 - 06 - 2015

**EDGE**

EDGEENT.COM



# JEU DE BASE

## ERRATA

- **Sur le plateau**  
Sur la case Runes, il faut lire **PIOCHEZ 1 CARTE**. \*<sup>1</sup>  
Sur la case Ruines, il faut lire **PIOCHEZ 2 CARTES**. \*<sup>1</sup>
- **Carte Aventure Esprit Frappeur**  
Il devrait être écrit :  
« Son seul effet est de ralentir votre mouvement à 1 case par tour. »
- **Carte Aventure Sirène**  
Il devrait être écrit :  
« Puis le chant de la Sirène s'évanouit dans la pile de défausse. »
- **Dans certaines extensions, certains ennemis sont de type Adeptes :**  
Ce terme est impropre, il convient de le remplacer par le terme **Cultiste**.
- **Carte Personnage Sorcière**  
La 3ème capacité de la Sorcière devrait être :  
« Au lieu d'attaquer un personnage [...] vous donne un Objet ou 1 or, comme vous préférez. [...] »
- **Carte Personnage Voleur**  
La 1ère capacité du Voleur devrait être :  
« Vous pouvez prendre un Objet ou une pièce d'or à un personnage sur lequel vous arrivez. »
- **Carte Sort Destruction**  
La 2ème phrase devrait être :  
« Défaussez n'importe quelle carte Aventure face visible du plateau. »

## CLARIFICATIONS DE RÈGLES

### Traverser les Régions

Les personnages peuvent traverser la Sentinelle et la Porte du Pouvoir même s'il y a une carte sur ces cases, à moins que la carte ne précise le contraire (comme le Cerbère ou le Sort Barrière). Les personnages ne peuvent pas faire la rencontre

d'une carte sur la Sentinelle ou la Porte du Pouvoir s'ils n'y terminent pas leur déplacement selon les règles normales.

### Attaquer Plusieurs Ennemis

Quand un personnage combat plusieurs Ennemis à la fois (règles page 101), les Sorts, capacités spéciales ou effets qui ciblent une seule créature n'affectent qu'un seul Ennemi. Le personnage choisit l'Ennemi affecté.

*Exemple : un personnage arrive sur la case d'un Troll des Cavernes et d'un Gobelin. Ces deux Ennemis attaquent par la Force et ont la même valeur de rencontre, ils combattent donc comme un seul lors du combat. Le personnage lance le Sort Destruction qui lui permet de défausser une carte Aventure face visible du plateau. Il choisit de défausser le Troll des Cavernes et résout le combat contre le Gobelin.*

Certains Ennemis ont des effets qui conduisent le combat ou le combat psychique à un match nul, ou qui les amènent à battre automatiquement le personnage. Ces effets s'appliquent à l'intégralité du combat ou du combat psychique, pas seulement à un Ennemi individuel.

*Exemple : un personnage arrive sur la case d'un Troll des Cavernes et d'un Gobelin. Ces deux Ennemis attaquent par la Force et ont la même valeur de rencontre, ils combattent donc comme un seul lors du combat. Le personnage gagne le combat mais doit lancer un dé pour la capacité spéciale du Troll des Cavernes, pour savoir s'il se régénère. Le personnage obtient un 1, ce qui signifie qu'il se régénère et que l'attaque compte comme un match nul. Dans ce cas, ni le Troll ni le Gobelin ne peuvent être pris comme trophée car la capacité du Troll a transformé le combat en match nul.*

### Séquence d'une Rencontre

Quand un personnage décide de faire la rencontre de la case, il doit résoudre la rencontre dans l'ordre suivant. Quand un personnage est déplacé sur une autre case lors de la rencontre, il continue son tour avec une nouvelle rencontre dans la nouvelle case.

#### Exception :

Quand un personnage est battu lors d'un combat ou d'un combat psychique et est obligé de se déplacer sur une nouvelle case, il ne peut pas faire la rencontre de la nouvelle case et son tour est immédiatement terminé.

1. Si la case a des instructions pour piocher des cartes, le personnage doit d'abord suivre ces instructions.
2. Les cartes de la case sans valeur de rencontre (comme le Sort Maléfice) doivent être rencontrées.
3. Les Événements de la case doivent être rencontrés. Un Événement qui dure plus d'un tour reste sur la case comme rappel, et compte comme une carte pour cette case. Si un personnage rencontre à nouveau l'Événement, l'effet ne se réinitialise pas pour durer sur d'autres tours.
4. Les Ennemis de la case ayant une valeur de rencontre de





1 doivent être rencontrés. Si tous les Ennemis sont tués ou ont été esquivés, le personnage passe à l'étape suivante, sinon son tour est terminé.

5. Les Ennemis de la case ayant une valeur de rencontre de 2 doivent être rencontrés. Si tous les Ennemis sont tués ou ont été esquivés, le personnage passe à l'étape suivante, sinon son tour est terminé.

6. Les Ennemis de la case ayant une valeur de rencontre de 3 doivent être rencontrés. Si tous les Ennemis sont tués ou ont été esquivés, le personnage passe à l'étape suivante, sinon son tour est terminé.

7. Il faut rendre visite aux Étrangers.

8. L'or, les Suivants et les Objets doivent être pris.

9. Il faut visiter les Lieux.

10. Si la case n'a pas d'instructions pour piocher des cartes, le personnage doit d'abord suivre les instructions de la case.

## Suivants que Vous Devez Prendre

Certains Suivants (comme l'Esprit Frappeur ou la Harpie) indiquent qu'ils doivent être pris. Toutes les règles concernant les Suivants s'appliquent à ces cartes, sauf qu'un personnage doit prendre ces Suivants s'il les rencontre et n'a pas le droit de les abandonner. Mais il y a d'autres moyens pour les personnages de s'en défaire, comme visiter le Gouffre.

## Cartes Qui Deviennent des Suivants

Certaines cartes et capacités spéciales permettent aux personnages de prendre des cartes comme Suivants même si le type de la carte n'est pas indiqué comme Suivant. Par exemple, la capacité spéciale du Ménestrel lui permet de charmer des Animaux pour qu'ils le rejoignent comme Suivants. Un personnage qui a ces Suivants dans son aire de jeu les considère comme des Suivants normaux à tous propos, sauf qu'ils ne peuvent être abandonnés. Si un autre personnage a une capacité affectant les Suivants, il ne peut cibler une carte qui est devenue un Suivant.

**Exemple :** un personnage ne peut pas lancer *Hypnose* pour prendre un des Animaux charmés du Ménestrel car ce n'est un Suivant que pour le Ménestrel.

Quand un personnage est obligé d'abandonner ou de quitter une carte qui est devenue un Suivant (à cause de la case Cachot du Donjon, d'une transformation en Crapaud, ou parce que le personnage est tué), le Suivant doit être défaussé.

## Cartes Qui Combattent à Votre Place

Les cartes qui combattent à la place d'un personnage donnent toutes les récompenses normales sans les risques de la défaite.

### Combat à Votre Place contre des Personnages

Quand une carte combat à la place d'un personnage et gagne le combat ou le combat psychique contre un personnage, le personnage vainqueur peut réclamer une récompense normalement (prendre un Objet, de l'or, ou obliger le perdant à perdre une Vie).

Quand une carte combat à la place d'un personnage et perd le combat ou le combat psychique contre un personnage, le personnage vainqueur ne peut pas réclamer de récompense.

Si les deux personnages ont une carte qui combat à leur place, aucun personnage ne peut prendre de récompense.

### Combat à Votre Place contre des Créatures

Quand une carte combat à la place d'un personnage et gagne le combat ou le combat psychique contre une créature, le personnage peut recevoir des récompenses normalement comme prendre l'Ennemi tué comme trophée, sauf mention contraire sur la carte.

Quand une carte combat à la place d'un personnage et perd le combat ou le combat psychique contre une créature, le personnage ne perd pas de Vie, in ne souffre d'autres effets. Mais le tour du personnage est aussitôt terminé une fois le combat résolu.

*Exemple :* un personnage rencontre la Succube et lance le Sort  *invoquer un Corbeau de Tempête*  pour qu'il combatte à sa place. Le Corbeau perd l'attaque et le tour du personnage est aussitôt terminé. Par contre, il ne perd pas de Vie ni de pion Intellect, et ne place pas de pion Intellect sur la Succube.

## Cibles d'un Sort

Un personnage ne peut pas lancer un Sort s'il n'a pas de cible valide. Un personnage ne peut pas défausser un Sort juste pour s'en débarrasser.

*Exemple :* un personnage a le Sort *Hypnose* qui lui permet de prendre un Suivant à un autre joueur. Si aucun de ses adversaires n'a de Suivant, il ne peut pas lancer ce Sort.





## Effets de Mouvement

Certaines cartes, effets et même des Régions modifient ou remplacent le mouvement d'un personnage. La plupart des Sorts et des capacités spéciales que les personnages utilisent pour modifier leur déplacement indiquent l'une des phrases suivantes :

« Au lieu de lancer le dé de mouvement »

« Au lieu de vous déplacer normalement »

### Au Lieu de Lancer le Dé de Mouvement

Pour qu'un personnage puisse utiliser un effet de mouvement comportant la phrase « Au lieu de lancer le dé de mouvement », il doit être capable de lancer un dé selon les règles normales de déplacement.

Si le personnage ne peut pas lancer de dé selon les règles normales, il ne peut pas utiliser l'effet de mouvement.

*Exemple : un personnage a le Suivant Esprit Frappeur qui ralentit son déplacement à 1 case par tour. Il ne peut pas lancer le Sort Téléportation car il arbore la phrase « Au lieu de lancer le dé de mouvement » et que le personnage ne lance pas ce dé, puisqu'il se déplace automatiquement de 1 case par tour.*

### Au Lieu de vous Déplacer Normalement

Tant qu'un personnage peut se déplacer, même dans des conditions spéciales, il peut utiliser un effet de mouvement comportant la phrase « Au lieu de vous déplacer normalement. »

*Exemple : le Manteau de Plumes dit « Au lieu de vous déplacer normalement, vous pouvez défausser cette carte pour vous téléporter sur une case dans la même Région ». Un personnage dans la Région Intérieure peut utiliser ce Manteau pour aller à la Couronne de Commandement car cet objet arbore la phrase « Au lieu de vous déplacer normalement ».*

Si un personnage ne peut pas se déplacer ou doit faire un test pour savoir s'il est capable de bouger (comme être Enchaîné au Temple, par exemple), il ne peut pas utiliser d'effets de mouvement. Par conséquent, les personnages sur la Couronne de Commandement ne peuvent pas utiliser d'effets de mouvement.

## Défausser au Hasard

Les suggestions suivantes peuvent être utilisées lorsqu'un effet ou une rencontre vous force à défausser des cartes au hasard :

- Si toutes vos cartes ont le même dos, mélangez-les et placez-les en éventail devant vous. Demandez ensuite au joueur sur votre gauche d'en choisir une au hasard, qui sera défaussée.
- Si vous avez au maximum 6 cartes, alignez-les et lancez un dé. Comptez ensuite à partir de la carte de gauche jusqu'à ce que vous atteigniez le chiffre inscrit sur le dé.

*Exemple : un personnage obtient un 5 sur son dé, il défausse donc*

*la 5ème carte de la ligne.*

- Si vos cartes ont des dos différents, comptez leur nombre total et mélangez-les sous la table. Le joueur sur votre gauche annonce alors un nombre situé entre 1 et le nombre de cartes de votre paquet. Comptez ensuite ces cartes à rebours, en commençant par la première de la pile, jusqu'à ce que vous atteigniez le nombre énoncé par le joueur. C'est la carte qui doit être défaussée.

*Exemple : un personnage a 8 Objets, et l'un d'eux doit être défaussé. Il prend les 8 cartes et les mélange face cachée sous la table. La personne sur sa gauche annonce le chiffre 3. Le joueur prend alors la 3ème carte depuis le haut de la pile, et la défausse.*

## Effets Simultanés

Quand deux (ou plus) capacités ou effets sont déclenchés en même temps, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de leur résolution.

*Exemple : le Sort Maléfice indique qu'un personnage qui arrive sur lui doit perdre 1 Vie. La capacité du Druide indique qu'il peut gagner son plein complément de Sorts quand il arrive dans les Bois. Si le Druide arrive sur une case Bois contenant le Sort Maléfice, il choisit s'il perd d'abord une Vie ou s'il gagne des Sorts.*

## FOIRE AUX QUESTIONS

### Cases du plateau

#### Cité

*Quand un personnage fait une rencontre dans la Cité, peut-il choisir une possibilité qui ne peut être accomplie, comme rendre visite au Docteur en ayant déjà autant de pions Vie que sa valeur de Vie ? Et pour le Village ?*

Non. Si un personnage va voir le Docteur, il doit dépenser au moins 1 or pour se soigner, et ce uniquement s'il a moins de pions Vie que sa valeur de Vie.

Si le personnage rend visite à l'Alchimiste, il doit transformer au moins un de ses Objets en or.

S'il ne peut remplir aucune de ces conditions, il doit aller voir l'Enchanteresse.

Si un personnage fait une rencontre au Village, il doit choisir une possibilité qu'il peut accomplir, sinon il doit aller voir l'Occultiste.

### Couronne de Commandement

*Est-ce qu'un personnage sur la Couronne de Commandement peut y récupérer de l'or, des Objets et des Suivants ?*

Oui, tant qu'il n'y a pas d'autres personnages sur la case. S'il y a d'autres personnages sur cette case, le personnage doit faire leur rencontre au lieu de celle de la case. S'il n'y a pas d'autres personnages sur la case, le personnage rencontre les cartes de la case selon les règles normales.





*Quand un personnage en rencontre un autre sur la Couronne de Commandement, doit-il l'attaquer ou peut-il utiliser une de ses capacités spéciales sur l'autre personnage ?*

Le personnage peut choisir d'attaquer ou d'utiliser une de ses capacités spéciales sur l'autre personnage.

*Un personnage peut-il lancer le Sort de Commandement même si son Intellect est inférieur à 3 ?*

Oui.

*Est-ce qu'un Crapaud peut lancer le Sort de Commandement ?*

Non.

*Est-ce qu'un personnage sur la Couronne de Commandement peut lancer le Sort Faille Temporelle ?*

Oui.

### **Clairière Maudite**

*Est-ce que les instructions de la Clairière Maudite affectent un personnage qui arrive sur cette case, même s'il a choisi de rencontrer un autre personnage et non la case ? Et pour les cases Désert ?*

Non. Les instructions de la Clairière Maudite n'affectent qu'un personnage rencontrant la case. C'est également vrai pour les cases Désert. Remarquez que la Vallée de Feu demande un Talisman pour pouvoir y entrer. Même si un personnage rencontre un autre personnage sur cette case, il doit avoir un Talisman pour entrer dans cette case.

### **Désert**

*Si un personnage arrive sur le Désert et qu'il décide d'y rencontrer un autre personnage à la place de la case, est-ce qu'il perd quand même une Vie ?*

Non.

### **Ruines**

*Est-ce qu'un personnage peut abandonner un Objet ou suivant après avoir pioché la première carte pour éviter de piocher la seconde ?*

Oui. N'oubliez pas que si un personnage abandonne un Objet ou un Suivant, il ne peut pas les reprendre durant le même tour.

### **Taverne**

*Si un personnage obtient un 3 dans la Taverne et qu'il n'a pas d'or, est-ce qu'il subit la pénalité ?*

Non.

*Si un personnage obtient un 5 dans la Taverne, peut-il choisir de se téléporter sur une autre case de la Région Extérieure comme prochain mouvement ? Si le personnage doit passer son prochain tour, peut-il quand même se téléporter à son prochain mouvement ?*

Oui.

### **Temple**

*Si un personnage obtient un 5 au Temple alors qu'il est transformé en Crapaud, est-ce qu'il doit lancer le dé pour se libérer de l'enchaînement ?*

Oui. S'il se libère, il doit alors se déplacer d'une case.

*Si un personnage obtient un 10 au Temple et ne veut pas du Talisman, est-ce qu'il doit le laisser face visible sur la case ?*

Oui.

### **Caverne du Démoniste**

*Quand un personnage a terminé une quête du démoniste et qu'il se téléporte à la Caverne du Démoniste pour recevoir sa récompense, est-ce qu'il peut accepter une autre quête ou rencontrer un personnage qui s'y trouve ?*

Non. Une fois qu'un personnage est téléporté à la Caverne du Démoniste et qu'il gagne un Talisman, son, tour est terminé. Il ne peut pas rencontrer la case, ni un personnage.

*Si un personnage a une quête du démoniste en cours et gagne un Talisman, est-ce qu'il doit quand même accomplir la quête ?*

Oui.

*Est-ce qu'un personnage peut se téléporter à la Caverne du Démoniste quand il a terminé une quête si l'Événement Tempête de Neige est actif ?*

Oui.

*Si un personnage ayant accepté une quête du démoniste est tué, est-ce qu'il perd la quête ?*

Oui.

## **Cartes Personnage**

### **Assassin**

*Est-ce que l'Assassin peut assassiner une créature, qu'elle soit piochée du paquet Aventure ou déjà visible sur la case quand il la rencontre ?*

Oui.

*Est-ce que l'Assassin peut assassiner s'il combat au moins deux Ennemis simultanément ?*

Oui.

### **Sorcière**

*Si la Sorcière tente d'envoûter un personnage sur lequel elle arrive, peut-elle également l'attaquer ?*

Non. Lorsqu'un personnage en rencontre un autre, il peut soit l'attaquer, soit utiliser une de ses capacités spéciales sur lui.

*Si la Sorcière échoue à envoûter un personnage, peut-elle l'attaquer ensuite ?*

Non.





## Druide

*Si le Druide pioche un Événement qui affecte l'alignement, peut-il changer aussitôt d'alignement pour bénéficier des avantages de la carte ?*

Oui.

*Est-ce que le Druide peut gagner immédiatement son plein complément de Sorts quand il arrive dans les Bois avant d'y résoudre toute rencontre ?*

Oui.

## Ménestrel

*Si le Ménestrel échoue à charmer un Animal, est-ce que ce dernier l'attaque ?*

Non.

*Si le Ménestrel échoue à charmer un Animal, peut-il décider d'attaquer l'Animal ?*

Non.

*Le Ménestrel pioche un Dragon et un Objet dans les Ruines. S'il n'attaque pas le Dragon, cela compte-t-il comme une évasion et peut-il ainsi prendre l'Objet ?*

Non. Décider de ne pas attaquer un Animal ou un Dragon ne compte pas comme une évasion. S'il y a des Ennemis sur la case et que le personnage ne les bat pas ou ne leur échappe pas, il ne peut pas prendre d'Objets de la case.

## Cartes Aventure

### Amulette

*L'Amulette indique « Aucun Sort ne vous affecte, à l'exception du Sort de Commandement ». Est-ce que cela veut dire que les Objets, Suivants, Sorts et or du personnage ayant l'Amulette ne sont pas affectés par des Sorts ?*

Oui.

*Est-ce qu'un personnage peut lancer le Sort Invisibilité pour échapper à un personnage qui possède l'Amulette ?*

Oui.

### Fontaine de Sagesse

*Est-ce qu'un personnage rencontre la Fontaine de Sagesse au tour où il l'a piochée du paquet Aventure ?*

Oui. Cela est aussi vrai pour Torrent Magique, Étang de Vie, et les autres lieux similaires.

### Spectre

*Si le Spectre apparaît sur la case où le personnage l'a pioché, est-ce qu'il le rencontre à ce tour ?*

Oui.

## Ermite

*Si l'Ermite apparaît sur la case où le personnage l'a pioché, est-ce que le personnage gagne un Talisman s'il le rencontre à ce tour ?*

Oui.

## Orbe de Savoir

*Si le Philosophe choisit de remplacer une carte Aventure face visible, peut-il utiliser l'Orbe de Savoir pour remplacer la nouvelle carte qu'il vient de piocher ?*

Oui.

*Si la Prophétesse choisit de remplacer une carte Aventure face visible, peut-elle utiliser l'Orbe de Savoir pour remplacer la nouvelle carte qu'elle vient de piocher ?*

Oui.

*Si un personnage utilise l'Orbe de Savoir pour piocher une carte de remplacement, peut-il lancer le Sort Invisibilité pour échapper à la carte qui vient d'être piochée ?*

Oui.

## Prince / Princesse

*Est-ce qu'un personnage peut utiliser le Prince ou la Princesse pour soigner jusqu'à 2 Vies gratuitement au Château, puis l'échanger pour 3 pièces d'or lors du même tour ?*

Oui.

## Radeau

*Quand un personnage acquiert un Radeau, est-ce qu'il compte dans sa limite d'Objets transportés ?*

Oui, quand un personnage acquiert ou construit un Radeau, il doit le garder en tant qu'Objet jusqu'au début de son prochain tour.

*Si le Voleur arrive sur autre personnage ayant un Radeau, peut-il le lui voler ? Si oui, quand peut-il utiliser le Radeau ?*

Oui. Le Voleur pourra utiliser le Radeau au début de son prochain tour, au lieu de se déplacer normalement. Que le Radeau soit utilisé ou non, il devra être placé sur la pile de défausse des cartes Aventure ou remis dans le paquet Achat.

## Épée Runique

*Si un personnage utilise l'Épée Runique pour battre un autre personnage au combat et l'oblige à perdre une Vie, est-ce qu'il gagne tout de même une Vie si son adversaire prévient la perte de cette Vie avec **Armure** ou le Sort Préservation ?*

Non.

## Bâton

*Le Bâton indique « Vous pouvez toujours avoir au moins 1 Sort si votre Intellect le permet. Gagnez un Sort chaque fois que vous lancez votre dernier Sort. » Le Sorcier a cette même*





capacité spéciale. S'il possède le Bâton, est-ce qu'il doit toujours avoir au moins un Sort ou deux ?

Oui. Seul Sort.

## Cartes Sort

### Contresort

Est-ce qu'un personnage peut lancer Contresort sur l'un de ses propres Sorts pour annuler son effet ?

Oui.

Est-ce qu'un personnage peut lancer Contresort pour annuler les effets du Sort de Commandement ou du Sort Hasard une fois que le joueur a lancé le dé ?

Non. Contresort doit être lancé avant le jet de dé.

### Détruire la Magie

Si Détruire la Magie est actif, est-ce qu'un personnage peut quand même lancer le Sort de Commandement ?

Non.

Si Détruire la Magie est actif, est-ce qu'un personnage avec un Talisman peut entrer dans la Vallée de Feu ?

Oui.

### Destruction

Si un personnage vient de terminer son mouvement sur une case « Piochez 1 Carte » et lance le Sort Destruction sur une carte de sa case, est-ce qu'il doit piocher une autre carte Aventure ?

Oui, mais seulement s'il choisit de rencontrer la case.

Si un personnage est sur le plateau principal, est-ce qu'il peut lancer le Sort Destruction sur une carte dans la Région du Donjon ?

Oui.

### Soins

Est-ce qu'un personnage peut lancer le Sort Soins quand il perd sa dernière Vie ?

Non. Un personnage doit avoir au moins une Vie pour se soigner ou gagner de la Vie.

### Annulation

Est-ce qu'un personnage peut lancer ce Sort sur lui-même ?

Oui, tant que vous avez au moins un Sort au moment où Annulation est lancé.

Est-ce qu'un personnage peut lancer ce Sort sur un personnage qui n'a pas de Sorts ?

Non.

## Explosion Psionique

Si un personnage lance ce Sort alors qu'il combat les Monstres des Fosses, est-ce qu'il affecte un seul combat contre l'un des Monstres des Fosses ?

Oui. Chaque Monstre des Fosses est considéré comme un combat séparé.

Est-ce que le Moine peut utiliser sa foi intérieure pour ajouter sa valeur d'Intellect à sa Force lors combat, puis lancer le Sort Explosion Psionique pour ajouter à nouveau sa valeur d'Intellect à sa Force lors du même combat ?

Oui.

## Téléportation

Si le Sort Téléportation est lancé et qu'un autre joueur lance Contresort pour l'annuler, est-ce que le personnage lance le dé pour son déplacement ?

Oui.

# EXTENSION LA FAUCHEUSE

## Errata

- **Carte Sort Invoquer un Corbeau de Tempête**  
Il devrait être écrit :  
« Le Corbeau de Tempête combat à votre place avec un Intellect de 3. » \*<sup>2</sup>
- **Carte Aventure Tueur de Monstres**  
Il devrait être écrit :  
« Si vous allez sur une case qui vous dit de piocher au moins une carte Aventure, vous devez en piocher une de plus que demandé. » \*

\*1 : Corrections appliquées dans la réimpression de Juin 2012

\*2 : Corrections appliquées dans la réimpression de 2013

## Cartes Personnage

### Adeptes des Ténèbres

Si l'Adeptes des Ténèbres bat un autre personnage au combat et le force à perdre une Vie, est-ce qu'elle reçoit le présent des Forces des Ténèbres si son adversaire prévient la perte de cette Vie avec **Armure** ou le Sort Préservation ?





Non.

*Si deux Ennemis avec le même chiffre de rencontre combattent ensemble lors d'un combat ou d'un combat psychique, est-ce que l'Adepté des Ténèbres reçoit deux présents des Forces des Ténèbres si elle tue les deux ?*

Un seul présent.

### **Chevalier**

*Si le Chevalier arrive sur la même case que le Druide ayant un alignement mauvais ou neutre (ou qu'un personnage mauvais ou neutre ayant le Bâton de Druide) et qu'il déclare attaquer ce personnage, est-ce que ce dernier peut échapper au Chevalier en changeant son alignement à bon ?*

Non. Une fois que le Chevalier déclare qu'il attaque le personnage, le changement d'alignement en bon n'a pas d'effet sur l'attaque. Mais le Druide aurait pu changer son alignement à la fin du déplacement du Chevalier, avant qu'il annonce s'il allait faire la rencontre de la case ou du personnage.

### **Sage**

*Si le Sage gagne un Sort au début de son tour, peut-il lancer ce Sort lors de ce même tour ?*

Oui.

### **La Faucheuse**

*Si un personnage utilise la Monture pour son déplacement, est-ce que La Faucheuse se déplace si un 1 est obtenu sur l'un des dés ?*

Non. Quand un personnage utilise la Monture, son déplacement est la somme des deux dés. La Faucheuse ne se déplace que lorsqu'un personnage obtient un 1 « naturel » sur un seul dé.

*Si l'Amazone utilise sa capacité spéciale qui lui permet de lancer deux dés pour son mouvement et d'en choisir un, est-ce que La Faucheuse se déplace si elle choisit un 1 ?*

L'Amazone peut déplacer La Faucheuse uniquement si elle choisit le résultat 1 pour son mouvement.

*Si un personnage paye un pion Destin pour relancer son dé de mouvement et qu'il obtient un 1, est-ce que La Faucheuse se déplace ?*

Oui. On considère que ce deuxième jet est un jet naturel car ce résultat a été obtenu sans ajouter de bonus ou de pénalités.

*Si un personnage obtient un 1 pour son déplacement mais dépense un pion Destin pour relancer le dé, est-ce que La Faucheuse se déplace quand même ?*

Uniquement si le deuxième résultat est un 1.

*Si un personnage lance un 5 pour La Faucheuse, peut-il la téléporter vers une Région différente ?*

Oui. La Faucheuse peut traverser les Régions quand elle se téléporte. Cependant, La Faucheuse ne peut jamais se téléporter vers la Région Intérieure.

*La Faucheuse peut-elle entrer dans le Donjon ?*

Oui. Elle peut entrer et sortir de la Région du Donjon en respectant les mêmes règles que les personnages, à cette exception près : quand La Faucheuse atteint la Chambre des Trésors, elle doit immédiatement aller sur une case de n'importe quelle Région (sauf la Région Intérieure) et elle termine son déplacement dans cette case. Le joueur qui a déplacé La Faucheuse décide de la case où elle va.

## **Cartes Aventure**

### **Académie**

*Quand un personnage rencontre l'Académie, peut-il payer 6 or et passer 2 tours pour gagner 1 Force et 1 Intellect ?*

Oui.

### **Cerbère**

*Si le Cerbère est sur la Porte du Pouvoir, est-ce qu'un personnage qui arrive exactement sur la Porte du Pouvoir peut combattre le Cerbère, ou on considère qu'il passe de la Région Médiane à la Région Intérieure et qu'il combat le Cerbère au passage ?*

Un personnage doit arriver exactement sur la Porte du Pouvoir pour pouvoir attaquer le Cerbère. Si le Cerbère est tué, le personnage peut essayer de traverser la Porte du Pouvoir à son prochain tour selon les règles normales.

*Si un personnage lance le Sort Déplacement sur le Cerbère et déplace cette carte sur une autre case, est-ce que le personnage doit quand même battre le Cerbère avant de pouvoir passer la Porte du Pouvoir ?*

Non. Le Cerbère ne garde plus cette case si cela se produit.

*Si un personnage bat le Seigneur de la Fosse, peut-il se téléporter à la Plaine du Péril si le Cerbère garde la Porte du Pouvoir ?*

Oui. Le Cerbère empêche uniquement un personnage d'entrer dans la Région Intérieure par la Porte du Pouvoir.

### **Sacoché Dissimulée**

*Est-ce que la Sacoche Dissimulée, ou l'Objet à l'intérieur, sont affectés par le Tourbillon, la Rafale de Vent, Transmuter ou Fracasser ?*

Oui.

*Est-ce que le Marchand peut échanger un Objet avec un autre personnage et lui prendre la Sacoche Dissimulée ou l'Objet à l'intérieur ?*

Non.

*Si le Sort Fracasser est lancé sur la Sacoche Dissimulée, est-ce*





*que l'on perd aussi les Objets qui s'y trouvent ou uniquement la Sacoche ?*

Quand vous perdez la Sacoche Dissimulée, laissez les Objets en surplus de votre choix dans la case où vous êtes.

### **Tremblement de Terre**

*Si un personnage pioche le Tremblement de Terre avec une autre carte Aventure, est-ce que l'autre carte est aussi affectée par le Tremblement de Terre ?*

Non. Le Tremblement de Terre n'affecte que les cartes déjà posées face visible sur le plateau quand il est pioché.

### **Ekor**

*Ekor est sur une case avec un autre Ennemi qui a le même chiffre de rencontre, ils combattent donc ensemble. Si un personnage avec une Force supérieure à 2 les rencontre, est-ce qu'Ekor s'échappe tout de même d'une case dans le sens horaire au lieu de combattre ?*

Oui.

### **Tueur de Monstres**

*Un personnage a le Tueur de Monstres et atterrit sur une case « Piochez 1 Carte » où se trouve déjà une carte Aventure face visible. Le personnage doit-il piocher une autre carte Aventure s'il fait la rencontre de la case ?*

Oui.

*Si le Tueur de Monstres est votre Suivant et que l'Événement Prophétie est actif, est-ce que l'on pioche 2 cartes de plus que demandé ?*

Oui.

*Un personnage peut-il choisir de ne pas utiliser la capacité du Tueur de Monstres et de piocher uniquement une carte ?*

Non. Tant que le Tueur de Monstres est le Suivant d'un personnage, celui-ci doit piocher une carte de plus que demandé. Si le personnage ne veut pas piocher une carte de plus, il faut qu'il abandonne le Tueur de Monstres.

### **Génie**

*Est-ce que les Sorts du Génie sont affectés par Vortex Magique ou par le Sort Annulation ?*

Non.

*Est-ce que le Génie peut lancer ses Sorts si vous avez l'Amulette ou si le Sort Détruire la Magie est actif ?*

Non.

*Est-ce que la Prophétesse peut regarder les Sorts du Génie ?*

Non.

*Si le Génie est abandonné sur une case, garde-t-il ses Sorts ou doivent-ils être défaussés ?*

Le Génie garde ses Sorts. Si un personnage prend le Génie comme suivant à un tour ultérieur, le Génie ne peut lancer que les Sorts qu'il lui reste. Il ne pioche pas de Sorts supplémentaires pour en avoir 3.

*Est-ce qu'un personnage peut utiliser le Génie pour lancer des Sorts même si son Intellect est inférieur à 3 ?*

Oui.

*Est-ce que les Sorts lancés par le Génie comptent dans la limite de Sorts du personnage ?*

Non. La phrase « Traitez les Sorts comme si vous les aviez lancés » n'est prise en compte que si un effet se réfère au personnage qui a lancé le Sort (comme le Sort Reflet).

### **Gobelin Piégeur**

*Si un personnage combat le Gobelin Piégeur et le Trappeur ensemble lors d'un même combat, est-ce que le personnage lance un dé pour son jet d'attaque ?*

Non. L'effet du Trappeur supprime celui du Gobelin Piégeur.

*Si un personnage combat le Gobelin Piégeur et le Tireur Gobelin ensemble lors d'un même combat, est-ce que le personnage lance un dé pour son jet d'attaque ?*

Non, l'effet du Tireur Gobelin surpasse celui du Gobelin Piégeur.

*Est-ce que le Guerrier peut utiliser sa capacité spéciale quand il combat le Gobelin Piégeur ?*

Non. Le Guerrier doit lancer deux dés pour son jet d'attaque et utiliser son résultat le plus faible.

### **Ectoplasme**

*Si un personnage a l'Ectoplasme et le Bouffon comme Suivants, est-ce que ses jets d'attaque sont réduits de 2 au lieu de 1 ?*

Oui.

### **Lépreux**

*Le Lépreux peut-il se déplacer plusieurs fois dans un même tour ?*

Oui.

### **Idole**

*Si un personnage est enchaîné par l'Idole et que la carte est déplacée ou défaussée, est-ce qu'il doit toujours se libérer de cet enchaînement ?*

Non. Le personnage est automatiquement libéré quand cela se produit.

### **Prophétie**

*Si un personnage rencontre une case « Piochez 1 carte » quand la Prophétie est active et qu'il y a déjà une carte Aventure visible, est-ce que le personnage doit piocher une autre carte Aventure ?*

Oui.





### Bâton de Maîtrise

*Est-ce qu'un personnage peut utiliser le Bâton de Maîtrise pour enchaîner le Doppleganger ?*

Oui. Quand le Doppleganger est enchaîné, il a le même total de Force que l'adversaire que vous attaquez au combat. Vous ajoutez ensuite la force du Doppleganger à votre propre Force.

### Cheval de Guerre

*Si un personnage est battu au combat mais prévient la perte de Vie avec **Armure** ou **Préservation**, est-ce qu'il doit défausser le Cheval de Guerre ?*

Non.

## Cartes Sort

### Enchanter la Lame

*Un personnage peut-il lancer ce Sort sur une Arme qui est déjà un Objet Magique ?*

Oui.

### Boule de Feu

*Si un personnage tue un Ennemi avec la Boule de Feu, peut-il prendre l'Ennemi comme trophée ?*

Oui.

### Mauvaise Direction

*Un personnage peut-il lancer ce Sort sur un personnage dans la Région Intérieure ?*

Oui. Mais ce Sort ne peut pas être lancé sur un personnage sur la Couronne de Commandement ou un personnage qui fait demi-tour. Le joueur qui a lancé Mauvaise Direction sur un personnage dans la Région Intérieure peut avancer son adversaire sur la case suivante ou le faire reculer d'une case vers la Plaine du Péril.

Si le joueur choisit de faire reculer son adversaire, celui-ci ne fait pas la rencontre de la case et on considère qu'il ne fait pas demi-tour. Dans ce cas, le personnage peut continuer d'avancer normalement vers la Couronne de Commandement à son prochain tour.

### Reflet

*Est-ce qu'un personnage peut lancer le Sort Reflet pour annuler les effets du Sort Immobilité ?*

Oui.

### Transfert

*Est-ce qu'un personnage peut lancer ce Sort dans la Région Intérieure et, si oui, peut-il échanger de cases avec un personnage qui est sur la Couronne de Commandement ?*

Oui aux deux questions. Vous n'avez pas besoin d'un Talisman pour échanger de cases avec un personnage sur la Couronne

de Commandement, mais vous devez avoir un Talisman pour échanger de cases avec un personnage dans la Vallée de Feu.

*Un personnage peut-il lancer ce Sort sur un personnage dans la même case que lui ?*

Non.

## EXTENSION LE DONJON

### Cartes Personnage

#### Gladiateur

*Est-ce que le Gladiateur peut entraîner des Suivants ajoutant déjà leur Force au combat, comme le Colosse ou le Mercenaire ?*

Oui.

#### Bohémienne

*Est-ce que la Bohémienne peut prendre un Sort de la pile de défausse s'il a été lancé par le Génie ou par l'Anneau de Sort ?*

Oui.

#### Bretteur

*Si le Bretteur bat le Troll des Cavernes au combat et qu'il se régénère, est-ce qu'il peut faire un tour supplémentaire ?*

Non.

*Le Bretteur gagne un combat et fait un autre tour. Il gagne alors un autre combat. Est-ce qu'il gagne à nouveau un autre tour ?*

Non, cette capacité ne marche qu'une fois par tour de jeu.

### Cartes Donjon

#### Hibou Mécanique

*Un personnage peut-il utiliser le Hibou Mécanique durant son déplacement s'il utilise un Cheval ou s'il a lancé le Sort Vitesse ?*

Non.

#### Sombres Habitants

*La Prophétesse peut-elle utiliser sa capacité si cet Événement fait effet ?*

Oui. Quand la Prophétesse pioche une carte Donjon, elle peut la défausser et piocher une autre carte Donjon pour la remplacer.

#### Roi Gobelin

*Si la Goule ramène le Roi Gobelin parmi les vivants et l'utilise au combat, est-ce que les autres Gobelins et Hobgobelins s'ajoutent à la Force du Roi Gobelin ?*

Oui.





### Statue Vivante

*Un personnage fait une rencontre sur la case Tombeau et pioche la Statue Vivante et le Gobelin des Cavernes. Les deux Ennemis ont le même chiffre de rencontre, donc le personnage les combat ensemble. Si le personnage gagne le combat sans utiliser d'Arme Objet Magique, est-ce que l'attaque résulte quand même en un match nul ?*

Oui.

### Diablotin Bricoleur

*Est-ce que le Diablotin Bricoleur peut défausser un Objet aléatoirement dans la Sacoche Dissimulée ou la Besace ?*

Oui.

### Torche

*Est-ce qu'un personnage peut utiliser la Torche pour lancer 2 dés pour le mouvement dans le Hall des Ténèbres ?*

Non.

## Cartes Trésor

### Sac de Possession

*Si un personnage ayant le Sac de Possession ne peut utiliser d'Objets Magiques parce qu'il est ciblé par le Sort Détruire la Magie ou qu'il fait la rencontre de la case Clairière Maudite, est-ce qu'il perd des Objets du Sac ?*

Les Objets en trop que le personnage ne peut pas transporter doivent être abandonnés sur cette case. Le personnage choisit les Objets abandonnés.

## EXTENSION LA MARCHE DU FROID

### Cartes Aventure

#### Lac des Visions

*Si un personnage a déjà une Quête du Démoniste et qu'il visite le Lac des Visions, peut-il accepter une autre quête ?*

Non, sauf si les joueurs jouent avec la Variante de Remplacement des Quêtes.

#### Aigrefin

*Si un personnage bat l'Aigrefin, peut-il prendre le Sac de Possession ou la Sacoche Dissimulée, ou un Objet qui se trouve dans l'un de ces deux sacs ?*

Oui.

*Si un personnage bat l'Aigrefin et prend le Sac de Possession ou la Sacoche Dissimulée à un personnage, qu'arrive-t-il aux autres Objets stockés ?*

Les Objets en trop que le personnage ne peut pas transporter

doivent être abandonnés sur cette case. Le personnage choisit les Objets abandonnés.

## Cartes Fin Alternative

### Quête du Démoniste

*Si un personnage doit défausser ses quêtes à cause du Faux Graal ou du Chercheur de Gloire, est-ce qu'il doit aussi défausser ses quêtes accomplies ?*

Non. Les quêtes face cachée ne sont là que pour indiquer le nombre de quêtes accomplies par le joueur. Elles ne sont pas considérées comme étant en jeu et ignorent donc les effets concernant les quêtes.

## EXTENSION LA SOURCE SACRÉE

### Cartes Personnages

#### Chevalier Courtois

*Si le Chevalier Courtois aide deux personnages durant le même tour de jeu, doit-il passer 1 ou 2 tours ?*

2 tours.

## EXTENSION LES HAUTES TERRES

### Cartes Personnages

#### Highlander

*Si le Highlander fait une charge pour le combat, est-ce que son tour est terminé s'il gagne la bataille ?*

Non. Quand le Highlander charge, il continue son tour normalement mais doit passer son prochain tour.

### Cartes Relique

#### Arnkell

*Un personnage dans la Région Intérieure peut-il utiliser Arnkell pour se téléporter à la case de la Couronne de Commandement ?*

Oui.

#### Serre de Fureur

*Si un personnage en bat un autre en combat psychique, peut-il utiliser la deuxième capacité de la Serre de Fureur pour que le personnage ne puisse pas utiliser une Armure pour empêcher la perte d'une Vie ?*

Non, la Serre de Fureur ne peut être utilisée qu'au combat.





## Amulette Lordvent

*Si un personnage en bat un autre en combat, peut-il utiliser la deuxième capacité de l'Amulette pour que le personnage ne puisse pas utiliser une **Armure** pour empêcher la perte d'une Vie ?*

Non, l'Amulette Lordvent ne peut être utilisée qu'en combat psychique.

## Cartes Fin Alternative

### La Main du Destin

*Si un personnage obtient un résultat 2-5 pour la Main du Destin, peut-il récupérer de l'or, des Objets et Suivants sur la Couronne de Commandement ?*

Oui, une fois que les effets de la Main du Destin ont été résolus.

## Région des Hautes Terres

### Précipice

*Si des cartes sont abandonnées sur une case du Précipice par le résultat d'une rencontre avec un personnage, sont-elles défaussées à la fin du tour ?*

Non. On ne suit les instructions de la case que si un personnage fait la rencontre de la case, pas d'un autre personnage de la case.

## EXTENSION LE DRAGON

### Errata

- **Carte Dragon Doré**  
Il faut remplacer le terme « combat » par « combat psychique ».
- **Case Dragon Cupide du plateau**  
Il faut ajouter le texte suivant :  
« Si vous n'avez pas d'or, perdez 1 Vie à la place. »

## Tour du Dragon

*Si une carte ou une capacité spéciale affecte un Ennemi Dragon, peut-on l'utiliser lors de rencontres avec un Ennemi Dragon dans la Tour du Dragon ?*

Oui.

*Si un personnage dans la Tour du Dragon utilise Arnkell ou Manteau de Plumes pour se téléporter au lieu de se déplacer normalement, est-ce qu'il se déplace avant ou après la résolution de la carte Dragon rencontrée ?*

Après.

## EXTENSION LA LUNE DE SANG

### Errata

- **Carte Personnage du Pilleur de Tombes**

Le texte de la deuxième capacité spéciale devrait être :

« À chaque fois que vous défaussez une carte Aventure, vous devez la placer sous la pile de défausse. »

- **Carte Aventure Bois au Loup**

Le dernier paragraphe devrait être :

« Si vous n'êtes pas un Lycanthrope, amenez le Loup-Garou sur cette case et lancez 1 dé sur la Table du Loup-Garou. »

## EXTENSION LA CITÉ

### Errata

- **Carte Cité Troqueur**

Le texte devrait être « ... dans le paquet Armurerie ou le paquet Échoppe de Magie. Une fois... »

- **Carte Cité Escroc**

Le texte du résultat 5-6) devrait être « Prenez tous les Objets et pièces d'or qui se trouvent sur l'Escroc ; puis, défaussez cette carte. »



# TALISMAN<sup>®</sup>

## LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE



Talisman : Le Royaume Sylvestre est © copyright Games Workshop Limited 2015. 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