



## BIENVENUE

Mystères, Légendes, gloire et fortune ! Bienvenue dans les royaumes magiques de *Talisman* !

**L'extension Les Royaumes de Légende** pour *Talisman* : **Le jeu des Quêtes Magiques** comprend deux nouveaux Royaumes à explorer : Les Pics de Fer et les Cimes de Bois-Vert. Les aventuriers peuvent alors traverser entre les plateaux de jeu des extensions *Les Hautes Terres* et *Le Royaume Sylvestre*. De braves héros peuvent également s'aventurer plus profondément dans la Région Frontalière perdue afin de découvrir des objets légendaires ou forger leur propre destinée. Ces feuillets de règles vous expliquent comment utiliser les nouveaux éléments des *Royaumes de Légende* pour enrichir vos parties de *Talisman*.

## MATÉRIEL

SYMBÔLE DES  
ROYAUMES DE  
LÉGENDE



**2 CARTES ROYAUME 42 CARTES FRONTIÈRE 6 CARTES FORGE**

## PRÉPARATION

Lorsque vous jouez avec *les Royaumes de Légende*, procédez aux étapes suivantes après avoir mis en place le jeu de base, l'extension *Les Hautes Terres* et l'extension *Le Royaume Sylvestre* :

1. **Placer Les Cartes Royaume** : Placez les cartes Royaume des Pics de Fer (1a) et les Cimes de Bois-Vert (1b) entre les plateaux des Hautes Terres et du Royaume Sylvestre.
2. **Préparer Le Paquet Frontière** : Mélangez le paquet Frontière et placez-le *face cachée* entre les cases Grand-route Naine et Labyrinthe Elfique.
3. **Préparer Le Paquet Cartes Forge** : Mélangez le paquet Forge et placez-le *face cachée* sur la case Forge Oubliée.
4. **Préparer les Destinées des Anciens** : Prenez trois cartes Destinée au hasard et placez-les *face visible* sur la case Village des Anciens.







## LES ROYAUMES DE LÉGENDE

Deux anciens **Royaumes** se dissimulent entre les Hautes Terres et le Royaume Sylvestre : les Pics de Fer et les Cîmes de Bois-Vert. Ces deux Royaumes forment ensemble la Région Frontalière longtemps oubliée, et qui peut être considérée également en tant que partie d'une Région adjacente, comme expliqué en page 5.

### LES PICS DE FER

Les forgerons Nains des anciens temps établirent une forge de grande renommée au sein des Pics de Fer, baptisés ainsi à juste titre. Cependant après d'innombrables années de batailles contre les forces du Roi Aigle, ils abandonnèrent leurs installations.

Chaque Hors-la-loi rencontré dans les Pics de Fer ajoute 1 à sa Force durant le combat, et 1 à son Intellect durant le combat psychique.

### LES CÎMES DE BOIS-VERT

Forcés de quitter le Royaume Sylvestre, les Anciens Elfes se retranchèrent vers les chemins sinueux des Cîmes de Bois-Vert, mais malgré cela, les Fées les ont suivis jusqu'ici.

Chaque Fée rencontrée dans les Cîmes de Bois-Vert ajoute 1 à sa Force durant le combat, et 1 à son Intellect durant le combat psychique.

### RENCONTRES DANS LES ROYAUMES

Un personnage situé dans un Royaume ne peut pas rencontrer d'autres personnages, mais doit suivre les instructions de sa case.

### ENTRER DANS LES ROYAUMES

Un Personnage peut entrer dans les Cîmes de Bois-Vert depuis la seule case adjacente Bosquet du Royaume Sylvestre, vers le Labyrinthe Elfique, en suivant la flèche. Un Personnage peut entrer dans les Pics de Fer depuis la seule case adjacente Ravin des Hautes Terres, vers la Haute-route des Nains. Lorsqu'un personnage entre dans un Royaume, il termine immédiatement son mouvement.



### MOUVEMENT DANS LES ROYAUMES

Avant qu'un personnage ne lance un dé pour son mouvement, il doit choisir de **S'Enfuir**, de **Poursuivre**, ou il peut rencontrer à nouveau la case sur laquelle il se trouve.

Si un Personnage choisit de s'enfuir, il doit lancer normalement son dé de mouvement et se déplacer dans la direction opposée à celle de la flèche vers la région adjacente, en suivant les règles de cette dernière.

Si un Personnage choisit de poursuivre, il ne lance pas le dé pour son mouvement mais suit les instructions détaillées sur les pages suivantes.



## LA HAUTE-ROUTE DES NAINS ET LE LABYRINTHE ELFIQUE

Lorsqu'un personnage arrive sur la Haute-Route des Nains ou le Labyrinthe Elfique, il pioche deux cartes du paquet Frontière et les ajoute à sa case. Lorsque son tour prend fin, il prend toutes les cartes qui sont sur sa case et les mélange au paquet Frontière.

Lorsqu'un personnage sur la Haute-Route des Nains ou le Labyrinthe Elfique décide de poursuivre, il avance d'une case; soit depuis la Haute-Route des Nains vers le Labyrinthe Elfique, soit l'inverse.

**Exemple :** Le Highlander commence son tour sur la Haute-Route des Nains. Il peut choisir de s'enfuir en lançant son dé de mouvement et en se déplaçant d'autant de cases vers les Hautes Terres (A), de poursuivre en se déplaçant d'une case vers le Labyrinthe Elfique (B), ou de rencontrer à nouveau la case Haute-Route des Nains (C).



Après qu'un personnage ait rencontré un **Sentier** sur la Haute-Route des Nains ou le Labyrinthe Elfique, et qu'il se trouve toujours sur cette case sans avoir terminé son tour après avoir été vaincu par une créature, il peut immédiatement choisir de Poursuivre en se déplaçant d'une case comme indiqué ci-dessus, ou de se déplacer d'une case; soit de la Haute-Route des Nains vers la Forge Oubliée, soit du Labyrinthe Elfique vers le Village des Anciens.

**Exemple :** Le Druide vient de terminer sa rencontre avec le Col des Hautes Terres (**Sentier** - carte Frontière) sur le Labyrinthe Elfique. Il peut immédiatement poursuivre s'il le désire en se déplaçant d'une case vers la Haute-Route des Nains (A) ou le Village des Anciens (B).



### LA FORGE OUBLIÉE ET LE VILLAGE DES ANCIENS

Lorsqu'un personnage rencontre la Forge Oubliée ou le Village des Anciens, il doit lancer un dé et consulter le résultat correspondant sur la case appropriée.

Si un Personnage gagne une carte Forge sur la Forge Oubliée, mais qu'il ne reste plus aucune carte dans le paquet Forge, il lance à nouveau un dé et gagne autant d'Or de la réserve.

Si un personnage gagne une Destinée sur le Village des Anciens, il pioche une carte de remplacement du Paquet Destinée et l'ajoute aux cartes Destinée restantes sur la case.

S'il est toujours sur cette case après avoir effectué toutes les rencontres et suivi les instructions de celle-ci, son tour prend alors fin.

À son prochain tour, un personnage ne peut pas s'enfuir de la Forge Oubliée ou du Village des Anciens, ni rencontrer la même case à nouveau et doit poursuivre afin de quitter Les Royaumes de Légende.



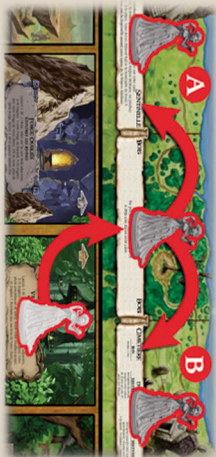




## QUITTER LES ROYAUMES

Une fois qu'un personnage a rencontré la Forge Oubliée ou le Village des Anciens, il doit quitter Les Royaumes de Légende et retourner sur le plateau principal en passant par la case Bois.

**Exemple :** La Reine Araignée commence son tour sur le Village des Anciens, et obtient un '2' pour son mouvement. Elle peut décider de continuer son mouvement dans le sens horaire ou antihoraire vers la Région Extérieure, atterrissant enfin soit sur la case Sentinelle (A) ou Cimetière (B).



## CARTES FRONTIÈRE

Les capacités spéciales et les effets qui peuvent s'appliquer à des cartes Aventure s'appliquent également aux cartes Frontière, mais seulement après qu'elles aient été piochées et placées sur le plateau. Lorsqu'une carte Frontière est défaussée, elle est mélangée de nouveau au paquet Frontière.

## CARTES FORGE

Les cartes Forge sont considérées en tout point comme des cartes Aventure lorsqu'elles entrent en possession d'un personnage, exception faite que lorsqu'elles doivent être défaussées, elles sont mélangées à nouveau au paquet Forge.

## CARTES TERRAIN ET PIONS DANS LES ROYAUMES

Les cartes Terrain, les cartes Sort et les pions (pions Terres de Feu, Médallions de Dragon, pions Personnage, Habitant, etc.) ne peuvent pas être placés sur les cases Royaumes. Ignorez les effets qui devraient poser de tels éléments sur les cases Royaumes.

## SORTS ET AUTRES EFFETS

Chaque Royaume est considéré comme faisant partie de la Région Frontalière, ce qui doit être pris en compte pour le Sort de Commandement, les cartes Sort, et les autres effets qui affectent les personnages en fonction des régions où ils se trouvent, exception faite de la règle suivante.

En ce qui concerne **seulement** la défausse des cartes Voie, les Pics de Fer sont considérés comme faisant partie de la Région Frontalière **et** de celle des Hautes Terres, ainsi que les Cimes de Bois-Vert sont considérées comme faisant partie de la Région Frontalière **et** de celle du Royaume Sylvestre.

## SENTIERS

Certaines cartes comportent le mot-clé **Sentier** inscrit au-dessus des effets de la carte. Un personnage ne peut pas utiliser de capacités spéciales ou d'effet pour ignorer ou éviter de rencontrer les **Sentiers**, à moins qu'une capacité spéciale ou un effet indique être efficace contre les **Sentiers**.

Les **Sentiers** restent sur la case où ils ont été piochés jusqu'à ce qu'ils soient rencontrés, à la suite de quoi ils sont mélangés avec les autres cartes de cette case, dans le paquet Frontière.



## QUELS DANGERS SE TAPISSENT À L'ORÉE DES FRONTIÈRES ?

Ennemis anciens, reliques légendaires, sages doyens, et de mystérieux sentiers:

Bienvenue dans Les Royaumes de Légende ! Cachés entre les Hautes Terres périlleuses et le Royaume Sylvestre mystique, reposent les vestiges d'un âge révolu ayant l'opportunité d'offrir de grands pouvoirs, ou une mort soudaine. Osez-vous explorer les frontières oubliées des Royaumes de Légende ?

Cette extension propose deux Royaumes originaux à explorer et deux nouveaux paquets de cartes Aventure conçus pour défrayer les aventuriers les plus aguerries.

**L'extension Talisman :** Les **Royaumes de Légende** contiennent :

2 Cartes Royaumes • 42 Cartes Frontière • 6 Cartes Forge • 3 Feuilles de Règles

## CRÉDITS

**Création de l'extension :** Jon New

**Développement Additif avec l'aide généreuse et le soutien des membres des Forums de Talisman FFG :**

Oberon, 805Vamp, 999, Aarontu, agnerian, Alixmen, Aratexes, Bludgeon, bow/woman, caeaston, Cooktrobber, Cuan, Dahomi, ElPuddle, Fels, HVO, jackerboy, joker2016, Kaalim, Leavon, mightywolve, Neil, 606, Nemonon, modgeneser, Nottum081, Phoenix, PzVIE, Quartzquizz333, Rigmaster, Robb 1, samtyismyvanity, SifThom, Sithassassin, Sley, Triple A, tsuuma534, Uvatha, Valdi, Wandering Wiz, Xan, and Zerden

**Talisman 41ème Édition Révisée, Les Hautes Terres et le Royaume Sylvestre :** Bob Harris, John Goodenough, and Samuel W. Bailey

**Traduction :** Philippe Delepeleere, Thierry Lefranc, Laurent Mainella, Alexandre Vebret et Denis Verheyewegen

**Création graphique :** James Macdiammid

**Illustration de couverture :** Kirk Quilaquil





**GLISSEMENT DE TERRAIN**



Événement

Déplacez votre personnage sur l'Entrée des Hautes Terres ou sur un Chemin de montagne face visible. Puis, le Glissement de Terrain dévale vers la pile de défausse. **1**

**MARASME**



Événement

La fée sourit tendrement en vous tendant une Amanite que vous mangez sans vous soucier de quoi que ce soit. Lancez 1 dé:

- 1) Vous êtes tué!
- 2) Vous êtes transformé en petit Crapaud gluant pour 3 tours
- 3-4) Soignez 1 vie
- 5) Soignez 2 vies
- 6) Soignez jusqu'à votre valeur de vie

**1**

**MAÎTRE DU DESTIN**



Événement

C'est à vous qu'incombe de décider du destin du monde. Tous les personnages gagnent 1 destin, soit ténébreux, soit lumineux. C'est vous qui choisissez quel type de destin chaque personnage gagne. Puis défaussez cette carte. **1**

**CERF BLANC**



Ennemi - Animal

**INTELLECT : 2**

Le Cerf Blanc est porteur de chance, à la fois bonne et mauvaise.

☹ : Gagnez 1 destin ténébreux.  
☺ : Gagnez 1 destin lumineux. **3**

**ROC**



Ennemi - Animal

**FORCE : 5**

Il reste ici jusqu'à ce qu'il soit tué. Si vous êtes battu, en plus de perdre 1 vie, Roc vous largue au Col dans les Hautes Terres. **2**

**LICORNE SCYTHE**



Ennemi - Animal

**INTELLECT : 5**

Féroce, obstinée et pure, On dit que sa corne a des pouvoirs de guérison. Si vous la tuez, soignez 1 vie. **3**

**SENTINELLE DES ANCIENS**



Ennemi - Création

**INTELLECT : 8**

Placez la Sentinelle des Anciens sur le Village des Anciens. Vous ne pouvez rencontrer la case à moins que la Sentinelle des Anciens ne soit vaincue. On ne peut échapper à la Sentinelle. **1**

**GARDIEN DE LA FORGE**



Ennemi - Création

**FORCE : 7**

Placez le Gardien de la Forge sur la Forge Oubliée. Vous ne pouvez rencontrer la case à moins que le Gardien de la Forge ne soit vaincu. On ne peut échapper au Gardien. **1**

**DÉMON DES MARAIS**



Ennemi - Démon

**INTELLECT : 6**

Si vous êtes battu, en plus de perdre 1 vie, le Démon des Marais vous traîne jusqu'au Marécage dans le Royaume Sylvestre. **3**

**DRAGON ARBORESCENT**



Ennemi - Dragon

**INTELLECT : 7**

Si vous tuez le Dragon, vous pouvez gagner votre plein complément de Sorts, selon votre Intellect actuel. **3**

**DRAGON DES MONTAGNES**



Ennemi - Dragon

**FORCE : 8**

Avant d'engager le combat, le Dragon fait une *attaque par souffle*. Lancez 1 dé. Si le résultat est supérieur ou égal à votre Intellect, vous perdez 1 vie. **2**

**GARDIEN FORESTIER**



Ennemi - Élémentaire

**INTELLECT : 6**

Vous ne pouvez pas lancer de Sorts ou dépenser de destin en combat psychique contre le Gardien Forestier. **3**

**SORCIÈRE FÉE**



Ennemi - Fée

**INTELLECT : 2**

La Sorcière Fée lance 2 dés pour son jet d'attaque et utilise le résultat le plus élevé. Si elle obtient un double, vous êtes transformé en petit Crapaud gluant pour 3 tours. **3**

**BOGGART**



Ennemi - Fée

**FORCE : 3**

Ce farfadet perfide peut ruiner une personne en moins de quinze jours.

☹ : Perdez 1 or.  
☹ : Perdez tout votre or. **2**

**CLEF DE FER**



Objet Magique

**Babiole**

Vous pouvez défausser la Clef de Fer lorsque vous essayez d'ouvrir la Porte du Pouvoir afin de traverser sans avoir à lancer de dés. **5**

**GANTELET DE L'ACCORD**



Objet Magique

Ajoute 2 à votre jet d'attaque lors des combats ou combats psychiques.

Vous devez défausser le Gantelet si vous choisissez de prendre une vie à un autre Personnage de quelque manière que ce soit. **5**



**FARFADET HYBRIDE**



Ennemi - Fée

**INTELLECT : 2**  
Lorsque vous rencontrez le Farfadet, vous pouvez payer 1 or pour lui échapper. Si vous le faites, gagnez 1 destin.

3

**RUSALKA**



Ennemi - Fée

**FORCE : 5**  
La Rusalka noie ses victimes dans les eaux vives des rivières. Lors d'un combat contre la Rusalka :  
● : Ajoutez 2 à votre Force.  
● : Enlevez 2 à votre Force.

2

**HARPIE**



Ennemi - Monstre

**INTELLECT : 4**  
Elle reste ici jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Si vous êtes battu, en plus de perdre une vie, la Harpie vous largue dans les Rochers.

3

**PERCE ROCHE**



Ennemi - Monstre

**FORCE : 6**  
Un Perce Roche creuse un chemin de destruction dans cette zone.

2

**BANDIT**



Ennemi - Hors-la-Loi

**FORCE : 4**  
Un Bandit est en maraude dans cette zone. Il ne vous attaque pas si vous payez 1 or.

2

**FAUCONNIER**



Ennemi - Hors-la-Loi

**INTELLECT : 3**  
Vous ne pouvez pas échapper au Fauconnier.

3

**TRAPPEUR**



Ennemi - Hors-la-Loi

**FORCE : 2**  
Lancez 2 dés. Si le total est inférieur ou égal à votre Intellect, vous pouvez échapper au Trappeur. Sinon vous devez le combattre, mais vous ne pouvez pas lancer de dé pour votre jet d'attaque.

2

**PILLARDS DES FRONTIÈRES**



Ennemi - Hors-la-Loi

**FORCE : 5**  
Si vous battez les Pillards vous pouvez récupérer quelques-unes de leurs prises. Piochez des cartes des paquets Hautes Terres et/ou Royaume Sylvestre, jusqu'à ce que vous révéliez un Objet ou un Suivant. Vous pouvez prendre cette carte, et ainsi défausser celles qui restent.

2

**ENTITÉ**



Ennemi - Esprit

**INTELLECT : 4**  
Vous entrez dans un ancien tumulus et vous dérangez le repos éternel de cette créature.

3

**DRYADE**



Étranger

Une Dryade tente de vous attirer à travers un portail magique. Lancez 2 dés. Si le total est inférieur ou égal à votre Intellect, défaussez la Dryade et gagnez 1 Intellect. S'il est supérieur, vous êtes téléporté dans la Forêt.

4

**DRAGON FÉRIQUE**



Étranger

Le Dragon Féérique vous accorde l'un de ces vœux, avant de disparaître dans la pile de défausse : gagnez un Sort, un or, 1 en Force, 1 en Intellect, 1 vie, 1 destin ou téléportez-vous sur n'importe quelle case de cette Région.

4

**NERAIDINI**



Étranger

Cette fée malicieuse adore jouer des tours aux imprudents. Déplacez votre personnage vers l'entrée du Royaume Sylvestre, ou vers n'importe quelle Clairière des Fées face visible. Puis elle s'en va, voletant vers la pile de défausse.

4

**HORS-LA-LOI**



Étranger

Ce bandit vole les riches et donne aux pauvres. Si vous avez de l'or, il vous prend 1 pièce d'or. Si vous n'en avez pas, il vous donne 1 pièce d'or. Puis il s'échappe dans la pile de défausse.

4

**SORCIÈRE DES RUNES**



Étranger

Elle vous aidera dans votre quête si le destin le permet.  
● : Gagnez 1 Intellect et rejouez un tour.  
● : Gagnez 1 Force et piochez 1 carte Aventure que vous devez alors rencontrer.  
Si vous êtes sans destin ou sans lien, votre tour s'arrête immédiatement.

4

**TALISMAN DE FER**



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous avez un des Talismans légendaires.  
Vous devez défausser le Talisman de Fer une fois entré dans la Vallée de Feu.  
Après avoir lancé le dé pour l'utilisation d'une armure, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

5

**MARTEAU DE MORAK**



Objet Magique

**Arme**  
Ajoute 1 à votre Force durant les combats.  
Vous pouvez défausser le Marteau de Morak pour ajouter 6 à votre Force durant le combat, au lieu de 1.

5



**MAÎTRE DE LA FORGE**



Suivant

Le Maître de la Forge vous accompagnera vers la Forge Oubliée où vous pourrez prendre un Objet de votre choix. Il retournera alors dans les ténèbres de la pile de défausse. **5**

**PAON DRAGON**



Suivant

Ajoute 2 à votre Force durant le combat.  
Vous pouvez lancer 2 dés et les additionner pour votre jet de mouvement.  
Si vous passez sur une case qui contient un ou plusieurs Ennemis, vous devez y finir votre déplacement. **5**

**AVANT-GARDE**



Suivant

Après avoir lancé le dé dans les Rochers, la Forêt ou sur un **Sentier**, vous pouvez ajouter jusqu'à 2 au résultat. **5**

**ARC ELFIQUE**



Objet

**Arme**  
Ajoute 1 à votre Force en combat.  
Si vous perdez un combat par un écart de 2 ou moins, considérez que c'est un match nul à la place. **5**

**DIAMANT**



Objet

**Babiole**  
Si vous rendez visite à l'Alchimiste dans la Cité, vous pouvez défausser le Diamant pour gagner 4 pièces d'or. **5**

**MAGNÉTITE**



Objet

Vous devez prendre la Magnétite. Elle compte comme 2 Objets dans votre limite de transport. Si vous rendez visite à l'Alchimiste dans la Cité, vous pouvez défausser la Magnétite pour gagner 1 pièce d'or. **1**

**BOUSSE D'ÉCLAIREUR**



Objet

À chaque fois que vous rencontrez un **Sentier** ou tout Lieu nécessitant de lancer un seul dé pour la rencontre, vous pouvez lancer 2 dés et utiliser le résultat de votre choix. **5**

**SENTIER FRONTALIER**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1) Allez directement vers la Forêt  
2) Allez directement vers les Rochers  
3-4) Gagnez 1 Intellect et soignez jusqu'à votre valeur de vie  
5-6) Gagnez 1 Force et récupérez jusqu'à votre valeur de destin **6**

**VOIE ENCHANTÉE**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1-2) Allez directement vers la Clairière Mystique dans le Royaume Sylvestre  
3-4) Envouté par une Fée! Abandonnez 1 Suivant au hasard  
5) Gagnez 1 Sort  
6) Récupérez jusqu'à votre valeur de destin lumineux **6**

**ROUTE OUBLIÉE**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1-2) Allez directement vers la Cité Perdue dans les Hautes Terres  
3-4) Pris en embuscade par des voleurs! Abandonnez 1 Objet au hasard  
5) Gagnez une carte de votre choix dans le paquet Achat  
6) Gagnez un Talisman **6**

**COL DES HAUTES TERRES**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1-2) Allez directement vers le Gouffre  
3-4) Dévalisé par des bandits! Perdez tout votre or  
5) Gagnez 1 pièce d'or  
6) Gagnez 3 pièces d'or **6**

**ALLÉE DE L'OMBRE**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1-2) Allez directement vers la Clairière Maudite  
3-4) Jugé par les Normes! Perdez tout votre destin  
5) Choisissez un autre personnage qui doit perdre 1 vie  
6) Récupérez jusqu'à votre valeur de destin ténébreux **6**

**PARCOURS SYLVESTRE**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1) Attaqué par un Ours Géant de Force 6  
2-3) Attaqué par une Meute de Loups de Force 3  
4-5) Soignez 1 vie  
6) Gagnez 1 Force **6**

**CHEMIN DES MORTS**



Lieu

**Sentier**  
Lancez 1 dé pour explorer le **Sentier**, après quoi vous pouvez *poursuivre*, si possible.  
1) Attaqué par une Apparition de l'Ombre d'Intellect 6  
2-3) Attaqué par une Revenante d'Intellect 3  
4-5) Récupérez 1 destin  
6) Gagnez 1 Intellect **6**

**ANNEAU DU DÉNI**



Objet Magique

**Babiole**  
Quand un autre personnage lance un Sort, vous pouvez défausser l'Anneau du Déni pour annuler son effet, y compris le Sort de Commandement. **5**

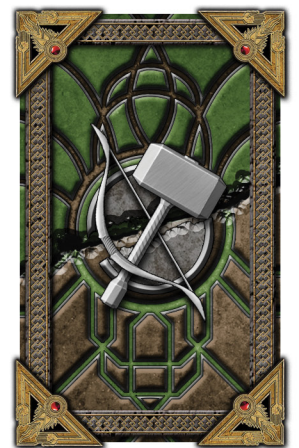
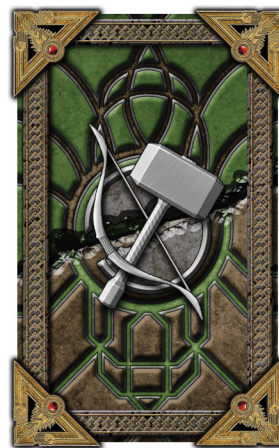
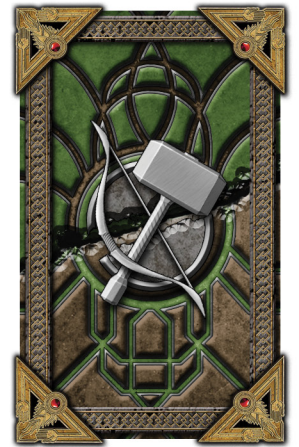
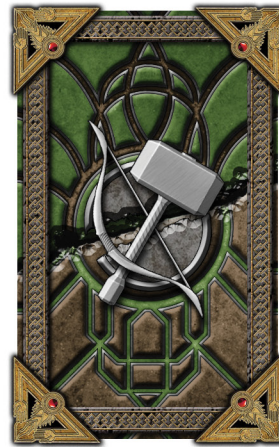
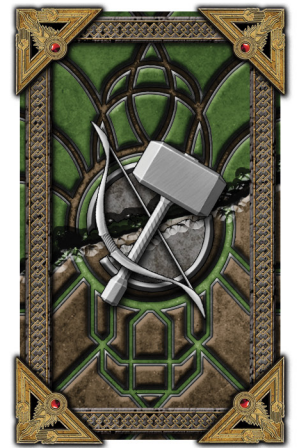
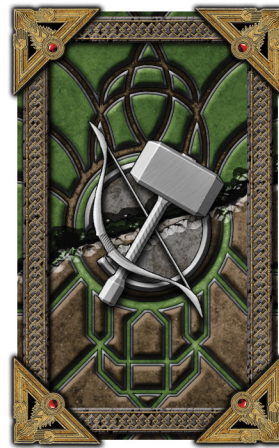
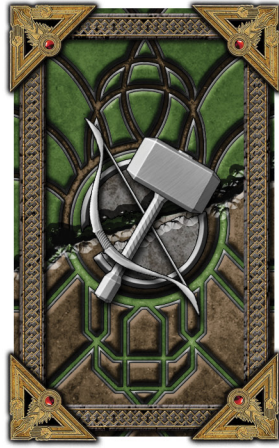
**BOUCLEUR RUNE**



Objet Magique

**Armure**  
Si vous êtes battu au combat et que vous perdez juste une vie, lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, le Bouclier Rune vous protège et vous ne perdez pas cette vie, même si vous avez tout de même perdu le combat.  
Si vous êtes sur le point de perdre votre dernière vie, vous pouvez défausser le Bouclier pour vous soigner jusqu'à votre valeur de vie. **5**















### FORGE OUBLIÉE

#### EXPLOREZ LES RUINES

- Lancez 1 dé : 1) Vous ne trouvez rien. Allez sur la case Bois adjacente.  
2-4) Gagnez 1 carte Forge au hasard.  
5-6) Gagnez une carte Forge de votre choix. S'il ne reste plus de carte Forge, lancez 1 dé et gagnez autant d'or.

LES HORS-LA-LOI AJOUTENT 1 À LEUR FORCE ET INTELLECT

### HAUTE-ROUTE DES NAINS

#### POCHEZ 2 CARTES

- Piochez 2 cartes du paquet Frontière, même s'il y a déjà des cartes sur cette case. À la fin de votre tour, mélangez toutes les cartes sur cette case dans le paquet Frontière.

### VILLAGE DES ANCIENS

#### CONSULTEZ LES ANCIENS

- Lancez 1 dé : 1) On vous ignore. Allez sur la case Bois adjacente.  
2-3) Gagnez 1 Force ou 1 Intellect.  
4-5) Gagnez votre plein complément de Sorts, selon votre Intellect actuel.  
6) Gagnez 1 Destinée des Anciens de votre choix.

LES FÉES AJOUTENT 1 À LEUR FORCE ET INTELLECT

### LABYRINTHE ELFIQUE

#### POCHEZ 2 CARTES

- Piochez 2 cartes du paquet Frontière, même s'il y a déjà des cartes sur cette case. À la fin de votre tour, mélangez toutes les cartes sur cette case dans le paquet Frontière.