



LE ROYAUME D'OUTRE MONDE

RÈGLES ALTERNATIVES

Voici des règles optionnelles que les joueurs peuvent inclure pour enrichir leurs parties de Talisman. Si les joueurs veulent utiliser une des règles présentées ici, ils doivent s'assurer que tous comprennent et acceptent les règles avant que le jeu ne commence.

*Veillez noter que si vous utilisez une des règles alternatives suivantes, vous ne pourrez pas utiliser les Fins Alternatives standard jouées avec l'extension **Talisman : Le Royaume d'Outre Monde**.*

PRÉPARER LE PLATEAU DE JEU

Au début du jeu, mélangez le paquet Outre Monde. Puis, sur chaque case indiquant de « Piocher une/des cartes » dans les Régions Extérieures et Médiane, placez une carte Outre Monde *face cachée* pour chaque carte Aventure qui devrait être piochée ici. Les cartes Outre Monde restantes sont remises dans la boîte.

Les cartes Outre Monde sont ignorées jusqu'à ce qu'un personnage obtienne un **Talisman**.

Lorsqu'un personnage détenant un Talisman s'arrête sur une case contenant une carte Outre Monde *face cachée*, il la retourne *face visible* et doit rencontrer la case.

Une fois la rencontre achevée, toutes les cartes Outre Monde restantes sur la case sont remises *face cachée* à nouveau.

Si vous utilisez cette règle alternative, à chaque fois qu'une carte Outre Monde est défaussée, elle est remise dans la boîte avec les autres cartes Outre Monde.

ASSEMBLER LE PAQUET AVENTURE

Au début du jeu, mélangez le paquet Aventure puis divisez-le en trois piles de taille égale.

Puis mélangez le paquet Outre Monde, enrichi des nouvelles cartes, et divisez-le en deux piles, l'une comportant 16 cartes et l'autre les 36 cartes restantes.

Mélanges chaque pile de cartes Outre Monde dans deux des piles de cartes Aventure, puis assemblez les piles pour former un paquet unique, avec la pile ne contenant aucune carte Outre Monde au dessus, la pile avec 16 cartes Outre Monde au milieu, et la pile avec 36 cartes Outre Monde en dessous.

Si vous utilisez cette règle alternative, à chaque fois qu'une carte Outre Monde est défaussée, elle est placée sur la pile de défausse des cartes Aventure. Si la pile de défausse des cartes Aventure est mélangée de nouveau dans le paquet Aventure, les cartes Outre Monde dans celle-ci sont également mélangées dans le paquet. Après que le jeu se soit terminé, remettez ces cartes dans le paquet Outre Monde.



MENER L'ÉPREUVE DE FORCE

Installez les cartes Outre Monde comme décrit sur la Fin Alternative *L'Épreuve de Force* puis placez la carte à côté du plateau pour s'y référer.

Puis choisissez soit une carte de Fin Alternative pour jouer avec le jeu, soit la fin d'origine de La Couronne de Commandement.

Les règles de rencontre dans les cases de la Région Intérieure restent les mêmes uniquement si vous utilisez la Fin Alternative L'Épreuve de Force, sauf qu'une fois qu'un personnage atteint la Couronne de Commandement et a rencontré avec succès les cartes Outre Monde, il doit affronter la fin qui l'attend ici.

LES ROYAUMES DES PROFONDEURS

RÈGLES ALTERNATIVES

Quand vous jouez avec l'Extension *Talisman* : *Les Royaumes Inexplorés*, il est suggéré d'adopter les modifications suivantes aux feuillets de règles des *Royaumes des Profondeurs*.

PAGE 3 – LES ROYAUMES DES PROFONDEURS

Cette partie doit être modifiée comme suit :

Cachés entre la Cité et le Donjon se trouvent deux moindres, mais dangereux **Royaumes** : l'Autre de la Reine des Rats et le Domaine du Seigneur Spectral. Ces deux Royaumes forment ensemble la sombre et mortelle Région des Ombres, et peut être considérée comme faisant partie d'une Région adjacente, décrite en page 5.

PAGE 5 – SORTIS ET AUTRES EFFETS

Cette partie doit être modifiée comme suit :

Les deux Royaumes sont considérés comme faisant partie de la Région des Ombres en ce qui concerne le Sort de Commandement, les cartes Sort, et les autres effets qui affectent les personnages selon leur Région, hormis pour l'exception suivante.

Lorsqu'on doit défausser des cartes Passerelle ou Tunnel **uniquement**, le Domaine du Seigneur Spectral est considéré comme faisant partie à la fois de la Région du Donjon **et** de celle des Ombres, et l'Autre de la Reine des Rats est considérée comme faisant partie à la fois de la Région de la Cité **et** de celle des Ombres.



OSEREZ-VOUS RETOURNER AUX ROYAUMES ?

De nouvelles aventures vous attendent dans les Royaumes! Le redoutable portail du Royaume d'Outre Monde a été ouvert pour une deuxième fois, les mort-vivants rôdent à nouveau dans les recits les plus sombres des Royaumes des Profondeurs, et d'anciens amis se joignent à vous dans votre périple à travers les Royaumes de Légende. Bienvenue aux *Royaumes Inexplorés*!

Les éléments inclus dans l'Extension *Talisman* : *Les Royaumes Inexplorés* sont conçus pour compléter ceux des autres extensions Talisman. Plus les joueurs disposent d'extensions, plus ils pourront utiliser d'éléments de la présente extension.

CONTENU

L'Extension *Talisman* : *Les Royaumes Inexplorés* comprend :

16 Cartes Outre Monde à utiliser avec l'extension *Talisman* : *Le Royaume d'Outre Monde*

6 Cartes Passerelle et 6 Cartes Tunnel à utiliser avec l'extension *Talisman* : *Les Royaumes des Profondeurs*

4 Cartes Frontière à utiliser avec l'extension *Talisman* : *Les Royaumes de Légende*

3 Cartes Fin Alternative à utiliser avec les extensions précitées

2 Feuillet de règles avec des règles optionnelles à utiliser avec les extensions *Talisman* : *Les Royaumes de Légende* et *Talisman* : *Les Royaumes des Profondeurs*

Remerciements spéciaux aux membres des forums FFG Talisman pour toute l'aide, le soutien et la patience durant le développement des derniers Royaumes!

Nécessite :
Les Royaumes d'Outre Monde,
Les Royaumes des Profondeurs,
et les Royaumes de Légende
pour jouer.



CRÉDITS

Création de l'extension : Jon New

Conception de *Talisman 4ème Édition*
Révisée et des Extensions : Bob Harris,
John Goodenough, Samuel W. Bailey et Jon New

Couverture : Anna Grigorieva

Illustrations intérieures : Ainogommon,
Roberto Gomes, Anna Grigorieva, Bruno
Herdt, Marina Karakassan, Luz Labajos,
Brian Lee, Raph Lomoran, Yngve Martinussen,
Michal Petisch, Vadim Poleschuk, et Riccardo
Rullo

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

Illustrations intérieures supplémentaires par
les illustrateurs de *Talisman 4ème Édition*
révisée et ses extensions

Pour plus de détails sur les crédits des
illustrateurs, incluant les Creative Commons
Attribution, merci de vous rendre sur :
<http://www.talismanianisland.com>



PAS A VENDRE

CRYOCHANTEUR



Événement

Le Cryochanteur invoque un phénoménal ouragan de glace. Vous devez passer votre prochain tour et tous les personnages dans cette Région perdent une Vie.

1

ANGE DÉCHU



Événement

Vous devez défausser tout votre destin. Si vous n'en avez pas, vous perdez 2 vies à la place. Puis l'Ange Déchu descend dans la pile de défausse.

1

LE SURVEILLANT



Événement

Le Surveillant peut vous préserver de périls encore inconnus, mais à un certain prix. Payez 2 destins, ou vous devrez piocher 2 cartes du Paquet Outre Monde, les ajouter à cette case puis les rencontrer.

1

GOLEM DE FONDRIILLES



Ennemi - Création

Force : ?

La Force du Golem de Fondrilles est égale aux nombre d'Objets détenus par tous les personnages. Lorsque vous tuez le Golem, prenez 1 Objet de votre choix à un autre personnage au lieu de prendre le Golem comme trophée.

2

VOYANT MAUDIT



Ennemi - Cultiste

Intellect : 5

Le Voyant Maudit ajoute 1 à son score d'attaque pour chaque Sort détenu par tous les personnages, y compris ceux attachés aux cartes dans toutes les zones de jeu.

3

PRÊTRE D'OUTRE MONDE



Ennemi - Cultiste

Intellect : 8

Ajoutez 1 au score d'attaque du Prêtre d'Outre Monde pour chaque autre Ennemi face visible dans toutes les Régions.

3

DÉMON DU DESTIN



Ennemi - Démon

Intellect : 6

Votre sort est entre les mains du Démon du Destin. Si vous êtes vaincu, vous perdez autant de vies que vous avez de pions destin.

3

DRAKE DE LA TERREUR



Ennemi - Dragon

Force : 8

Avant d'engager le combat avec le Dragon, lancez un dé pour chacun de vos Suivants. Si 1 ou 2 est obtenu, le Suivant terrifié s'enfuit vers la pile de défausse.

2

BRUME VERTE



Événement

Piège

Une étrange vapeur corrode tout votre équipement. Défaussez toutes vos *Armes* et *Armures*. Puis, la Brume Verte se dissipe dans la pile de défausse.

1

MARAUDEURS GOBELINS



Ennemi - Monstre

Force : 7

Cette zone grouille de Maraudeurs Gobelins.

2

OGRE-RAT



Ennemi - Monstre

Force : 5

Si vous battez l'Ogre-rat vous devez immédiatement le combattre à nouveau. Si vous le battez une seconde fois, défaussez cette carte et gagnez 1 Force. Dans le cas contraire, l'attaque est considérée comme une égalité.

2

CHASSEUSE DE TRÉSOR



Suivant

Plutôt que de vous déplacer du nombre indiqué sur le dé, vous pouvez terminer votre mouvement si vous entrez dans une case contenant au moins un Objet. La Chasseuse de Trésor part dans la pile de défausse si vous perdez un combat ou un combat psychique.

5

DÉMON DE LA DÉCRÉPITUDE



Ennemi - Démon

Force : 3

Tout ce qu'il touche se fane et pourrit. Lorsque vous rencontrez le Démon de la Décrépitude, vous devez défausser 1 Objet.

2

HORREUR DE LA CRYPTÉ



Ennemi - Esprit

Intellect : 4

Cet être est porteur d'un millénaire de malheur et de désespoir. Lorsque vous parvenez à vaincre l'Horreur de la Crypte, perdez tout votre destin et défaussez tous vos Sorts.

3

ROI MOMIE



Ennemi - Mort-vivant

Intellect : 7

Si vous tuez le Roi Momie, vous pouvez regarder dans la pile de défausse Aventure et y prendre un Objet de votre choix.

3

SORCIÈRE VERDOYANTE



Suivant

Quand vous piochez des Sorts, vous pouvez en piocher un de plus. Vous devez alors défausser un Sort de votre choix.

5

DRAGON À DEUX TÊTES



Ennemi – Dragon

Force : 7
Le Dragon lance 2 dés et les additionne pour déterminer son jet d'attaque.

2

COLOSSE TITAN



Ennemi – Élémentaire

Force : 15
Sous vos pieds, la terre même prend vie et vous attaque. Si vous êtes vaincu, tous les personnages dans cette Région doivent perdre une vie.

2

TERREUR DES BOIS ROUSSIS



Ennemi – Monstre

Force : 0
Cet horrible mutant lance 3 dés et additionne leurs résultats pour déterminer son jet d'attaque. Si vous tuez la Terreur, gagnez 2 Force au lieu de la prendre comme trophée.

2

GUEULE BESTIALE



Ennemi – Monstre

Intelligence : 14
Les hurlements de cette bête déchue résonnent dans toute la contrée et déchirent les cieux. Si vous êtes vaincu, tous les personnages dans cette Région doivent perdre une vie.

3

SPECTRE D'ABOMINATION



Ennemi – Esprit

Intelligence : 0
Voici la combinaison d'un millier d'âmes de défunts, avides de grossir les rangs de leur multitude. Le Spectre d'Abomination lance 3 dés et additionne leurs résultats pour déterminer son jet d'attaque. Si vous tuez le Spectre, gagnez 2 Intelligence au lieu de le prendre comme trophée.

3

LÉGION MORT-VIVANTE



Ennemi – Mort-vivant

Intelligence : ?
L'Intelligence de la Légion est égale au nombre de Suivants détenus par l'ensemble des personnages. Lorsque vous battez la Légion, prenez 1 Suivant de votre choix à un autre personnage au lieu de prendre la Légion comme trophée.

3

PRINCE VAMPIRE



Ennemi – Mort-vivant

Intelligence : 9
Un Prince Vampire impérieux domine cette zone. Si vous êtes battu, en plus de perdre une vie, il tuera au hasard 1 de vos Suivants. Si vous n'en avez pas, vous perdez une vie de plus.

3

TALISMAN D'OUTRE MONDE



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous avez un des Talismans légendaires. Vous devez le prendre. Si vous êtes vaincu en combat ou en combat psychique et que vous perdez une vie, vous êtes tué. Vous pouvez défausser ce Talisman si vous battez une créature en combat ou en combat psychique.

1

SPECTRE VORACE



Ennemi – Esprit

Intelligence : 3
Cet esprit dévoré par un éternel désir cherche à combler le vide dans son cœur malsain. Lorsque vous rencontrez le Spectre, vous devez défausser 1 Suivant.

3

MOMIE



Ennemi – Mort-vivant

Intelligence : 2
Une momie putréfiée erre dans la zone à la recherche de son tombeau. Si vous êtes battu et que vous perdez 1 vie, vos blessures s'infectent et vous devez perdre 1 vie supplémentaire.

3

COUPEUR DE BOURSES



Étranger

Lancez 1 dé. Si le résultat est supérieur à votre Intelligence, perdez 1 pièce d'or. S'il est inférieur à votre Intelligence, prenez autant d'or que la différence entre votre Intelligence et le dé, puis défaussez cette carte.

4

ELFE DES FORÊTS



Suivant

Au lieu de lancer le dé pour votre déplacement, vous pouvez vous téléporter dans les Bois de n'importe quelle Région.

5

SQUELETTE



Ennemi – Mort-vivant

Force : 1
Tant que vous avez cette carte comme trophée, les Esprits et les Mort-vivants ajoutent 1 à leur jet d'attaque durant les combats ou combats psychiques contre vous.

2

ROI SQUELETTE



Ennemi – Mort-vivant

Force : 3
Le Roi Squelette règne sur un royaume d'os et de putréfaction. Il ajoute 1 à son jet d'attaque pour chaque point de trophée que vous possédez.

2

ARMURE BRISÉE



Objet

Si vous visitez l'Armurerie vous pouvez payer 1 Or et défausser cette carte pour prendre n'importe quelle Armure dans le paquet Achat.

5

CARTE ENCHANTÉE



Objet Magique

À votre tour, au lieu de lancer le dé pour votre déplacement, vous pouvez vous téléporter sur une autre case portant le même nom que celle où vous vous trouvez.

5



PORTAIL D'OUTRE MONDE



Si vous désirez utiliser cette Fin Alternative, vous devez jouer avec le paquet Outre Monde.

Lorsqu'un personnage atteint la Couronne de Commandement, il doit piocher 6 cartes dans le paquet Outre Monde et ensuite les rencontrer, une à la fois, dans l'ordre du tirage.

Lors du prochain tour de jeu, lorsqu'un personnage commence son tour, il devra piocher une carte du paquet Outre Monde et l'utiliser contre le personnage présent sur la Couronne de Commandement, exactement comme si ce dernier avait rencontré la carte lui-même.

Si le personnage présent sur la Couronne de Commandement survit jusqu'à la fin de ce tour de jeu, il remporte la victoire !

Si le personnage présent sur la Couronne de Commandement est tué, ce sont alors tous les personnages survivants qui partagent la victoire et remportent la partie !





SEIGNEUR DES TÉNÈBRES



Lorsqu'un personnage atteint la Couronne de Commandement, il découvre l'armure vide du Seigneur des Ténèbres qui commence alors à absorber son esprit.

Il est désormais le nouveau Seigneur des Ténèbres dont la valeur de Force et d'Intellect est de 12. Il conserve tous les avantages, bonus et possessions de son personnage, mais ne peut utiliser aucune de ses capacités spéciales.

À chacun de ses tours, il doit se téléporter sur une case contenant un ou plusieurs personnages et choisir celui qu'il affrontera en combat ou combat psychique.

Si tous les autres personnages sont tués, le Seigneur des Ténèbres remporte la partie !

Si le Seigneur des Ténèbres est tué, son armure vide rejoint immédiatement la Couronne de Commandement.

* Une fois qu'un personnage atteint la Couronne de Commandement, les personnages ne peuvent ni se soigner ni gagner de vie jusqu'à la fin de la partie.






ARPENTEURS DES ROYAUMES

Si vous désirez utiliser cette Fin Alternative, vous devez jouer avec les Royaumes des Profondeurs et les Royaumes de Légende.

★ La première fois qu'un personnage atteint l'une des zones suivantes, il doit placer le *marqueur de Royaume* correspondant dans son espace de jeu :

● Nid de Rats	Pions de Force
● Salle du Trône	Pions d'Intellect
● Village des Anciens	Pions de Vie
● Forge Oubliée	Pièce d'Or

★ Si un personnage est tué, il conserve tous les marqueurs de royaume de sa zone de jeu.

★ Le premier personnage qui atteint la Couronne de Commandement en possédant les 4 marqueurs de Royaume dans sa zone de jeu remporte la victoire !

