



TALISMAN

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE





INTRODUCTION

Talisman® n'est pas un jeu comme les autres, c'est un jeu d'aventures périlleuses dans un monde fantastique magique peuplé de monstres. Les joueurs participent à une histoire, une histoire rythmée par des actions héroïques, des rencontres dangereuses, des combats perdus ou gagnés, des trésors et de la magie. Ce récit est toujours un véritable défi passionnant pour les joueurs !

Notre histoire commence avec un puissant sorcier, mort depuis longtemps, qui régna autrefois sur la terre de Talisman grâce au pouvoir d'une couronne magique, forgée dans la Vallée de Feu par des esprits inféodés à la magie noire. Pendant des siècles, ce sorcier a imposé sa domination et après une longue vie passée dans ses grimoires et ses sorts, il sentit sa fin venir. Il décida alors de cacher sa couronne dans la zone la plus périlleuse de la région la plus dangereuse de son royaume, et de la faire garder par des créatures aussi puissantes que ses sortilèges lui permettaient. Une fois cela fait, il mourut, proclamant dans son dernier souffle que seul un champion ayant la force, la sagesse, et le courage de récupérer sa couronne pourrait lui succéder.

Des centaines d'années ont passé, et le royaume, longtemps non gouverné et sans protection, est devenu encore plus dangereux, infesté de monstres et de démons. L'ancienne légende continue à attirer de vaillants héros dans ces terres troublées, tous recherchant la Couronne de Commandement afin de diriger le royaume de Talisman. Jusqu'ici personne n'a réussi à surmonter ce défi. Les cadavres ou les ossements que l'on peut trouver dans la Plaine du Péril ou ailleurs en sont le témoignage.

À *Talisman*, jusqu'à six joueurs endossent le rôle de personnages en quête de la Couronne de Commandement pour diriger la terre de Talisman. Chaque personnage est unique et a ses propres forces, faiblesses et capacités spéciales. Pour gagner la partie, il faut voyager au cœur de la région la plus périlleuse afin de récupérer la Couronne de Commandement et utiliser son pouvoir pour lancer un puissant sort afin de soumettre ses adversaires.

Le périple sera difficile et rempli de dangers, et le défi est de les surmonter. Pour avoir une chance de survivre au test ultime qui se cache derrière la Porte du Pouvoir, il faut améliorer les capacités de son aventurier, réunir des alliés, et récupérer des objets magiques.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau, de lancer un sort de commandement afin d'obliger ses adversaires à abandonner la partie. Il faut d'abord s'aventurer dans les Régions Extérieure et Médiane afin d'augmenter sa Force, son Intellect et sa vitalité. Puis lorsqu'on se sent assez puissant, il faut se rendre dans la Région Intérieure. Mais il faut d'abord trouver le Talisman qui

permet d'entrer dans la Vallée de Feu où se trouve la Couronne de Commandement.

NOMBRE DE JOUEURS

Jusqu'à six joueurs peuvent faire une partie de *Talisman*, plus il y a de joueurs plus la partie est longue. Il existe des variantes (page 21) que les joueurs peuvent utiliser pour accélérer la partie.

MATÉRIEL

Voici la liste du matériel que l'on trouve dans une boîte de *Talisman* :

- Ce livret de règles
- 1 plateau
- 104 cartes Aventure
- 24 cartes Sort
- 40 pions Force (8 grands et 32 petits cônes rouges)
- 40 pions Intellect (8 grands et 32 petits cônes bleus)
- 40 pions Vie (8 grands et 32 petits cônes verts)
- 36 pions Destin
- 28 cartes Achat
- 4 cartes Talisman
- 14 cartes Personnage
- 14 figurines de personnage en plastique
- 4 cartes Crapaud
- 4 figurines de crapaud en plastique
- 4 cartes Alignement
- 30 pièces d'or
- 6 dés à six faces





APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description des éléments du jeu.

LE PLATEAU

Il représente les terres magiques de Talisman. Il est divisé en trois Régions (Extérieure, Médiane, et Intérieure).



CARTES AVENTURE

Ce paquet de 104 cartes contient les créatures, les événements, et les objets que les joueurs vont découvrir durant leur quête.



CARTES SORT

Ces 24 cartes détaillent les différents Sorts que les joueurs peuvent lancer durant la partie.



PIONS

Il y a 120 pions en forme de cône. On s'en sert pour noter la Force (rouge), l'Intellect (bleu) et les vies (vert) des personnages. Chaque petit pion vaut 1 point. Chaque grand pion vaut 5 points. Les pions de différentes tailles mais de même couleur peuvent être échangés pour des valeurs équivalentes à tout moment. Par exemple, un joueur peut échanger cinq petits pions rouges pour un grand et inversement mais il ne peut pas échanger des pions verts contre des pions rouges.



PIONS DESTIN

Il y a 36 pions Destin dans le jeu. Il faut les détacher avec soin de leur planche avant la partie. Même si les deux faces de ces pions n'ont pas la même apparence, cela ne fait pas de différence dans le jeu.



CARTES ACHAT

Il y a 28 cartes Achat dans le jeu. Elles indiquent les objets que les personnages peuvent obtenir par d'autres moyens que les cartes Aventure.



CARTES TALISMAN

Il y a quatre cartes Talisman. Les personnages peuvent découvrir des Talismans dans le paquet Aventure ou en accomplissant une quête à la Caverne du Démoniste.



CARTES PERSONNAGE

Il y a 14 cartes personnage, chacune détaillant un personnage unique et ses capacités spéciales.



FIGURINES DE PERSONNAGE

À chaque carte personnage correspond une figurine plastique qui sert à le représenter sur le plateau.



FIGURINES ET CARTES CRAPAUD

Il y a 4 cartes et 4 figurines de crapaud que l'on utilise quand un joueur est transformé en Crapaud durant la partie. Quand cela se produit, on recouvre la carte personnage par une carte crapaud et on remplace la figurine de ce personnage par une figurine de crapaud pour la durée de la transformation en crapaud.





CARTES ALIGNEMENT



Face Bon



Face Mauvais

Il y a quatre cartes Alignement. Chaque carte Alignement à une face bon et une face mauvais. On s'en sert pour montrer qu'un personnage a changé d'alignement (par rapport à son alignement indiqué sur sa carte personnage) durant la partie.

PIÈCES D'OR

Les 30 pièces d'or représentent la richesse et les trésors gagnés par les personnages durant leurs aventures.



DÉS À SIX FACES

Il y a six dés dans la boîte. On s'en sert pour le déplacement, pour la résolution des attaques, et pour connaître le résultat des instructions de certaines cartes ou cases du plateau. Le symbole Talisman sur le dé représente le 1.



PRÉPARATION

1. On place le plateau au centre de la surface de jeu.
2. On mélange les cartes Aventure face cachée pour former le paquet Aventure que l'on place à côté du plateau.
3. On mélange les cartes Sort face cachée pour former le paquet Sort que l'on place à côté du plateau.
4. Les cartes Talisman et Achat sont placées face visible à côté du plateau.
5. On mélange face cachée les cartes personnage et chaque joueur en reçoit une. Variante : si les joueurs sont d'accord, chaque joueur reçoit trois cartes personnage et en choisit une. Les cartes non sélectionnées retournent dans la boîte et sont disponibles lorsqu'un personnage est tué.
6. Chaque joueur place sa carte personnage face visible devant lui. Cette carte représente le personnage qu'incarne le joueur durant la partie. La carte personnage, les Objets, les Suivants, les pions, et les autres éléments forment la *zone de jeu* du joueur. Le schéma de la page 5 montre comment organiser sa zone de jeu.
7. Chaque joueur prend la figurine correspondant à son personnage et la place sur le plateau selon ce qu'indique la *case de départ* de la carte de personnage.

8. Chaque joueur reçoit une pièce d'or, autant de pions vie que la valeur de vie indiquée sur sa carte de personnage et autant de pions destin que la valeur de destin de sa carte de personnage. La vie, le destin et l'or doivent être placés dans les emplacements appropriés à côté de la carte personnage. Les pions et l'or restants sont mis de côté en attendant d'être utilisés durant la partie.

9. Un joueur dont le personnage commence la partie avec des Sorts, comme indiqué dans les capacités spéciales du personnage, pioche le nombre approprié de cartes Sorts. Ces cartes ne doivent pas être révélées aux autres joueurs.

10. Un joueur dont le personnage commence la partie avec des Objets, comme indiqué dans les capacités spéciales du personnage, prend les cartes Objet appropriées du paquet Achat.

11. On garde à portée de main les cartes Alignement et Crapaud.

12. Le propriétaire du jeu est le premier joueur et commence donc la partie, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire à partir de ce joueur.

CARTES PERSONNAGE

Les personnages sont un élément primordial de *Talisman*. C'est avec son personnage que le joueur interagit avec les éléments du plateau, qu'il voyage vers de nouvelles régions, qu'il attaque des créatures, qu'il récupère des Objets, des Suivants, et des Sorts puissants. La carte personnage indique sa Force, son Intellect, ses points de vie et de destin, ainsi que ses capacités spéciales.

FORCE

La force représente la puissance du personnage, son endurance et sa capacité à combattre. On l'utilise lors des *combats* (cf. «Combats» page 10) et pour surmonter certains obstacles qui peuvent être rencontrés durant le jeu. Quand un personnage gagne de la Force, on note cette augmentation en plaçant des pions Force supplémentaires (cônes rouges) à côté de la carte personnage. Les pions Force ne servent que pour les points de Force gagnés durant la partie. La Force gagnée par les Objets, les Objets Magiques, ou les Suivants n'est pas enregistrée avec les pions Force mais on l'ajoute à la Force du personnage quand cela est nécessaire ou autorisé.

La Force d'un personnage à un moment donné est la valeur de Force du personnage, plus les pions Force, plus la Force gagnée grâce aux Suivants, Objets Magiques, et Objets qui peuvent être utilisés à ce moment-là.

Quand un personnage doit perdre de la Force, on remet dans la réserve le nombre approprié de pions Force.

La Force d'un personnage ne peut jamais descendre en dessous de la valeur de Force de ce personnage (le chiffre imprimé sur la carte du personnage).



INTELLECT

L'Intellect représente l'intelligence du personnage, sa sagesse, et ses capacités magiques. C'est la caractéristique principale du personnage pour le *combat psychique* (cf. «Combat Psychique» page 12) et elle détermine le nombre de Sorts que l'on peut avoir (cf. «Gagner des Sorts» page 13). Quand un personnage gagne de l'Intellect, on note cette augmentation en plaçant des pions Intellect supplémentaires (cônes bleus) à côté de la carte personnage.

Les pions Intellect ne servent que pour les points d'Intellect gagnés durant la partie.

L'Intellect gagné par les Objets, les Objets Magiques, ou les Suivants n'est pas enregistré avec les pions Intellect mais on l'ajoute à l'Intellect du personnage quand cela est nécessaire ou autorisé.

L'Intellect d'un personnage à un moment donné est la valeur d'Intellect du personnage, plus les pions Intellect, plus l'Intellect gagné grâce aux Suivants, Objets Magiques, et Objets qui peuvent être utilisés à ce moment-là.

Quand un personnage doit perdre de l'Intellect, on remet dans la réserve le nombre approprié de pions Intellect.

L'Intellect d'un personnage ne peut jamais descendre en dessous de la valeur d'Intellect de ce personnage (le chiffre imprimé sur la carte du personnage).

VIES

Les vies représentent la pérennité du personnage. On perd des vies durant un combat, un combat psychique, et lors de rencontres dangereuses. Les vies d'un personnage sont enregistrées en plaçant les pions vie appropriés (cônes verts) à côté de la carte de personnage. Un personnage peut récupérer des vies perdues en se soignant, ou en regagnant des vies. Chaque personnage commence la partie avec autant de vies que la valeur de vie indiquée sur sa carte personnage.

PERDRE DES VIES

Quand un personnage doit perdre des vies, on remet dans la réserve le nombre de pions vie approprié.

PERDRE TOUTES SES VIES

Un personnage qui perd toutes ses vies est immédiatement tué. Les Objets, Objets Magiques, Suivants, et l'or de ce personnage sont placés sur la case où il a été tué. Les pions

EXEMPLE DE ZONE DE JEU D'UN JOUEUR

CARTE PERSONNAGE

SORCIER

Capacités Spéciales
 Vous commencez la partie avec deux Sorts.
 Lors de la partie, vous avez toujours au moins un Sort. Gagnez un Sort chaque fois que vous lancez votre dernier Sort.
 Quand vous attaquez un autre personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire quand vous êtes attaqué par un autre personnage.

Départ : Cimetière • Alignement : Mauvais

Objets | Suivants

PIONS FORCE

PIONS INTELLECT

PIONS DESTIN

PIÈCES D'OR

PIONS VIE

CEINTURE MAGIQUE
Objet Magique
Ajoute 1 à votre Force.

EPEE
Objet
Ajoute 1 à votre Force durant le combat.

LICORNE
Suivant
Ajoute 1 à votre Intellect et à votre Force.

JEUNE FEMME
Suivant
Ajoute 2 à votre Intellect.

CARTES OBJET

CARTES SUIVANT

EXEMPLE DE LA FORCE D'UN PERSONNAGE

Le Guerrier (valeur de Force 4) a 2 pions Force, la Ceinture Magique (un Objet Magique qui augmente sa force de 1), la licorne (un Suivant qui augmente sa force de 1), et une Épée (un Objet qui augmente sa force de 1 uniquement lors du combat).

Sa Force totale est 8 (4 en valeur de Force, plus 2 pions Force, plus 1 pour la Licorne, plus 1 pour la Ceinture Magique).

Au combat sa Force est de 9, car il peut utiliser l'Épée.

Durant le jeu, il arrive à la Clairière Maudite, où la force de ses Objets et Objets Magiques ne peut pas être pris en compte. Tant qu'il reste ici sa force est de 7, (4 en valeur de Force, plus 2 pions Force, plus 1 pour la Licorne), même durant un combat.



Force, Intellect et destin de ce personnage sont remis dans la réserve. Les cartes Sort du personnage sont défaussées dans la pile de défausse appropriée. Les autres cartes (y compris les trophées du personnage) sont défaussées dans les piles appropriées et les pions remis en réserve. La carte et la figurine du personnage sont retirées du jeu. Le joueur du personnage mort peut recommencer avec un nouveau personnage à son prochain tour. Il prend au hasard un personnage inutilisé en respectant les étapes 5 à 10 de la préparation (voir page 4).

On ne peut prendre un nouveau personnage uniquement si une personne n'a encore atteint la Couronne de Commandement durant la partie. Quand un personnage a atteint cette couronne, le joueur dont le personnage est tué est éliminé.

SE SOIGNER ET GAGNER DES VIES

Les soins ne peuvent jamais faire qu'un personnage récupère plus de vies que sa valeur initiale. Un personnage peut *gagner* plus de vies que sa valeur de vie (contrairement aux soins).

DESTIN



Pions Destin

Le destin sert à mesurer la chance et la fortune d'un personnage. Une fois par jet de dés, le joueur peut payer un pion destin (qui retourne dans la réserve) pour relancer un dé qui vient d'être jeté dans les circonstances suivantes :

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

Quand un joueur paye un pion destin pour relancer un dé, il doit accepter le nouveau résultat. Il ne peut pas payer un autre pion destin pour relancer à nouveau ce dé.



Quand un joueur lance plusieurs dés (par exemple sur la case Mort de la Région Intérieure), il ne peut payer qu'un pion destin pour relancer un seul de ses dés.

Chaque personnage commence la partie avec autant de pions destin que sa valeur de destin indiquée sur sa carte personnage. Il n'arrive rien de fâcheux à un personnage qui a utilisé tous ses pions destin, il ne peut simplement plus en dépenser.

Un joueur ne peut pas dépenser de pion destin pour relancer un dé servant à déterminer le jet d'attaque d'une créature, ni pour relancer le dé d'un autre joueur.

RÉCUPÉRER ET GAGNER DU DESTIN

On récupère généralement des pions destin grâce aux rencontres des cartes Aventure et sur les cases du plateau. Un personnage peut récupérer des pions destin jusqu'à sa valeur de destin mais pas au-delà. Si une rencontre permet à un personnage de *gagner* du destin, il peut alors gagner plus de destin que sa valeur de destin.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaque personnage a une ou plusieurs capacités spéciales, qui sont détaillées sur la carte personnage.

CASE DÉPART

La case de départ d'un personnage est la case où il commence la partie. Cette case de départ est indiquée au bas de la carte de personnage à côté de l'alignement.

CARTES AVENTURE

De nombreuses cases du plateau demandent aux joueurs de piocher une ou plusieurs cartes Aventure. Quand on pioche ces cartes, on les prend du paquet Aventure et on les place face visible sur la case de la rencontre. S'il y a déjà des cartes Aventure sur cette case, on ne pioche de nouvelles cartes que pour arriver au chiffre indiqué sur la case. Par exemple, s'il y a écrit sur la case «Piochez 2 cartes», et qu'il y a déjà une carte sur cette case, on ne pioche alors qu'une nouvelle carte pour amener le total à deux.

On résout les cartes aventure selon leur *chiffre de rencontre* (le chiffre dans le coin inférieur droit de la carte) par ordre croissant. On commence donc par le plus petit chiffre, puis le suivant, et ainsi de suite, pour finir par le plus grand. En cas d'égalité, le personnage rencontre les cartes Aventure dans l'ordre où elles ont été piochées.

Une exception à cette règle est que s'il y a des cartes Aventure stipulant qu'elles doivent être placées dans une autre case, on doit résoudre ces cartes en premier. Ces cartes n'affectent pas le personnage qui les a piochées.

TYPES DE CARTES AVENTURE

Il y a plusieurs types de cartes Aventure : événement, ennemi, étranger, objet, objet magique, suivant, lieu. Mais on doit toujours les résoudre selon leur chiffre de rencontre.

ÉVÉNEMENTS

On doit appliquer les instructions de ces cartes. Si le résultat d'une carte est la perte d'un tour pour le personnage qui la rencontre, cela met immédiatement fin à son tour. Si le personnage devait rencontrer d'autres cartes, il ne le fait pas car son tour est terminé. Si ce n'est pas le cas, il passe son prochain tour à la place.

ENNEMI - ANIMAL, DRAGON, OU MONSTRE

Ces ennemis attaquent le personnage qui les rencontre en le combattant. Les ennemis de ce type tués peuvent être gardés comme trophées afin d'être échangés contre de la Force (cf. «Trophées» page 14). Les ennemis qui battent les personnages restent dans leur case.

ENNEMI - ESPRIT

Ces ennemis attaquent le personnage qui les rencontre en engageant un combat psychique. Les ennemis tués de ce type peuvent être gardés comme trophées afin d'être échangés contre de l'Intellect (cf. «Trophées» page 14). Les ennemis qui battent les personnages restent dans leur case.

DÉTAILS D'UNE CARTE



- 1 Nom
- 2 Type de Carte
- 3 Texte de la Carte
- 4 Chiffre de Rencontre

ÉTRANGERS

On doit appliquer les instructions de ces cartes. Les Étrangers ont des effets divers sur les personnages qui les rencontrent, et parfois leur réaction dépend de l'alignement du personnage.

OBJETS, OBJETS MAGIQUES, ET SUIVANTS

On peut les prendre pour les placer dans sa zone de jeu, si c'est possible, et si on a échappé (ou tué) à tous les ennemis de cette case (cf. «Objets» page 12 et «Suivants» page 13).

LIEUX

On doit appliquer les instructions de ces cartes. Certains lieux demandent au personnage de lancer un dé pour savoir ce qu'il rencontre, tandis que d'autres lieux récompensent le personnage à chaque fois qu'il s'y rend.

LE TOUR DE JEU

À son tour de jeu, le personnage se déplace sur le plateau, généralement en lançant le dé mais parfois en utilisant des sorts, ou encore en fonction de créatures et de lieux découverts.

Une fois le déplacement effectué, le personnage peut rencontrer un autre personnage sur la case où il vient d'arriver ou suivre les instructions de cette case, le plus souvent piocher des cartes Aventure. Ces cartes représentent les objets, ennemis, et autres choses que le personnage rencontre dans cette case.

Les personnages vont monter en puissance, et quand ils se sentiront prêts, ils se rendront au centre du plateau pour essayer de récupérer la Couronne de Commandement.

Le tour d'un joueur est divisé en deux parties, dans cet ordre :

1. **Mouvement** – le joueur lance un dé et déplace son personnage de ce nombre de cases sur le plateau.

2. **Rencontres** – une fois que le personnage a terminé son déplacement, il doit faire la rencontre de la case ou rencontrer un personnage dans la case où il est arrivé.

Une fois son tour terminé, le jeu se poursuit avec le joueur à sa gauche.

MOUVEMENT

Le plateau représente les terres magiques de Talisman et est divisé en trois *Régions* (Région Extérieure, Région Médiane, Région Intérieure). Chaque région est divisée en *cases*, et sur chaque case on trouve le nom de celle-ci et les instructions de la rencontre. Un personnage se déplace sur les cases de la région où il se trouve. Il peut changer de région via les rencontres et les capacités de carte.

RÉGIONS

Le plateau représente les terres magiques de Talisman et est divisé en trois Régions.

RÉGION EXTÉRIEURE

Elle se situe sur le bord extérieur du plateau.



RÉGION MÉDIANE

Elle est séparée de la Région Extérieure par le fleuve Storm et de la Région Intérieure par la Plaine du Péril.



RÉGION INTÉRIEURE

C'est le centre du plateau.





MOUVEMENT DANS LES RÉGIONS MÉDIANE ET EXTÉRIEURE

Pour se déplacer dans ces deux régions, le joueur lance un dé pour savoir de combien de cases son personnage doit se déplacer (certains Sorts, capacités spéciales, et autres événements peuvent permettre à un personnage de se déplacer sans lancer le dé). Ces cas particuliers sont expliqués sur les cartes en question. Puis le personnage se déplace du nombre exact de cases indiqué par le dé (dans le sens horaire ou inverse). On ne peut pas changer de direction en cours de déplacement sauf lorsque l'on passe entre la Région Extérieure et la Région Médiane (cf. «Case du Sentinelle» page 17). Un personnage doit toujours se déplacer, même s'il commence son tour dans une case avec une carte Aventure ou un autre personnage. La case où *arrive* le personnage est la case où s'arrête son déplacement ou la case sur laquelle il est déplacé comme résultat d'une rencontre ou d'un effet.

RENCONTRES

Quand un personnage a terminé son mouvement, il doit faire la rencontre de la case où il est arrivé ou du personnage qui s'y trouve. Les personnages peuvent rencontrer une grande variété de monstres et de personnalités. Parfois ces rencontres sont amicales et aident les personnages avec des cadeaux. D'autres fois, ces rencontres sont hostiles et attaquent les personnages, voire le transforment en crapaud ! Les personnages ne font des rencontres que lors de leurs propres tours, à moins que le contraire ne soit spécifié.

RENCONTRES DANS LES RÉGIONS MÉDIANE ET EXTÉRIEURE

Un personnage ne fait des rencontres que sur la case où il arrive. Il ne peut pas faire de rencontre sur la case où il a commencé son déplacement.

Le personnage doit choisir de rencontrer un des personnages de son choix sur la case où il arrive, ou la case elle-même.

RENCONTRER UN AUTRE PERSONNAGE

Une rencontre avec un autre personnage se fait sous une de ces deux formes. Le personnage dont c'est le tour peut *soit* attaquer (cf. «Combat entre 2 personnages» page 11), soit utiliser sa capacité spéciale sur l'autre personnage. Si un personnage en tue un autre lors de la rencontre, il peut prendre des Objets, des Suivants, et de l'or du personnage tué qu'il ajoute à ses possessions. Les Objets, Suivants, et pièces d'or non pris restent sur la case.

Si le joueur décide de rencontrer un personnage et non d'effectuer les rencontres de la case, son personnage ne peut pas y visiter d'Étranger ou de Lieu et il ne peut pas prendre d'Objets, de Suivants, et d'or de cette case.

FAIRE DES RENCONTRES SUR UNE CASE - CASES PIOCHER DES CARTES

Un personnage doit toujours suivre les instructions de la case où il arrive s'il décide de faire les rencontres de la case et non de rencontrer un autre personnage. Si la case

EXEMPLE DE RENCONTRE



Le Nain arrive dans la Vallée Cachée et doit y piocher trois cartes Aventure. Il pioche un Diablotin (événement), un Ours (ennemi) et un Sac d'Or (Objet).

Le Diablotin a le plus faible chiffre de rencontre et doit donc être résolu en premier. Le Nain obtient 4 au dé et est téléporté aux ruines avant de pouvoir combattre l'Ours et prendre l'or. Les cartes Ours et or restent visibles sur cette case et constitueront deux des trois cartes à piocher pour le prochain personnage qui arrivera ici. Le Nain continue son tour avec une nouvelle rencontre aux Ruines.

demande au joueur de piocher des cartes, les cartes piochées sont toujours des cartes Aventure que l'on prend du sommet du paquet Aventure. S'il y a déjà des cartes de n'importe quel type sur la case (cartes Aventure, Achat, ou Sort), on pioche des cartes pour arriver au nombre demandé avec celles déjà présentes.

On résout les cartes Aventure par leur chiffre de rencontre, du plus petit au plus grand. En cas d'égalité, le personnage rencontre les cartes Aventure impliquées dans l'ordre où elles ont été piochées.

Une fois que les Ennemis dans la case ont été tués (cf. «Résoudre un Combat contre une Créature» page 10) ou que l'on s'en est échappé (cf. «S'échapper» page 14), on doit visiter (résoudre) les Étrangers ou Lieux et on peut prendre des pièces d'or, des Objets et des Suivants.

Si un personnage abandonne des Suivants ou des Objets sur une case où l'on pioche des cartes (cf. «Abandonner des Suivants et des Objets» page 16), il ne pioche des cartes que pour arriver au nombre demandé avec celles déjà présentes. Par exemple, un personnage termine son mouvement sur une case «Piochez 1 Carte» et abandonne un de ses Objets. Il ne pioche pas de carte car il y a déjà une carte sur cette case.

Un personnage peut abandonner des Suivants ou des Objets pour éviter de piocher des cartes, mais il ne peut pas les reprendre durant le même tour. Par conséquent, les Suivants ou Objets laissés sur la case peuvent être récupérés par les autres personnages s'ils arrivent sur cette case.



FAIRE DES RENCONTRES SUR UNE CASE - AUTRES CASES

Le personnage doit suivre les instructions de la case si le joueur décide de faire les rencontres de la case au lieu de rencontrer un autre personnage. Cependant, avant de le faire, il faut d'abord tuer tous les Ennemis de cette case (cf. «Résoudre un Combat contre une Créature» page 10) ou s'en échapper (cf. «S'échapper» page 14). Il faut ensuite visiter (résoudre) les Étrangers ou les Lieux et prendre les pièces d'or, les Objets et les Suivants de cette rencontre.

ATTAQUES

Les attaques sont de deux types : les *combats* et les *combats psychiques*. Il y a combat quand un personnage est attaqué par une créature ayant de la Force, et il y a un combat psychique quand un personnage est attaqué par une créature ayant de l'Intellect. Quand un joueur en attaque un autre, ils se livrent à un combat à moins que l'attaquant n'ait une capacité spéciale qui lui permet d'utiliser le combat psychique à la place.

COMBATS

Un combat se produit quand :

1. Un personnage rencontre un Ennemi –Monstre, Dragon, Animal, ou créature ayant de la Force.
ou
2. Un personnage décide d'en attaquer un autre, à moins qu'une capacité spéciale ne lui permette d'utiliser le combat psychique à la place.

RÉSOUTRE UN COMBAT CONTRE UNE CRÉATURE

Il faut suivre ces étapes pour le combat contre une créature :

1. S'échapper

Le personnage déclare d'abord s'il s'échappe ou non (cf. «S'échapper» page 14). S'il ne le fait pas, un combat se produit.

2. Lancer des Sorts

Les Sorts que le joueur souhaite lancer doivent l'être avant le *jet d'attaque*. Les effets ou les capacités qui affectent la Force ou l'Intellect d'un personnage doivent être appliqués avant d'effectuer le jet d'attaque.

3. Jet d'Attaque du Personnage

Le personnage lance un dé, et le résultat est considéré comme étant le jet d'attaque. Le *score d'attaque* du personnage est le jet d'attaque plus la Force du personnage, plus les modificateurs qui peuvent s'appliquer. N'oubliez pas que l'on ne peut utiliser qu'une seule *Arme* à la fois (cf. «Mots clé Arme et Armure» page 12).

4. Jet d'Attaque de la Créature

Un autre joueur lance maintenant le dé pour le jet d'attaque de la créature et l'ajoute à la Force de la créature. Le personnage peut maintenant payer un destin pour relancer son jet d'attaque s'il le souhaite.

CRÉATURES ET ENNEMIS

Certaines cartes et capacités spéciales font référence à des créatures et des Ennemis.

Un «Ennemi» est une carte Aventure avec le terme «Ennemi» dans le type de carte.

Une «créature» est une rencontre (autre qu'un personnage) qui attaque avec la Force ou l'Intellect. Cela couvre les cartes Ennemi ainsi que les Événements, Étrangers, Lieux, Sorts et cases du plateau.

5. Comparer les Scores d'Attaque

Le score d'attaque de la créature est son jet d'attaque plus sa Force. Si le score d'attaque du personnage est plus fort que celui de la créature, celle-ci est tuée. Dans le cas contraire, le personnage est battu et il perd une vie (l'utilisation d'un Objet, d'un Sort, ou d'une capacité spéciale peut empêcher ceci). S'il y a une égalité entre les scores d'attaque, c'est un *match nul*. Si le personnage est battu ou s'il y a un match nul, le tour du joueur est immédiatement terminé.

MATCH NUL

Lors d'un match nul, personne n'est blessé (le personnage et la créature ne sont pas tués) et le tour du joueur est immédiatement terminé. Lors de son prochain tour, le personnage quitte cette case sans rencontrer à nouveau ce qu'il a combattu, sauf mention contraire.

PLUSIEURS ENNEMIS

S'il y a plusieurs Ennemis qui attaquent sur une case, ils attaquent comme un seul durant le combat, ajoutant leur Force avec un seul jet d'attaque pour faire un seul score d'attaque combiné.



COMBAT ENTRE DEUX PERSONNAGES

Il faut suivre ces étapes pour le combat entre deux personnages :

1. S'échapper

Le personnage qui est attaqué a la possibilité de s'échapper. S'il ne le fait pas, le combat se produit.

2. Lancer des Sorts

Les deux personnages ont la possibilité de lancer des Sorts avant de lancer les dés. Les effets ou les capacités qui affectent la Force ou l'Intellect d'un personnage doivent être appliqués avant d'effectuer le jet d'attaque.

3. Déterminer les jets d'Attaque

Les deux personnages lancent alors un dé pour connaître leur jet d'attaque. Une fois ces jets effectués, le personnage attaquant doit décider en premier s'il dépense un pion destin pour relancer le dé. C'est ensuite au personnage attaqué de faire ce choix. Quel que soit le choix du défenseur, l'attaquant ne peut plus changer d'avis une fois que le défenseur a fait son choix.

4. Comparer les Scores d'Attaque

Une fois que les personnages ont eu la possibilité de dépenser des pions destin, on détermine le score d'attaque de l'attaquant comme pour un combat contre les créatures et les Ennemis. Le score d'attaque du défenseur est déterminé de la même façon que celui de l'attaquant. Le personnage avec le score d'attaque

EXEMPLE D'ATTAQUE



Le Sorcier a une Épée et les Sorts Invisibilité et Explosion Psionique. Il a aussi un pion Force, deux pions Intellect, et trois pions Destin. Lors de son tour, il arrive dans les Champs et pioche une carte Aventure, un Géant de Force 6. Le Sorcier pourrait choisir de s'échapper en lançant son sort d'Invisibilité mais il préfère attaquer le Géant. Comme le Géant a une valeur de Force, le Sorcier doit faire un combat et non un combat psychique.

Le Sorcier choisit de lancer son Sort Explosion Psionique, qui lui permet d'ajouter sa valeur d'Intellect de 5 à sa Force. Comme le Sorcier combat, son Épée ajoute un point de plus à sa Force qui passe à 9 (5 de

l'Explosion Psionique, 2 de sa valeur de Force, 1 de son pion Force, et 1 de l'Épée). Le Géant obtient un 6 à son jet d'attaque et le Sorcier un 3.

Après leurs jets d'attaque, le Géant et le Sorcier sont à égalité (12). C'est donc un match nul. Le Sorcier décide de payer un pion destin pour refaire son jet d'attaque et cette fois il a un 5. Il a un score d'attaque de 14 et le Géant est toujours à 12. Le score d'attaque du Sorcier est plus fort. Il tue donc le Géant et prend sa carte comme trophée. Si le score d'attaque du Sorcier avait été plus faible que celui du Géant, il aurait perdu une vie et son tour aurait immédiatement pris fin.



le plus élevé gagne le combat. S'il y a une égalité des scores, c'est un match nul (cf. «Match Nul» page 10).

5. Prendre sa Récompense

Le vainqueur peut obliger le perdant à perdre une vie (qui peut être sauvée par l'utilisation d'un Objet ou d'un sort), ou il peut lui prendre un Objet ou une pièce d'or qu'il ajoute à ses possessions. Si le vainqueur tue le perdant en l'obligeant à perdre sa dernière vie, le vainqueur peut prendre les Objets, les Suivants, et l'or du perdant qu'il ajoute aux siens. Les Objets, Suivants, et or non pris restent sur la case. Le tour est terminé

COMBAT PSYCHIQUE

Il y a un combat psychique quand :

1. Un personnage est attaqué par un Ennemi – Esprit ou par une créature ayant de l'Intellect.

ou

2. Un personnage dont la capacité spéciale lui permet d'attaquer un autre personnage avec un combat psychique décide de le faire.

Résoudre un Combat Psychique

Le combat psychique se résout de la même manière que le combat (cf. «Combats» page 10), avec ces exceptions :

1. On remplace la Force par l'Intellect.
2. Aucun objet ne peut empêcher la perte d'une vie.

RÈGLE POUR LES PERSONNAGES

Ce paragraphe donne des précisions sur les personnages : la richesse, les Suivants, les Sorts, l'augmentation de Force et d'Intellect, le changement d'alignement et comment échapper aux créatures.

OR

L'or permet aux personnages d'acheter des Objets et des services. On note la richesse d'un personnage en plaçant des pièces d'or à côté de sa carte.

Chaque personnage commence la partie avec une pièce d'or et en gagne d'autres en faisant des rencontres.

Les paiements pour des achats ou des services qui ne sont pas dus à d'autres personnages sont mis dans la réserve d'or.

Tout or reçu d'une autre source qu'un autre personnage est pris de la réserve d'or.

Une pièce d'or n'est pas considérée comme un objet, et ne compte pas dans la limite d'objets transportables par un personnage.

Quand un personnage doit perdre des pièces d'or et qu'il n'en a plus, il ne se passe rien.

OBJETS

Les Objets et les Objets Magiques sont classés comme des Objets. Durant le jeu, le plus souvent les personnages récupèrent des Objets par le biais des rencontres. Les Objets possédés par un personnage sont placés face visible sous sa carte.

LIMITE DE TRANSPORT D'OBJETS

Aucun personnage ne peut avoir plus de quatre objets sauf s'il a une Mule.

Un personnage ayant plus de quatre objets doit décider lesquels garder. Les objets en excès sont placés face visible sur la case du personnage.

EXEMPLE D'EXCÈS DE TRANSPORT

Le sorcier a une mule, ce qui lui permet de transporter huit Objets. Le voleur lance sur lui le Sort Hypnose et lui prend sa Mule. Le sorcier ne peut plus transporter maintenant que quatre Objets, et doit immédiatement placer quatre objets de son choix face visible sur sa case.

MOTS CLÉ "ARME" ET "ARMURE"

Certains objets augmentant les capacités de combat d'un personnage ont le mot-clé **Arme** à côté du texte de capacité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule **Arme** lors d'une attaque.

Certains objets empêchant la perte de vie quand le personnage est battu ont le mot-clé **Armure** à côté du texte de capacité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule **Armure** lors d'une attaque.





SUIVANTS

Durant la partie, les personnages acquièrent généralement des Suivants par le biais des rencontres. Tous les Suivants accompagnant un personnage sont placés face visible en dessous de sa carte. Il n'y a pas de limite au nombre de Suivants que peut avoir un personnage.

PERDRE UN SUIVANT

Un Suivant qui est tué (à la Tour du Vampire ou au Gouffre) ou qui est défaussé doit être placé sur la pile de défausse des cartes Aventure.

SORTS

Dans le monde magique de Talisman, tout le monde peut lancer des sorts à condition d'avoir suffisamment d'Intellect. Certains personnages commencent la partie avec un ou plusieurs Sorts. On peut trouver de nouveaux sorts en voyageant sur le plateau.

OBTENIR DES SORTS

Tous les personnages peuvent acquérir et lancer des sorts, si leur Intellect le permet. Un personnage ne commence la partie avec des Sorts que si ses capacités spéciales le lui permettent. Sinon, on acquiert des Sorts grâce aux rencontres. Les Sorts obtenus sont pris du dessus du paquet Sorts. Quand ce paquet est épuisé, toutes les cartes Sorts défaussées sont mélangées face cachée pour former une nouvelle pioche.



On garde ses sorts face cachée pour que les adversaires ne puissent pas les voir, mais on peut consulter ses propres Sorts à tout moment. L'effet de chaque sort, le moment où il peut être lancé, sont indiquées sur la carte Sort.

Le nombre de sorts qu'un personnage peut avoir à tout moment est limité ainsi par son Intellect :

| | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|----|
| Intellect Total | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6+ |
| Nombre Maximum de Sorts | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 |

EXEMPLE DE LIMITE DE SORTS

Un sorcier avec une valeur de 5 en Intellect a la Couronne de Salomon (un Objet Magique qui ajoute 2 à son Intellect), ce qui lui fait un Intellect total de 7. Cela lui permet d'avoir 3 Sorts, et il en possède 3. Il arrive à la Clairière Maudite, où il ne peut pas à comptabiliser l'Intellect tiré des Objets Magiques. Son Intellect tombe donc à 5. Il n'a maintenant plus le droit qu'à 2 Sorts, il doit donc immédiatement en défausser un. Dès qu'il quitte ce lieu, la Couronne de Salomon fait à nouveau effet et il peut avoir trois Sorts.

Si à un moment donné, un personnage a plus de Sorts que son Intellect ne lui permet, les Sorts en excès doivent être immédiatement placés sur la pile de défausse des cartes Sorts. Ils ne peuvent pas être lancés. C'est le joueur du personnage qui choisit les Sorts à défausser. On ne défausse des Sorts que lorsque l'on dépasse sa limite de Sorts. Un autre moyen de se débarrasser d'un Sort est de le lancer !

LANCER DES SORTS

Lancer un sort n'est jamais obligatoire. Un personnage peut garder un Sort autant de tours qu'il le souhaite. Un Sort ne peut être lancé qu'au moment indiqué sur sa carte. Une fois qu'un Sort a été lancé et que ses effets sont terminés, on le défausse.

Les Sorts qui affectent les personnages les affectent où qu'ils soient sur le plateau, peu importe la Région. Les Sorts qui affectent les créatures, ne peuvent pas toucher les créatures rencontrées dans la Région Intérieure.

Le nombre maximum de sorts qu'un personnage peut lancer lors d'un tour est égal au nombre de Sorts qu'il avait au début de ce tour. Un personnage ne peut lancer qu'un seul Sort durant le tour d'un autre personnage. Mais cela ne s'applique pas aux sorts de commandement (cf. «La Couronne de Commandement» page 20).



EXEMPLE D'UN TOUR



La sorcière est au Temple et obtient un 2 à son dé pour son déplacement. Elle peut par conséquent aller aux Runes ou à l'Oasis.

Il y a un Dragon face visible aux Runes où il est dit que l'on doit piocher une carte. C'est le Dragon qui compte pour cette carte. Le Dragon a une Force de 7 et a un bonus de +2 à son jet d'attaque à cause des runes mystiques. Comme la Force actuelle de la Sorcière est de 3, elle a de grandes chances d'y perdre une vie.

À l'Oasis, elle voit un sort Maléfice lancé précédemment par un autre joueur. Elle va aussi y perdre une vie, mais comme on pioche 2 cartes à ce lieu, elle a la possibilité de piocher une carte Aventure (elle ne pioche qu'une carte à cause du Sort déjà présent). Elle décide d'aller à l'Oasis, elle perd une vie à cause du Maléfice, et pioche une carte Aventure. Elle pioche un autre Dragon qui l'attaque. Ce n'est pas son jour de chance !



TROPHÉES

Quand un personnage tue un Ennemi, il peut le prendre comme trophée. Un personnage peut échanger des trophées à la fin de son tour pour gagner des pions Intellect et Force supplémentaires.

GAGNER DE LA FORCE

Un personnage gagne un pion Force tous les sept points de Force des trophées rendus. Les cartes Ennemi ainsi échangées sont placées sur la pile de défausse des cartes Aventure. Les points de Force des trophées en excès d'un multiple de sept sont perdus.

On peut aussi gagner des pions Force par le biais des rencontres.

GAGNER DE L'INTELLECT

Un personnage gagne un pion Intellect tous les sept points d'Intellect des trophées rendus. Les cartes Ennemi ainsi échangées sont placées sur la pile de défausse des cartes Aventure. Les points d'Intellect des trophées en excès d'un multiple de sept sont perdus.

On peut aussi gagner des pions Intellect par le biais des rencontres.

S'ÉCHAPPER

Les personnages ont parfois la possibilité d'échapper aux créatures et à d'autres personnages, par exemple en lançant un Sort d'Immobilité ou d'Invisibilité. Le personnage qui s'échappe ne peut pas toucher ou être affecté par le personnage ou la créature présent sur la case.

Dans la Région Intérieure, on ne peut échapper qu'à d'autres personnages. On ne peut pas échapper aux créatures qui se trouvent sur ces cases du plateau.

On peut échapper aux rencontres suivantes :

1. Tout ce qui attaque un personnage.
2. Un personnage essayant d'attaquer ou d'utiliser une capacité spéciale.
3. Les créatures qui apparaissent comme résultat d'une carte Événement, Lieu, ou Étranger (le Dragon de la carte Aventure Caverne).



ALIGNEMENT

L'alignement d'un personnage indique sa personnalité. Un personnage bon est poli et respectueux des lois, un personnage mauvais est un méchant au cœur de pierre, et un personnage neutre se situe en entre ces deux extrêmes. L'alignement peut changer durant le jeu comme résultat d'une rencontre ou par l'utilisation d'une capacité spéciale.

CHANGER D'ALIGNEMENT

Quand un personnage change d'alignement, on prend une carte alignement que l'on place à côté de la carte du personnage avec la face adéquate visible pour indiquer le nouvel alignement du personnage. Quand le personnage retourne à son alignement



Face bon



Face mauvais

original, celui qui est indiqué sur sa carte, on défusse la carte alignement.

Aucun personnage, y compris le Druide, ne peut changer plus d'une fois d'Alignement par tour. Si le personnage qui change d'alignement a des cartes non autorisées par ce nouvel alignement (comme le Saint Graal ou l'Épée Runique), il doit immédiatement abandonner ces cartes sur la case où il se trouve.

RÈGLES D'OR

Les règles suivantes sont les règles d'or de Talisman, et ont précedence sur toutes les autres.

CAPACITÉ SPÉCIALE CONTRE RÈGLES

Quand une capacité spéciale ou un effet contredit les règles, c'est la capacité spéciale ou l'effet qui supplante la règle.

POUVOIR CONTRE NE PAS POUVOIR

Dans le cas où l'effet d'une carte indique que le personnage ne peut pas effectuer une action ou utiliser une capacité (comme lancer un Sort ou utiliser un Objet), le personnage ne peut

pas le faire. En d'autres termes, les effets interdits des cartes supplantent les autres effets et capacités. Par exemple, si une carte dit qu'aucune **Arme** ne peut être utilisée quand on combat une certaine créature, Le Guerrier ne peut pas utiliser d'armes, malgré sa capacité lui permettant d'utiliser deux **Armes** en même temps.

JET NATUREL CONTRE JET MODIFIÉ

Quand une capacité spéciale ou un effet fait référence à un jet de dé, seul le chiffre apparaissant sur le dé est pris en considération, pas le résultat modifié obtenu avec les bonus ou les pénalités. Par exemple, la capacité spéciale du Troll lui permet de se régénérer quand il obtient un 6 pour son déplacement. Lors de son tour, le Troll obtient un 4 pour son déplacement. Il utilise également une carte qui lui permet d'ajouter 2 à son jet de mouvement, ce qui lui fait un total de 6. Cependant, le Troll ne peut pas se régénérer car la valeur du dé est 4.

RESSOURCES LIMITÉES

Toutes les ressources sont limitées par le nombre d'éléments fournis dans la boîte. Par exemple, si tous les pions Force sont utilisés, on ne peut pas gagner de Force tant qu'il n'y a pas de pions de ce type disponibles en réserve. Si un joueur peut échanger des pions de valeur 1 contre des pions de valeur 5, il doit le faire.

AUTRES RÈGLES

Ce paragraphe couvre les règles des événements pouvant survenir des rencontres et des déplacements entre les Régions.

CRAPAUDS



Quand un personnage est transformé en Crapaud pendant trois tours, on remplace sa figurine sur le plateau par celle du Crapaud et le joueur pose une carte Crapaud par-dessus sa carte personnage. Quand le personnage retourne à sa forme originale, on retire la carte Crapaud et on échange la figurine de Crapaud par celle du personnage à la fin de son troisième tour.



Un Crapaud a 1 en Force et en Intellect, ces chiffres ne sont pas modifiés par les pions Force et Intellect accumulés avant la transformation. Un Crapaud peut gagner et perdre de la Force et de l'Intellect, mais ces modifications disparaissent quand le Crapaud redevient un personnage. À ce moment-là, les pions Force et Intellect accumulés avant la transformation peuvent à nouveau être utilisés et reprennent leurs effets.

Quand il est transformé en Crapaud, le personnage garde ses trophées et peut toujours en gagner. Mais l'Intellect ou la Force gagnés grâce aux trophées quand le personnage est un crapaud, sont perdus quand le personnage retourne à sa forme originale. C'est donc une mauvaise idée d'échanger des trophées quand on est un crapaud.

Un Crapaud ne lance pas de dé pour son déplacement mais doit se déplacer d'une case par tour.

Un Crapaud ne peut pas gagner, ni lancer de Sorts, mais les Sorts du personnage ne sont pas perdus quand il est transformé en Crapaud. Ils ne peuvent pas être utilisés tant que le personnage n'est pas revenu à sa forme normale.

Les vies d'un Crapaud sont celles du personnage original. Les vies gagnées ou perdues par le Crapaud affectent l'état du personnage original.

Les pions Destin d'un Crapaud sont ceux du personnage original. Les pions destin gagnés ou perdus par le Crapaud affectent l'état du personnage original. Les Crapauds peuvent utiliser les pions destin normalement.

Les Crapauds font des rencontres quand ils arrivent sur une case, comme un personnage.

Un Crapaud n'a pas de capacités spéciales. Celles du personnage original ne peuvent pas être utilisées tant que le personnage est un Crapaud.

Un personnage déjà sous la forme d'un Crapaud qui doit être à nouveau transformé en Crapaud (à cause d'un sort Hasard par exemple) reste sous cette forme pour trois tours de plus à partir de la seconde transformation.

PERDRE UN TOUR

Quand un personnage a pour instructions de perdre un tour, son tour se termine immédiatement. Cela compte comme un tour perdu pour ce personnage s'il devait rencontrer d'autres cartes. Sinon, il passe son prochain tour à la place.

AVOIR ET UTILISER DES CARTES

On considère que les personnages *ont* tout en leur possession, comme les Objets, l'or, le destin, les Suivants et les Sorts. Quand un personnage exécute la capacité d'une carte, on considère qu'il *utilise* cette carte. Utiliser une carte est optionnel, un personnage peut toujours choisir quand utiliser (ou non) une carte en sa possession. Par exemple, la Croix permet à un personnage de détruire automatiquement des Esprits sans avoir recours au combat psychique. Le personnage peut décider de ne pas utiliser la Croix et peut attaquer un Esprit à la place. Un personnage peut avoir des cartes qu'il n'a pas le droit

d'utiliser, sauf mention contraire. Par exemple, le Moine ne peut pas utiliser d'**Armes** au combat mais il peut avoir la Lance Sacrée en sa possession pour la vendre à l'Alchimiste, la livrer pour une quête dans la Caverne du Démoniste, ou simplement pour empêcher un autre personnage de l'avoir. Mais le Moine ne peut pas avoir l'Épée Runique, car il est écrit sur la carte qu'un personnage bon ne peut pas l'avoir. Un Moine rencontrant une Épée Runique doit la laisser face visible dans sa case.

Un personnage n'est pas autorisé à prendre des cartes qu'il n'a pas le droit d'avoir. Par exemple, si un personnage ne peut pas avoir de Suivants, il ne peut pas en prendre un à un autre personnage avec le Sort Hypnose.

ABANDONNER DES SUIVANTS ET DES OBJETS

Un personnage peut *abandonner* des Suivants et des Objets à tout moment en les laissant face visible sur la case où il se trouve. Quand un personnage abandonne des Suivants ou des Objets, il ne peut pas les reprendre durant le même tour.

TALISMAN ET CARTES ACHAT

Quand un personnage reçoit au achète un Talisman ou une carte Achat, il prend le Talisman ou la carte appropriée. Le Talisman et une carte Achat sont traités comme une carte Aventure, sauf qu'ils ne sont pas placés dans la pile de défausse mais retournent dans leur paquet respectif. Ils redeviennent disponibles pour les autres joueurs. S'il ne reste pas de Talisman ou de cartes Achat d'un objet particulier, cet objet n'est alors pas disponible à ce moment là. On peut les abandonner comme les cartes Objet et Suivant.

GAGNER DES TALISMANS

Il existe deux façons pour un personnage d'acquérir un Talisman. Le premier est d'en gagner un en tant que rencontre du paquet Aventure. Le second est d'entreprendre une quête à partir de la Caverne du Démoniste.





CAVERNE DU DÉMONISTE

Un personnage qui arrive sur cette case peut décider d'accepter ou non une quête. S'il accepte une quête, il doit lancer un dé pour connaître la nature de celle-ci. Un personnage ne peut effectuer qu'une quête à la fois. Quand un personnage ayant accompli une quête revient dans la Caverne du Démoniste, il peut commencer une nouvelle quête en lançant le dé.

Un personnage doit tenter d'accomplir sa quête immédiatement s'il peut le faire. De plus, le Démoniste empêche tout personnage ayant accepté une quête mais ne l'ayant pas accompli d'ouvrir la Porte du Pouvoir.



Un personnage battant ou s'échappant de la Sentinelle doit continuer son déplacement en entrant dans la Région Médiane (il prend la direction de son choix) avec les points restants du dé. Un personnage battu par la Sentinelle perd une vie (qui peut être sauvée par l'utilisation d'un Objet ou d'un Sort) et il termine immédiatement son tour dans la case de la Sentinelle. Un personnage qui fait match nul avec la Sentinelle ne perd pas de vie mais il termine immédiatement son tour dans la case de la Sentinelle.

La Sentinelle n'attaque pas un personnage passant sur sa case en étant dans la Région Extérieure, ni un personnage allant de la Région Médiane à la Région Extérieure, ou un personnage qui termine son mouvement sur la case de la Sentinelle.

En traversant d'une Région à une autre, le personnage peut changer de direction quand il entre dans la nouvelle Région.

RÉSOLUDES DES CARTES SANS CHIFFRE DE RENCONTRE

Les cartes qui sont sur des cases et qui n'ont pas de chiffre de rencontre (comme le Sort Maléfice) doivent être résolues avant que le personnage ne rencontre d'autres personnages, cartes, ou la case elle-même.

PASSER DE LA RÉGION EXTÉRIEURE À LA RÉGION MÉDIANE

Le fleuve Storm, qui sépare la Région Extérieure de la Région Médiane, peut être traversé en utilisant le pont qui relie la case de la Sentinelle (Région Extérieure) à la case des Collines (Région Médiane). On peut aussi traverser ce fleuve en utilisant un Radeau, ou grâce à une rencontre.

LA CASE SENTINELLE

Un personnage peut traverser le pont de la Sentinelle dans les deux sens si son dé de mouvement est suffisant pour lui permettre de traverser.

La Sentinelle attaque tout personnage essayant de traverser son pont pour aller de la Région Extérieure à la Région Médiane.

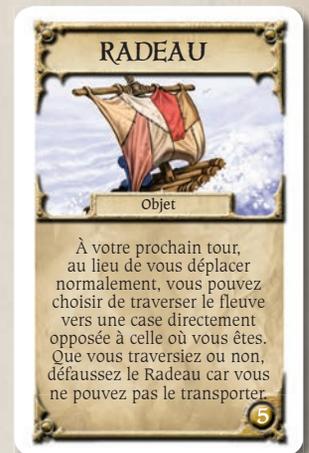


RADEAUX

Un personnage souhaitant traverser le fleuve en utilisant un Radeau doit en construire un ou en acquérir un grâce à une rencontre. Un personnage avec une Hache dans les Bois ou dans la Forêt au début de son tour peut déclarer qu'il construit un Radeau pour ce déplacement. Au lieu de se déplacer, le personnage prend une carte Radeau du paquet Achat (s'il y en a une de disponible).

Un personnage acquérant un Radeau peut traverser le fleuve au début de son prochain tour. Le personnage peut traverser le fleuve sur la case de son choix directement opposée à celle où il se trouve. C'est son déplacement pour ce tour, il n'a pas à lancer de dé.

On ne peut pas prendre un Radeau pour un usage ultérieur, ni le laisser derrière soi. Qu'il soit utilisé ou non, il doit être placé sur la pile de défausse des cartes Aventure ou être remis dans le paquet Achat.





EXEMPLE DE PASSAGE SUR LE PONT DE LA SENTINELLE

La Sorcière est au Cimetière et lance un 6 pour son déplacement. Elle décide de se déplacer dans le sens horaire vers la case de la Sentinelle afin de traverser le pont pour aller dans la Région Médiane. Elle est attaquée par la Sentinelle quand elle entre dans sa case.



La Sorcière lance alors un Sort d'Immobilité sur la Sentinelle, ce qui lui permet de s'échapper au lieu de combattre.



La Sorcière va sur les Collines de la Région Médiane et décide de continuer son mouvement dans le sens antihoraire pour arriver à la Porte du Pouvoir.



PASSER DE LA RÉGION MÉDIANE À LA RÉGION INTÉRIEURE



La Porte du Pouvoir connecte la case de la Porte du Pouvoir à celle de la Plaine du Péril.

LA PORTE DU POUVOIR

On ne peut entrer dans la Région Intérieure que par la Porte du Pouvoir, qui doit être ouverte avant d'être traversée. Un personnage ne peut essayer d'ouvrir la Porte que si son mouvement est suffisant pour lui permettre de continuer au-delà.

Un personnage doit essayer d'ouvrir la Porte chaque fois qu'il la traverse.

Un personnage essayant d'ouvrir la porte suit les instructions de cette case. S'il y parvient, le personnage termine son tour sur la Plaine du Péril. Sinon, le personnage termine son tour sur la case de la Porte du Pouvoir.

Un personnage souhaitant passer la Porte du Pouvoir de la Région Intérieure vers la Région Médiane n'a pas besoin de l'ouvrir. Il se déplace simplement de la Plaine du Péril à la case de la Porte du Pouvoir et cela met fin à son déplacement pour ce tour.

MOUVEMENT DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

On ne lance pas le dé pour se déplacer dans cette région. Un personnage ne peut se déplacer que d'une case par tour dans cette région. Les instructions de rencontre de chaque case de la Région Intérieure doivent être accomplies avant qu'un personnage ne puisse aller à la Couronne de Commandement.

REBROUSSER CHEMIN

Un personnage dans la Région Intérieure peut décider à tout moment de *rebrousser chemin* et de retourner vers la Plaine du Péril. Un personnage ayant rebroussé chemin ne se déplace

toujours que d'une case par tour, mais ignore les instructions de toutes les cases lors du retour vers la Plaine du Péril. Une fois qu'un personnage a déclaré son intention de rebrousser chemin, il ne peut plus changer d'avis et doit retourner à la Plaine du Péril. Une fois là, le personnage est libre de faire ce qu'il veut, que ce soit aller à la Couronne de Commandement ou quitter la Région Intérieure par la Porte du Pouvoir.

RENCONTRES DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

Un personnage ne pioche pas de cartes Aventure dans la Région Intérieure mais suit les instructions de la case. Ces instructions doivent être suivies, à moins que le personnage n'ait rebroussé chemin.

On ne peut pas s'échapper des créatures de la Région Intérieure et elles ne peuvent pas être affectées par des Sorts.

RENCONTRER UN PERSONNAGE DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

Dans la Région Intérieure, un personnage ne peut en rencontrer un autre qu'à la Plaine du Péril, la Vallée de Feu, la Couronne de Commandement.

Les rencontres avec d'autres personnages à la Plaine du Péril et à la Vallée de Feu sont traitées de la même façon que les rencontres dans les Régions Extérieure et Médiane.

Les rencontres avec d'autres personnages à la Couronne de Commandement sont aussi traitées de la même façon que les rencontres dans les Régions Extérieure et Médiane, mais on doit rencontrer tous les autres personnages de la case.

FAIRE LA RENCONTRE DE LA CASE DANS LA RÉGION INTÉRIEURE

Voici des explications sur les cases de cette région.

LA CRYPTÉ

La Crypte est en ruines et un personnage doit être fort pour qu'il puisse déblayer efficacement les gravats afin d'excaver les différents tunnels. Un personnage entrant dans cette case doit lancer 3 dés et en faire la somme. On retire la Force du personnage de cette somme et le résultat indique où le personnage émerge en passant par la Crypte. Le personnage est immédiatement déplacé à la case indiquée et cela met fin à son déplacement. Un personnage qui émerge à la crypte pourra en partir à son prochain tour.





MINES

L'Intellect est nécessaire pour trouver la route dans le labyrinthe des Mines. Les instructions sont comme celles de la Crypte sauf que c'est l'Intellect (au lieu de la Force) du personnage qui est retiré du total des dés.



TANIÈRE DU LOUP-GAROU

On lance deux dés pour connaître la Force du Loup-garou chaque fois qu'un personnage arrive sur cette case. C'est le Loup-garou qui attaque ce personnage jusqu'à qu'il soit vaincu ou que le personnage rebrousse chemin. Chaque personnage rencontre un Loup-garou différent.



Exemple : La Nain arrive à la Tanière du Loup-garou et lance deux dés pour déterminer la Force du Loup-garou. Il obtient un 5 et un 3, ce qui fait une Force de 8 pour le Loup-garou. Le Nain combat le Loup-garou qui tire un 5 à son jet de combat, ce qui lui donne un score d'attaque de 13 (8 + 5). Le nain a un score d'attaque de 10, il est donc battu et perd une vie. À son prochain tour, le Nain décide d'attaquer le Loup-garou au lieu de rebrousse chemin. Le Loup-garou combat avec la même Force de 8 mais cette fois le 1 à son jet de combat ne lui donne qu'un score d'attaque de 9. Si le Nain obtient un score d'attaque de 10 ou plus, il sera débarrassé du Loup-garou et pourra se déplacer à son prochain tour.

FOSSÉS

On lance un dé chaque fois qu'un personnage arrive sur la case Fosses. C'est le nombre de Monstres des Fosses qui attaquent le personnage. Le Personnage combat ces monstres un par un, jusqu'à ce qu'il soit battu ou qu'il les batte tous. Ces deux cas mettent fin à son tour. Quand un personnage est battu, il doit continuer à combattre les Monstres des Fosses restants au prochain tour ou rebrousse chemin. Un personnage peut se déplacer le tour suivant celui où il a battu le dernier Monstre des Fosses.



LA COURONNE DE COMMANDEMENT

La dernière case du plateau est la Couronne de Commandement. On ne peut l'atteindre que par la case de la Vallée de Feu et il faut un Talisman pour entrer dans la Vallée de Feu. Un personnage n'ayant pas de Talisman, doit rebrousse chemin.

Quand un personnage est sur la case de la Couronne de Commandement, il ne se déplace pas mais reste là. Un personnage sur cette case ne peut pas rebrousse chemin.

S'il y a déjà un personnage quand un personnage y arrive, il faut rencontrer ce personnage. Dès que deux personnages (ou plus) sont sur la Couronne, les tours de ces personnages se résument à rencontrer un des autres personnages. Un personnage qui est seul sur la case de la Couronne de Commandement lors de son tour doit lancer le Sort de Commandement sur tous les autres personnages. Pour ce faire, il lance un dé. De 1 à 3, le Sort n'a pas d'effet. De 4 à 6, tous les autres personnages perdent une vie. Si un personnage est tué par le Sort de Commandement, ce joueur a perdu la partie et il ne peut pas recommencer avec un autre personnage.

Une fois qu'un personnage a atteint la Couronne de Commandement, tout joueur perdant son personnage est éliminé de la partie. Cette règle est valable pour le reste de la partie, même si le personnage quitte la Couronne de Commandement.



VARIANTES

Si les joueurs veulent utiliser ces règles, il faut s'assurer que tout le monde les connaît et est d'accord pour jouer avec ces variantes.

S'ÉCHAPPER D'UN INDIVIDU INAMICAL

Cette variante donne plus de possibilités d'évasion. En plus d'échapper aux personnages et aux créatures, les personnages peuvent aussi s'échapper d'un individu inamical représenté sur une carte ou une case que le personnage ne souhaite pas rencontrer, sauf pour les cases de la région Intérieure. Par exemple, on peut échapper au Chevalier Noir ou à la Harpie, mais on ne peut pas s'échapper de la Tour du Vampire, de la Tanière du Loup-garou, ou des Fosses. C'est aux joueurs de décider quelles sont les rencontres pouvant être considérées comme des individus inamicaux.



BIENS DE FAMILLE

Quand un personnage est tué, le nouveau personnage du joueur peut «hériter» des objets qu'avait le personnage tué. Quand un personnage est tué, son joueur retire sa carte et sa figurine et met de côté ses Objets (y compris les Objets Magiques), ses pièces d'or, et ses suivants. Ses trophées, Sorts, pions, cartes et destin sont défaussées ou remis dans leur réserve respective. À son prochain tour, le joueur commence avec un nouveau personnage pris au hasard parmi ceux de disponible. Les Objets, pièces d'or et Suivants mis de côté appartiennent maintenant au nouveau personnage et il peut les utiliser normalement. Tout ce qui ne peut pas être pris par le nouveau personnage doit être mis sur sa case de départ.

Si un personnage en tue un autre lors d'une rencontre, il ne peut pas lui prendre ses Objets, pièces d'or et Suivants car le nouveau personnage va en hériter.

VARIANTES POUR UN JEU PLUS RAPIDE

Talisman est un jeu épique d'aventure – une histoire qui prend de l'ampleur et durera plusieurs heures. Les joueurs expérimentés jouent plus rapidement, mais plus il y aura de joueurs plus la partie sera longue (deux-trois heures au minimum). Les joueurs n'ont pas toujours la possibilité de consacrer autant de temps à *Talisman*, et ces variantes accélèrent le jeu ou l'ajustent au temps dont disposent les joueurs.

Pour mettre en place une variante, il faut que tout le monde la connaisse et soit d'accord pour l'utiliser. Ces ajustements sont valables quel que soit le nombre de participants.

FORCE ET INTELLECT

Les joueurs peuvent décider (pour gagner du temps) de gagner plus facilement des points de Force et d'Intellect. Les personnages deviennent plus forts plus rapidement, ce qui raccourcit la durée de la partie. Normalement, pour gagner un point de Force et d'Intellect, le personnage doit échanger des trophées d'une valeur de sept (cf. «Trophées» page 14).

Pour accélérer le jeu, les joueurs peuvent changer cette valeur à six, voire cinq pour des parties encore plus courtes.

BONUS DE DÉPART

La première demi heure de jeu se résume souvent à accumuler de la Force et de l'Intellect pour pouvoir affronter les différents Ennemis que l'on peut rencontrer. Si les joueurs souhaitent plonger dans l'action plus rapidement, chaque personnage peut avoir un point de plus en Force ou en Intellect (au joueur de choisir) au début du jeu. Cela n'affecte pas les valeurs normales des personnages, c'est juste un point supplémentaire comme s'il avait été gagné.

TALISMAN SANGLANT

Au début du jeu, on retire trois des quatre cartes Talisman disponibles pour ne jouer qu'avec qu'une carte Talisman. De plus, un joueur dont le personnage est tué, est immédiatement éliminé. Il ne pioche donc pas de nouveau personnage. Avec cette variante, le jeu est plus rapide mais aussi très sanglant.

LE SORT COMMANDEMENT

Un autre moyen d'accélérer le jeu est de permettre de lancer le Sort de Commandement plus facilement. Normalement ce Sort est lancé de 4 à 6 au dé. Avec cette variante, plus il y a de joueurs, plus le Sort est facile à lancer :

À 5 joueurs, le Sort est lancé de 3 à 6 au dé

À 6 joueurs, le Sort est lancé de 2 à 6 au dé

À 7 joueurs ou plus, le Sort est automatiquement lancé

MORT SUBITE

Avec cette variante, le premier joueur qui atteint la Couronne de Commandement a gagné ! Atteindre ce lieu n'est pas une chose facile, et si les joueurs n'ont pas assez de temps pour faire une partie complète, c'est un bon moyen de mettre fin à l'aventure. Une autre façon de raccourcir les parties est de se donner une limite de temps pour la partie. Quand le temps est écoulé, on compte le nombre de pions Force et Intellect de chaque personnage, auxquels on ajoute les valeurs de départ du personnage dans ces deux catégories, plus les pièces d'or, les Sorts, les Suivants, les Objets et les Objets Magiques détenus. Le personnage avec le plus fort total est le vainqueur ! Quand les joueurs sont obligés de mettre fin à leur partie plus tôt que prévu, c'est un moyen satisfaisant de déterminer le vainqueur.

ERRATA

Dans certaines extensions, certains ennemis sont de *type Adept*, le terme Adept est impropre, il convient de le remplacer par le terme **Cultiste**.



CRÉDITS

Auteur du jeu : Robert Harris

Création Additionnelle : John Goodenough et Rick Priestley

Mise en Page : Mark O'Connor, Sam Stewart, et Jeff Tidball

Création Graphique : Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg, et Wil Springer

Illustration de couverture et du plateau : Ralph Horsley

Autres Illustrations : Massimiliano Bertolini et Jeremy McHugh

Direction artistique : Zoë Robinson et Zoe Wedderburn

Testeurs : Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone, et Zoe Wedderburn

Responsable de production : Gabe Laulunen

Coordinateur de la Production Internationale : Sabe Lewellyn

Développeur exécutif : Jeff Tidball

Éditeur : Christian T. Petersen

Remerciements spéciaux : Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge, et tous ceux de Talisman Island !

FFG remerciement particulièrement : Andy Jones, Jon Gillard, et Erik Mogensen pour avoir été avec nous tout au long de la route et nous avoir mené à cette récompense. Un «merci du cœur» à Daniel Steel.

Traduction française : Frédéric Bizet

Relecture de la version française : Marc Taillefer

Mise en page: Edge Studio

Visitez notre site pour des informations,
des aides de jeu et autres :

WWW.EDGEENT.COM



GAMES WORKSHOP

Gestion des licences : Owen Rees

Responsable des licences : Jon Gillard

Responsable de projet juridique, stratégique et de licence : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Cette édition © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Talisman, les logos des marques citées et toutes les marques associées, logos, personnages, produits et illustrations du jeu Talisman sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2012, enregistré au R.U. et dans les autres pays. Édition publiée sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque déposée d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. ATTENTION : ne convient pas à un enfant de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



INDEX

- Abandonner : 9, 16
Alignement : 15
Arme : 12
Armure : 12
Attaque : 10-12
Avoir : 16
Battu : 10
Carte achat : 16
Cartes Aventure : 7-8
Case départ : 4, 7
Chiffre de rencontre : 7, 9, 17
Combat : 10-12
Combat psychique : 10, 12
Couronne de Commandement : 20
Crapaud : 15-16
Créature : 10
Destin : 6-7
Ennemi : 7, 10
Esprit : 7
Étranger : 8-10
Événement : 7
Force : 4, 14
Gains de vie et destin : 6-7
Intellect : 5, 14
Jet d'attaque : 10-11
Lieu : 8-10
Match nul : 10
Mouvement : 8-9, 17-19
Objet : 8-10, 12
Objet Magique : 8-10, 12
Or : 12
Personnage : 4, 11
Quête du Démoniste : 17
Radeau : 17
Rebrousser chemin : 19
Récupérer : 7
Région Extérieure : 8-9, 17-18
Région Intérieure : 8, 19-20
Région Médiane : 8-9, 17-19
Rencontres : 8-10
S'échapper : 14, 18
Score d'attaque : 10-11
Sentinelle : 17-18
Soigner : 6
Sort : 13
Sort de Commandement : 20
Suivant : 8, 13
Talisman : 16, 20
Terre : 9
Trophée : 14
Tué : 5, 12
Utiliser : 16
Vie : 5-6
Zone de jeu : 4-5

