



TALISMAN[®]

RÉCITS LÉGENDAIRES[™]

Un jeu coopératif de Michael Palm et Lukas Zach pour 1 à 6 aventuriers de 8 ans et plus

Il y a des siècles, des forgerons légendaires confectionnèrent la Couronne du Pouvoir, un artefact magique d'une puissance inimaginable. Quiconque portera la Couronne du Pouvoir tiendra le monde sous son emprise.

Quelques décennies auparavant, un puissant sorcier scella la Couronne du Pouvoir derrière le Portail du Pouvoir pour empêcher les forces du mal de la prendre.

Seuls ceux qui possèdent un des Talismans légendaires peuvent passer à travers ce Portail pour atteindre la Couronne.

Au fil des ans, cinq de ces Talismans disparurent. Des forces hostiles sont à leur recherche afin de s'emparer de la Couronne du Pouvoir pour eux-mêmes. Les vaillants héros que vous êtes vont devoir se regrouper et partir en quête de ces cinq Talismans — et donc arrêter la puissance maléfique

à l'œuvre derrière ces forces hostiles qui cherche à dominer le monde.

Cette mission ne va pas être des plus simples, car trouver chaque Talisman est une aventure épique en elle-même. Cependant, si vous travaillez ensemble en mettant à profit les compétences de chacun et en vous secourant mutuellement lorsque vous le pouvez, vous allez sûrement réussir.

MATÉRIEL

- 12 **Lieux (A)**
- 6 Héros, chacun ayant :
 - 1 figurine **Héros** (version masculine ou féminine, voir l'assemblage page suivante) **(B)**,
 - 1 étiquette **Héros** pour le **sac magique de héros (C)**,
 - 7 **jetons Départ** à la couleur du héros **(D)**.
- 5 Aventures composées de :
 - 5 **Parchemins d'aventure (E)**,
 - 102 **jetons Aventure** (22 bleus, 22 rouges, 22 verts, 15 violets et 21 gris) **(F)**,
 - 6 **jetons Crapaud** pour l'Aventure 4 **(G)**.
- 1 **compteur de Temps (H)**
- 1 **dé Voyage (J)**
- 5 jetons **Santé** (pour certains des ennemis rencontrés) **(K)**
- 24 **jetons Récompense (L)**
- 1 **étiquette Récompenses (M)** pour le sac **Récompenses**
- 15 **Talismans (N)**
- **la piste des Talismans** (en trois parties, voir page suivante)
- 7 **sacs en tissu** (6 sacs magiques Héros, 1 sac Récompenses ; attacher les étiquettes Héros et Récompenses dessus, voir page suivante)
- le **livret de règles**, incluant le Livre d'Aventures.





BUT DU JEU

Les joueurs doivent agir comme un groupe d'aventuriers ayant la tâche de retrouver les cinq Talismans légendaires qui ont été perdus. Lors de chaque aventure, le groupe devra voyager pour retrouver l'un des Talismans perdus. Les aventures sont chacune détaillées sur cinq parchemins d'aventure différents et doivent être jouées dans l'ordre. Vous pouvez rejouer les aventures et vous pouvez enchaîner les aventures lors d'une même session de jeu.

Tout au long de cette histoire, vous voyagez à travers des terres incroyables et vivez des aventures excitantes dans lesquelles vous devrez prendre des décisions importantes et vous défendre contre des ennemis impitoyables.

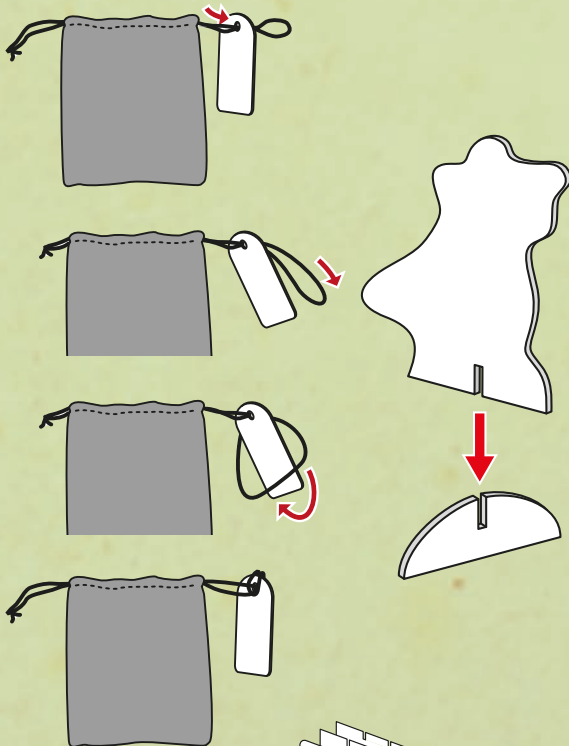
Cependant, vous pouvez essayer à nouveau chaque aventure jusqu'à ce que vous récupériez le Talisman final.

En tant que groupe d'aventuriers, vous réussirez chaque aventure uniquement lorsque vous aurez accompli la mission finale et aurez retrouvé le Talisman. Mais faites attention : votre temps est compté pour y parvenir !

Chaque Parchemin d'aventure possède une Piste de temps limitée sur laquelle le compteur de Temps progresse constamment. Si le compteur de Temps atteint le croissant de lune à la fin de la Piste de temps, la nuit tombe et les forces du mal deviennent trop fortes pour votre groupe. Si vous n'avez pas encore obtenu le Talisman à ce moment-là, votre groupe perd la partie.

MISE EN PLACE

Retirez tous les éléments des planches de jetons. Attachez les 6 étiquettes Héros et l'étiquette Récompenses aux sept sacs en tissu, assemblez les figurines Héros et rangez les trois parties de la Piste des Talismans dans la boîte comme indiqué ci-dessous.



- A Préparer les Récompenses :** Placez les 24 jetons Récompense dans le **sac Récompenses**. Placez ce sac à portée des joueurs.



Note : Remettez toujours les 24 jetons Récompense dans le sac Récompenses avant **CHAQUE** aventure !

- B Choisir les Héros :** Chaque joueur choisit 1 Héros. Prenez le **sac Héros** correspondant, déterminez si vous jouez avec la version masculine ou féminine du personnage et prenez la figurine **Héros** correspondante.





C Remplissez le sac Héros avec les 7 **jetons Départ** à la couleur de ce Héros. Votre étiquette Héros liste les 7 jetons Départ.

Tout Héros peut combattre et utiliser la magie; certains Héros sont meilleurs dans un domaine et moins bon dans l'autre. Chaque Héros possède également une capacité spéciale qui est indiquée sur son étiquette. Durant la partie, vos compétences vont s'améliorer alors que vous obtenez de nouveaux jetons à placer dans votre sac.

Note : Vous pouvez regarder à tout moment dans votre sac pour voir ce qu'il contient. Mais lorsque vous piochez dans un sac, vous devez d'abord en mélanger le contenu, puis tirer au hasard à l'intérieur, sans regarder.

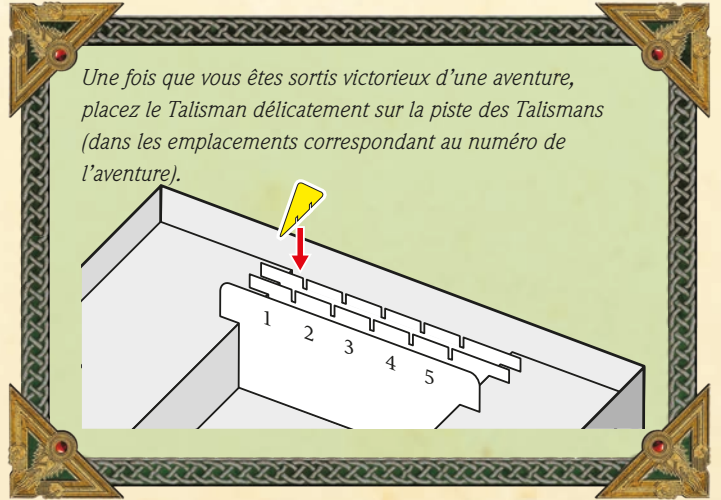
D Lisez à haute voix la capacité spéciale de votre Héros pour que les autres joueurs en prennent connaissance.

Placez le dé Voyage à portée des joueurs.

Choisir une Aventure : Ouvrez le **Livre d'Aventures** (il débute à la page 7 de ce livret de règles).

Les aventures doivent être jouées dans l'ordre, vous devez donc commencer par la première. En progressant et en réussissant les missions, vous passerez à l'aventure suivante.

En tant que groupe d'aventuriers, vous choisissez ensemble le niveau de difficulté appliqué à l'aventure que vous allez commencer. Prenez ensuite un Talisman avec le nombre d'étoiles indiqué dans le Livre d'Aventures. Plus le niveau de difficulté des aventures que vous terminez est élevé, plus rapidement vous serez capables de jouer l'aventure suivante.



Suivez les instructions données dans le Livre d'Aventures concernant la mise en place des lieux et la distribution des jetons Aventure.

E Le Livre d'Aventures indique également le lieu de départ des Héros pour chaque Aventure.


F Puis, prenez le **Parchemin d'aventure** correspondant et choisissez un joueur parmi vous qui lit à haute voix le premier paragraphe du Chapitre Un. Ceci vous donne votre première mission et la partie peut commencer!





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. Il résout son tour en intégralité, puis il passe la main au joueur suivant en sens horaire, et ainsi de suite. Le tour du joueur se compose de 3 phases, qui sont résolues dans l'ordre :

- 1. Voyage** (Se déplacer d'un lieu vers un autre en suivant les chemins ou en « sautant » avec , voir ci-dessous).
- 2. Affrontement** (Gérer les jetons face visible).
- 3. Collecte des Récompenses** (S'il y en a – Les Récompenses améliorent le contenu de votre sac Héros).

Souvenez-vous que votre Héros possède une capacité spéciale qui peut être utile à tout moment de votre tour.

1. VOYAGE

Premièrement, choisissez si vous restez sur le lieu actuel ou si vous voulez vous déplacer, et ce même s'il y a des jetons Aventure face visible dans le lieu que vous occupez actuellement. Vous êtes toujours libre de choisir l'une ou l'autre des options.



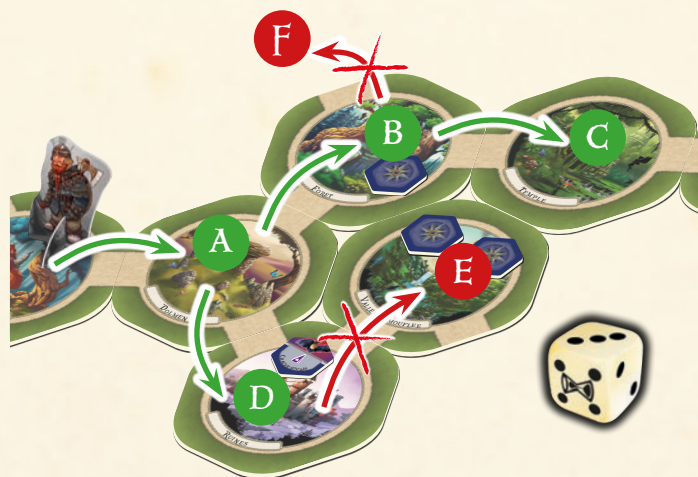
Si vous souhaitez voyager, lancez le dé Voyage et déplacez votre figurine Héros d'autant d'étapes que la valeur du dé. Vous pouvez effectuer un déplacement moindre que la valeur du dé, voire rester sur votre lieu actuel si vous le souhaitez.

Une étape représente le déplacement d'un lieu vers un autre, reliés par un chemin coloré. Il n'est pas possible d'utiliser un chemin qui ne mène à aucun lieu. Il est possible de s'arrêter ou de traverser un lieu qui contient déjà des Héros.

Vous pouvez traverser un lieu qui comporte des jetons Aventure **face cachée**.

Vous devez immédiatement vous arrêter lorsque vous entrez dans un lieu qui contient au moins un jeton Aventure **face visible montrant un Ennemi**.

Exemple : Le Nain obtient un 3. Il peut se déplacer en A, B ou C et s'y arrêter. S'il veut aller en E, il doit d'abord s'arrêter en D, puisqu'il y a un Ennemi face visible dans ce lieu. Il ne peut pas se déplacer dans la direction F, car ce chemin ne mène à aucun lieu.



Si vous terminez votre déplacement dans un lieu contenant des jetons Aventure face cachée, vous les retournez tous face visible.




Note : Si de nouveaux jetons Aventure sont placés dans un lieu comportant des Héros, ces jetons sont immédiatement retournés face visible. Ils ne sont jamais retournés à nouveau, à moins que le Parchemin d'Aventure ne vous demande de procéder ainsi.

Résolvez maintenant la **seconde phase : Affrontement**.

Faces spéciales des dés



Si le dé donne 4 points avec l'icône , vous devez **d'abord** avancer le compteur de Temps sur la case suivante de la piste Temps du Parchemin d'aventure, puis vous pouvez déplacer votre figurine Héros jusqu'à 4 étapes. **Note : même si vous choisissez de rester où vous êtes, le compteur de Temps avance.**



Si le dé donne le Portail Magique, vous pouvez faire « sauter » votre figurine Héros directement sur le lieu de votre choix, peu importe la distance.

Si vous terminez votre déplacement Portail dans un lieu comportant au moins un jeton Aventure face cachée, vous les retournez face visible.



2. AFFRONTEMENT

S'il y a au moins un jeton Aventure dans le même lieu que votre figurine Héros, vous l'affrontez maintenant.

La plupart des jetons Aventure représente des Ennemis qui bloquent vos mouvements et vous attaquent. Certains jetons Aventure représentent des Objets ou des choses similaires dont vous pourrez avoir besoin pour compléter l'aventure.

Y a-t-il des Ennemis dans le lieu ?





Les Ennemis bloquent le chemin et vous devez les vaincre avant de pouvoir continuer. Ils portent des icônes qui indiquent le nombre de blessures qu'il faut leur infliger afin de les vaincre :

(blessure à l'arme blanche)  et  (blessure par attaque magique)

Piochez 3 jetons Héros au hasard dans votre sac Héros et comparez les icônes piochées avec celles portées par les Ennemis. Vous pouvez utiliser toutes les icônes que vous avez piochées dans l'ordre de votre choix. Si vous parvenez à piocher au moins autant d'icônes correspondantes que celles que porte un Ennemi, il est vaincu et son jeton est rangé dans la boîte.

Chaque icône piochée ne peut être utilisée qu'une fois. Mais avec un peu de chance, vous pourrez vaincre plusieurs Ennemis en même temps avec les icônes piochées. Ignorez les icônes piochées en trop.

Exemple : Le Nain affronte un goblin  + , une chauve-souris  et des rats .

Il pioche 3 jetons au hasard dans son sac et obtient ces icônes : , ,  et .

Il peut maintenant choisir de vaincre le goblin et les rats OU la chauve-souris et les rats.



Terminer l'affrontement

Peu importe le nombre d'Ennemis vaincus, laissez les jetons que vous avez piochés sur la table devant vous. Si vous aviez pioché des jetons appartenant à d'autres joueurs (voir l'encadré à droite), placez-les sur la table devant leur propriétaire. Ne remettez pas les jetons dans votre sac Héros pour le moment !

Reprendre les jetons

Vous ne pouvez remettre vos jetons dans votre sac Héros que lorsque vous ou un autre joueur souhaitez piocher dans votre sac Héros. Avant de piocher, vous pouvez choisir de remettre tous les jetons devant vous dans votre sac Héros : vous devez les remettre TOUS ou AUCUN. Vous ne pouvez remettre dans votre sac les jetons devant vous qu'une fois par tour.

3. COLLECTE DES RÉCOMPENSES ET OBJETS

a) Récompenses

Si vous avez vaincu au moins un Ennemi durant ce tour, vous collectez des Récompenses. Pour chaque Ennemi vaincu, piochez 1 Récompense au hasard dans le sac Récompenses. Après avoir révélé chacun de ces jetons, vous choisissez pour chacun **dans quel sac Héros vous le mettez**.

Les Récompenses améliorent le contenu des sacs Héros.

Liste des icônes de base




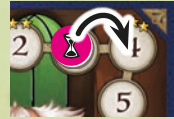
Épée ou chapeau de magicien

Utilisées pour combattre les Ennemis portant les icônes correspondantes. Elles peuvent servir à compléter des missions d'une aventure.



Sablier

Lorsque vous piochez un  dans un sac Héros, cela signifie que le temps s'est écoulé. **Avancez** le compteur de Temps sur la case suivante de la piste de Temps du Parchemin d'aventure.



Destin et Sablier

Premièrement, avancez le compteur de Temps sur la case suivante de la piste de Temps du Parchemin d'aventure. L'icône Destin vous autorise à piocher un autre jeton dans le même sac Héros. L'effet de l'icône Destin est ignoré si le sac Héros est vide.



icône Sac magique

Piocher l'icône Sac magique vous permet de demander l'aide d'un autre joueur, si vous le souhaitez. Piocher cette icône dans un sac Héros vous autorise à piocher 1 jeton supplémentaire dans un sac Héros, **le vôtre ou celui d'un autre joueur**.

Note : Si le propriétaire du sac Héros dans lequel vous souhaitez piocher possède des jetons devant lui, il peut choisir de les remettre dans son sac Héros avant que vous ne piochiez. S'il choisit de le faire, il remet **TOUS** les jetons devant lui dans son sac Héros, il ne peut pas choisir d'en garder certains devant lui.

Voir également l'exemple détaillé à la page suivante.

CAS PARTICULIER : Si votre sac Héros contient moins de 3 jetons avant de piocher, vous **DEVEZ** remettre tous les jetons devant vous dans votre sac.



Le détail de toutes les icônes spécifiques qui peuvent apparaître sur ces jetons se trouve au dos de ce livret de règles.



b) Objets

Si un jeton Aventure représente un objet sans icône, vous pouvez le prendre **une fois que tous les Ennemis de ce lieu ont été vaincus**, s'il y en a. Les Objets ne sont pas placés dans les sacs Héros, ils sont placés sur le Parchemin d'aventure dans la zone spéciale qui leur est réservée.



Votre tour prend fin une fois la phase 3 résolue. Le joueur à votre gauche commence son tour.

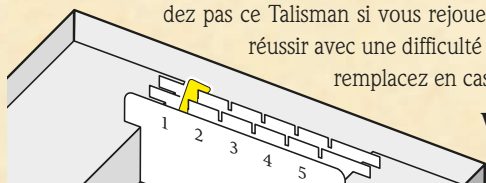
Avez-vous accompli la Mission ?

Dès que vous avez accompli la Mission en cours, lisez le paragraphe suivant de l'histoire sur le Parchemin d'aventure. Celui-ci peut demander d'ajouter des jetons Aventure dans certains lieux. S'il reste des jetons Aventure dans des lieux, ils ne sont pas retirés, sauf si vous en recevez l'instruction.

Si le Parchemin d'aventure vous demande de le retourner quand vous le lisez, regardez quelle case occupe le compteur de Temps sur la piste de Temps. Puis, après avoir retourné le Parchemin d'aventure, placez le compteur de Temps sur la même case qu'il occupe actuellement sur ce côté du Parchemin.

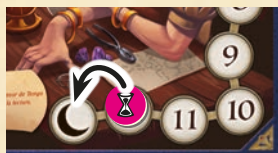
TERMINER UNE AVENTURE

En tant que groupe, **vous remportez tous l'aventure** lorsque vous accomplissez la dernière mission et récupérez donc le Talisman légendaire. Placez-le dans l'emplacement correspondant au numéro de l'Aventure que vous venez de jouer sur la Piste des Talismans dans la boîte de jeu. Vous ne perdez pas ce Talisman si vous rejouez cette Aventure pour la réussir avec une difficulté plus élevée, mais vous le remplacez en cas de réussite.



Vous perdez tous l'aventure si le compteur de Temps

atteint la dernière case de la piste de Temps du Parchemin d'aventure. Trop de temps s'est écoulé, la nuit tombe et les forces du mal deviennent trop puissantes.



Vous pouvez bien sûr retenter cette aventure! Vous pouvez également la rejouer avec un niveau de difficulté plus élevée afin de récupérer un Talisman comportant plus d'étoiles.

Une fois que vous avez récupéré suffisamment d'étoiles (tel qu'indiqué par la Piste des Talismans), vous pouvez commencer l'aventure suivante. Au début de chaque aventure, vous pouvez voir le nombre minimum d'étoiles requis avant de pouvoir la commencer.



Exemple détaillé d'affrontement : Le Nain affronte des rats et une araignée géante. Il a un jeton ⌚ devant lui, issu d'un tour précédent, la Prophétesse ayant essayé de piocher une 🗡️ de ce sac, mais ayant pioché un ⌚. Comme le Nain ne veut pas piocher à nouveau le ⌚ il décide de ne pas remettre son jeton dans son sac et le laisse donc devant lui.



Il pioche 3 jetons dans son sac Héros : une 🗡️, un 🧙 et un ⌚. Avec l'🗡️ il vainc les rats. Mais il lui manque un 🧙 pour vaincre l'araignée géante. Il sait qu'il n'en a pas dans son sac, donc il va utiliser le ⌚ pour piocher dans le sac Héros de la Magicienne.



La Magicienne possède 3 jetons devant elle : 🧙, 🧙, et ⌚. Pour augmenter les chances du Nain de piocher un 🧙, elle remet tous ses jetons dans son sac Héros et les mélange.

Le Nain pioche maintenant 1 jeton dans le sac Héros de la Magicienne... et



c'est un jeton ⌚ ⊕. C'est embêtant parce que le Nain doit avancer le compteur de Temps d'une case sur la piste de Temps.

Mais comme il a également pioché un ⊕, il peut à nouveau piocher un jeton dans le sac Héros de la Magicienne. Et c'est une réussite! Il pioche un 🧙 qui lui permet de vaincre l'araignée géante.



Le Nain place ces deux jetons devant la Magicienne et range les 2 Ennemis dans la boîte. Il place les 3 jetons issus de son propre sac devant lui. Il peut maintenant récupérer ses Récompenses, ce qui est toujours un moment délicieux pour un Nain!



TROUVER TOUS LES TALISMANS

Une fois que vous avez accompli les 5 aventures et que vous avez obtenu les 5 Talismans, regardez quel rang vous avez atteint. Nous vous félicitons d'être parvenus à terminer votre quête !

Quel rang avez-vous atteint en terminant les 5 aventures ?		
11-12	★	Héroïque
13-14	★	Renommé
15	★	Légendaire

CONTRIBUTIONS

Auteurs Michael Palm & Lukas Zach

Illustrations Zapf

(Personnages, lieux, parchemins d'Aventure, excepté pour le 1.2 et 4.2)

Illustrations intérieures supplémentaires par les artistes de la 4^e édition révisée de Talisman et ses extensions

Réalisation Michael Kröhnert, Klaus Ottmaier

Design graphique Michael Kröhnert, Jens Wiese

Design de la boîte Jens Wiese, basé sur le concept de Hans-Georg Schneider

Traduction française Raphaël Biolluz - **Relecture** Sabrina Ferlisi

Remerciements particuliers des auteurs Lors de notre voyage à travers les terres de Talisman, nous avons rencontré bon nombre de héros. Nous souhaitons spécifiquement remercier : Babs, Felix, Jakob, Lisa, Martin, Nathan, Thilini et Vanessa pour leur curiosité et leur zèle dans leurs recherches ; Michael Kröhnert pour sa gestion et sa vue d'ensemble sur le projet ; Falk « Zapf » Holzapfel pour ses illustrations enchantées qui ont donné vie à notre jeu ; l'équipe Pegasus pour sa grande confiance et sa coopération ; Games Workshop pour leur jeu qui a façonné notre enfance et qui nous a autorisé à étendre son univers avec notre propre création ; et enfin des remerciements tous particuliers à nos deux archers elfes Silas et Demian, qui ont continué à jouer avec leurs papas auteurs jusqu'à avoir récupéré tous les Talismans.

Merci à l'équipe de validation de Games Workshop.

Talisman: Legendary Tales © Copyright Games Workshop Limited 2019. GW, Games Workshop, Warhammer, Talisman, Talisman 4^e édition révisée, Talisman: Legendary Tales et les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes et personnages associés, sont © ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, enregistrées à travers le monde et utilisées sous licence. Tous droits réservés.

Toute reproduction des règles du jeu, du matériel de jeu et des illustrations sans l'accord du détenteur de la licence est interdite.



Pegasus Spiele



LIVRE D'AVENTURES

AVENTURE 1 : LA MALÉDICTION DES FÉES

Jusque là, vous n'avez recueilli que très peu d'informations au sujet de la localisation des cinq Talismans. Vous avez entendu une rumeur disant que les fées de cette région en ont volé un. Il vous semble inimaginable que ces gentilles petites créatures puissent commettre un tel forfait, mais vous avez malgré tout décidé d'enquêter. Les premières traces vous mènent chez l'Alchimiste...

Mise en place :

- 1 Placez les lieux tel qu'indiqué sur le diagramme de droite.
- 2 Placez vos figurines Héros dans la **Chaumière**.



Avez-vous terminé l'Aventure 1 avec au moins 2 étoiles ?
Si c'est le cas, vous êtes prêts pour commencer la prochaine aventure !



AVENTURE 2 : CHASSE AU DRAGON

Épuisés par votre quête des Talismans restants, vous vous arrêtez dans une taverne bondée. À l'intérieur, alors que les hôtes festoient et boivent gaiement, trois personnages louches sont assis à une table voisine. Se pourrait-il qu'ils fassent partie des forces malveillantes cherchant également les Talismans ?

Mise en place :

- 1 Placez les lieux tel qu'indiqué sur le diagramme de droite.
- 2 Placez vos figurines Héros dans la **Taverne**.

- 3 Prenez les 22 **jetons Aventure rouges** et triez-les en fonction de leur face : 8 jetons à trait régulier et 14 à trait dentelé. Notez que parmi ces 14 jetons, 3 d'entre eux sont ronds.



Mélangez face cachée tous les jetons Aventure portant un trait régulier, puis placez-les sur les lieux indiqués par le diagramme de droite. Mettez de côté les jetons Aventure rouges pour le moment, ils seront utilisés plus tard dans cette aventure.



Avez-vous terminé les Aventures 1 & 2 avec au moins 4 étoiles au total ?
Si c'est le cas, vous êtes prêts pour commencer la prochaine aventure !

AVENTURE 3 : GREDINS GOBELINS

La recherche des Talismans vous a menés sur une terre grouillant de gobelins. Soyez prudents : les peaux-vertes sont petits, mais nombreux, et ils sont habitués à utiliser la magie !

Mise en place :

- 1 Placez les lieux tel qu'indiqué sur le diagramme de droite.
- 2 Placez vos figurines Héros dans la **Forêt**.



- 3 Prenez les 22 **jetons Aventure bleus** et triez-les en fonction de leur face : 11 jetons à trait régulier et 11 à trait dentelé.



Mélangez face cachée tous les jetons Aventure à trait régulier, puis placez-les sur les lieux indiqués par le diagramme de gauche. Mettez de côté les jetons Aventure à trait dentelé pour le moment, ils seront utilisés plus tard dans cette aventure.

- 4 Prenez le **Parchemin d'aventure 1 : La Malédiction des Fées** et placez-le sur la table.



Déterminez ensemble le niveau de difficulté (en nombre d'étoiles, plus il y en a plus c'est difficile) avec lequel vous souhaitez jouer cette aventure et placez le compteur de Temps sur la case de la piste Temps ayant la valeur du nombre d'étoiles.

Puis, placez un **Talisman** comportant autant d'étoiles près du Parchemin d'aventure.

Choisissez un joueur qui lit à voix haute le premier chapitre du Parchemin d'aventure (tout le reste y est expliqué).



- 4 Prenez le **Parchemin d'aventure 2 : Chasse au Dragon** et placez-le sur la table.



Déterminez ensemble le niveau de difficulté (en nombre d'étoiles, plus il y en a plus c'est difficile) avec lequel vous souhaitez jouer cette aventure et placez le compteur de Temps sur la case de la piste Temps ayant la valeur du nombre d'étoiles.

Puis, placez un **Talisman** comportant autant d'étoiles près du Parchemin d'aventure. Cette aventure comporte quelques règles spéciales. Lisez-les ensemble maintenant (elles se trouvent sur la dernière page de ce livret de règles) :

Ennemis résistants | Ennemis fortunés | Coffres

Choisissez un joueur qui lit à voix haute le premier chapitre du Parchemin d'aventure (tout le reste y est expliqué).

- 3 Prenez les 22 **jetons Aventure verts** et triez-les en fonction de leur face : 12 jetons à trait régulier et 10 à trait dentelé.



Mélangez face cachée tous les jetons Aventure à trait régulier, puis placez-les sur les lieux indiqués par le diagramme de gauche. Mettez de côté les jetons Aventure à trait dentelé pour le moment, ils seront utilisés plus tard dans cette aventure.

- 4 Prenez le **Parchemin d'aventure 3 : Gredins Gobelins** et placez-le sur la table.



Déterminez ensemble le niveau de difficulté (en nombre d'étoiles, plus il y en a plus c'est difficile) avec lequel vous souhaitez jouer cette aventure et placez le compteur de Temps sur la case de la piste Temps ayant la valeur du nombre d'étoiles.

Puis, placez un **Talisman** comportant autant d'étoiles près du Parchemin d'aventure. Cette aventure comporte quelques règles spéciales. Lisez-les ensemble maintenant (elles se trouvent sur la dernière page de ce livret de règles) :

Ennemis résistants | Coffres

Choisissez un joueur qui lit à voix haute le premier chapitre du Parchemin d'aventure (tout le reste y est expliqué).



LIVRE D'AVENTURES



Avez-vous terminé les Aventures 1, 2 & 3 avec au moins 7 étoiles au total ?
Si c'est le cas, vous êtes prêts pour commencer la prochaine aventure !

AVENTURE 4 : UNE INVASION DE CRAPAUDS

Après avoir récupéré le troisième Talisman des mains des gobelins, vous ne savez pas où chercher le suivant. Où pourrait être caché un autre Talisman ? Il a peut-être été envoûté ! Il n'y a ni preuve, ni indice, rien ! Découragés, vous décidez de faire une halte à la prochaine taverne. Après tout, vous avez été chanceux la dernière fois...

Mise en place :

- 1 Placez les lieux tel qu'indiqué sur le diagramme de droite.
- 2 Placez vos figurines Héros dans la **Taverne**.



Avez-vous terminé les Aventures 1, 2, 3 & 4 avec au moins 10 étoiles au total ?
Si c'est le cas, vous êtes prêts pour commencer la prochaine aventure !

AVENTURE 5 : LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

Il est maintenant temps de trouver le cinquième et dernier Talisman. Lors de vos expéditions, vous avez rencontré un barde errant qui vous a conté un seigneur des ténèbres qui, selon la rumeur, posséderait un des Talismans perdus. Il paraît qu'il a pris le contrôle de nombreuses forces maléfiques afin de s'emparer de la Couronne du Pouvoir. Vous allez devoir vous hâter, car même un unique Talisman entre les mains du seigneur des ténèbres met la Couronne en danger...

Mise en place :

- 1 Placez les lieux tel qu'indiqué sur le diagramme de droite.
- 2 Placez vos figurines Héros dans la **Clairière maudite**.
- 3 Prenez les 21 **jetons Aventure gris** et triez-les en fonction de leur dos : 12 ayant une illustration de villageois et 9 ayant une illustration classique.



- 3 Prenez les 15 **jetons Aventure violets** et mettez de côté le jeton Sorcière maléfique. Prenez et mettez également de côté les 6 jetons ronds Crapaud. Les jetons Sorcière maléfique et Crapaud seront utilisés plus tard dans cette aventure.

Placez le jeton violet Prince dans la **Taverne**. Placez le jeton violet Prince dans la Taverne. Mélangez face cachée les jetons Aventure restants, puis placez-les sur les lieux indiqués par le diagramme de gauche.



- 4 Prenez le **Parchemin d'aventure 4 : Une Invasion de Crapauds** et placez-le sur la table.



Déterminez ensemble le niveau de difficulté (en nombre d'étoiles, plus il y en a plus c'est difficile) avec lequel vous souhaitez jouer cette aventure et placez le compteur de Temps sur la case de la piste Temps ayant la valeur du nombre d'étoiles.

Puis, placez un **Talisman** comportant autant d'étoiles près du Parchemin d'aventure. Cette aventure comporte quelques règles spéciales. Lisez-les ensemble maintenant (elles se trouvent sur la dernière page de ce livret de règles) :

Ennemis résistants

Choisissez un joueur qui lit à voix haute le premier chapitre du Parchemin d'aventure (tout le reste y est expliqué).



remis dans la boîte



Retirez les 4 jetons portant les bulles de dialogue sur leur face (chacun avec 1 indice) des jetons Villageois.

Mélangez face cachée ces 4 jetons et retirez-en 1 au hasard que vous remettez dans la boîte sans le regarder.

Maintenant, mélangez face cachée ces 3 jetons avec tous les autres jetons gris Villageois, puis placez-les sur les lieux indiqués par le diagramme de gauche.

Mettez de côté les jetons Aventure gris classiques pour le moment, ils seront utilisés plus tard dans cette aventure.



- 4 Prenez les 8 **jetons Aventure rouges** portant un trait régulier sur leur face.

Mélangez-les face cachée, puis placez-les sur les lieux indiqués par le diagramme. **Note : vous n'utiliserez pas les jetons Aventure rouges à trait dentelé dans cette aventure.**



- 5 Prenez le **Parchemin d'aventure 5 : Le Seigneur des Ténèbres** et placez-le sur la table.



Déterminez ensemble le niveau de difficulté (en nombre d'étoiles, plus il y en a plus c'est difficile) avec lequel vous souhaitez jouer cette aventure et placez le compteur de Temps sur la case de la piste Temps ayant la valeur du nombre d'étoiles.

Puis, placez un **Talisman** comportant autant d'étoiles près du Parchemin d'aventure. Cette aventure comporte quelques règles spéciales. Lisez-les ensemble maintenant (elles se trouvent sur la dernière page de ce livret de règles) :

Ennemis résistants | Ennemis fortunés

Choisissez un joueur qui lit à voix haute le premier chapitre du Parchemin d'aventure (tout le reste y est expliqué).







LISTE DES ICÔNES

Note : Lorsque vous piochez un jeton dans le sac Récompenses, son icône n'a pas d'effet. Seuls les jetons piochés dans les sacs Héros déclenchent l'effet indiqué.




Ces jetons sont utilisés pour combattre les Ennemis portant les mêmes icônes. Vous en aurez parfois besoin pour terminer des missions dans une aventure.



Ces jetons valent 2  ou 2  respectivement. Vous pouvez également répartir les icônes entre plusieurs Ennemis.




Si vous piochez un  dans un sac Héros, cela signifie que le temps s'est écoulé. Avancez le **compteur de Temps** sur la case suivante de la piste de Temps du Parchemin d'aventure.



(parfois associé à une autre icône)
Vous gagnez un peu de temps supplémentaire : reculez le **compteur de Temps d'une case** sur la case précédente de la piste de Temps.



(parfois associé à une autre icône)
Ignorez un  pioché durant votre tour. **Note :** ceci ne concerne que les sabliers piochés dans les sacs Héros, il n'annule pas un Sablier obtenu sur le dé.



(parfois associé à une autre icône)
Vous pouvez piocher un autre jeton du sac Héros où vous avez pioché ce jeton. Cet effet est ignoré si le sac Héros est vide.



Vous pouvez piocher 2 jetons dans le sac Héros où vous avez pioché ce jeton. Cet effet est ignoré si le sac Héros est vide.



(parfois associé à une autre icône)
Vous pouvez piocher 1 jeton supplémentaire dans un sac Héros, le vôtre ou **celui d'un autre joueur**.

Choix d'icône

Si deux icônes sont séparées par une barre [/], vous pouvez utiliser ce jeton pour l'une ou l'autre des icônes (**mais pas les deux**).


Vous choisissez une fois que vous avez pioché tous vos jetons.




Lorsque deux icônes sont côte à côte, vous pouvez utiliser **les deux**. Cet exemple compte comme une Épée et vous autorise à piocher un jeton supplémentaire dans le sac Héros où vous avez pioché ce jeton.





RÈGLES SPÉCIALES

ENNEMIS RÉSISTANTS


Certains Ennemis sont plus résistants que d'autres et vont nécessiter plus de blessures pour être vaincus. Ces Ennemis portent au moins 1 .

Lorsque vous révélez un Ennemi avec au moins 1  placez le nombre de jetons Santé indiqué près de lui. Cet Ennemi doit être blessé de la façon habituelle, c'est-à-dire en piochant les icônes correspondant à celles qu'il porte. Cependant, pour chaque blessure que vous lui infligez, retirez 1 de ses jetons. S'il n'a plus de jeton après que vous l'avez blessé, cet Ennemi est vaincu, rangez son jeton dans la boîte, comme vous le feriez avec un Ennemi normal. Avec un peu de chance, vous pouvez blesser un Ennemi résistant plusieurs fois dans le même tour et éventuellement le vaincre d'un coup.

ENNEMIS FORTUNÉS

Certains Ennemis sont fortunés et fournissent plusieurs Récompenses lorsqu'ils sont vaincus. Ces Ennemis portent 2 icônes Récompense  . Lorsque vous vainquez un Ennemi avec des icônes , piochez autant de jetons Récompense dans le sac Récompenses que le nombre d'icônes  présentes. Placez ensuite chacun de ces jetons Récompense **dans les sacs Héros de votre choix**.

COFFRES

Certains jetons Aventure comportent un Coffre au lieu d'un Ennemi. Vous pouvez uniquement « ouvrir » un Coffre s'il n'y a aucun Ennemi dans ce lieu. Lorsque vous ouvrez un Coffre, rangez-le dans la boîte et piochez autant de jetons Récompense dans le sac Récompenses que le nombre d'icônes  présentes sur le jeton Coffre. Placez ensuite chacun de ces jetons Récompense **dans les sacs Héros de votre choix**.

Certains Coffres sont verrouillés. Afin de les « ouvrir », vous devrez piocher les icônes correspondant à celles indiquées sur le jeton Coffre, lors de la **phase 2 : Affrontement**, de la même manière qu'un combat contre un Ennemi. Comme toujours, vous ne pouvez utiliser qu'une fois chaque icône piochée.

