

TALISMAN 4E ÉDITION Récapitulatif des règles par DCDP (Base et toutes extensions)

Préparation

Placez le Plateau et ceux des extensions si jouées, et mélangez paquets Aventure et Sort.

Mélangez et distribuez 3 Fiches Personnages à chaque Joueur; chacun en garde une.

	Points de Vie	Soins jamais au-delà de Valeur de Vie, mais Gain possible. PV= 0 : Or, Objets et Suivants sur Case.
	Destin	Une seule fois. Sert pour relancer un seul Dé au Déplacement, un Jet d'Attaque ou un Test sur Carte ou Case. Le second résultat doit être accepté. Récupération jamais au-delà de Valeur de Destin, mais Gain possible.
Fournissez PV, Destins, Objets, Suivants et Sorts selon Fiche Perso.	Objets (visibles)	4 max Peut être défaussé à tout moment (Laissé visible sur case), même en arrivant sur une Case pour éviter de piocher; Ne peut être repris dans le même tour. Arme et Armure: Usage d'une seule carte par Combat
	Suivants (visibles)	Pas de limite Peut être défaussé à tout moment (Laissé visible sur case), même en arrivant sur une Case pour éviter de piocher; Ne peut être repris dans le même tour. Tué ou Défaussé, remettre dans la Défausse des cartes Aventure.
	Sorts (cachés)	Limité par l'Intellect soit Int=3 donc 1 carte, 4 ou 5=2, 6+ =3 Si surplus, défausser dans la Défausse. Affectent les Persos partout, et les Créatures hors Région Intérieure. Lancement de sorts : autant que disponibles au début du tour, et un seul hors de son tour (hors Sort de Commandement).

Si ext. La Faucheuse : Placez la fig de la Faucheuse sur la Porte du Pouvoir.

	Si ext. Le Dragon :	Placez le plateau sur la Couronne de Commandement, soit face Royaume du Dragon, soit face Tour du Dragon. Mélangez les paquets "Seigneurs Draconiques", placez les face caché, en retourner une et y poser le pion Couronne dessus. Puis Préparez les pions Dragon face cachée et placez les pions Sommeil à part. Mélangez séparément les trois paquets de carte Dragon. Les cartes Dragon deviennent des cartes Aventure dès qu'elles sont posées, pas avant.
--	----------------------------	---

Si ext. La Lune de Sang : Placez la carte Temps près du plateau.
Placez la fig Loup-Garou sur la case Forêt et sa carte près du plateau.

	Si ext. La Cité :	Babioles: objets normaux ne comptant pas dans la limite de transport. Paquets Échoppe: les cartes défaussées sont placées sous le Paquet correspondant. Si une rencontre permet le gain ou la prise d'une carte Potion, Animal domestique ou Avis de recherche, prenez la première carte. Si une rencontre permet le gain ou la prise d'une carte Armurerie, Échoppe de magie, Écuries ou Achat, choisissez la carte.
--	--------------------------	--

	Si ext. Les Terres de Feu :	Cartes Terrain: Ne peut pas être placées dans la Région Int. Si placement d'une carte Terrain sans carte disponible, prendre la carte demandée sur le plateau. Si déjà carte, Terrain, placez la nouvelle et défaussez l'ancienne. Si carte Terrain sur Sentinelle ou Porte du Pouvoir, le passage libre. Si ext. La Cité, pas de carte Terrain sur Prison et Grande Place. Si carte Terrain sur dernière case d'un plateau d'extension, rencontrez la carte Terrain au lieu de la case.
--	------------------------------------	---

	Si ext. Le Royaume Sylvestre :	Placez le plateau d'extension, et mélangez et placez les paquets Royaumes Sylvestres et Destinée. Mélangez le paquet Voie et disposez 3 cartes face visible près du plateau. Quand un Perso récupère ou gagne un pion Destin, il doit choisir la face Lumineux ou Ténébres. Possibilité de dépenser un pion Destin pour relancer le dé de n'importe quel Perso pour un Mouvement, pour une Attaque, pour l'effet d'une carte ou d'une case. Un pion Destin max par lancé. Un joueur ne peut dépenser un pion Lumineux que pour son Perso. Un joueur ne peut dépenser un pion Ténébreux que pour le Perso d'un autre joueur. Le pion Lumineux peut être joué avant un pion ténébreux. Perso Lié au Destin: en fonction du nb de Destin Lumineux VS nb de Ténébreux. "Lié à la lumière" si + de pions Lumineux; "Lié aux Ténébres" si + de pions Ténébreux; "Sans lien" si égal; "Sans destin" si aucun.
--	---------------------------------------	--

	Si ext. Le Prophète :	Placez le Prophète sur sa fiche, choisissez et constituez un paquet Présage face visible (ordre croissant, prophétie dessus), et mélangez le paquet Prophète. Cartes Présage : La partie est perdue pour tous les Personnages dès que la dernière carte Présage est défaussée. Si retour d'une carte Présage défaussée sur le dessus du paquet, résolvez-la comme une nouvelle carte. Cartes Prophète : Ne sont pas considérées comme des cartes Aventure tant qu'elles ne sont pas sur le plateau. Les Ennemis vaincus doivent être pris comme Trophée. Objets et Suivants Maudits : peuvent être vendus, volés ou défaussés normalement.
--	------------------------------	--

	Si ext. Le Royaume des Profondeurs :	Placez les cartes Royaume "Domaine du Seigneur Spectral" et "Antre de la Reine des Rats" entre les plateaux du Donjon et de la Cité. Chaque Royaume est une Région indépendante concernant les effets affectant les Persos d'une Région. Les cartes Terrain, les cartes Sort et les pions ne peuvent pas être placés sur les cases Royaume. uniquement si présence des extensions Le Donjon et La Cité. Mélangez le paquet Passerelle et le placer face cachée entre les cases Passage des Crânes et Parcours. Les cartes Passerelle et Tunnel placées sur les cases Royaume sont considérées comme des cartes Aventures pour les capacités spéciales. Mélangez le paquet Tunnel et le placer face cachée près des cases Royaume. Prenez 3 cartes Trésor et placez les face visible sur la case Salle du Trône. Prenez 2 cartes Armurerie et 2 cartes Magasin de Magie, et placez les face visible sur la case Nid de Rats.
--	---	---

	Si ext. Le Cataclysme :	Placez le plateau Cataclysme. Mise en Place : Mélangez les cartes Vestige, placez une carte face cachée sur chaque case avec le symbole Vestige, et rangez le reste du paquet. Mélangez séparément les paquets Habitant, Talisman et Quête du Démoniste. Cartes Habitant : La carte Habitant est défaussée après une Rencontre sauf si elle est titrée "Indéfini" ou si elle est sur une des cases titrées sur cette carte. Ne sont pas considérées comme des cartes Aventure. Cartes Vestige : Elles sont considérées comme des cartes Aventure.
--	--------------------------------	---

Règles spéciales :

Force du Perso:	Valeur de Force (sur Fiche Perso) + pion Force + Objets bonus ; minimum toujours égal à la Valeur de Force (sur Fiche Perso)	
Intellect du Perso:	Valeur d'Intellect (sur Fiche Perso) + pion Intellect + Objets bonus; minimum toujours égal à la Valeur d'Intellect (sur Fiche Perso).	
Effet par rapport au résultat du Dé:	Uniquement sur résultat "naturel"	
Talisman ou carte	si Usage, retourne dans leur pile pour être à nouveau disponible.	
Achat:	Peut être abandonné comme les Objets ou Suivants.	
Effets Simultanés:	Au choix du joueur	
Crapaud (3 tours) :	Echangez Figs et posez Fiche Crapaud sur Perso.	
	1 Force et 1 Intellect	
	Mouvement : 1 case par tour	
	Tout Gain pendant le Crapaud est perdu au retour du Perso. PV et Destins perdus ou gagnés affectent Perso	
Cases Cité ou Village:	Le joueur ne peut choisir qu'une action qu'il peut faire	
La Faucheuse:	Ne peut être affectée par Sort, Carte Aventure ou capacité spéciale.	
Quêtes du Démoniste:	Base: Tout joueur avec Quête Démoniste non résolue ne peut franchir la Porte du Pouvoir.	
	Ext Faucheuse: Si uniquement Quêtes de l'extension, le Joueur choisit une quête parmi celles disponibles et la place visible dans sa zone de jeu; si Résolue défaussez la carte.	
	Ext La Marche du Froid: Si Quêtes de l'extension et/ou ext. La Faucheuse , le Joueur pioche une Quête parmi celles disponibles et la place visible dans sa zone de jeu; si Résolue défaussez la carte.	
	Ext. La Source Sacrée: Quand une Quête est résolue, le joueur peut piocher une carte Récompense de Quête au lieu de prendre un Talisman.	Pas de limites de Récompenses de Quête.
Couronne de Commandement:	Objets, Suivants et Or peuvent être ramassés si Perso seul sur la case.	

Si le Joueur ne peut pas passer la Porte du Pouvoir s'il a une Quête du Démoniste.

Tour d'un Joueur

Avant-Tour:	Si Frappe du Dragon, piochez immédiatement deux autres pions Dragon et les résoudre dans l'ordre de pioche.				
	Si Rage du Dragon, subissez la Rage du Roi Dragon actuel.		Si Perso ne peut défausser ce qu'il lui est demandé, il perd une Vie à la place.		
	Si ext. Le Dragon , Piochez un pion Dragon (sauf tour passé):	Si Dragon Endormi, placez ce pion sur une carte Dragon.	Si pas de Dragon, placez le pion sur une carte Ennemi.	Si Dragon ou Ennemi endormi, Force et Intellect -3 (min. 1).	1 seul pion Endormi sur un Ennemi.
	Si Médaille de Dragon, placez le pion sur le Dragon correspondant.	Si 3 pions sur une carte Dragon, ce Dragon devient roi et prend la Couronne, mettez un des pions Dragon sur la case du Perso (sauf Région Int.) et défaussez les autres.		Si il y a déjà un pion Dragon, sur la case suivante dans le sens anti-horaire; si Région complète, pas de Médaille.	Ne pas déplacer la Couronne s'il y a des Persos sur la Couronne de Commandement.
Mouvement : obligatoire (début...)	Si ext. Le Dragon , si pion du Roi Dragon sur Sentinelle ou Porte du Pouvoir, pas de passage possible entre la région inférieure vers la région supérieure.				
	1D6 ou "Au lieu de lancer le Dé de Mouvement" (doit pouvoir utiliser le Dé) ou "Au lieu de vous déplacer normalement" (doit pouvoir se déplacer).				
	Au complet et dans un sens, sauf changement de Région.				
	Régions Extérieure ou Médiane :	Si Faucheuse:	Si 1 au Dé de mouvement, une fois le tour terminé, lancez 1D6 et déplacez la Faucheuse avec les restrictions suivantes:	La Faucheuse peut traverser par la Sentinelle ou le Batelier.	Si fin de déplacement sur Perso(s), Joueur actif choisit un Perso, qui teste la Table de la Faucheuse.
		Si ext. La Lune de Sang:	Si 1 au Dé de mouvement, une fois le tour terminé, lancez 1D6 et déplacez le Loup-Garou comme un Personnage avec les restrictions suivantes:	Si le Loup-Garou se déplace de Nuit et rencontre un Perso, il stoppe son déplacement. Le Loup-Garou peut traverser par la Sentinelle ou le Batelier. Le Loup-Garou ne vient pas en Région Int.	Si fin de déplacement sur Perso(s), Joueur actif choisit un Perso, qui teste la Table du Loup-Garou; Si Perso devient Lycanthrope, il l'est aussi de jour; Si Lycanthrope devient Crapaud, défaussez la carte Lycanthrope.
	Si ext. La Cité , si Perso en Prison, testez la table Prison.		Pas de sortie possible grâce à un effet ou une capacité.	Pas de rencontre entre Persos en Prison.	
	Région Intérieure: 1 case par tour. Peut rebrousser chemin, mais doit aller jusqu'à la Plaine du Péril sans rencontrer les cases; Ensuite possibilité de revenir ou sortir.				
	Région Extérieure vers Médiane : par la Sentinelle ou avec un Radeau Radeau (compte comme un objet) : Possibilité de construire avec une Hache un Radeau dans un Bois ou une Forêt; à déclarer au début de son tour avant Mouvement; Joueur prend une carte Radeau (Achat) et finit son tour.				
			Utilisable au prochain tour; Traversée n'importe où et sur la rive opposée; Remplace le Mouvement.		
	Région Médiane vers Intérieure : par la Porte du Pouvoir; Impossible si Quête du Démoniste (case ou carte).				

Mouvement : obligatoire (...fin)	Exts. Donjon, Hautes Terres et Royaume Sylvestre :	Uniquement dans le sens ou le sens contraire des flèches.	Si "Avancer" ou "Reculer", à faire selon le sens des flèches.	Si Sens Horaire ou Anti-horaire, à faire selon le sens des flèches.	Entrer ou sortir d'une Échoppe coûte 1 pt de Mouvement; Obligation de faire une action: rencontrer l'échoppe ou un autre Perso.	Si départ depuis une échoppe, pas de possibilité d'y revenir dans le même tour.	
	Ext. La Cité:	Uniquement dans le sens des flèches, sauf si capacité ou effet.					
	Ext. Le Royaume Sylvestre:	En entrant dans le Royaume Sylvestre, le Perso prend une des 3 cartes voie et remet une carte Voie.			Défaussez la carte Voie si le Perso quitte une Région ou s'il Rencontre la Destinée.		
	Les cases Royaume sont accessibles par les flèches et le Perso termine immédiatement son mouvement.						
	Un Perso présent sur une case Royaume au début de son tour doit choisir entre S'enfuir ou Poursuivre .		S'enfuir : le Perso lance le dé de mouvement et se déplace dans la direction opposée à la flèche, dans la Région adjacente.		Défausser toutes les cartes Tunnel restantes de la case Royaume que le Perso vient de quitter.		
			Poursuivre : le Perso doit rencontrer sa case.		S'il reste des cartes Tunnel, il pioche la première carte Tunnel et la résout.		
					Si la dernière carte Tunnel a été piochée et résolue, les autres acrtes présentes sur la case sont disponibles.		
	Ext. Le Royaume des Profondeurs :				S'il ne reste plus de carte, le Perso avance d'une case en suivant la flèche.		
	Si un Perso est présent sur la case Nid de Rats ou Salle du Trône, il doit rencontrer l'ennemi sans utiliser un Suivant, un Sort ou un 2quipement qui combattrait à leur place.		Si l'ennemi est battu, le Perso prend 1 carte au choix et se téléporte sur n'importe quelle case de la Région extérieure.				
			Si la Reine des Rats n'est pas battue, le Perso doit abandonner un Objet au hasard, en plus de la perte de vie, et se palce sur le Chemin des Rats (Cité).				
		Si le seigneur Spectral n'est pas battu, le Perso doit perdre 1 Intellect, en plus de la perte de vie, ajouter 1 carte Trésor et se déplacer au Hall des Ténèbres (Donjon).					
Si ext. Le Prophète : si le Personnage arrive sur la même case que la Prophète, testez la table du Prophète, sans rencontrer la case ou un autre Personnage.							
Rencontre : Case ou Personnage (début...)	Si pioche de Carte Aventure, jusqu'au nombre indiqué, en comptant celles déjà présentes.				Événement : Si perte d'un tour, fin immédiate du tour et pas de rencontre des autres cartes; si pas d'autres cartes, perte du prochain tour.		
					Si ext. Le Prophète : placez la figurine du Prophète sur la case du personnage qui a pioché l'Événement.		
					Trophée : 1 Pion par multiples de 7 (Excédent perdu; cartes Ennemi dans la Défausse).		
	Case : Si carte sans Chiffre de Rencontre, la résoudre avant toute autre action.		Si ext. Le Prophète : si le Personnage est dans la même Région que le Prophète, piochez des cartes Prophète.		Ennemi : Si tué, Trophée pour échange contre PFor ou PInt; Si non tué, reste sur case.		
			Résoudre selon l'ordre croissant des Chiffres de Rencontre; en cas d'égalité dans l'ordre de pioche; si carte pour autre case, la résoudre en premier.		Si Fuite ou Elimination de tous les ennemis, le Perso doit rencontrer les Etrangers, les Lieux et peut prendre Objets, Suivants et Or.		
				Ext. Le Royaume des Profondeurs : Si "Rat" dans l'Antre de la Reine des Rats, l'ennemi a +1 Force.			
				Ext. Le Royaume des Profondeurs : Si "Esprit" dans le Domaine du Seigneur Spectral, l'ennemi a +1 Intellect.			
				Etranger ou Lieu : Appliquez l'effet.			
				Objet et Suivant : Peut être pris si le Perso échappe ou tue tous les ennemis, dans la limite de portance (Objets).			
				Objet ou Suivant Maudit : doit être pris malgré la limite, puis réajustez votre portance en gardant principalement les Objets Maudits (peut être défaussé si trop d'Objets Maudits par rapport à la limite).			

	Personnage: Arrivant ne peut plus visiter d'Etranger ou de Lieu, prendre des Objets, des Suivants ou de l'Or sur cette case.	Combattre ou appliquer un pouvoir sur le Perso.	Si Perso Tué, l'autre Perso peut prendre des Objets, des Suivants et l'Or; le reste sur la Case.	Si Région Intérieure, uniquement sur Plaine du Péril, Vallée du Feu et Couronne du Commandement.		
	Si ext. Le Dragon, OBLIGATION de rencontrer le Médaillon Dragon s'il correspond au Roi Dragon.	Piochez une carte Dragon correspondante, même s'il y a déjà des cartes.	Résoudre TOUTES les cartes de la case selon l'ordre de rencontre.	Si Ennemi d'une carte Dragon tué, Trophée + Possibilité de revendiquer le Médaillon.	Si Médaillon conquis, le mettre près de la fiche du Perso;	+1 pt au score d'attaque pour chaque pion correspondant. Annulation d'une Rage de Dragon contre 1 pion correspondant.
	Si ext. Le Dragon,	Possibilité de rencontrer le Médaillon de Dragon.				
	Si ext. La Dragon	et dès qu'un Perso a atteint la Couronne du Commandement, tous Persos tués perd la partie.				
	Si ext. Le Dragon et plateau La Tour du Dragon, et Perso en Région Intérieure:	Piocher le nombre de cartes Dragons (en plus des cartes déjà présentes), les résoudre et avancer d'1 case + Nb d'ennemis tués.		Si Perso battu au moins une fois, reculez d'une case.		
		Quand le tour du joueur est terminé, défaussez toutes les cartes et les jetons de la Région Intérieure.				
	Si ext. La Lune de Sang:	Si le joueur pioche un Événement, il doit retourner la carte Temps avant de rencontrer les cartes. Si Événement Lunaire, placez la carte Événement à côté de la carte Temps.				
	Si ext. Terres de Feu:	Si fin du tour sur case avec un pion Terre de Feu, le Perso perd une vie.				
	Ext. Le Royaume des Profondeurs :	Si un Perso est présent sur la case Nid de Rats ou Salle du Trône, il doit rencontrer l'ennemi sans utiliser un Suivant, un Sort ou un 2quipement qui combattrait à leur place.	Si l'ennemi est battu, le Perso prend 1 carte au choix et se téléporte sur n'importe quelle case de la Région extérieure.	Si la Reine des Rats n'est pas battue, le Perso doit abandonner un Objet au hasard, en plus de la perte de vie, et se palce sur le Chemin des Rats (Cité)	Si le seigneur Spectral n'est pas battu, le Perso doit perdre 1 Intellect, en plus de la perte de vie, ajouter 1 carte Trésor et se déplacer au Hall des Ténèbres (Donjon).	
		Un Perso ne peut pas rencontrer un autre Perso, mais doit rencontrer la case.				
		Un Perso ne peut ignorer ou éviter les "Pièges", grâce à une capacité spéciale ou un effet, sauf si ces derniers indiquent clairement fonctionner contre les Pièges.				
	Si ext. Cataclysme :	Un Personnage ne peut rendre visite à un Habitant que sur si une carte ou une case le lui indique. Si une carte ou une case demande à rendre visite à une personne spécifique existant sur le plateau ET sur une carte Habitant présente, le Personnage choisit auquel il rend visite.				
	S'Échapper : Pouvoir ou Carte (Perso Arrivant ou Attaqué); hors Région Intérieure.					
	Lancer des sorts (Persos)					
	Jet d'Attaque:	Contre Ennemi : Joueur (Dé + (Force ou Intellect) + Modificateurs (une seule Arme)) VS Créature (Force ou Intellect).	Après lancer de Créature, possibilité de jouer un Destin.			
		Contre Perso : Attaquant (Dé + (Force ou Intellect) + Modificateurs (Une seule Arme)) VS Défenseur (Idem).	Après les deux Jets d'Attaque possibilité pour l'Attaquant PUIS le Défenseur de jouer un Destin (l'Attaquant ne peut pas revenir sur son choix après le Défenseur).			
		Si > Créature, elle est tuée.				
		Si > Perso face à Créature, il perd un PV.	Si Perte de PV suite à Combat (Force), possibilité de le sauver; Impossible si Combat Psychique (Intellect).			
	Comparer les Scores :	Si > Perso face à Perso, le vainqueur choisit entre Perte d'1PV ou Prendre 1 Objet ou 1 Or Et récupération de tous les Médailleurs Dragon (ext. Le Dragon).				
		Si Match Nul, fin du tour sans perte; Perso Arrivant quittera cette case au prochain tour.				
		Si Perso meurt face à un autre Perso, Ce dernier prend Objets, Suivants et Or; le reste sur la case.				
Rencontre : Case ou Personnage (...fin)						
Combat (Force) ou Combat Psychique (Intellect)						

Variantes:

Issues de la boîte de base:	Force et Intellect:	Échange de 5 ou 6 Trophées contre un point de Force ou d'Intellect.	
	Bonus de Départ:	+1 point de Force ou d'Intellect en début de partie.	
	Talisman sanglant:	1 seul Talisman est disponible et pas de nouveau Perso si mort.	
	Le Sort de Commandement:	Si 5jrs, le Sort est lancé sur 3-6; si 6jrs 2-6.	
	Mort Subite:	Partie gagnée dès qu'un joueur arrive sur la Couronnement de Commandement.	
Issues de l'extension "Le Donjon":	Le Vainqueur prend tout !:	Le vainqueur est le premier à tuer le Seigneur des Ténèbres.	
	Ne jouer qu'avec le plateau Donjon.	Pas de combat entre joueurs sur la première case. Si défaite face au Seigneur des ténèbres, le perso reste dans la Chambre des Trésors. Déplacement uniquement dans le sens des flèches.	
	Combattre ou fuir:	Reculer est possible si demander par un effet ou une carte, ou si fuite du perso.	S'enfuir: faire demi-tour jusqu'à la sortie du Donjon.
	Trésors Aléatoires	En cas de victoire, piocher au hasard la carte Trésor.	
	Quête de départ:	Distribuer une carte Quête du Démoniste en début de partie.	
Issues de l'extension "La Marche du Froid"	Récompense en Trésor (avec l'ext. Le Donjon):	Quand une Quête du Démoniste est résolue, le joueur peut piocher une carte Trésor au lieu de prendre un Talisman.	
	Remplacer les Quêtes:	Si le joueur a déjà une Quête et qu'il peut en avoir une autre, il peut piocher une nouvelle carte Quête et garder celle de son choix.	
Issues de l'extension "Le Dragon":	Colère du Roi Dragon:	Si le Dragon couronné est déjà Roi, tous les Persos de la case subissent la Rage du Dragon du Roi Dragon, et toutes les cartes de la case sont défaussées (pas les Médailles).	
	Défi pour la Couronne (avec	Placez le plateau Tour du Dragon à côté du plateau. Quand un Perso arrive à al Couronne de Commandement principal, déplacez-le sur la Tour du Dragon.	
	Générer un Dragon:	À la préparation, les joueurs, en commençant par le premier, pioche un jeton Dragon jusqu'à avoir un Médaille, lance un dé et place le Médaille d'autant de cases que le résultat. Ils le font deux fois chacun, dans le sens horaire puis anti-horaire.	
	Choisissez votre Destinée:	Choisir sa carte Destinée plutôt que de la piocher.	
Issues de l'extension "Le Royaume Sylvestre":	Lié à la Destinée:	Si règle des pions Destin basique, Liaison à la Lumière ou aux Ténèbres en fonction des cartes Destinée.	Au début de la partie, Remplacez toutes références à "Destin Ténébreux" ou "Destin Lumineux" par une carte Destinée. "Destin".
	Combattre ou fuir:	Reculer est possible si demander par un effet ou une carte, ou si fuite du perso.	S'enfuir: faire demi-tour jusqu'à la sortie du Royaume Sylvestre.



TALISMAN
LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES
4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

Liste des extensions dans l'ordre de sortie :

La Faucheuse
Le Donjon
La Marche du Froid
Les Hautes Terres
La Source Sacrée
Le Dragon
La Lune de Sang
La Cité
Le Royaume d'Outre-Tombe
Les Terres de Feu
Le Royaume Sylvestre
Le Prophète
Les Royaumes Oubliés
Le Royaume des Profondeurs (non édité en français)
Le Cataclysme