

HEROQUEST

L'HORREUR GELEE



MB
JEUX

1992 MB France S.A.
MB France S.A.
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex
Hasbro MB s.a., Boulevard International 55/4
1070 Bruxelles
4234F₉₉₀

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP

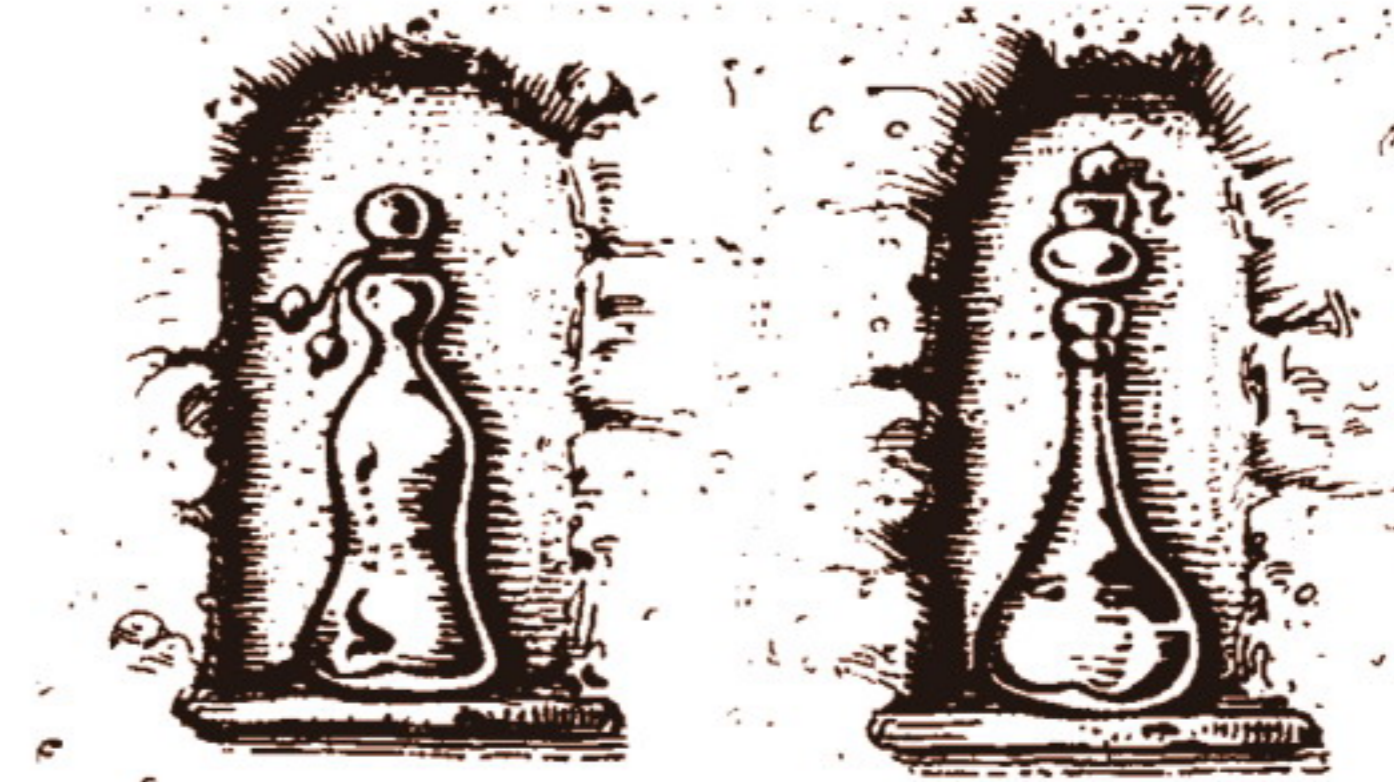
Ces potions peuvent être achetées seulement entre les Quêtes.



Potion de Rage

Prix : 400 pièces d'or

Seul le Barbare peut boire ce liquide rouge violacé. Il pourra alors attaquer 2 fois par tour aussi longtemps que des Monstres lui seront visibles. Dès que les Monstres ne sont plus dans le champ de vision du Barbare, les effets de la potion se terminent.



Potion de Force Glaciale

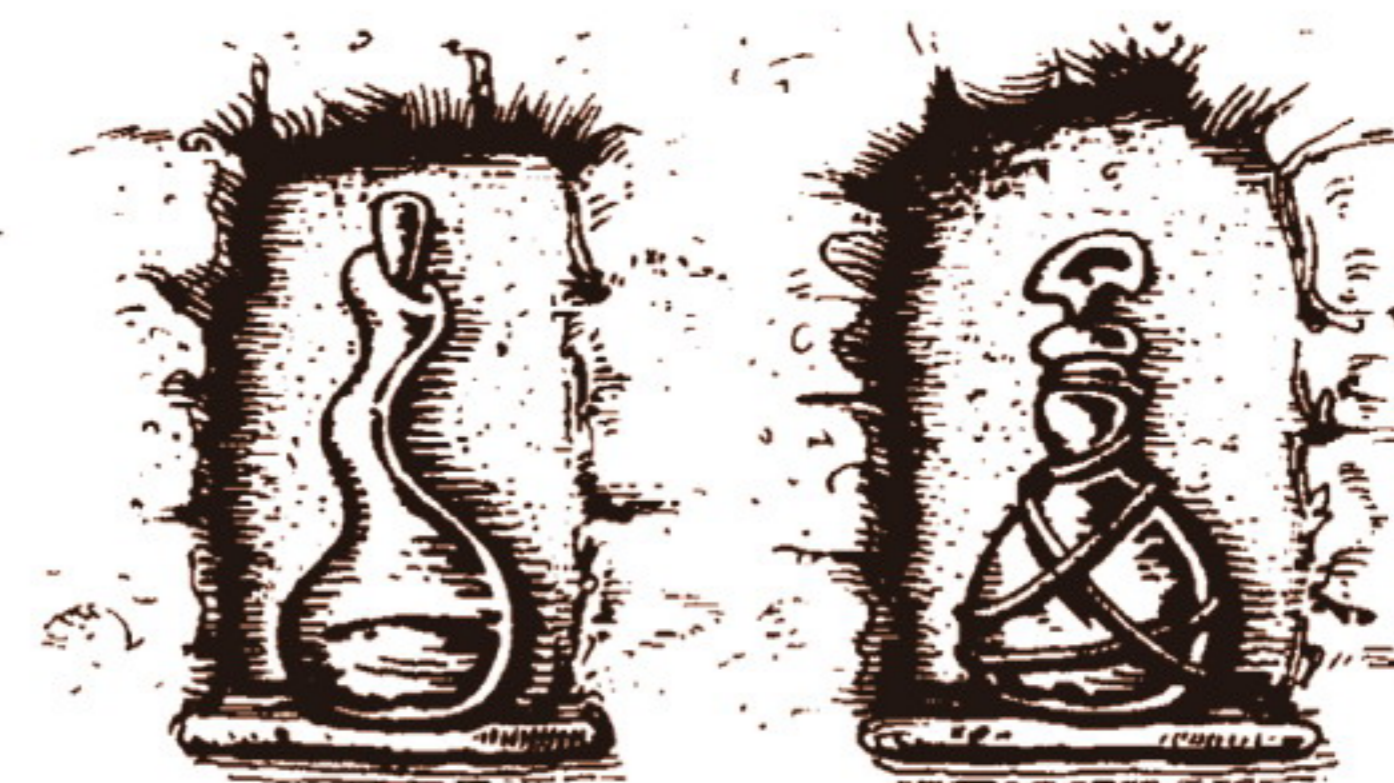
Prix : 200 pièces d'or

Cette mixture bouillonnante orange garantie une force surhumaine au Barbare pour un tour. Une fois que le Barbare aura avalé la potion, sa prochaine attaque causera la perte de deux fois plus de points de Corps. Les autres Héros ne peuvent pas utiliser cette potion.

Potion de Régénération

Prix : 500 pièces d'or

Tout Héros qui boit ce liquide brillant jaunâtre peut récupérer jusqu'à 6 points de Corps perdus. Lancez un dé ordinaire pour déterminer combien de points de Corps le Héros peut récupérer. Cette potion ne peut pas offrir plus de points de Corps au Héros que son total de départ.



Potion de Peau Gelée

Prix : 300 pièces d'or

Seul le Barbare est affecté par ce breuvage. Il pourra alors lancer 2 dés de combat supplémentaires pour se défendre contre des attaques. Cette potion agit tant que des Monstres sont visibles au Barbare.

Trois de ces quatre potions ne peuvent être utilisées que par le Barbare. Différentes potions des «Boutique de l'Alchimiste» d'autres extensions peuvent être également achetées.

Notes concernant la présente Extension :

«L'Horreur Gelée» est une extension inédite en France. Son prix exorbitant sur les sites marchands d'occasion, témoignent de sa rareté (entre 250 et 400 Euros !). La présente traduction, menée par Heroquest Remaster, se veut respectueuse et la plus fidèle possible à la version originale. Le format du livre de Quête a été converti d'un format paysage US à un format portrait propre aux versions européenne des extensions.

Aucune modification de contenu n'a été apporté, excepté quelques libertés de langage, prises ponctuellement pour donner un côté plus littéraire à l'ensemble de la traduction. Cette extension n'a malheureusement jamais été testée, de fait certaines règles ou quêtes pourront sembler particulièrement difficiles.

Considérez que malgré ce qu'il est dit, un personnage «Barbare» débutant n'aura aucune chance de se sortir du triptyque de Quêtes Solitaires. Considérez également qu'un Yéti, et sa capacité «Etreinte» auront raison du «Barbare» lors des trois premières quêtes puisqu'aucun de ses compagnons ne pourront tenter de le délivrer des bras du Yéti. Il est donc recommandé de supprimer les Yétis de trois premières Quêtes ou alors de permettre au Barbare d'effectuer un jet de dés pour qu'il puisse se libérer. S'il lance 2 dés ordinaires et que le résultat est inférieur ou égal à son total de points de Corps actuels, il parvient à se libérer. Sinon, il pourra relancer les dés à chacun de ses tours.

Les nouvelles figurines de cette extension ne sont pas faciles à dénicher. Tentez de trouver des figurines de substitution ou utilisez tout simplement des jetons en carton pour représenter les nouveaux monstres.

Traduit de l'anglais par «Heroquest Remaster»
www.heroquest-reloaded.blogspot.com
heroquest-remaster@hotmail.fr

Félicitations, puissant Barbare ! Toi et tes compagnons avez détruit l'Horreur Gelée, évitant ainsi à l'Empire de subir une ère glaciaire dévastatrice. Les plans de Morcar ont échoué, soyez remerciés pour votre malice, votre bravoure et vos talents.»

«En récompense de votre héroïsme, les Anciens des Tribus vous offrent la somme de 1000 pièces d'or chacun. Nous avons gagné cette bataille, mais nous devons rester vigilants. La puissance de Morcar continue de grandir. L'Horreur Gelée s'est relevée une nouvelle fois alors que les Forces du Bien la croyait morte, et elle pourrait bien revenir, une fois de plus. Cependant, tout porte à croire que pour l'instant, le danger est passé.»

«Ton peuple va chanter vos louanges, Barbare ! Pour les siècles à venir, tes descendants devront trouver un nouveau Champion pour les défendre contre les serviteurs du Chaos. Trouveront-ils un Héros aussi méritant que toi ?

«Les plans de Morcar dans d'autres régions restent prospères. L'Empire est menacé sous plusieurs fronts. Bientôt, vos services seront à nouveau sollicités. Je crains que plusieurs tâches périlleuses ne pèsent à nouveau sur vos solides épaules.»

«Mais, cette nuit, toi et tes compagnons êtes honorés lors d'un grand banquet. Les récits de courage seront contés et il y aura bien des réjouissances. Venez recevoir la gratitude de vos parents !»



Bienvenue dans ta terre natale, puissant Barbare ! Il me semble que c'était hier que les Ancêtres de ta Tribu t'ont laissé partir explorer les nombreuses merveilles des terres chaudes du sud. Aujourd'hui tu es un guerrier de renom, grand et fort, forgé par les batailles.»

«Ton retour en terre natale est acclamé, mais de sombres pensées sont dans les esprits de tes Ancêtres. Tu comprends alors pourquoi ils t'ont appelé... Ton peuple a besoin de ton aide en ces temps troublés.»

«Une ancienne puissance maléfique, que l'on pensait perdue à jamais, s'est réveillée et terrorise les Terres du Nord une fois de plus. L'Horreur Gelée s'est extirpée de sa Tombe de Glace où elle fût laissée pour morte ces derniers siècles durant. Au cours de cette longue hibernation, elle recouvra lentement ses forces, attendant le signal de Morcar. Lorsque son maître l'appela, elle retourna sur son ancien Trône de Pouvoir profondément enfoui sous les entrailles de la Montagne de Glace. Munie de son Sceptre Glacial de Souveraineté, un artefact maléfique d'une vaste puissance, l'Horreur Gelée réveilla ses légions et élaboras ses plans de conquête visant à recouvrir les Territoires du Nord de l'Empire d'un Manteau de Glace Mortelle.»

«Seul un Champion pourra s'opposer aux maléfices de l'Horreur Gelée. Tous espèrent que tu seras ce Champion. Afin de tester tes capacités, tes ancêtres ont préparés trois épreuves que toi seul devra traverser ! Si tu survvis à ce test, tu pourras mener tes compagnons dans les Profondeurs de la Montagne de Glace. Là, vous devrez détruire le Sceptre Glacial de Souveraineté avant qu'il ne récupère la totalité de son Pouvoir. C'est seulement lorsque le Sceptre ne sera plus que vous pourrez affronter et détruire pour de bon l'Horreur Gelée.»

«Tu auras besoin de tout ton courage et tous tes talents, Barbare ! Des dangers, plus grands encore que tous ceux que tu as pu affronter jusqu'ici, t'attendent désormais, au sein de la Montagne de Glace. Pourtant, si ta Quête est couronnée de succès, une immense récompense t'attend. Au milieu des grandes richesses que tu découvriras se trouve l'Amulette du Nord, un ancien artefact sujet à bien des rumeurs. On raconte, qu'elle offrirait à celui qui la porte, de merveilleux pouvoirs...»

«Bonne chance, puissant guerrier. Le destin de beaucoup dépend de toi !»



HEROQUEST

L' HORREUR GELEE

L'Aventure Continue ! «L'Horreur Gelée» est une extension pour votre jeu HeroQuest. Vous devez posséder le jeu de base pour pouvoir jouer aux aventures de ce livret.

Contenu : Figurines en Plastique : 1 Femme Barbare, 6 Hommes d'Armes, 3 Gremlins des Glace, 2 Ours de Guerre Polaire, 2 Yétis, 1 Horreur Gelée, 30 Cartes, Plaque Cartonée.

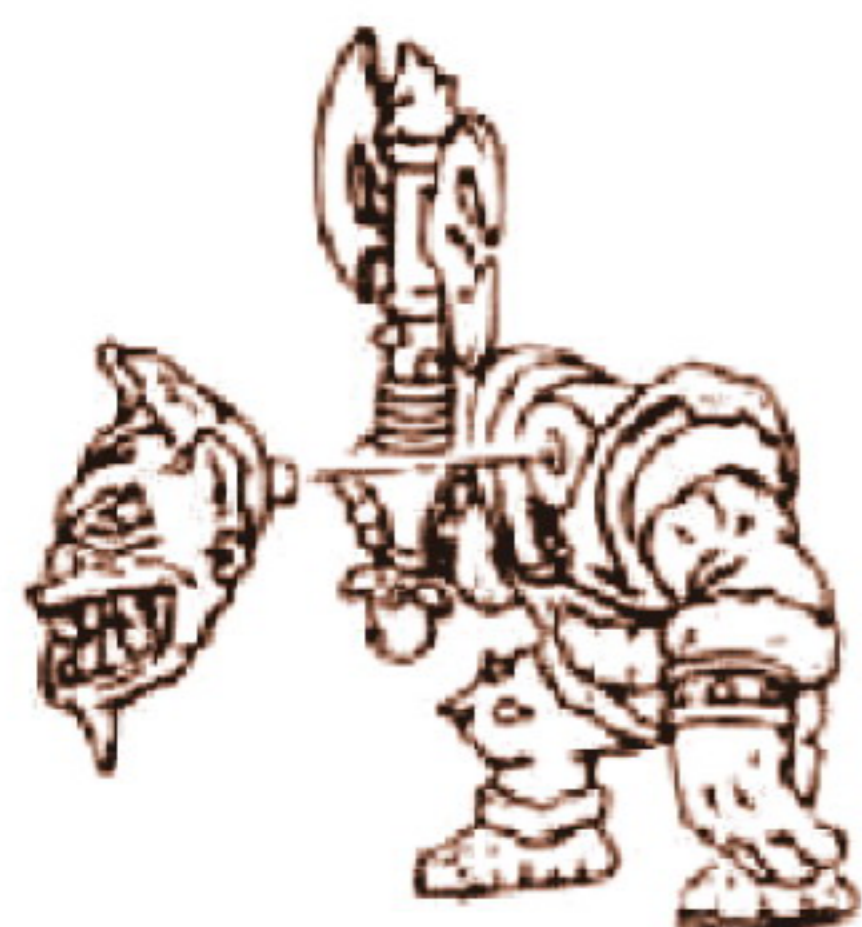
La Plaque Cartonée comprend :

1 Porte en Fer	6 Jetons «Glace Magique»
1 Porte en Bois	1 Tuile «Brume Vivante»
11 Tuiles «Case Glissantes» (4 tailles)	1 Tuile «Corniche Gelée»
1 Tuile «Crevasse sans Fond»	1 Tuile «Salle de la Cage»
6 Tuiles «Tunnel de Glace»	1 Tuile «Salle du Sceptre»
1 Tuile «Entrée des Grottes Glacées»	1 Tuile «Crypte Gelée»
6 Jetons «Eboulis de Pierres»	1 Jeton «Clé de Cristal»
2 Tuiles «Cavernes des Neiges»	1 Tuile «Trône de Pouvoir»
2 Tuiles «Rivière Gelée» (2 tailles)	1 Tuile «Butin des Gremlins»
1 Tuile «Pente Enneigée»	8 Jetons «Crâne»

Nouveaux Eléments :

Assembler les Monstres

L'Horreur Gelée, les Ours de Guerre Polaire et les Yétis doivent être assemblés avant d'être utilisés. Assemblez-les comme indiqué ci-dessous. Il y a également 6 Hommes d'Armes qui peuvent parfois servir en tant que Monstres.



Horreur Gelée



Ours de Guerre Polaire



Yéti

QUETE DOUBLE- 10

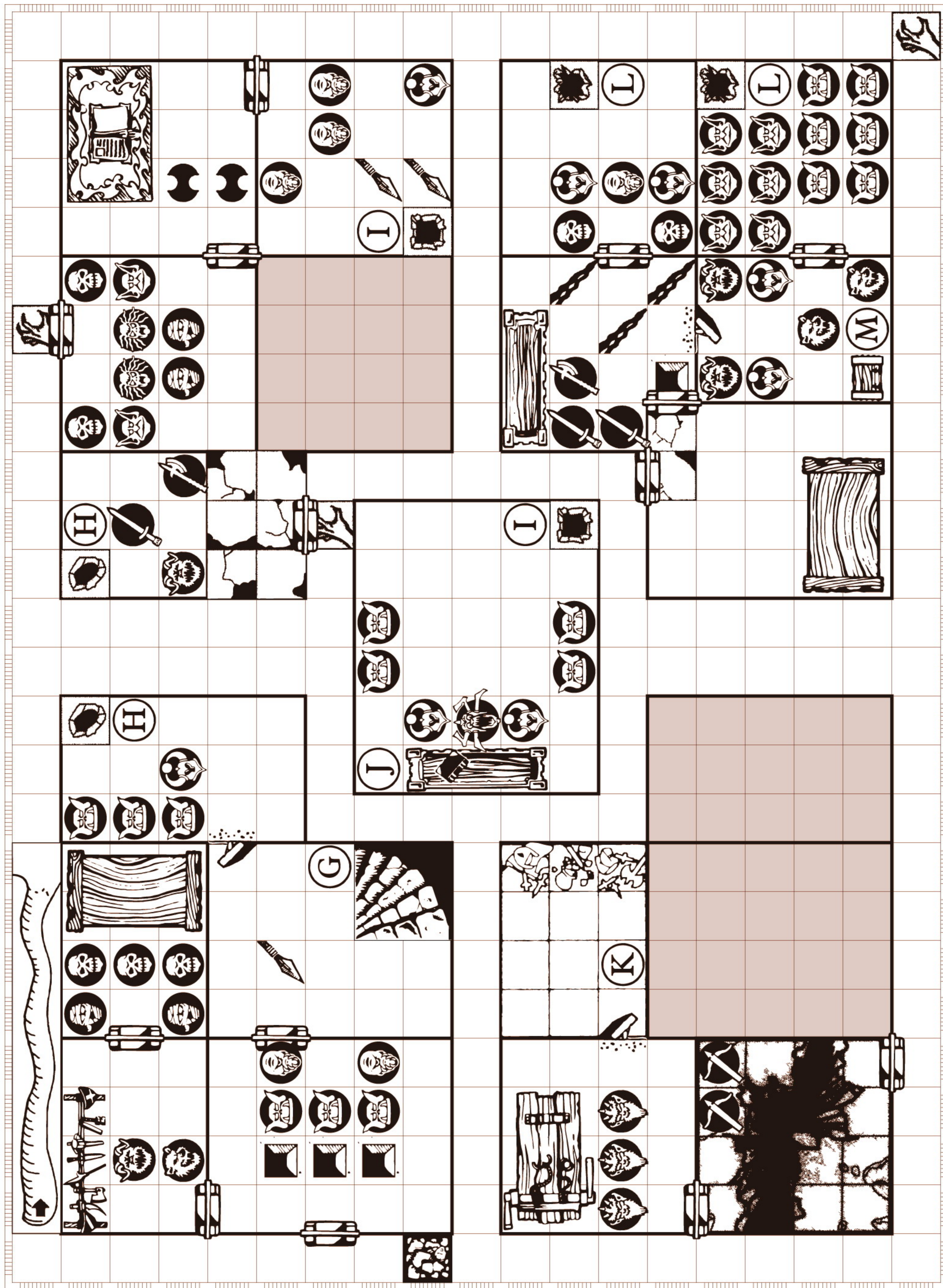
- G** Cet escalier mène à la Quête 9. Les Héros devront passer par ce chemin une fois qu'ils auront découvert la «Clé de Cristal».
- H** Le Tunnel de Glace est connecté au Tunnel de Glace de l'autre salle «I». Tous les Héros et Monstres qui se placent sur l'une de ces cases se place instantanément sur l'autre case «Tunnel de Glace».
- I** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera un «Parchemin Magique» et 2 Potions de Guérison cachées derrière la Bibliothèque. Chaque Potion restaure jusqu'à 4 points de Corps perdus. Concernant le «Parchemin Magique», le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et le note sur sa Feuille de Marque.
- J** La Salle du Butin des Gremlins recouvre les deux petites Salles du plateau de jeu pour les transformer en une salle plus grande. Si la «Clé de Cristal» a été volée aux Héros par un Gremlin des Glaces, elle sera retrouvée ici et pourra être réclamée par les Héros.
- K** Le Tunnel de Glace est connecté au Tunnel de Glace de l'autre salle «L». Tous les Héros et Monstres qui se placent sur l'une de ces cases se place instantanément sur l'autre case «Tunnel de Glace».
- L** Ce Coffre est piégé avec une Fléchette empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant d'avoir désamorcé le piège ; il perdra 2 points de Corps. Le Coffre contient la «Clé de Cristal» et une Potion de Guérison pouvant restituer jusqu'à 4 points de Corps perdus. Donnez le jeton «Clé de Cristal» au Héros qui l'a découverte.

Note : Une fois que l'Horreur Gelée aura été détruite, la Quête est terminée. Lisez la page suivante aux joueurs en guise de conclusion.

L'Horreur Gelée peut lancer les Sortilèges du Chaos suivants : Frisson, Tempête de Glace, Mur de Glace, Esprit Gelé, Glissade et Apaisement. Le Joueur Sorcier peut également choisir 6 Sortilèges du Chaos dans le paquet «Sortilèges du Chaos» du jeu de base, à l'exception du sort «Fuite».

Corps : 6
Esprit : 4
Attaque : 5 dés
Défense : 4 dés
Déplacement : 8 cases

Monstres Errants : 2 Ours de Guerre Polaire.



Nouveaux Monstres

Pour en apprendre plus sur les nouvelles figurines de monstres, consultez les cartes «Monstres» contenues dans cette extension.

Jouer à l'extension

Ces 10 nouvelles Quêtes se jouent de la même manière que celles du jeu de base. Les Héros récupèrent leurs forces entre les Quêtes. (Tous leurs points de Corps et d'Esprit sont restaurés.)

1. Les Quêtes

Les trois premières Quêtes sont des Aventures Solitaires, conçues pour être jouées avec le personnage du Barbare seulement. Elles peuvent être utilisées pour introduire un nouveau joueur à l'expérience de HeroQuest, ou encore afin de jouer même lorsque seulement deux joueurs sont disponibles. Si un nouveau personnage Barbare veut entrer en jeu alors que les autres personnages sont déjà expérimentés, ces 3 Quêtes Solitaires lui permettront de rattraper son retard en gagnant de l'or, de l'équipement ainsi que des objets magiques. Les Cinq Quêtes restantes sont des Quêtes de Groupe. Les deux dernières Quêtes sont également des Quêtes de Groupe, mais comme les Héros doivent voyager entre les deux Quêtes pour atteindre leur objectif, elles sont jouées comme une seule et même Quête «double».

2. La Femme Barbare

Cette extension comprend une figurine de Femme Barbare. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles du Personnage du Barbare du jeu de base. Elle peut être utilisée pour remplacer une figurine de Barbare Homme, si le joueur préfère jouer une Femme Barbare.



3. Débuter et Finir une Quête

Les Héros ne commencent et ne finissent pas toujours leurs Quêtes sur la case «Escalier». Le Message de Mentor, au début de chaque Quête, indique où les Héros doivent commencer et finir leurs Quêtes. Lorsqu'il y a une Porte d'Entrée en Fer et une Porte en Bois de Sortie, elles sont indiquées sur le Plan de Quête par une Flèche (pointant vers l'intérieur du plateau de jeu pour une porte d'entrée, et vers l'extérieur pour une porte de sortie). Lorsqu'il y a une porte d'entrée, elle est toujours placée sur le plateau de jeu à son emplacement spécifique avant chaque début de Quête.

Au commencement d'une aventure, les Héros sont placés de l'autre côté de la porte et indiquent au Joueur Sorcier qu'ils décident de l'ouvrir.

Note : Comme pour les portes normales, une porte de sortie n'est jamais placée sur le plateau de jeu par le Joueur Sorcier tant que les Héros ne l'ont pas découverte dans le couloir approprié.

4. Points d'Esprit

- Lorsque le total de points d'Esprit d'un Héros atteint zéro, il n'est pas mort mais en «Etat de Choc». (Un Héros ne peut pas descendre en dessous de zéro points d'Esprit.) Il ne lance alors qu'un seul dé ordinaire pour se déplacer, il attaque avec un seul dé de combat, et se défend avec 2 dés de combat. (Armures, Armes et Trésors de Quête n'augmentent pas le nombre de dés de combat qu'un Héros peut lancer lors d'une attaque et d'une défense, lorsqu'il est en «Etat de Choc».) Le nombre de dés d'attaque et de défense des Héros en «Etat de Choc» peut être augmenté temporairement par des sortilèges ou/et des «Parchemins Magiques».
- Les points d'Esprit supplémentaires ajoutés par certains «Trésors de Quête» (comme le «Talisman de Lore»), peuvent être perdus lors d'un combat. Par exemple, un Barbare avec le «Talisman de Lore» (pour un total de 3 points d'Esprit) tombe en «Etat de Choc» après avoir accumulé une perte de 3 points d'Esprit.
- Dans cette extension, et dans d'autres, il est important de garder une trace des points d'Esprits actuels des Héros. Dites aux joueurs d'utiliser le dos de leur feuille de marque pour enregistrer les pertes de points d'Esprit en cours de jeu.

5. Précisions concernant les Règles

- **Partager des Objets** : Un Héros peut donner une Potion, un «Trésor de Quête», une Arme ou n'importe quel autre Objet à un autre Héros seulement si les deux Héros se trouvent sur des cases adjacentes et si aucun des Héros n'est sur une case adjacente à un Monstre.
- **Case «Escaliers»** : Au cours d'une Quête, si un Héros se tient sur la case «Escalier» et qu'il attaque un Monstre, le Monstre pourra attaquer en retour lors du tour du Joueur Sorcier. Lorsque qu'un Escalier est utilisé comme sortie d'une Quête, tout Héros qui se déplace sur cette case est immédiatement retiré du plateau de jeu.
- **Attaques Multiples** : Un Héros lance les dés de défense pour chaque attaque d'un Monstre. Par exemple, un Héros attaqué par 3 Zombis procède à 3 lancers de défense distincts. Un Héros attaqué par un Monstre qui possède des Attaques Multiples (comme l'Ours de Guerre Polaire), ne peut lancer les dés de défense qu'une seule fois par tour contre ce Monstre.

6. Monstres Errants

Plusieurs Quêtes de cette extension possèdent des Monstres Errants Multiples. Ces Monstres peuvent apparaître lorsqu'un Héros pioche une carte «Trésor- Monstre Errant» ou qu'il se déplace sur un piège «Monstre Errant». A titre d'exemple, lorsque les notes de Quêtes indiquent, «Monstres Errants : 3 Gobelins», placez 3 Gobelins sur des cases adjacentes au Héros qui a déclenché l'événement. Si moins de 3 cases adjacentes sont disponibles, placez les Monstres restants le plus près possible du Héros.

Note : Si vous n'avez plus de figurine disponible pour le Monstre à placer, remplacer la par celle d'un Monstre de force similaire.

QUETE DOUBLE- 9

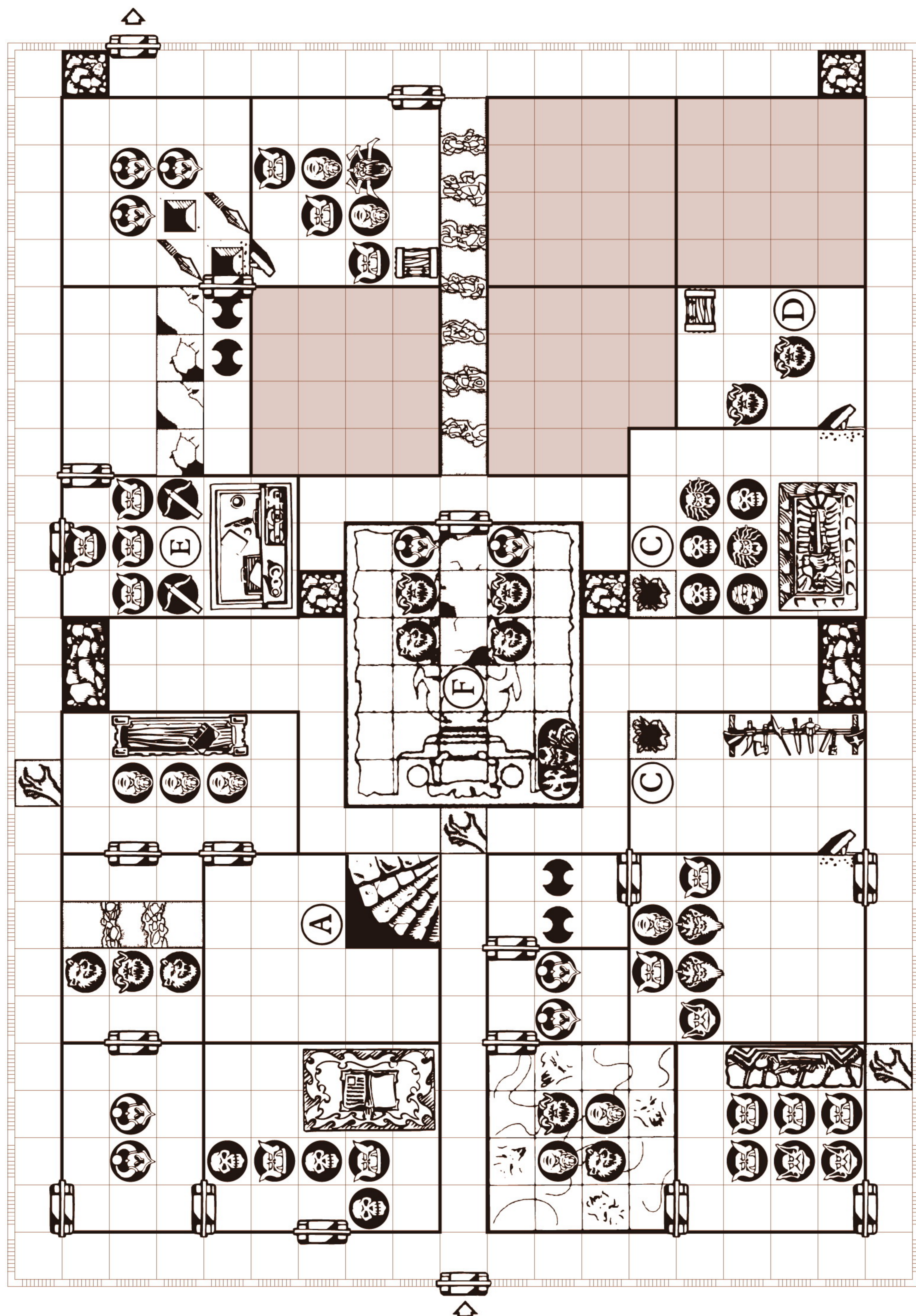
Le Coeur de Glace

«Maintenant que le Sceptre Glacial de Souveraineté a été détruit, l'Horreur Gelée est vulnérable. Le temps est venu de la détruire ! Commencez de l'autre côté de la Porte de Fer. En premier lieu, vous devez découvrir les Escaliers qui vous mèneront aux Catacombes Gelées. Là, vous trouverez la Clé de Cristal. La Clé ouvrira la dernière Porte, celle qui vous mènera au Trône de Pouvoir, où l'Horreur Gelée vous attend. Assurez vous d'entraîner des Mercenaires pour vous accompagner !»



Les Quêtes 9 et 10 représentent une seule et même Double Quête. Les Héros feront des allers-retour entre ces deux Quêtes. Les points de Corps et d'Esprit ne pourront pas être récupérés entre les Quêtes 9 et 10.

- A** Voici l'Escalier qui mène à la salle «G» de la Quête 10. Lorsqu'un Héros se déplace sur cette case «Escalier» pour entrer dans la Quête 10, retirez la figurine du Héros du plateau de jeu. Dites alors aux Joueurs qu'ils ne peuvent entrer dans la Quête 10 tant que tous les Héros ne se sont pas placés sur la case «Escalier». Une fois que tous les Héros ont passé la case «Escalier», retirez tous les éléments de la Quête 9 du plateau de jeu. Lorsque les Héros reviennent à la Quête 9 ne remplacez pas les Monstres qui ont déjà été détruits auparavant.
- B** Consultez la Note «D» de la «Quête 7» pour plus d'informations sur le «Brouillard Vivant».
- C** Le Tunnel de Glace est connecté au Tunnel de Glace de l'autre salle «C». Tous les Héros et Monstres qui se placent sur l'une de ces cases se place instantanément sur l'autre case «Tunnel de Glace».
- D** Dans cette Caverne des Neiges, le Coffre est piégé avec une Serrure Explosive. Si un Héros cherche un trésor avant d'avoir désamorcé le piège, il perdra 1 point de Corps. Le Coffre contient 400 pièces d'or et 2 Potions de Guérison. Chaque Potion pouvant restaurer jusqu'à 4 points de Corps perdus.
- E** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle, trouvera un «Parchemin Magique» et une Potion de Guérison sur l'Etabli d'Alchimiste. La Potion peut restaurer jusqu'à 4 points de Corps perdus. Concernant le «Parchemin Magique», le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et le note sur sa Feuille de Marque.
- F** La Porte menant à la salle du Trône de Pouvoir ne s'ouvrira pas à moins qu'un Héros, en possession de la «Clé de Cristal», ne se place sur une case adjacente et déclare qu'il désire ouvrir la porte.



7. Nouveaux Pièges

Les pièges suivants ne possèdent pas de Jetons spécifiques pour les représenter : «Monstre Errant», «Stalactite», «Lame Dansante».



Monstre Errant : Lorsqu'un Héros se déplace sur une case avec le symbole illustré ci-contre, dites-lui qu'il doit immédiatement s'arrêter sur la case. Le Monstre (ou Monstres) indiqué dans les notes de Quêtes dans la partie «Monstre Errant» apparaissent sur des cases adjacentes au Héros, ou le plus près possible. Le Monstre attaque immédiatement et le Héros se défend. (Si le Héros n'a pas encore accompli d'action ce même tour, il pourra le faire après s'être défendu.) Sinon c'est au Joueur suivant de jouer (ou au Joueur Sorcier). Chaque piège «Monstre Errant» ne peut être activé qu'une seule fois. Les Monstres ne peuvent pas l'activer. Les pièges «Monstres Errant» sont si bien dissimulés qu'un Héros ne peut les détecter s'il recherche des Pièges.



Stalactite : Ces Lances de Glace Mortelle sont accrochées aux plafonds des Cavernes de Glace. A moins d'avoir été détectées et désamorçées, les Stalactites tombent sur le premier Héros qui se déplacera sur leur case, causant la perte d'1 point de Corps. Les Monstres ne déclenchent pas les Pièges «Stalactites».



Lames Dansantes : Quand un Héros se déplace sur cette case, une énorme Hache se balance à partir d'une alcôve cachée dans le plafond. Le Héros lance alors 2 dés de combat et perd 1 point de Corps pour chaque Crâne obtenu. Le Héros ne lance pas de dés pour se défendre. Un piège «Lames Dansantes» peut être détecté et désamorcé. Tant qu'il n'aura pas été désamorcé, le piège affectera tous les Héros qui traverseront la case. Les Monstres ne déclenchent pas les «Lames Dansantes».

8. Grands Monstres

Lorsqu'un Monstre recouvre plus d'une case (l'Horreur Gelée de cette extension par exemple), il peut attaquer n'importe quelle figurine se trouvant sur une case adjacente (attaque en diagonale incluse), même si la figurine du Monstre n'est pas tournée vers la cible.

9. Vendre des Objets Superflus

A mesure que les Héros posséderont un meilleur équipement, ils pourront vendre leurs vieux Objets à l'Armurerie. Seuls les Objets listés sur la fiche «Armurerie» du jeu de base pourront être revendus à l'Armurerie. Le Héros recevra alors une somme en pièces d'or, égale à la moitié du prix de l'objet indiqué dans l'Armurerie. A titre d'exemple, un Héros qui vend une «Epée Longue» (d'une valeur de 350 pièces d'or) recevra 175 pièces d'or.

10. Trésor

Pour éviter les conflits entre les Héros, les importantes sommes d'or, contenues dans les Coffres à Trésor, seront partagées en fin de Quête entre tous les Héros survivants.

11. Nouvelles Cartes Trésor

Les 6 nouvelles cartes «Trésor» doivent être mélangées au paquet de cartes «Trésor» du jeu de base avant de commencer à jouer.

12. Nouvelles Cartes «Trésors de Quêtes»

- **Amulette du Nord, Anneau de Chaleur et Chausses des Neiges** : Ces Trésors de Quête sont similaires à ceux du jeu de base. Lorsqu'un Héros trouve l'un d'entre eux, il doit le noter sur sa Feuille de Marque.
- **Parchemins Magiques** : 6 des «Trésors de Quêtes» de cette extension sont des «Parchemins Magiques». Ils s'utilisent de la même manière que les Sortilèges du jeu de base à la différence qu'un «Parchemin Magique» peut être utilisé par n'IMPORTE QUEL HEROS. (pas seulement l'Enchanteur et l'Elfe) Notez que les «Parchemins Magiques» ne peuvent servir qu'une seule fois. Lorsqu'un Héros trouve un «Parchemin Magique» de nature indéfini, le Joueur Sorcier retourne toutes les cartes «Parchemins Magiques» de cette extension face cachée et le Héros doit en piocher une au hasard. Le Héros note ensuite le «Parchemin Magique» sur sa Feuille de Marque et replace la carte «Parchemin Magique» dans la pile de cartes «Parchemin Magique». Une fois qu'un «Parchemin Magique» a été utilisé, il doit être rayé de la Feuille de Marque du Héros.

13. Hommes d'Armes

Cette extension contient 6 figurines d'Hommes d'Armes avec 12 armes interchangeables qui vous permettent de disposer des 4 types différents d'Hommes d'Armes (l'Eclaireur, la Fine Lame, l'Arbalétrier et l'Hallebardier).

Dans certaines Quêtes, les Hommes d'Armes servent en tant que Monstres qui combattent les Héros. Si un Homme d'Armes est illustré sur un plan de Quête, il est considéré comme étant un Monstre contrôlé par Morcar.

Mais les Hommes d'Armes sont également des soldats qui peuvent être enrôlés par les Héros avant le début d'une Quête. Ils accompagneront n'importe quel Héros lors d'une Quête si celui-ci paye leur Solde. Le Solde de chaque type d'Homme d'Armes est indiqué sur sa Carte. L'argent doit être donné avant le commencement de la Quête. Les Hommes d'Armes peuvent être engagés pour n'importe quelle Quête de Groupe mais pas lors d'une Quête Solitaire.

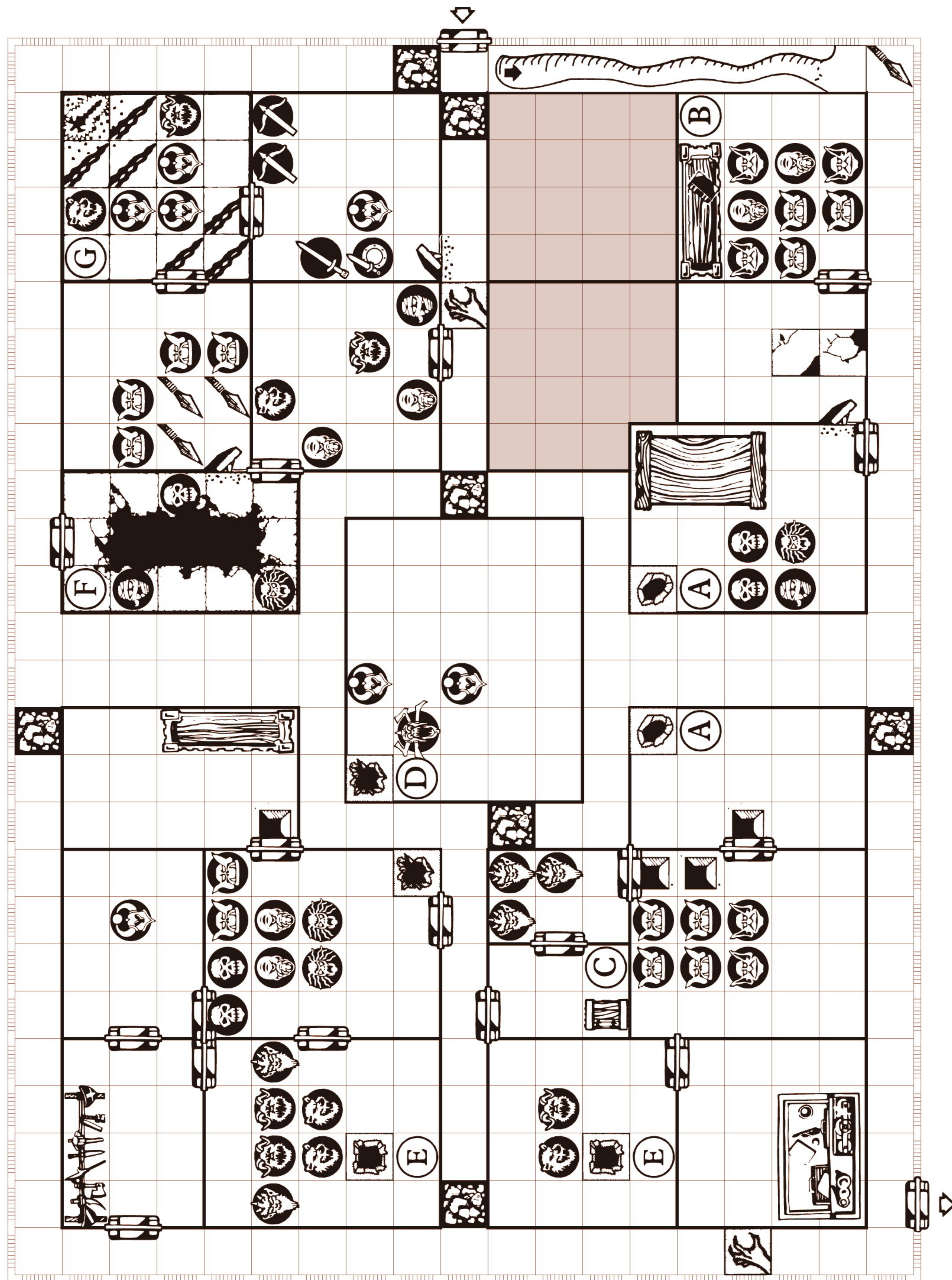
Un Homme d'Armes est contrôlé par le Héros qui l'a engagé. L'Homme d'Armes se déplace et attaque immédiatement après la fin du tour du Héros. Un Héros peut engager autant d'Hommes d'Armes qu'il peut se le permettre. Un Homme d'Armes peut se déplacer, ouvrir des portes, attaquer et se défendre comme un Héros, mais il ne peut pas effectuer d'autres actions (excepté pour l'Eclaireur qui peut chercher et désamorcer les

QUÊTE DE GROUPE- 8

A la Recherche du Sceptre

«Vous avez parcouru un long chemin, Héros, mais il reste encore beaucoup à faire. Non loin d'ici se trouve le Sceptre Glacial de Souveraineté, la Source de bien des pouvoirs de l'Horreur Gelée. Vous devez le trouver et le détruire. Après être entré par une Porte en Fer, cherchez le Sceptre. Aussi longtemps qu'il existera, l'Horreur Gelée ne pourra être détruite. Une fois que vous aurez détruit le Sceptre, trouvez la Porte en Bois de Sortie et traversez-la pour accéder à la Bataille finale contre l'Horreur Gelée.»

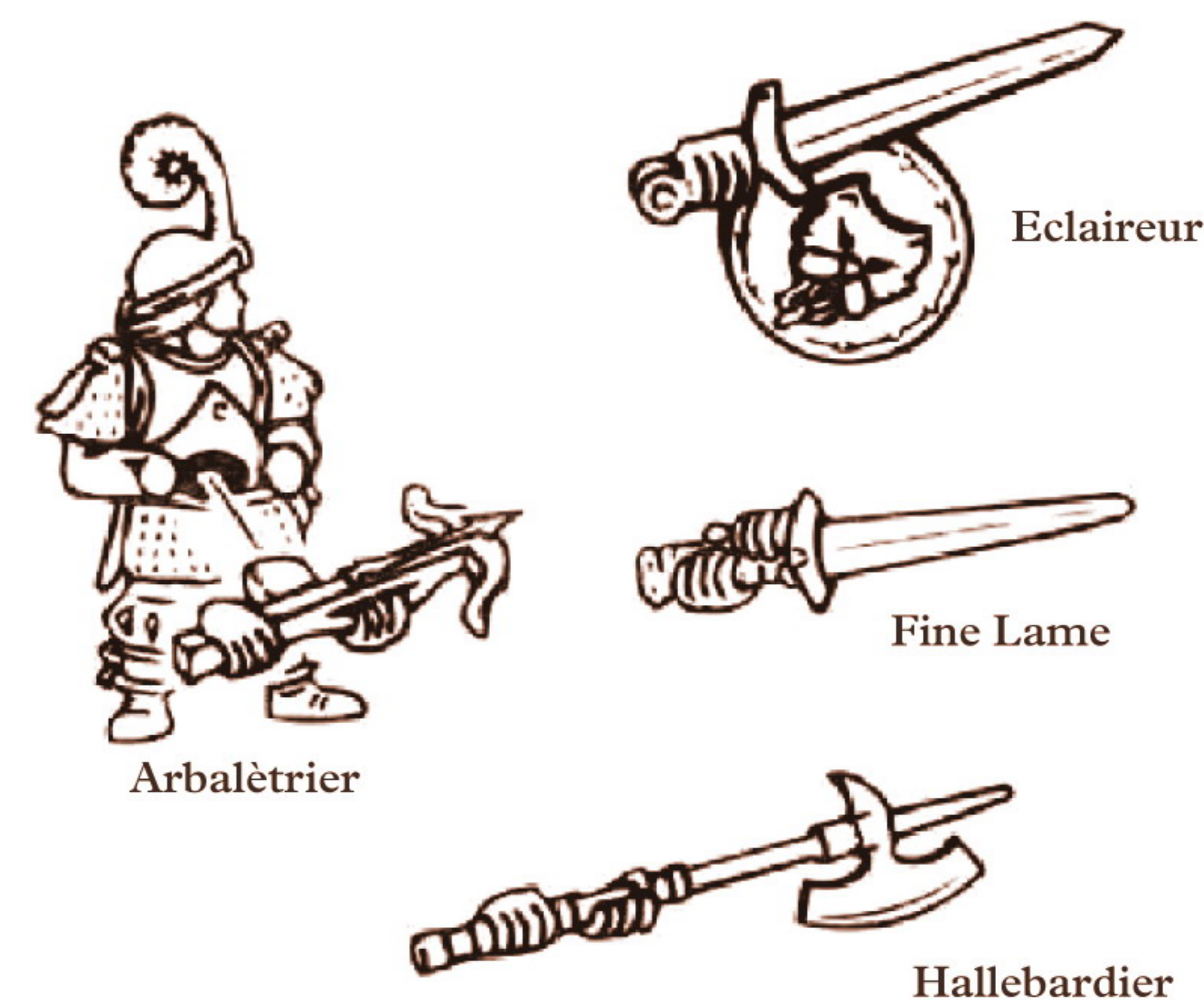
- (A) Le Tunnel de Glace est connecté au Tunnel de Glace de l'autre salle «A». Tout Héros ou Monstre qui se place sur l'une de ces cases se déplace instantanément sur l'autre case «Tunnel de Glace».
- (B) Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera un «Parchemin Magique» caché dans la Bibliothèque. Le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et le note sur sa Feuille de Marque.
- (C) Ce Coffre est piégé avec une Fléchette empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant d'avoir désamorcé le piège, il perdra 2 points de Corps. Le Coffre contient 200 pièces d'or et 2 Potions de Guérison. Chaque Potion peut restaurer jusqu'à 4 points de Corps perdus.
- (D) Le Tunnel de Glace est connecté au Tunnel de Glace de l'autre salle «D». Tout Héros ou Monstre qui se place sur l'une de ces cases se déplace instantanément sur l'autre case «Tunnel de Glace».
- (E) Le Tunnel de Glace est connecté au Tunnel de Glace de l'autre salle «E». Tout Héros ou Monstre qui se place sur l'une de ces cases se déplace instantanément sur l'autre case «Tunnel de Glace».
- (F) Consultez la Note «E» de la «Quête 4» pour plus d'informations concernant le déplacement sur la Corniche Gelée.
- (G) Le Sceptre Glacial de Souveraineté se trouve sur la case Nord-Est. Le Sceptre emprisonné par le gel du mur. Les Héros ne peuvent ni s'en emparer ni l'utiliser. Le Joueur Sorcier doit dire aux Héros que pour détruire le Sceptre, un Héros doit se placer sur une case adjacente, l'attaquer, et obtenir au moins 1 Crâne sur les dés de combat. Le Sceptre explose lorsqu'il est détruit, infligeant la perte de 2 points de Corps à tous ceux qui se trouvent dans la pièce. (Ne le dites pas aux Héros avant que cela n'arrive.)



pièges). Un Homme d'Armes ne peut recevoir de trésors. Si un Héros meurt au cours d'une Quête, tout Homme d'Armes engagé par ce Héros peut continuer la Quête. Il est alors contrôlé par le Héros qui vient de tomber.

L'Eclaireur, la Fine Lame et l'Hallebardier possèdent chacun différentes caractéristiques et différents talents. Ceux-ci sont détaillés sur leurs cartes respectives.

Si un plan de Quête appelle un type d'Homme d'Armes qui n'est pas disponible car ils ont tous été engagés par les Héros, le Joueur Sorcier peut remplacer un Homme d'Armes par un Monstre.

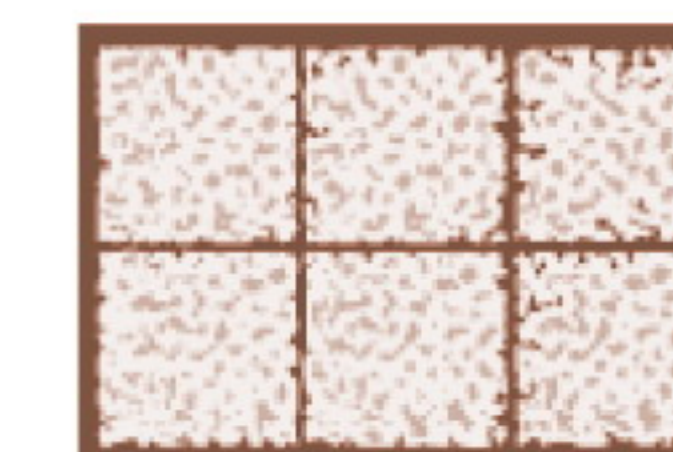
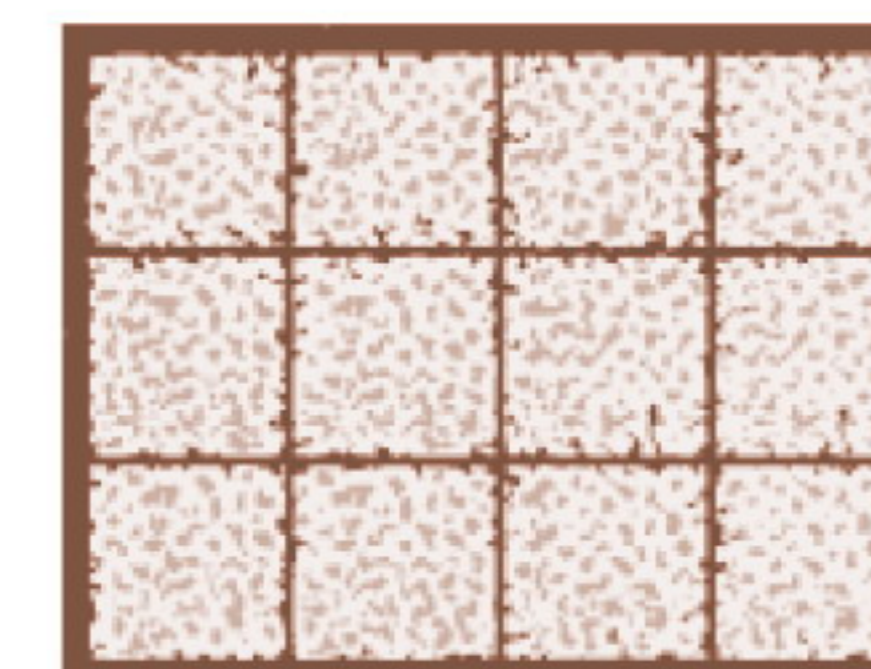
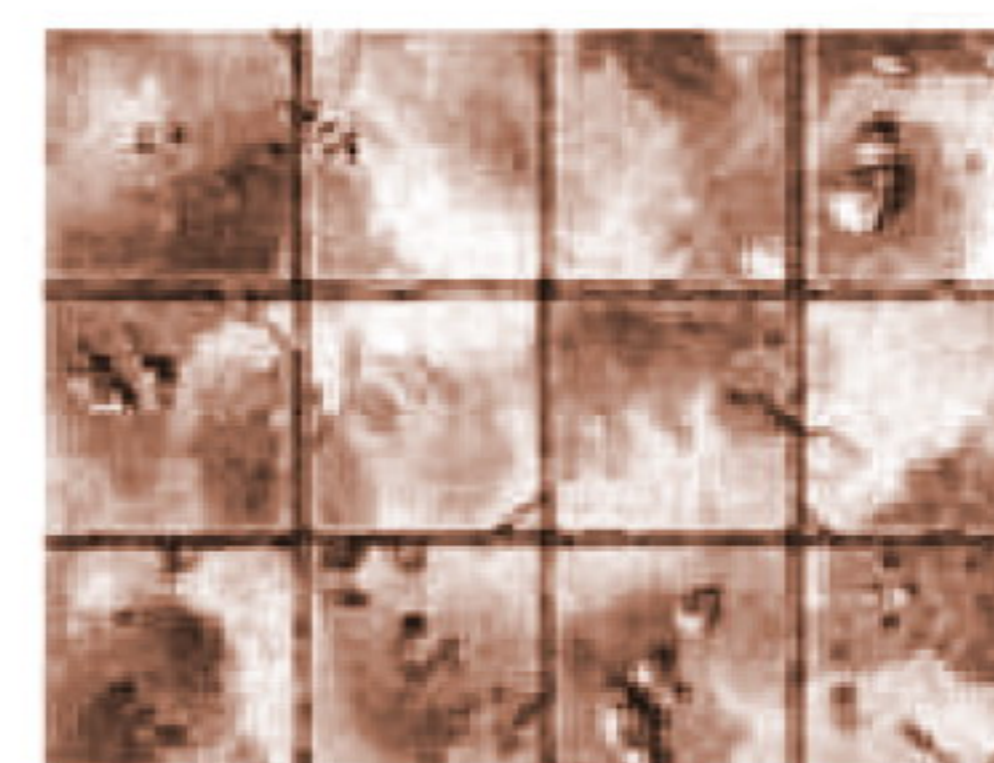


14. Les Nouveaux Eléments

Note : Les Nouveaux Eléments Cartonnés sont présentés en détail ci-dessous. Les éléments sont illustrés avec leurs symboles respectifs. Ces symboles apparaissent sur chaque plan de Quête pour vous indiquer où placer les différents éléments sur le plateau de jeu.

Caverne des Neiges

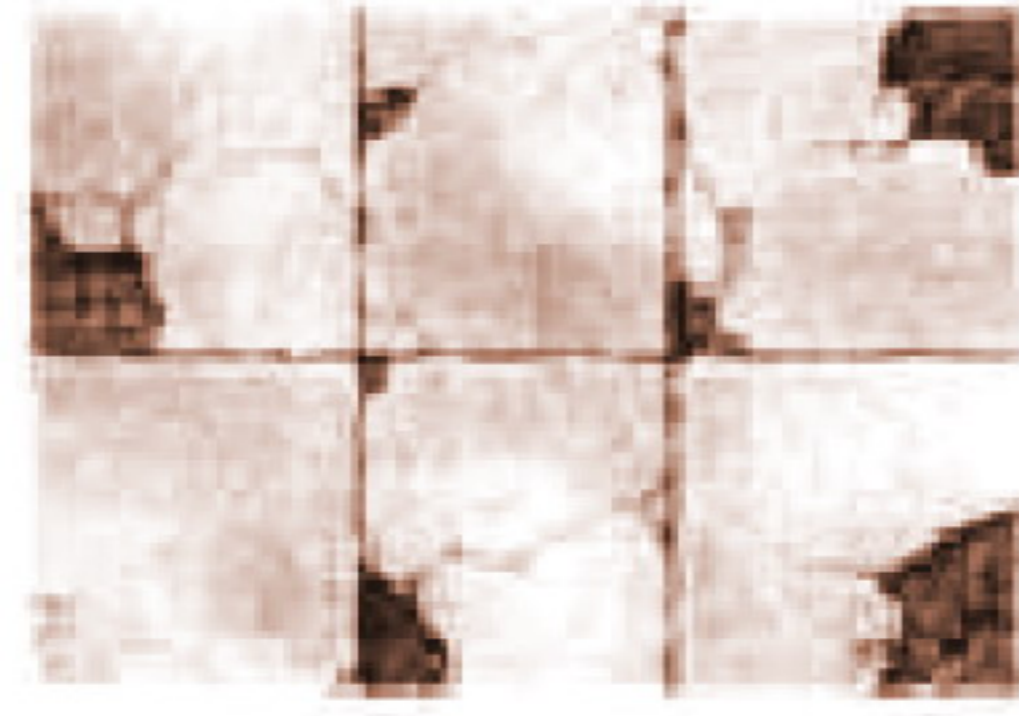
Ces Salles Glaciales drainent la chaleur des Héros. Pour chaque tour où un Héros pénètre et reste dans cette salle, il lance un dé de combat. Il perd 1 point de Corps s'il obtient un Crâne. Les Monstres ne sont pas affectés par le drain de chaleur propre à cette salle.



Deux Tailles :
2x3 cases
3x4 cases

Case Glissante

Ne placez pas une tuile «Case Glissante» sur le plateau de jeu tant qu'un Héros n'a pas mis le pied sur la case appropriée. Lorsqu'un Héros se déplace sur une «Case Glissante», il lance un dé de combat. S'il obtient un Bouclier Blanc, le Héros tombe et son tour se termine immédiatement. Tout autre résultat signifie que le Héros peut continuer son déplacement (le cas échéant). Le Héros doit lancer les dés pour chaque «Case Glissante» qu'il traverse. Un Héros victime d'une chute ne peut effectuer d'action ou se défendre contre des attaques jusqu'à son prochain tour. Les Monstres ne sont pas affectés par les «Cases Glissante». Une «Case Glissante» ne peut être désamorcée ni détectée par des recherches. Il est possible pour les Héros de sauter par dessus ces obstacles comme pour les pièges «Oubliette».



Quatre Tailles :
1 case
1x2 cases
1x3 cases
2x3 cases



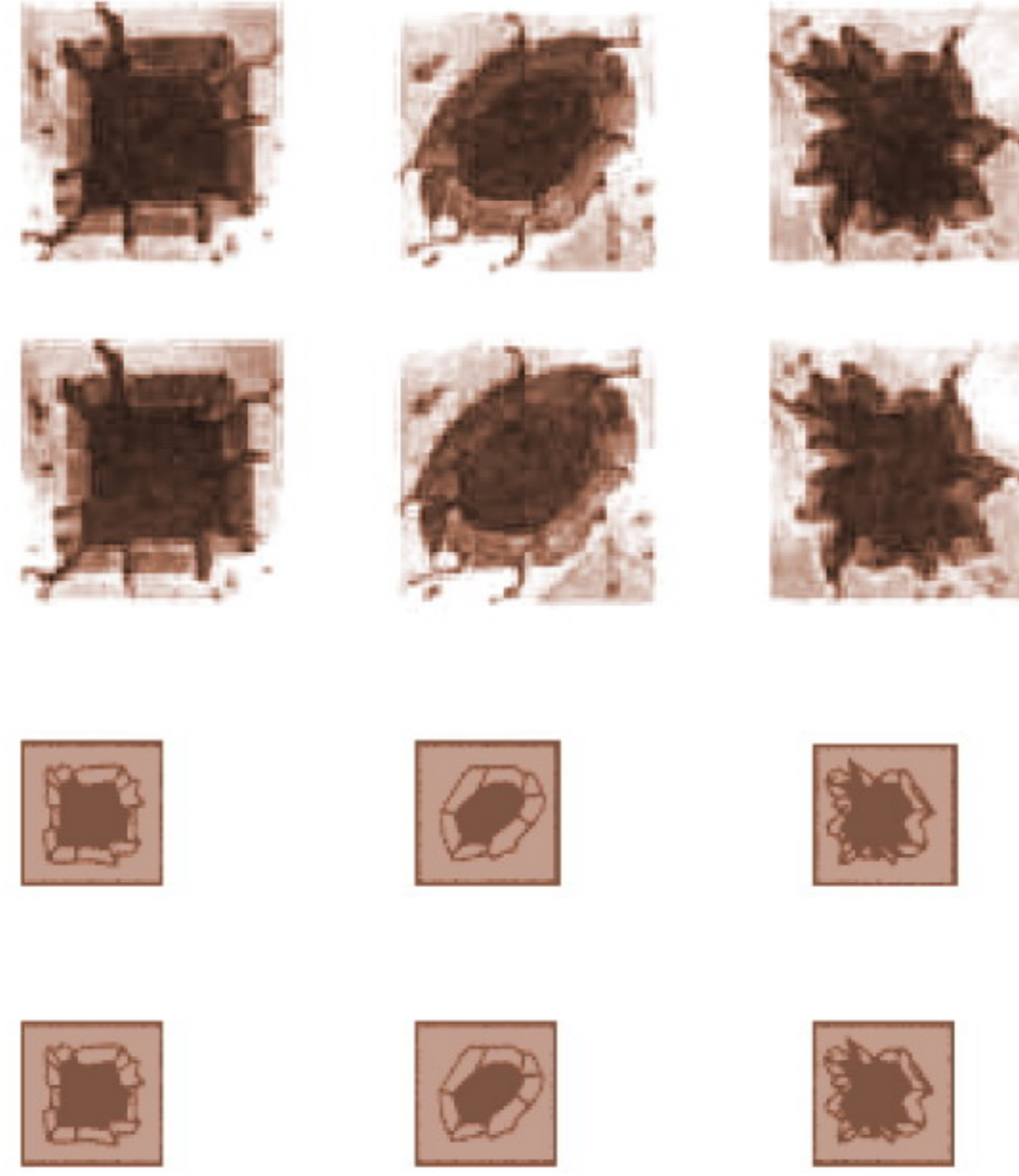
Glace Magique

Ces jetons sont utilisés pour les Sortilèges «Pont de Glace» et «Mur de Glace».



Tunnels de Glace

Une paire d'entrées de Tunnels relie entre elles, deux salles sans lien apparent, grâce à un Tunnel secret. Tout Héros ou Monstre qui se place sur la case d'une de ces entrées est immédiatement déplacé vers l'autre entrée. Une fois le déplacement effectué à travers le Tunnel, le tour du Héros ou du Monstre se termine.



QUÊTE DE GROUPE-7

Les Halls de Kelvinos

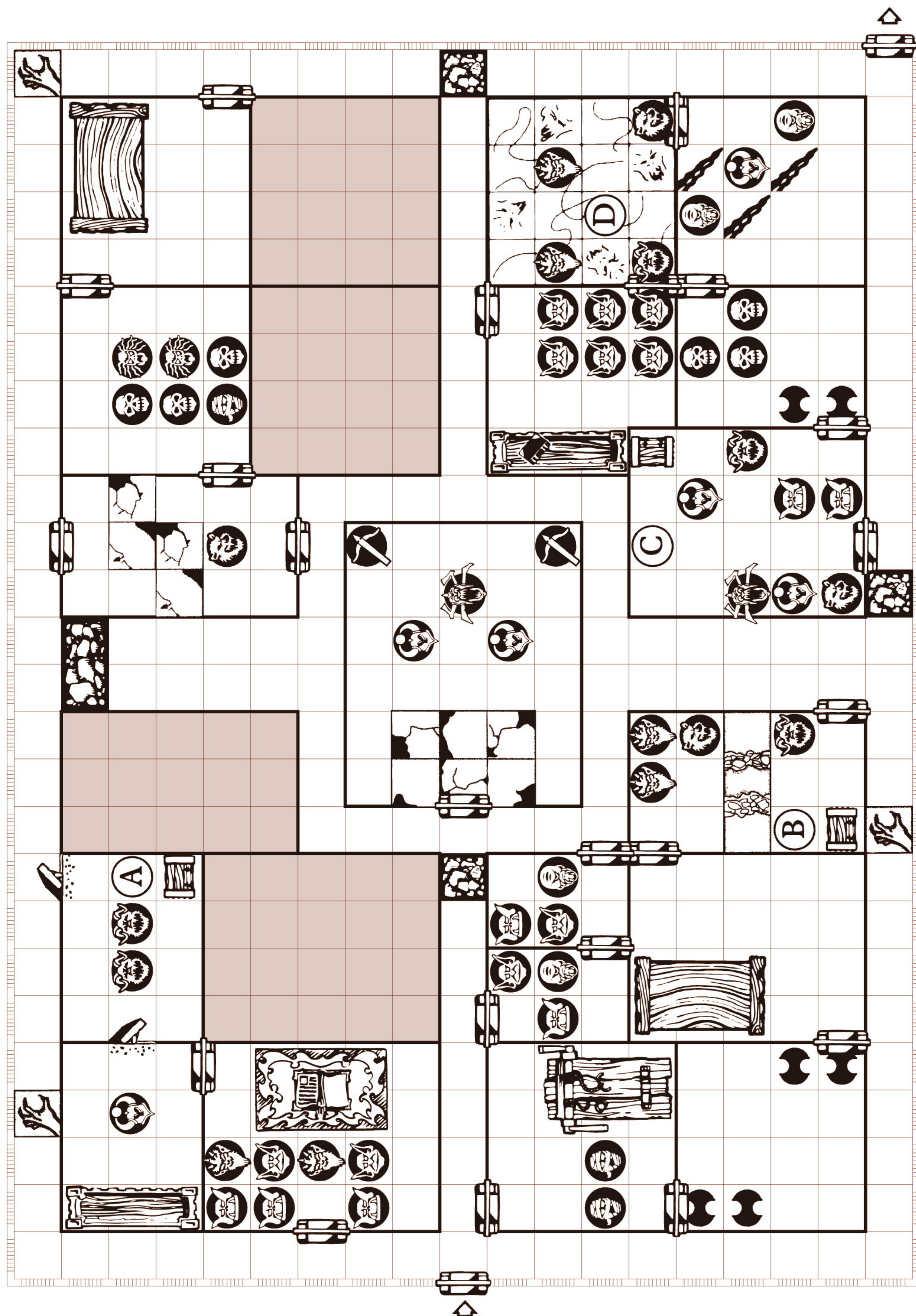
«Sachez, puissants Héros, que Kelvinos était un Barbare d'une grande fierté et de grande Puissance. Il y a des siècles, il mis fin au Règne de Terreur de l'Horreur Gelée de La Montagne de Glace. Malheureusement, Kelvinos ne revint pas de cette Bataille finale ; son corps ne fut jamais retrouvé. Certains disent qu'il marche toujours, mais en tant que Serviteur Mort-vivant du Chaos. Vous devez commencer par la Porte en Fer et explorer, jusqu'à ce que vous trouviez la Porte en Bois de Sortie qui vous mènera à proximité de l'Horreur Gelée.»



- A** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette Caverne des Neiges trouvera 500 pièces d'or dans le Coffre.
- B** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 2 Potions de Guérison dans le Coffre. Chaque Potion peut restaurer jusqu'à 4 points de Corps perdus.
- C** Le Héros Barbare, **Kelvinos**, est désormais un Monstre, un Esclave Mort-vivant de l'Horreur Gelée. Utilisez la nouvelle figurine «Barbare» pour le représenter (Homme ou Femme). Ses caractéristiques sont les suivantes :
Attaque : 4 dés
Défense : 4 dés
Déplacement : 5 cases
 Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera «l'Amulette du Nord» dans le Coffre. (Consultez les nouvelles cartes «Trésor de Quête».)

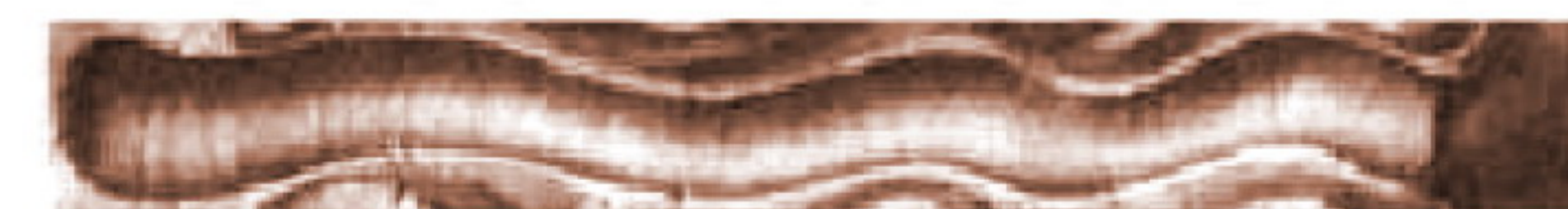
- D** Beaucoup de choses paraissent être ce qu'elles ne sont pas en réalité dans la Salle du «Brouillard Vivant». Monstres et Brouillard se confondent dans toute la salle. Lorsqu'un Héros attaque un Monstre, il doit lancer un dé de combat pour déterminer s'il attaque le Brouillard au lieu d'un vrai Monstre. S'il obtient un Bouclier Noir ou un Crâne, le Héros est désorienté et attaque le Brouillard. (Le Héros perd son attaque.) C'est seulement s'il obtient un Bouclier Blanc que le Héros perçoit réellement le Monstre. Il peut alors l'attaquer normalement et le Monstre se défend normalement par la suite. Les Monstres ne sont pas affectés par les effets du «Brouillard Vivant».

Monstres Errants : 2 Yétis



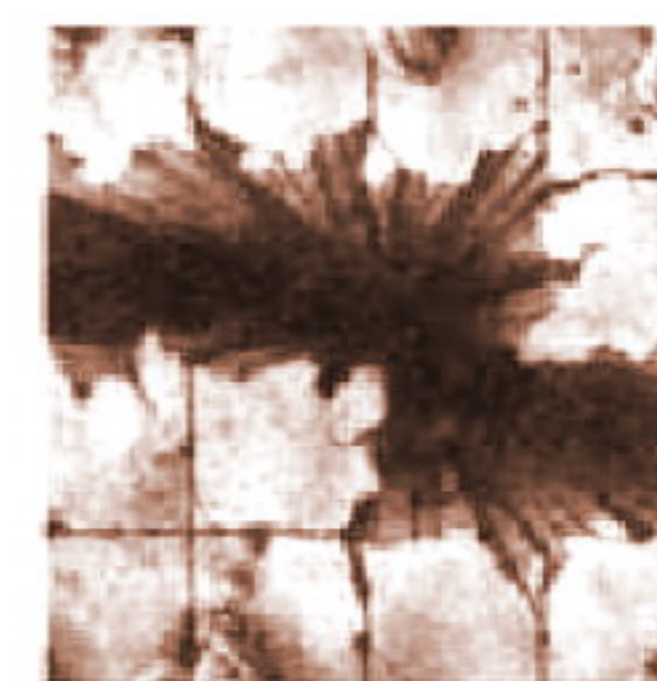
Pente Enneigée

Ne placez pas cette tuile sur le plateau de jeu tant qu'un Héros n'a pas mis le pied sur la première case du piège. Tout Héros qui pose son pied sur la tuile «Pente Enneigée» dévale immédiatement la pente vers la direction indiquée par la Flèche. Le Héros se déplace immédiatement vers la dernière case de la «Pente Enneigée». Le tour du Héros se termine. La Pente est cachée et ne peut, ni être détectée ni désamorcée. Lorsqu'un Héros dévale une «Pente enneigée», il lance 1 dé de combat. S'il obtient un Bouclier Blanc, il perd 1 point de Corps. Les Monstres ne peuvent pas se déplacer sur les cases d'une «Pente Enneigée». Les Héros ne peuvent pas remonter une «Pente Enneigée» dans la direction opposée qu'indique la flèche.



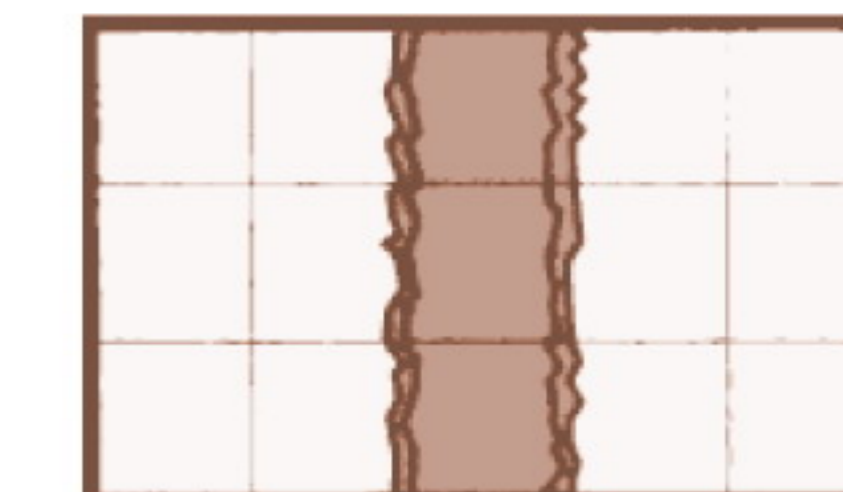
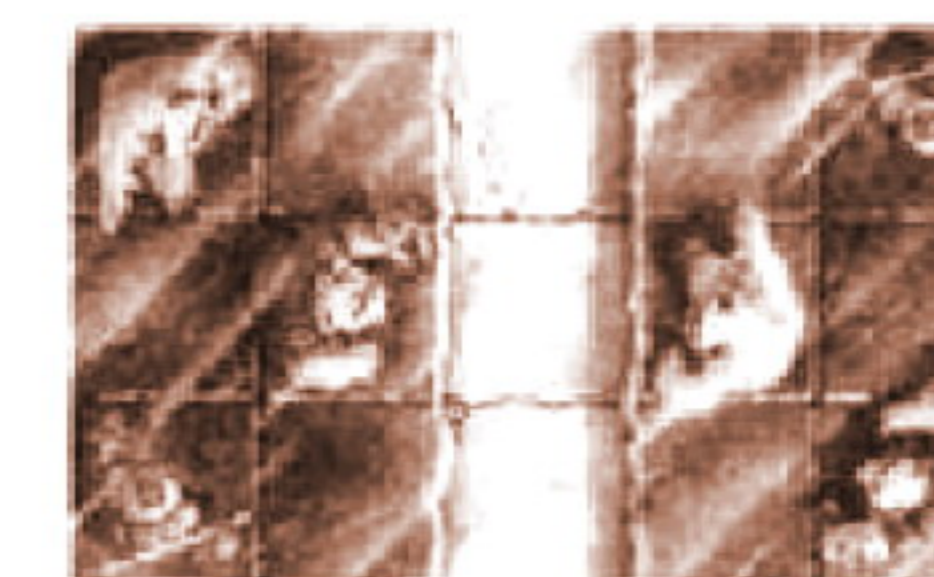
Crevasse sans Fond

On peut sauter par dessus la Crevasse qui divise cette salle en deux. Agissez comme pour sauter par dessus une «Oubliette». Cependant, tout Héros qui rate son saut est perdu «à jamais».



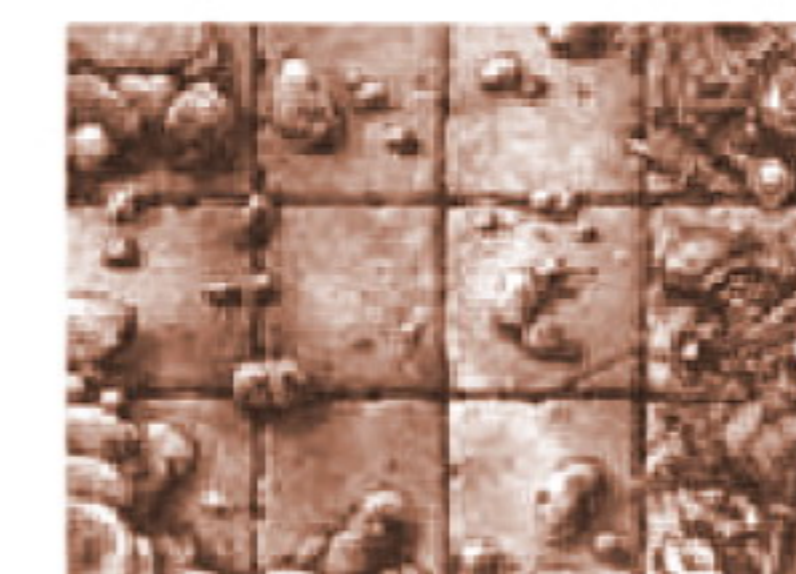
Crypte Gelée

Les Serviteurs Monstrueux de l'Horreur Gelée sont prisonniers d'une fine couche de glace. Ces Monstres sont libérés lorsqu'un Héros ouvre la porte appropriée.



Butin des Gremlins

Les Gremlins des Glaces dérobent tout ce que leurs mains gelées peuvent attraper. Leur Butin est entreposé dans cette salle.



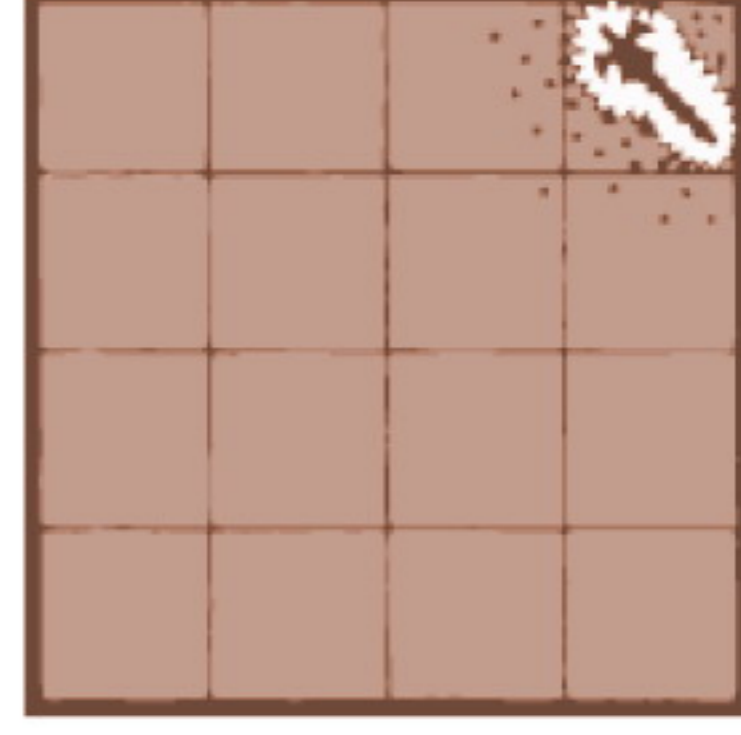
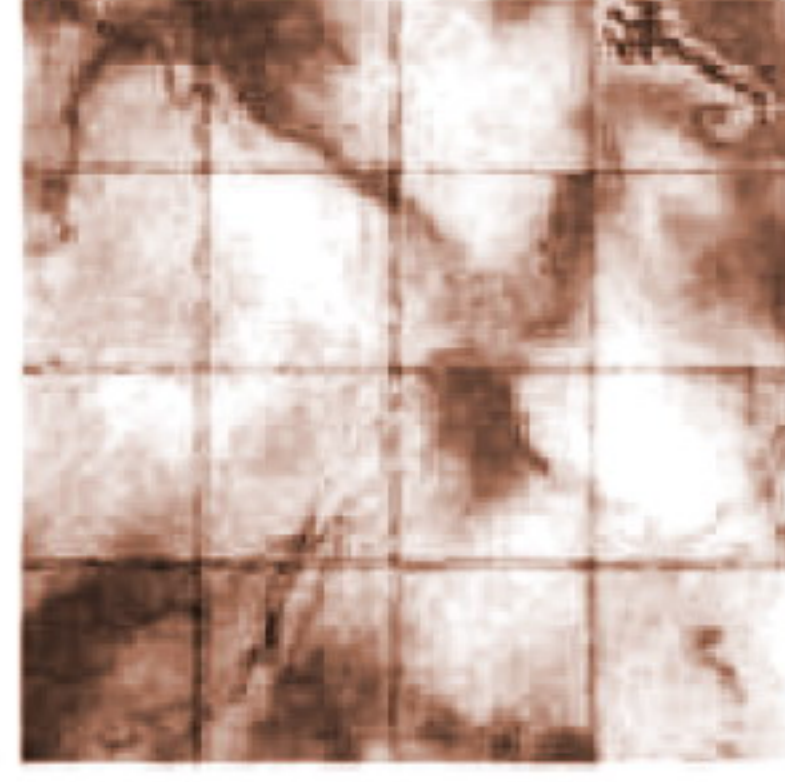
Entrée des Grottes Glacées

Cette tuile spéciale est utilisée comme Entrée ou Sortie.



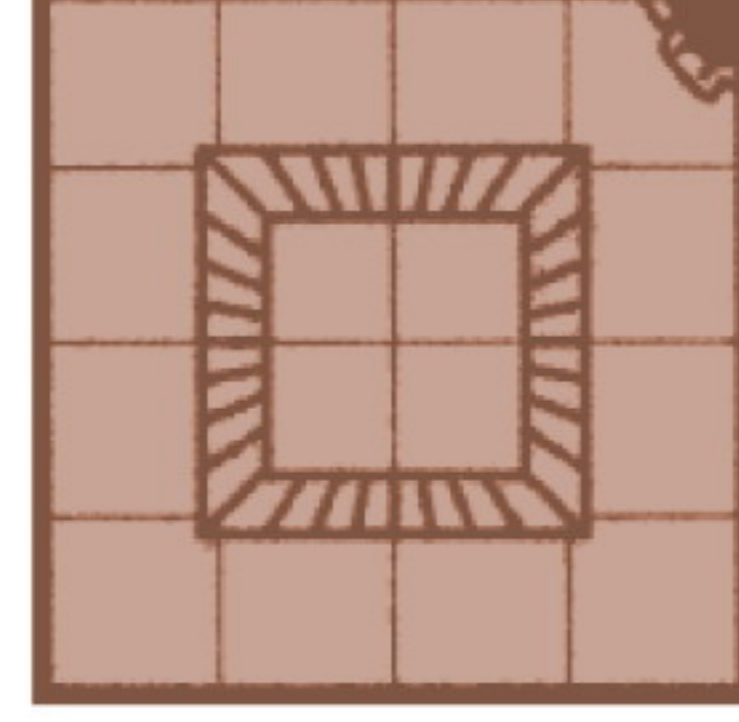
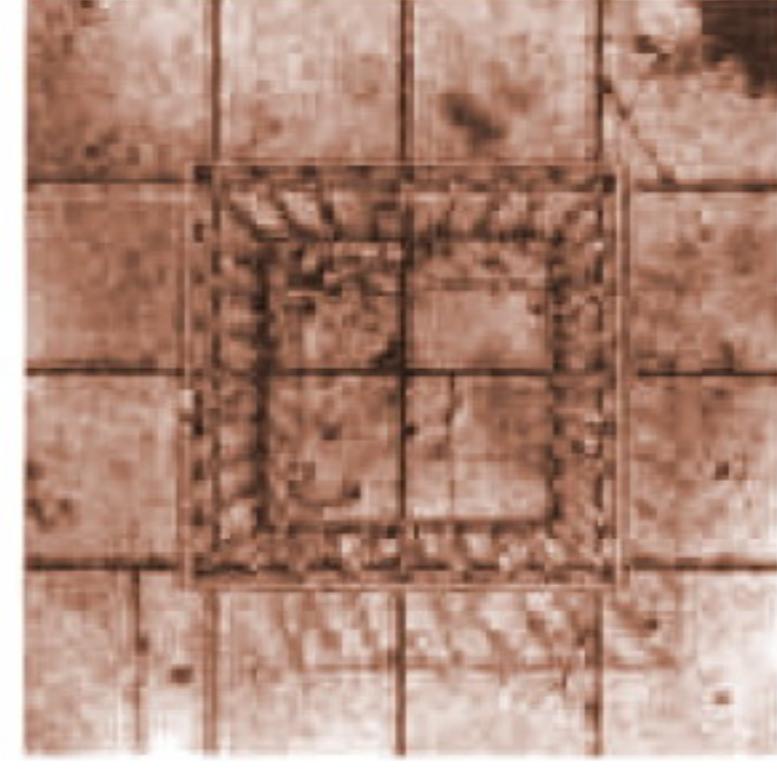
Salle du Sceptre

L'Horreur Gelée a caché le Sceptre Glacial de Souveraineté dans cette salle. Cet Artefact possède un immense pouvoir.



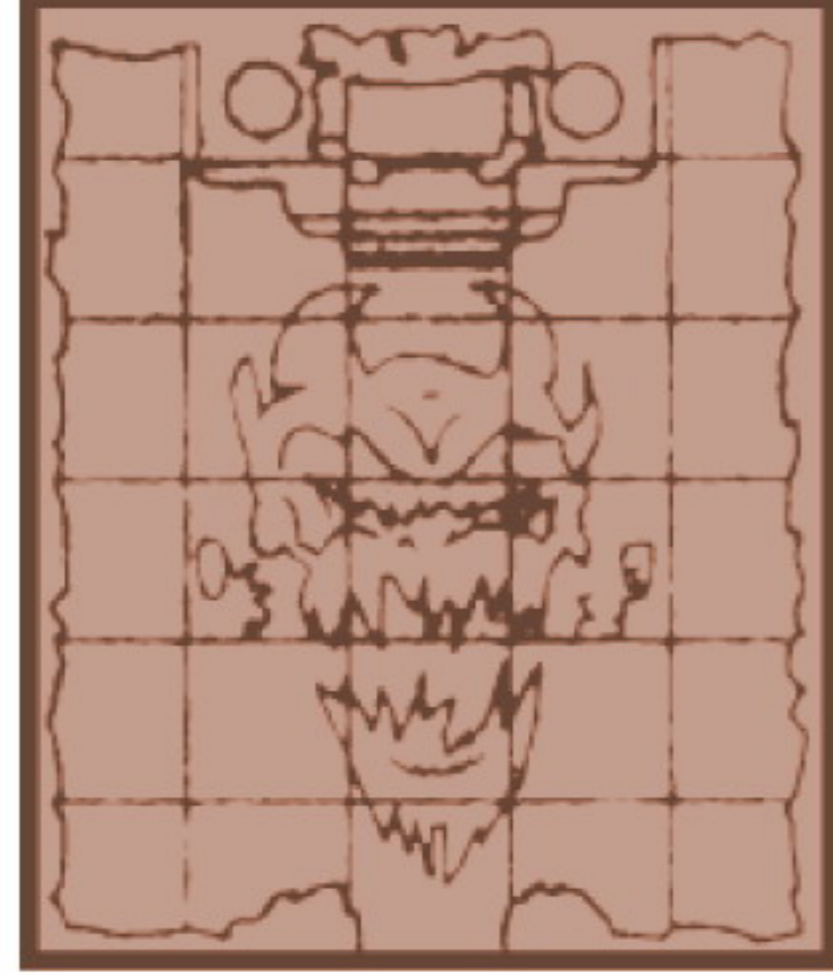
Salle de la Cage

Cette salle sert à emprisonner les Serviteurs qui ont contrarié l'Horreur Gelée.



Le Trône de Pouvoir

C'est dans cette salle que l'Horreur Gelée dresse ses plans Maléfiques de conquête de l'Empire.



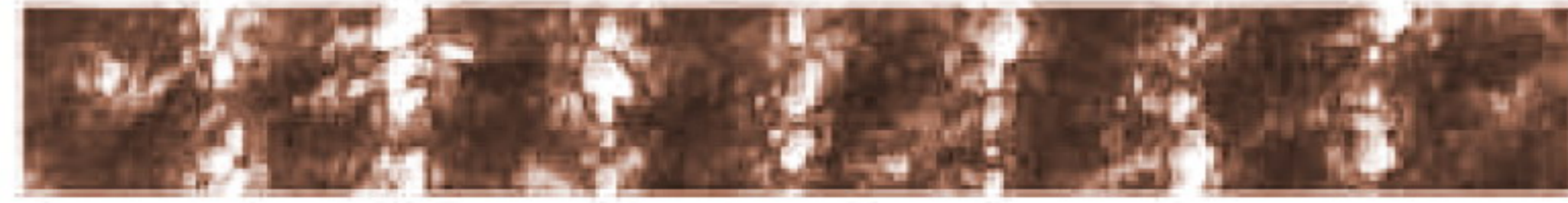
Jeton «Clé de Cristal»

Utilisez cette Clé Magique pour ouvrir la porte de la salle du Trône de Pouvoir, où l'Horreur Gelée vous attend.



Rivière Gelée

Chaque case de ce Courant Souterrain compte pour 2 cases lors d'un déplacement. Chaque fois qu'un Héros traverse une case de la «Rivière Gelée», il lance 1 dé de combat. S'il obtient un Bouclier Blanc, il perd 1 point de Corps à cause du froid. Les Monstres ne souffrent d'aucune pénalité de déplacement, ni de dommages, causés par la «Rivière Gelée».



Deux Tailles :
1x3 cases
1x8 cases



QUÊTE DE GROUPE- 6

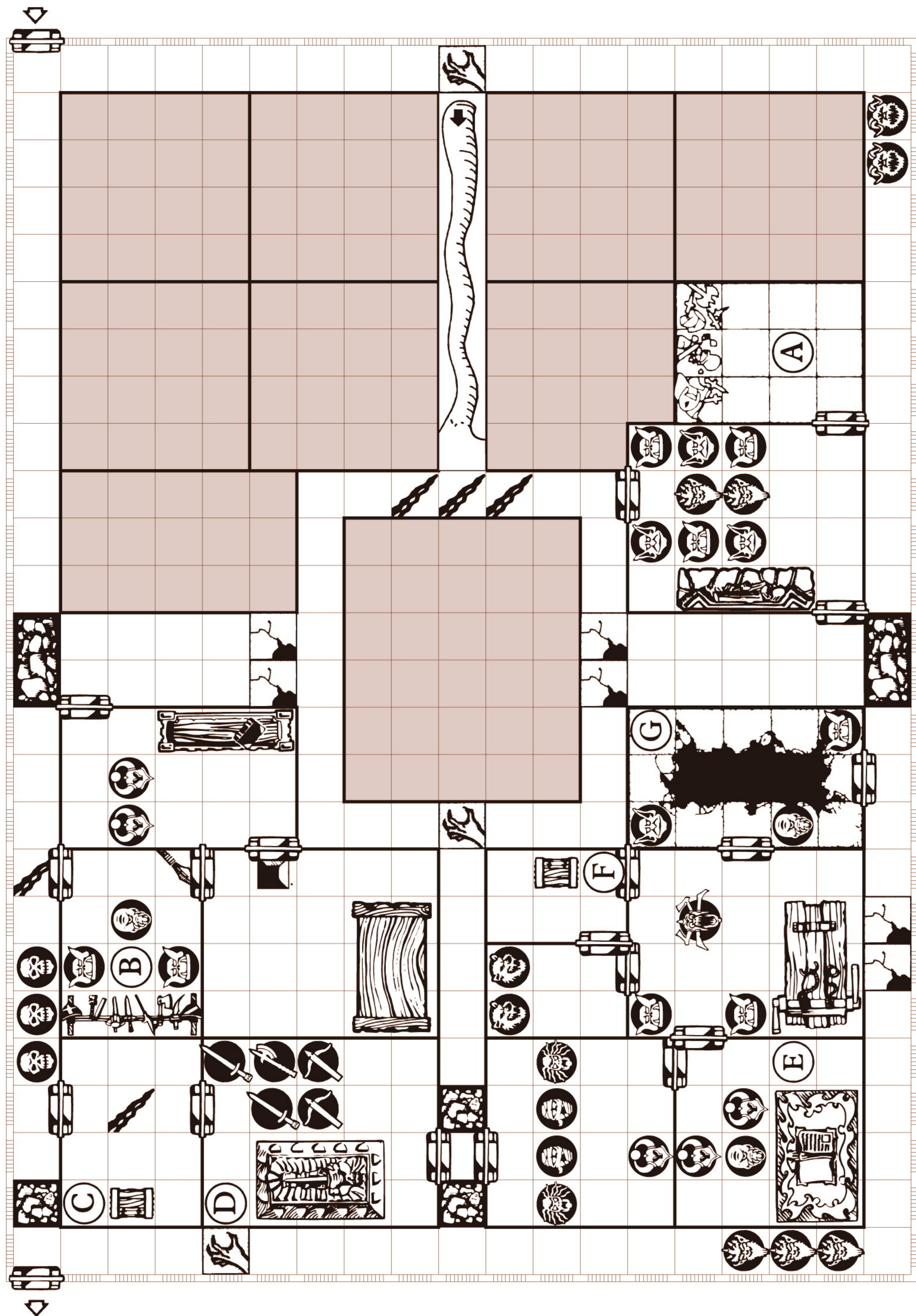
Le Chemin de Verre

«La Porte en Fer vous mène dans les Halls qui sont restés vides plusieurs siècles durant. Aujourd'hui, les Halls sont habités, une fois encore, par les viles créatures du Chaos. Les serviteurs de l'Horreur Gelée se sont jurés de vous empêcher de trouver la Porte en Bois de Sortie. Mais vous devez la localiser si vous voulez continuer plus loin, jusqu'au cœur de la Montagne de Glace.»



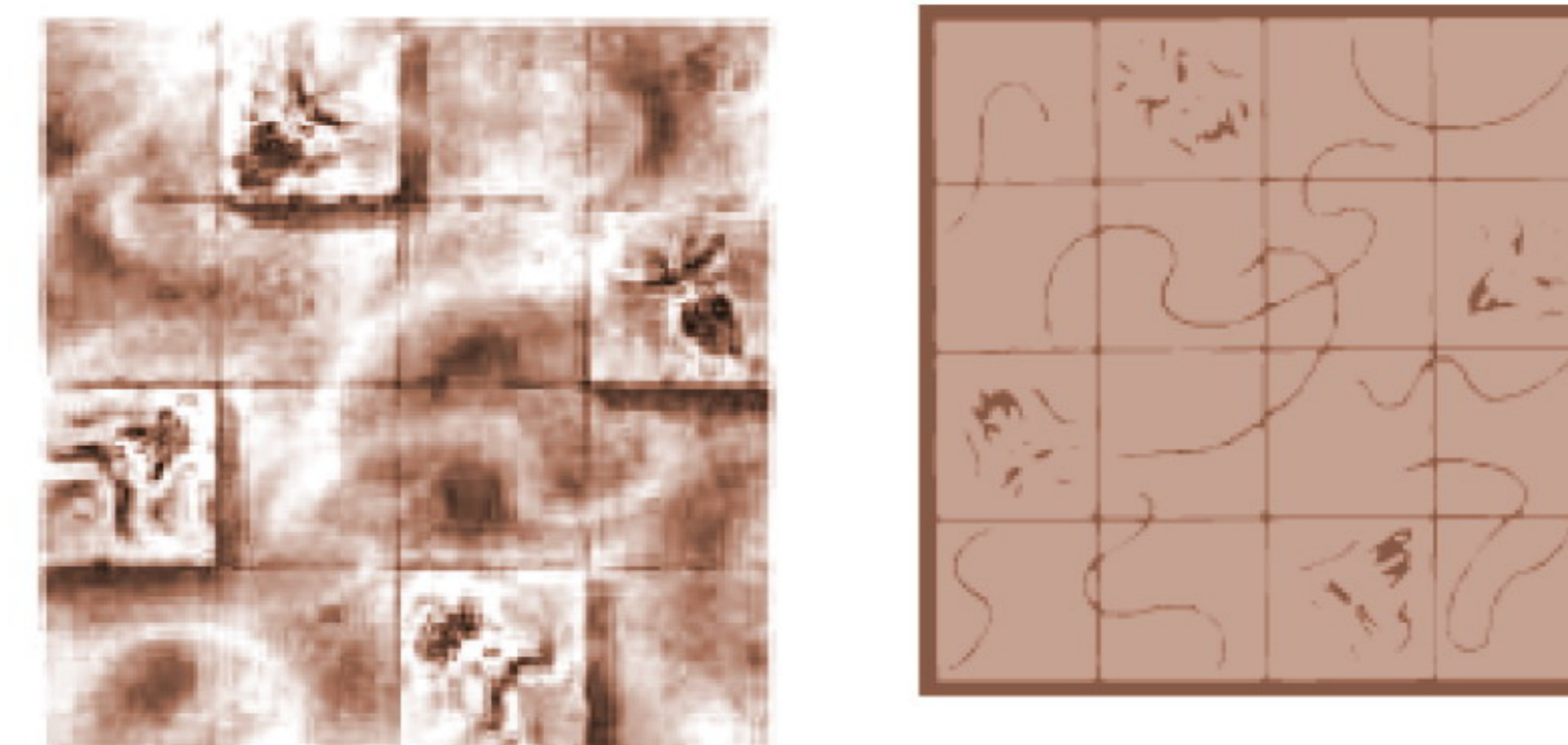
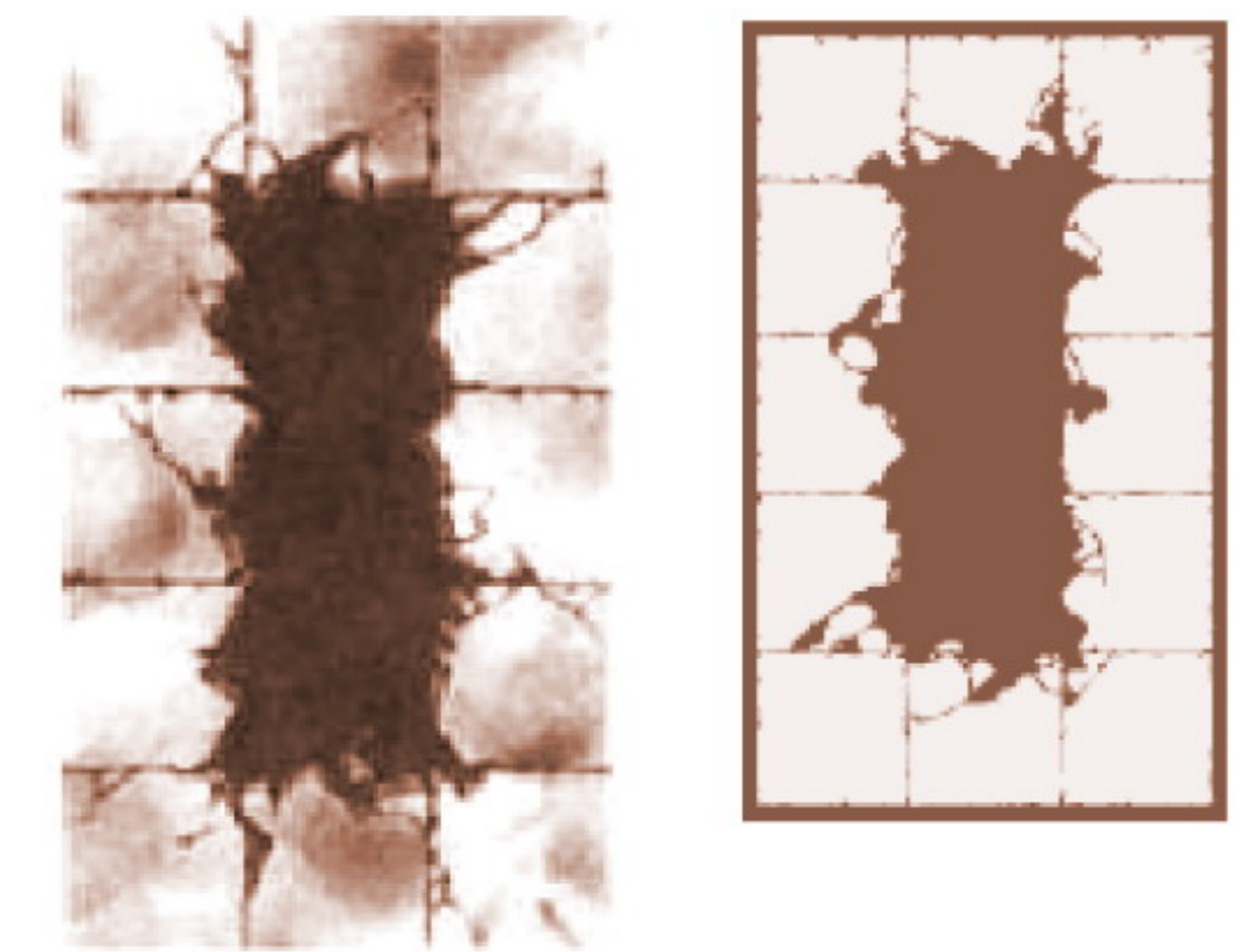
- (A)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 120 pièces d'or, une épée longue et un «Parchemin Magique». (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.) Concernant le «Parchemin Magique», le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et le note sur sa Feuille de Marque. Le Héros retrouve également tous les objets qui ont pu être dérobés auparavant par des Gremlins des Glaces.
- (B)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera une Armure de Plaque sur le Râtelier d'Armes. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)
- (C)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 250 pièces d'or et une Potion de Guérison dans le coffre. La Potion peut restaurer jusqu'à 4 points de Corps perdus.
- (D)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera une Arbalète et une Gemme d'une valeur de 300 pièces d'or. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)
- (E)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 2 «Parchemins Magiques». Pour chaque «Parchemin Magique», le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et les note sur sa Feuille de Marque.
- (F)** Le Coffre, de cette Caverne des Neiges, est piégé avec des Gaz Empoisonnés. Si un Héros cherche un trésor avant d'avoir désamorcé le piège, tous les Héros de la salle perdront 2 points de Corps. Le Coffre est vide.
- (G)** Consultez la Note «E» de la «Quête 4» pour plus d'informations sur les déplacements sur la «Corniche Gelée».

Monstres Errants : 2 Guerriers du Chaos



Corniche Gelée

Cette Corniche Glissante surplombe une Profonde Crevasse de la Montagne de Glace. Les Héros devront marcher autour de la Crevasse, sur la Corniche, risquant à tout moment de tomber vers une Mort certaine.



Brouillard Vivant

Cette Salle est remplie d'un angoissant Brouillard tourbillonnant. Les Monstres semblent apparaître tout autour des Héros, disparaissant dans le Brouillard une fois leurs attaques effectuées.

15. Précisions concernant les Monstres

Gremlins des Glaces

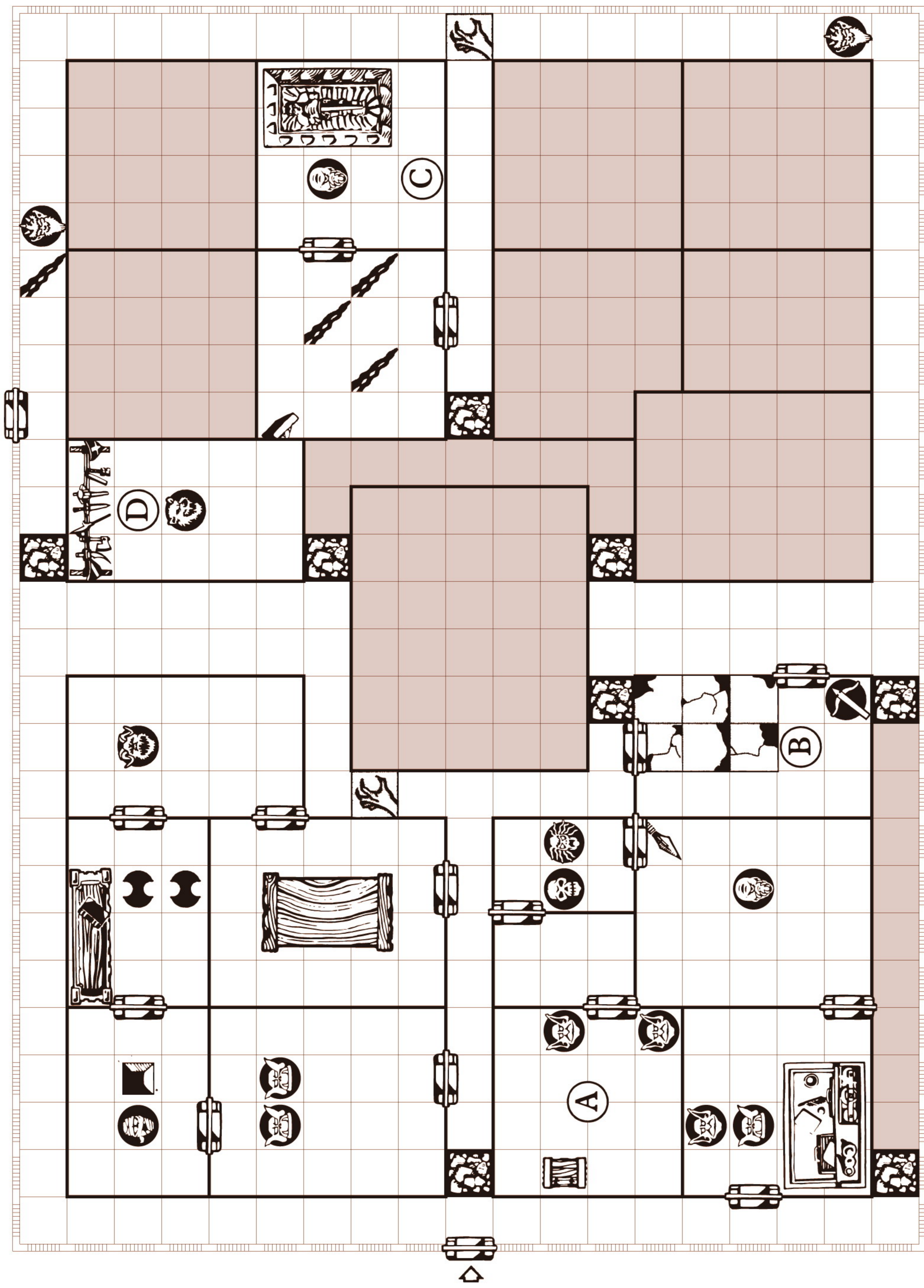
Pendant le tour du Joueur Sorcier, chaque Gremlin des Glaces peut, soit attaquer un Héros ou un Homme d'Armes, soit dérober un objet à un Héros (au choix du Joueur Sorcier). L'objet dérobé ne peut pas être l'Armure ou le Bouclier dont le Héros est équipé, ni même l'Arme dont il se sert. Dès que le Gremlin des Glaces s'est emparé de l'objet, il s'enfuit à vive allure. Le Héros peut poursuivre le Gremlin dès son prochain tour. Si il le rattrape et le détruit, il récupère l'Objet Volé. Si le Gremlin n'est plus visible aux Héros au début du tour du Joueur Sorcier, il est parvenu à s'enfuir avec l'objet. Celui-ci doit être rayé de la Feuille de Marque du Héros. Retirez la figurine du Gremlin du plateau de jeu.

Ours de Guerre Polaire

L'Ours de Guerre Polaire attaque une fois avec ses Puissantes Griffes et une autre fois avec sa Masse Hérissée de Pointes. Deux Attaques peuvent être effectuées contre l'adversaire, ou une Attaque peut être effectuée sur chacun des deux adversaires.

Yéti

Lorsque le Yéti attaque et cause au Héros la perte d'au moins 1 point de Corps, il attrape le Héros dans ses bras et l'enserme avec violence. Cette étreinte inflige la perte de 2 points de Corps au Héros à chacun des tours suivants du Joueur Sorcier. Le Héros ne peut se défendre contre cette attaque et ne peut, non plus, effectuer d'Action. Le Yéti ne peut plus attaquer lorsqu'il étreint un Héros. Cette étreinte continue jusqu'à la Mort du Héros, ou à moins que le Yéti ne soit tué par les Compagnons du Héros.



QUÊTE DE GROUPE- 5

Les Profondeurs Mortelles

« Lors de vos péripéties à travers la Montagne de Glace, l'alarme a été déclenché et les serviteurs maléfiques de l'Horreur Gelée se sont réveillés. Traverser la Forteresse devient plus difficile après cela. Un Sorcier du Chaos, connu sous le nom de Vilor, vous attend. Entrez par la Porte en Fer et cherchez la Porte en Bois pour sortir. Il vous reste encore beaucoup de chemin à parcourir avant d'affronter l'Horreur Gelée. Enrôlez des Mercenaires pour le reste des Quêtes car les il ne serapas aisé d'affronter les dangers qui vous attendent, sans aide.»

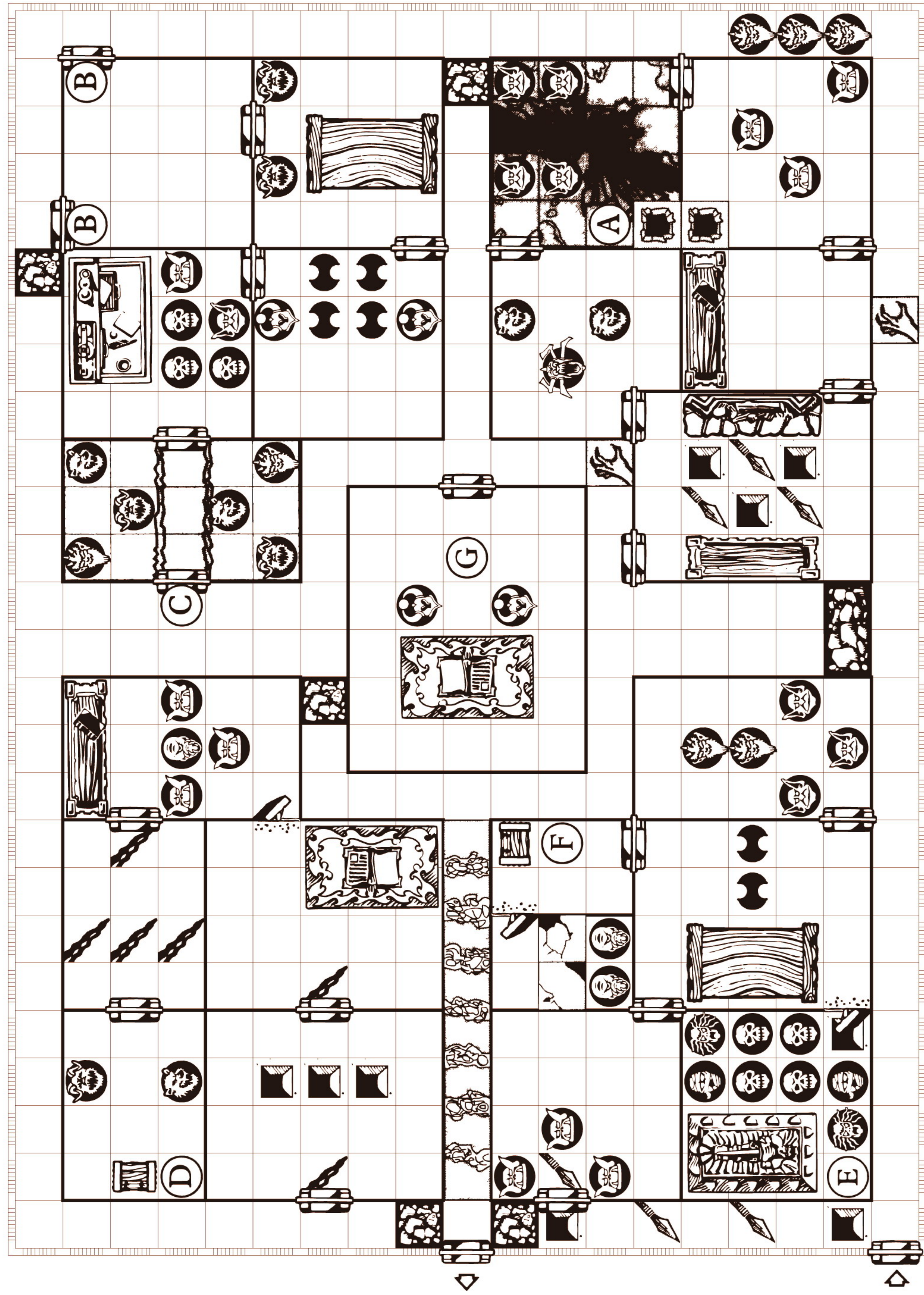


- (A)** Ce Tunnel de Glace est relié au Tunnel de Glace de l'autre salle «A». Si un Héros, ou n'importe quel Monstre, se place sur l'une de ces cases, il peut immédiatement se rendre sur l'autre case «Tunnel».
- (B)** Au moment où les Héros pénètrent dans cette salle, les deux portes marquées d'un «B» disparaissent. Retirez les portes du plateau de jeu.
- (C)** Cette Porte n'apparaît pas tant que les portes marquées d'un «B» n'ont pas disparues. Ne la placez pas sur le plateau de jeu tant que cela ne s'est pas produit, cela même si les Héros passent devant. Lorsqu'un Héros ouvre cette porte, la glace qui enveloppe les Monstres vole en éclat. Libérés, ils pourront attaquer au prochain tour du Joueur Sorcier. Les cases avec des illustrations des Monstres sont considérées comme des cases vides lorsque ceux-ci ont été libérés.
- (D)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 400 pièces d'or ainsi qu'un «Parchemin Magique». Le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et le note sur sa Feuille de Marque.
- (E)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle, trouvera un «Anneau de Chaleur». (Consultez les nouvelles cartes «Trésor de Quête».)
- (F)** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 2 Potions de Guérison. Chaque Potion restaure jusqu'à 4 points de Corps perdus.
- (G)** Le Sorcier du Chaos, Vilor, est le gardien de cette salle. Ses caractéristiques sont les suivantes :

Attaque : 4 dés	Corps : 4
Défense : 3 dés	Esprit : 5
Déplacement : 8 cases	

 Vilor peut utiliser les Sortilèges du Chaos suivants : Frisson, Tempête de Glace, Chaîne d'Éclairs, Sommeil et Tempête.

Monstres Errants : 2 Momies.



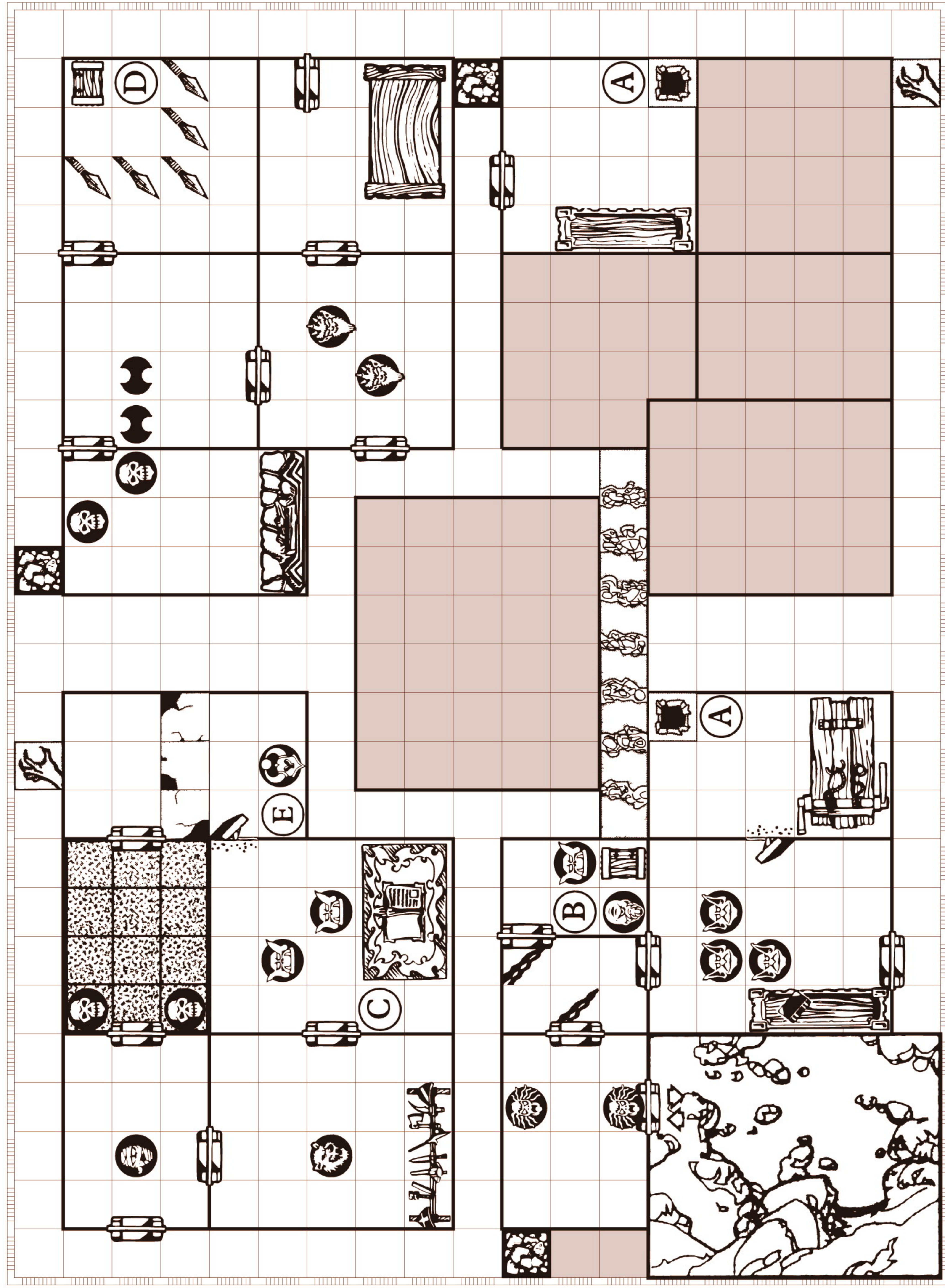
QUETE SOLITAIRE-1

La Passe de Xanon

*« Bonne chance, Barbare, pour cette première épreuve !
 Les serviteurs de l'Horreur Gelée ont envahis la Forteresse qui borde la Passe de Xanon.
 C'est le seul passage qui mène aux Champs Cyberian que vous devrez traverser pour atteindre la
 Montagne de Glace. Une Porte en Fer est votre entrée dans la Forteresse. Vous devrez
 découvrir la Porte en Bois pour sortir, de l'autre côté de la Passe de Xanon. »*

- A** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera 75 pièces d'or dans le coffre.
- B** L'Arbalétrier ne se déplace pas mais tire sur le Barbare une fois, à chacun des tours du Joueur Sorcier, jusqu'à ce que le Barbare l'atteigne. Si le Barbare se déplace près de l'Arbalétrier et l'attaque, l'Arbalétrier se rendra immédiatement, lui offrant son Arbalète en échange de sa vie. Il s'enfuira ensuite. Le Barbare pourra noter l'Arbalète sur sa Feuille de Marque. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)
- C** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera un Bouclier dans la Tombe. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)
- D** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera une épée longue sur le Râtelier d'Armes. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)

Monstres Errants : 2 Squelettes



QUÊTE DE GROUPE- 4

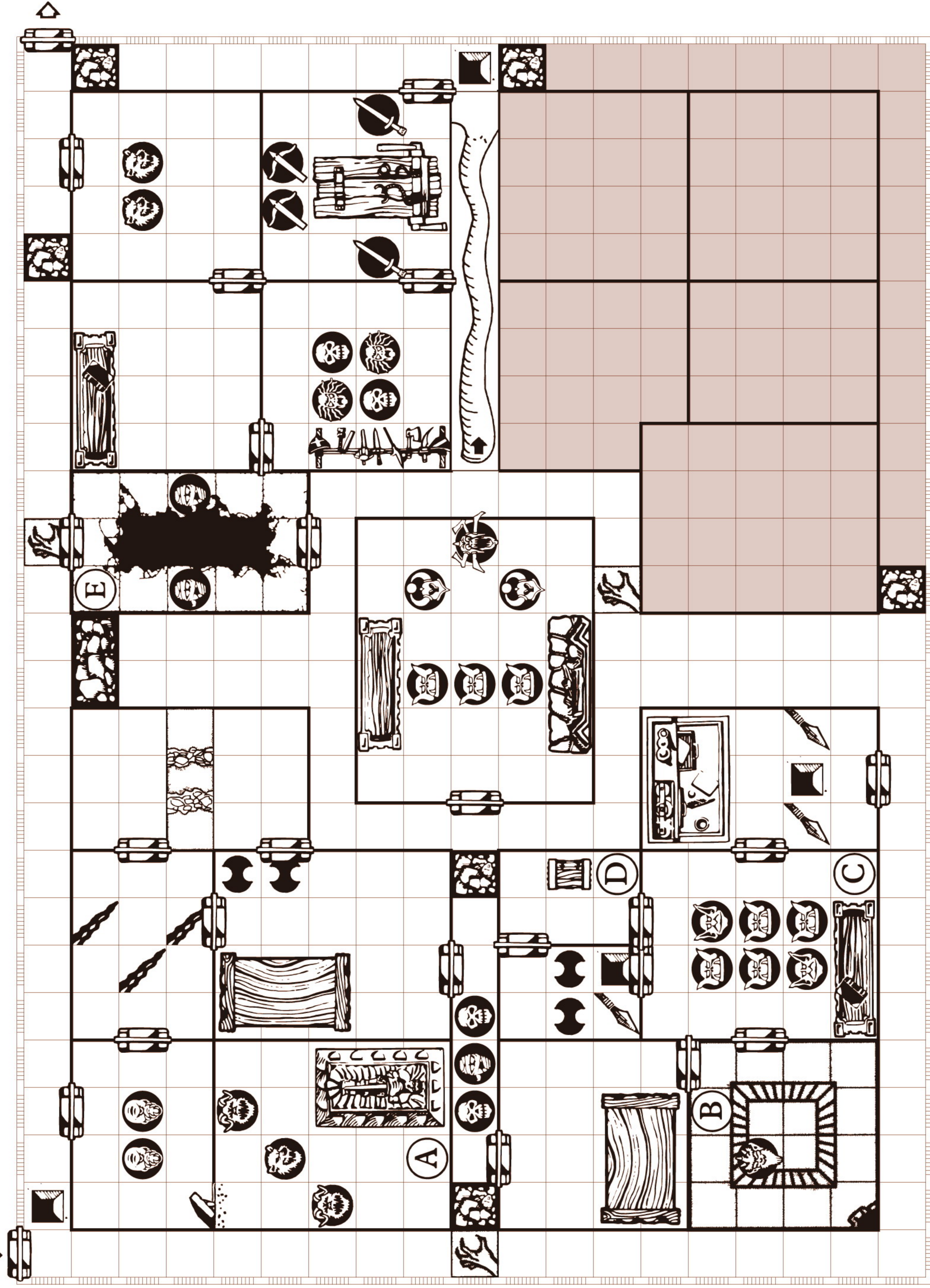
La Porte Glaciale

«Tu as bien agis, Barbare! Ta Tribu t'a désigné comme étant leur Champion, celui qui devra affronter l'Horreur Gelée et ses serviteurs. Maintenant, vous et vos Compagnons - le Nain, l'Elfe et l'Enchanteur - êtes prêts à prendre d'assaut la Montagne de Glace. Une Porte de Fer sera l'entrée pour les Chambres extérieures de la Forteresse Souterraine de l'Horreur Gelée. Trouvez la Porte en Bois pour pénétrer plus en profondeur dans le coeur de la Montagne.»



- A** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera les «Chausses des Neiges» sur la Tombe. (Consultez les nouvelles cartes «Trésor de Quête».)
- B** Il y a une Cage Verrouillée au centre de la salle. Un Gremlin des Glaces est prisonnier à l'intérieur. Il implore les Héros de le délivrer, leur expliquant que l'Horreur Gelée l'a enfermé ici dans le but qu'il meure. Il désire se venger. Si un Héros annonce qu'il délivre le Gremlin des Glaces, et qu'il se déplace sur une case adjacente à la Cage, celle-ci s'ouvre. Le Gremlin jaillit alors et dérobe un objet au Héros qui l'a délivré. Le Gremlin décide de quel Objet il s'empare, mais ce ne peut être une Armure ou un Bouclier dont le Héros s'est équipé, ni même une Arme qu'il a en main. L'Objet ainsi dérobé doit être rayé sur la Feuille de Marque du Héros. Le Gremlin des Glaces disparaît immédiatement à travers un trou dans le sol. (Retirez la figurine du Gremlin du plateau de jeu.)
- C** Le premier Héros qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera un «Parchemin Magique» caché dans la Bibliothèque. Le Héros pioche une carte «Parchemin Magique» au hasard et le note sur sa Feuille de Marque.
- D** Ce Coffre est piégé avec une Serrure Explosive. Si un Héros cherche un trésor avant d'avoir désamorcé le piège, tous les Héros de la salle perdent 2 points de Corps. Le Coffre contient 600 pièces d'or.
- E** La Corniche qui surplombe la Crevasse est très glissante. Lorsqu'un Héros passe la porte et pose le pied sur la première case de cette salle, il doit lancer 1 dé de combat. Le Héros est sauf et peut continuer son déplacement s'il obtient un Crâne ou un Bouclier Blanc. S'il obtient un Bouclier Noir, le Héros commence alors à glisser dans la Crevasse, perdant 1 point de Corps. Il doit alors immédiatement lancer un autre dé de combat. S'il obtient un autre Bouclier Noir, le Héros chute dans la Crevasse, et on ne le retrouvera jamais. Tout autre résultat indique que le Héros parvient à se hisser sur la case d'où il a glissé et son tour se termine. Au début de chacun de ses prochains tours, tant qu'il sera dans cette salle, il devra lancer les dés de nouveau pour voir s'il glisse dans la Crevasse.

Monstres Errants : 2 Fimirs



QUÊTE SOLITAIRE- 2

Test par la Glace

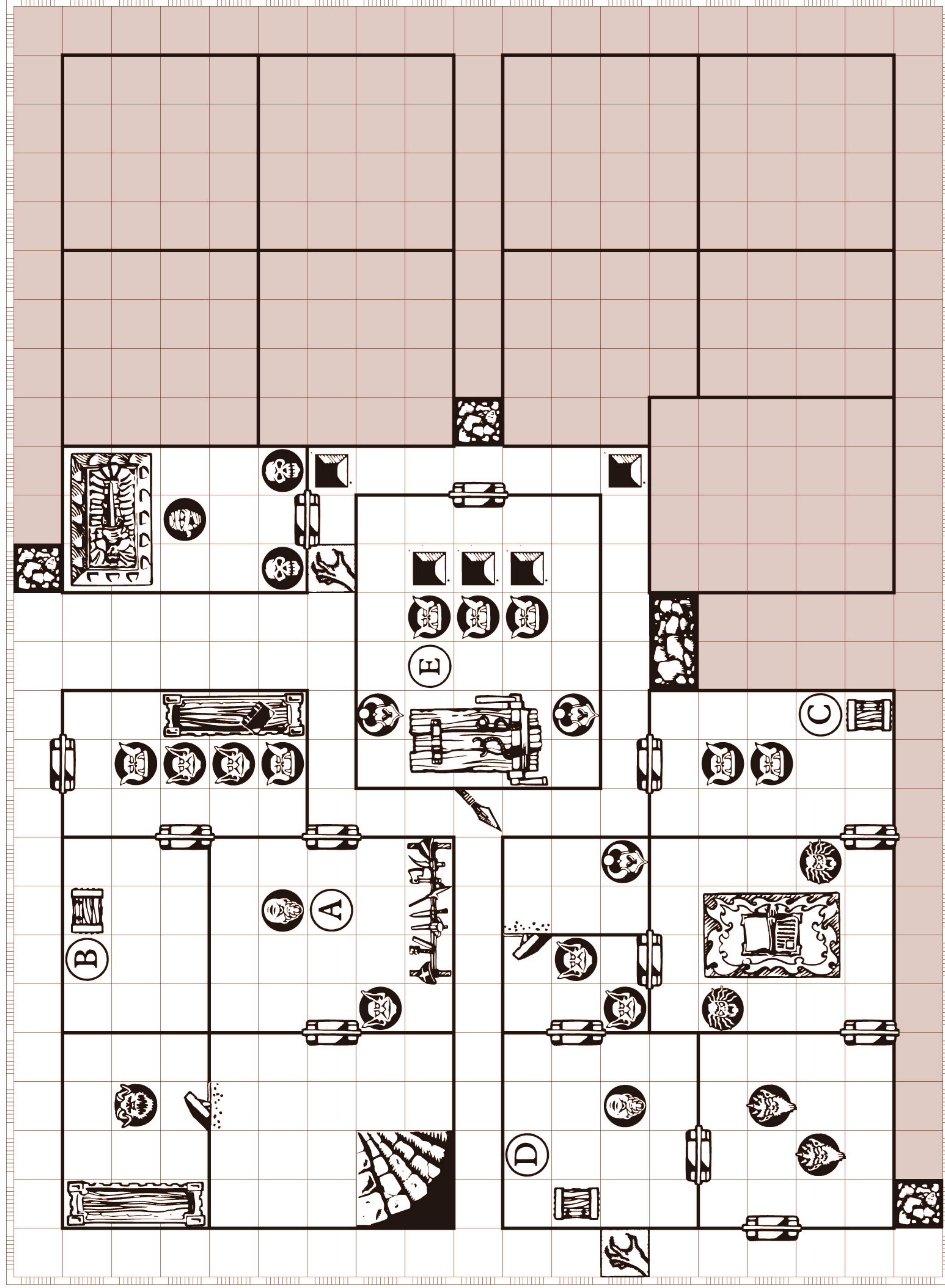
« La Passe de Xanon mène à un Avant-Poste Souterrain, incliné vers les Champs Cyberian. Cet Avant-Poste est la base des opérations des Serviteurs de l'Horreur Gelée. Il effraye de nombreux villages environnants. Vous devez y pénétrer et tuer l'un des lieutenants de l'Horreur Gelée : Krag, un Guerrier du Chaos. Le seul moyen, pour entrer et sortir, est de passer à travers l'Entrée de la Grotte de Glace. C'est là que votre Quête commence et se termine. »



- A** Ce Tunnel de Glace est relié au Tunnel de Glace de l'autre salle «A». Le Barbare, ou n'importe quel Monstre qui se place sur l'une de ces cases peut immédiatement se rendre sur l'autre case «Tunnel».
- B** Ce Coffre à Trésor est vide.
- C** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera une Poïon de Chaleur sur le Pupitre de Sorcier. (Consultez les nouvelles cartes «Trésor» de cette extension)
- D** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera 120 pièces d'or dans le Coffre.
- E** Krag, le Guerrier du Chaos se trouve dans cette salle. Ces caractéristiques sont les suivantes :

Attaque : 5 dés	Esprit : 3
Défense : 5 dés	Corps : 4
Déplacement : 7 cases	

Monstres Errants : 2 Gobelins



QUÊTE SOLITAIRE- 3

Le Sauvetage

«Les serviteurs de l'Horreur Gelée ont capturé Gothar, le Grand Ancien de la Tribu Barbare. On l'a emmené au sein d'une Place Forte du Chaos près de la Montagne de Glace. Gothar possède une grande sagesse, mais il est vieux, et frère. Il ne peut survivre longtemps entre les mains cruelles des créatures du Chaos. Votre test final est de pénétrer dans la Place Forte, retrouver Gothar, et le conduire en sécurité, à l'extérieur. Commencez sur l'Escalier en Spirale et retournez-y pour finir votre Quête.»



- A** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera une Hache de Bataille sur le Râtelier d'Armes. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)
- B** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera 70 pièces d'or dans le Coffre.
- C** Si le Barbare cherche un trésor dans cette salle, il trouvera un Casque dans le Coffre. (Consultez la fiche «Armurerie» du jeu de base.)
- D** Ce Coffre est piégé avec une fléchette empoisonnée. Si le Barbare cherche un trésor avant d'avoir désamorcé le piège, il perdra 1 point de Corps. Le Coffre contient 150 pièces d'or.
- E** Au moment où le Barbare entre dans cette salle, deux Guerriers du Chaos viennent de ligoter Gothar sur le Chevalet de Torture. Si le Barbare tue les deux Guerriers du Chaos, Gothar est libéré. Utilisez la figurine du Sorcier du Chaos pour représenter Gothar et placez la près du Barbare. Gothar est sous le contrôle du Barbare et se déplace après son tour de jeu. Gothar a les caractéristiques suivantes :

Attaque : 1 dé	Corps : 2
Défense : 2 dés	Esprit : 4
Déplacement : 6 cases	

 Le Barbare doit mener Gothar sur la case «Escalier» pour terminer cette ultime Quête de son Périphe Solitaire. Les Monstres ont pour ordre de capturer Gothar vivant, il n'attaqueront donc que le Barbare. Si le Barbare meurt, Gothar est immédiatement capturé.

Monstres Errants : 2 Orcs