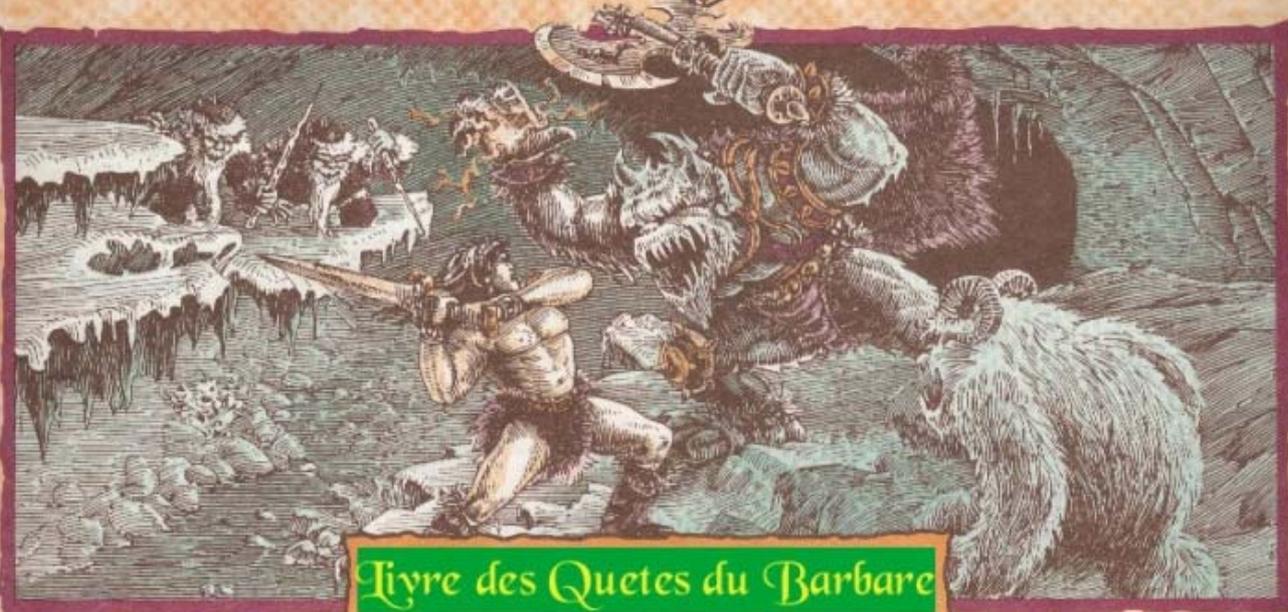


# HERO QUEST™



## Livre des Quêtes du Barbare

### L'Horreur Gelée

## SOMMAIRE

Le Pack de Quêtes du Barbare .....	p.2
Jouer L'Horreur Gelée .....	p.7
Introduction .....	p.12
Quête-01-Le Col de Xanon.....	p.13
Quête-02-L'Épreuve de Glace.....	p.14
Quête-03-Le Sauvetage.....	p.15
Quête-04-La Porte Glaciale.....	p.16
Quête-05-Les Profondeurs Mortelles.....	p.17
Quête-06-Le Passage Gelé.....	p.18
Quête-07-Les Halls de Kelvins.....	p.19
Quête-08-En Quête du Sceptre.....	p.20
Quête-09-Le Cœur de Glace (Niveau 1).....	p.21
Quête-10-Le Cœur de Glace (Niveau 2).....	p.22
Conclusion .....	p.23
Boutique de l'Alchimiste .....	p.24
Tableau des Nouveaux Monstres .....	p.25

## Le Pack de Quêtes du Barbare

L'aventure continue ! Le Pack de Quêtes du Barbare est une extension au Système de Jeu original HeroQuest que vous devez posséder pour jouer aux Aventures de ce livret .

### Contenu :

**Figurines en plastique :** 1 Femme Barbare, 6 Mercenaires, 3 Gremlins des Glaces, 2 Ours de Guerre Polaires, 2 Yétis, 1 Horreur Gelée ;

**30 Cartes de Jeu :**

**Pions & Décors en carton :** 1 Porte en Fer, 1 Porte en Bois, 11 Pions Givre Glissant (4 tailles), 1 Abîme Sans Fond, 6 Pions Tunnel de Glace, 1 Entrée des Grottes de Glace, 6 Pions Case Obstruée, 2 Celliers de Glace (2 tailles), 2 Rivières Glaciales (2 tailles), 1 Coulée de Glace, 6 Pions Glace Magique, 1 Salle du Brouillard Vivant, 1 Corniche de Glace, 1 Salle de la Cage, 1 Salle du Sceptre, 1 Salle de la Crypte Gelée, 1 Pion Clef de Cristal, 1 Salle du Siège de Pouvoir, 1 Salle au Trésor des Gremlins de Glace, 8 Pions Crâne.

**Note :** Les Pions en carton listés ci-dessus sont imprimés des 2 côtés (différents pour la plupart).

### Nouveaux Éléments :

#### Assemblage des Monstres

L'Horreur Gelée, l'Ours de Guerre Polaire & le Yéti requièrent un assemblage avant d'être utilisés. Assemblez-les comme indiqué ci-dessous. Il y a aussi 6 Mercenaires qui servent parfois de Monstres. Voyez la section *Mercenaires* pour les assembler.



Horreur Gelée

Ours de Guerre Polaire

Yéti

#### Nouveaux Monstres

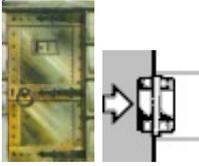
Pour en savoir plus sur ces nouveaux Monstres, consultez les Cartes Monstre correspondantes ou le Tableau des Monstres dans ce livre.

#### Nouveaux Pions cartonnés

Les nouveaux éléments décrits ci-après sont accompagnés de leur symbole tels qu'ils apparaissent sur les Plans de Quêtes.

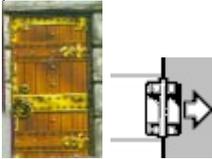
Note de Cyunicorn : Ces symboles sont fournis avec le logiciel HQ Edit (que vous pouvez [télécharger](#) sur mon site) afin que vous puissiez les réutiliser pour vos propres Quêtes.

### Porte d'Entrée en Fer



Cette Porte en Fer est placée à l'extrémité du Plateau dans beaucoup de Quêtes. Les Héros sont placés en file indienne à l'extérieur de la Porte pour débiter ces Quêtes.

### Porte de Sortie en Bois



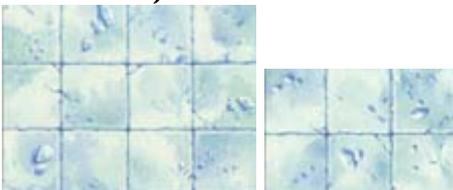
Dans bien des Quêtes, cette Porte spéciale en Bois est utilisée pour quitter le Plateau à la fin d'une Quête.

### Corniche de Glace



Cette corniche glissante surplombe une profonde crevasse dans la Montagne de Glace. Les Héros doivent contourner la crevasse en progressant sur la corniche, à seulement quelques centimètres d'une chute mortelle.

### Cellier de Glace



Cette Salle Frigide draine la chaleur des Héros. Pour chaque Tour qu'un Héros entre ou reste dans cette Salle, il jette 1 Océ de Combat : il perd 1 Point de Corps s'il obtient 1 Crâne. Les Monstres ne sont pas affectés par le Drain de Chaleur de cette Salle.

### Givre Glissant



Ne placez pas 1 tel pion sur le Plateau tant qu'un Héros n'y a pas posé le pied. Chaque fois qu'un Héros marche sur 1 Case de Givre Glissant, il jette 1 Océ de Combat : sur 1 Bouclier Blanc, le Héros tombe & son Tour s'achève immédiatement. Tout autre résultat signifie que le Héros peut poursuivre son Déplacement (s'il lui en reste). Le Héros doit faire 1 Jet pour chaque Case de Givre Glissant sur laquelle il passe. 1 Héros qui tombe ne peut entreprendre aucune Action ni se Défendre contre les Attaques jusqu'à son prochain Tour. Les Monstres ne sont pas affectés par le Givre Glissant. 1 Case de Givre Glissant ne peut pas être repérée au cours de Recherches ni être Désamorcée. Une fois placé sur le Plateau, on peut Sauter par-dessus telle qu'un Oubliette.

## Glace Magique



Ces Pions sont utilisés avec le SORT « Pont de Glace » & le SORT du CHAOS « Blocs de Glace ».

## Tunnels de Glace



Une paire d'Entrées de Tunnel connecte 2 Salles apparemment non reliées via un Tunnel non visible. Tout HÉROS ou MONSTRE passant sur l'une de ces Entrées se Déplace immédiatement à l'autre Entrée. Après s'être Déplacé d'une Entrée de Tunnel à l'autre, le TOUR du HÉROS ou du MONSTRE est terminé.

## Coulée de Glace



Ne placez pas ce Pion sur le Plateau tant qu'1 HÉROS n'a pas marché sur la première Case de la Coulée de Glace. Tout HÉROS posant le pied sur cette chute de glace glissante est emporté dans la direction indiquée par la flèche. Le HÉROS se Déplace immédiatement sur la dernière Case de la Coulée de Glace (plusieurs HÉROS peuvent occuper cette dernière). Cela met fin au TOUR du HÉROS. La Coulée de Glace est cachée & ne peut être Recherchée comme 1 Piège, ni être Désamorcée. Quand 1 HÉROS glisse sur 1 Coulée de Glace, il jette 1 Dé de Combat & perd 1 Point de Corps s'il obtient 1 Bouclier Blanc. Les MONSTRES ne peuvent pas se Déplacer sur les Cases d'1 Coulée de Glace. Les HÉROS ne peuvent pas remonter la pente d'1 Coulée de Glace (c'est-à-dire qu'il ne peuvent pas s'y Déplacer dans le sens contraire de la flèche).

## Entrée des Grottes de Glace



Ce Décor spécial peut servir d'Entrée ou de Sortie.

### Salle du Sceptre



L'HORREUR Gelée a caché le Sceptre de Majesté Glaciale, un Artefact au redoutable pouvoir, dans cette Salle.

### Clef de Cristal



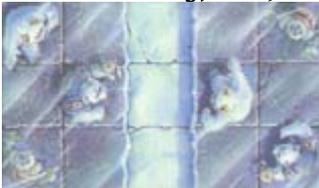
Utilisez cette Clef Magique pour Ouvrir la Porte d'accès de la Salle du Siège de Pouvoir, où attend l'HORREUR Gelée.

### Salle de l'Âme Sans Fond



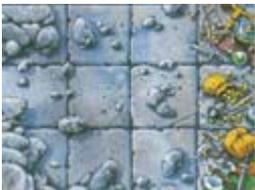
On peut Sauter par-dessus la Crevasse qui divise cette Salle comme pour l'Oubliette, mais tout Héros qui tombe dedans est perdu « à jamais ».

### Salle de la Crypte Gelée



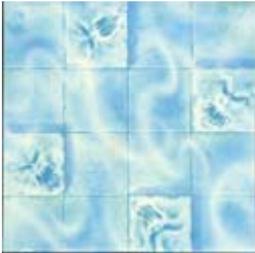
Des Serviteurs MONSTRUEUX de l'HORREUR Gelée sont prisonniers dans cette Salle, enveloppés dans de la glace très dense. Ces MONSTRES sont libérés lorsqu'il HÉROS Ouvre la Porte appropriée.

### Salle au Trésor des Gremlins de Glace



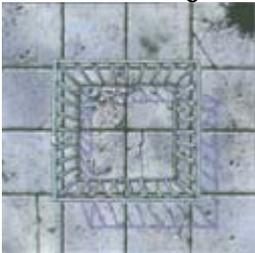
Les Gremlins des Glaces dérobent tout ce que leurs mains Froides peuvent approcher. Tout leur butin est stocké dans cette Salle.

### Salle du Brouillard Vivant



Cette Salle est remplie d'un sinistre Brouillard tourbillonnant. Des Monstres semblent apparaître de tous côtés des Héros, seulement pour disparaître dans le Brouillard lorsqu'ils sont Attaqués.

### Salle de la Cage



Cette Salle sert de Prison aux Serviteurs ayant mécontenté l'Horreur Gelée.

### Salle du Siège de Pouvoir



L'Horreur Gelée règne à partir de cette Salle, devisant des plans funestes pour la conquête de l'Empire.

### Rivière Glaciale



Chaque Case de ces courants souterrains compte comme 2 Cases de Déplacement. Chaque fois qu'un Héros pénètre sur 1 Case de Rivière Glaciale, il jette 1 Dé de Combat & perd 1 Point de Corps à cause du froid s'il obtient 1 Bouclier Blanc. Les Monstres ne subissent pas les pénalités de Déplacement ni les Dommages de la Rivière Glaciale.

# Jouer L'Horreur Gelée

Ces 10 nouvelles Quêtes se jouent généralement de la manière habituelle. Comme dans le Système de Base, les Héros recouvrent leurs forces entre les Quêtes (tous les Points de Corps & d'Esprit sont restaurés).

Il y a toutefois quelques différences dans le Pack de Quêtes du Barbare.

## 1. Les Quêtes

Les 3 premières Quêtes sont des Aventures Solo, réservées à 1 seul Barbare. Elles peuvent servir d'introduction à HeroQuest pour un nouveau Joueur, ou offrir des parties équilibrées si seulement 2 Joueurs sont disponibles. De plus, si 1 nouveau Barbare doit se joindre à 1 Groupe de Personnages expérimentés, ces 3 Quêtes permettront au Barbare de combler son retard en termes d'Or, d'Équipement & d'Objets Magiques.

Les 5 Quêtes suivantes sont des Aventures de Groupe. Les 2 dernières Quêtes aussi, mais elles comptent comme 1 simple Quête à 2 Niveaux, car les Héros doivent se balader entre les 2 pour obtenir l'ultime victoire.

## 2. Femme Barbare



Ce Pack de Quêtes fournit 1 Figurine représentant 1 Femme Barbare.

Ses Caractéristiques restent identiques à celles du Barbare de la Boîte de Base. Elle peut remplacer la Figurine de ce dernier si le Joueur préfère incarner 1 Personnage de sexe féminin.

Toute référence au « Barbare » dans les Quêtes s'applique aussi à la Femme Barbare.

Un Groupe de Héros ne peut inclure qu'1 seul Barbare à la fois.

## 3. Débuter & Achever une Quête

Les Héros ne débutent & n'achèvent pas toujours leurs Quêtes sur l'Escalier en Spirale.

Le message de Mentor au début de chaque Quête précise où les Héros commencent & terminent la Quête.

Lorsqu'il y a 1 Porte d'Entrée en Fer ou 1 Porte de Sortie en Bois, elle est indiquée sur le Plan de Quête par 1 flèche (pointant l'intérieur du Plateau pour la Porte d'Entrée, & l'extérieur du Plateau pour la Porte de Sortie).

Lorsqu'il y a 1 Porte d'Entrée, elle est toujours placée sur le Plateau à l'endroit spécifié avant que la Quête ne commence. Au début de l'Aventure, les Héros s'alignent à l'extérieur de la Porte & demandent à Zargon pour l'Ouvrir.

#### 4. Points d'Esprit

- Quand 1 Héros atteint Zéro Points d'Esprit, il n'est pas Mort mais en **État de Choc** (1 Héros ne peut pas descendre en-dessous de 0 Points d'Esprit). Il jette seulement 1 Dé de Déplacement, Attaque avec 1 seul Dé de Combat, & se Défend avec seulement 2 Dés de Combat (Armure, Armes, & la plupart des Artefacts *n'augmenteront pas* les Dés d'Attaque & de Défense d'1 Héros en **État de Choc**). Les Dés d'Attaque & de Défense du Héros peuvent être temporairement augmentés par certains Sorts & Parchemins de Sort.
- Les Points d'Esprit supplémentaires offerts par certains Artefacts (tel que le Talisman de Lore) *peuvent* être perdu au combat. Par exemple, 1 Barbare ayant le Talisman de Lore (pour 1 total de 3 Points d'Esprit) entrera en **État de Choc** s'il accumule la perte de 3 Points d'Esprit.
- Dans ce Pack de Quêtes (& dans d'autres), il est important de garder une trace des Points d'Esprit courants des Héros. Dites aux Joueurs d'enregistrer toute perte de Points d'Esprit sur leur Fiche de Personnage (sans effacer pour autant leurs Points Initiaux !).

#### 5. Clarifications de Règles

- **Passage d'Objets** : 1 Héros peut passer 1 Potion, 1 Artefact, 1 Arme, ou n'importe quel autre Objet à 1 autre Héros adjacent si aucun d'eux n'est adjacent à 1 Monstre.
- **Escalier en Spirale** : Au cours d'1 Quête, si 1 Héros se tient sur 1 escalier en Spirale & Attaque des Monstres, ces derniers peuvent contre-Attaquer durant le Tour de Zargon. Quand 1 Escalier en Spirale est utilisé en guise de Sortie à la fin d'1 Quête, tout Héros y posant le pied est immédiatement retiré du Plateau.
- **Attaques Multiples** : 1 Héros jette ses Dés de Défense une fois contre chaque Monstre l'Attaquant. Par exemple, 1 Héros Attaqué par 3 Zombis fait 3 Jets de Défenses séparés. Toutefois, 1 Héros Attaqué par 1 Monstre aux Multiples Attaques (tel que l'Ours de Guerre Polaire) n'obtient qu'1 seul Jet de Défense par Tour contre ce Monstre, quelque soit le nombre d'Attaques du Monstre dirigé contre ce Héros.

#### 6. Monstres Errants

Bien des Quêtes de ce Pack affichent de multiples Monstres Errants. Ces Monstres peuvent apparaître si 1 Héros tire 1 Carte Monstre Errant du Paquet de Cartes Trésor, ou si 1 Héros déclenche 1 Piège Monstre Errant comme décrit plus bas. Par exemple, quand les Notes de Quête disent « Monstres Errants : 3 Gobelins », placez 3 Gobelins adjacents au Héros qui a déclenché la rencontre. S'il y a moins de 3 Cases Adjacentes disponibles, placez le reste des Monstres aussi proches que possible du Héros concerné.

**Note** : Si vous manquez de Figurines pour les Monstres demandés, substituez leurs d'autres Monstres de Force similaire.

## 7. Nouveaux Pièges

Les Pièges « MONSTRE ERRANT », « Stalactite » & « Hache Dansante » n'ont pas de Pion.



**MONSTRE ERRANT** : Lorsqu'un Héros pose le pied sur 1 Case contenant ce symbole, dites au Joueur que son Héros doit stopper sur cette Case. Le ou les MONSTRES listés comme MONSTRES ERRANTS dans cette Quête apparaissent sur une ou plusieurs Cases Adjacentes au Héros ou aussi proches que possible. Les MONSTRES Attaquent immédiatement & le Héros se Défend. Si le Héros n'a pas encore entrepris d'Action pour ce Tour, il peut le faire après s'être Défendu. Sinon, le Tour passe au Joueur suivant (ou à Zargon). Chaque Piège MONSTRE ERRANT ne peut être activé qu'une seule fois. Les MONSTRES ne peuvent pas le Déclencher. Ignorez le Piège une fois qu'un Héros l'a Déclenché. Les Pièges MONSTRE ERRANT sont si bien dissimulés qu'ils ne peuvent pas être repérés lorsqu'un Héros Cherche des Pièges.



**Stalactite** : Cette lance de glace mortelle colle au plafond des cavernes de glace. À moins d'avoir Cherché des Pièges & Désamorcé la Stalactite, cette dernière tombe sur le premier Héros qui pose le pied sur la Case Piégée, lui causant la perte d'1 Point de Corps. Les MONSTRES ne Déclenchent pas les Pièges Stalactite.



**Hache Dansante** : Quand 1 Héros pose le pied sur cette Case, 1 énorme Hache s'abat à partir d'1 alcôve secrète du plafond. Le Héros jette alors 2 Dés de Combat & perd 1 Point de Corps pour chaque Crâne obtenu (pas de Jet de Défense). 1 Piège Hache Dansante peut être Détecté & Désamorcé. Tant qu'elle n'est pas Désarmée, 1 Hache Dansante affecte tout Héros posant le pied sur la Case Piégée. Les MONSTRES ne Déclenchent pas les Pièges Hache Dansante.

## 8. Grands Monstres

Quand 1 MONSTRE occupe plus d'1 Case (comme l'Horreur Gelée de ce Pack), ce MONSTRE peut Attaquer quiconque sur n'importe quelle Case Adjacente (Diagonale incluse), même si le visage du MONSTRE ne fait pas face à la cible.

## 9. Vente des Objets en Surplus

À mesure que les Héros obtiennent de meilleurs Équipements, ils peuvent vendre certains de leurs vieux Objets à l'Armurerie. Seuls les Objets listés dans l'Armurerie (voir *Livret de Règles* page 32) peuvent y être revendus (*Note du Traducteur* : ainsi que les Objets des Cartes Équipement !). Le Héros reçoit un nombre de po égal à la moitié du prix d'achat de l'Objet concerné (arrondi à l'inférieur). Ainsi, 1 Héros revendant 1 Épée Longue (qui coûte 350 po) à l'Armurerie reçoit 175 po. Pour 1 Oague (qui coûte 25 po), il recevra 12 po (arrondi vers le bas !).

## 10. Partage des Trésors

Pour éviter tout conflit parmi les Héros, les grandes quantités de Pièces d'Or trouvées dans les Coffres devraient être partagées équitablement entre les survivants !

## 11.. Nouvelles CARTES TRÉSOR

Les 6 nouvelles CARTES TRÉSOR devraient être mélangées avec les autres avant de commencer à jouer. Il s'agit de 2 CARTES « Poison ! » (affectant l'Esprit), 2 CARTES « Potion de Résistance Magique » (contre les Dommages de Sorts), & 2 CARTES « Potion de Chaleur ».

## 12.. Nouvelles CARTES ARTEFACT

- **Amulette du Nord, Anneau de Chaleur, & Raquettes de Vitesse** : Ces ARTEFACTS sont similaires à ceux du Jeu de Base. Lorsqu'un Héros trouve l'un de ces ARTEFACT, il doit le noter sur sa fiche de Personnage.
- **Parchemins de Sort** : 6 CARTES ARTEFACT de ce Pack sont des Parchemins de Sort (Chaleur, Guérison Psychique, Refroidissement, Tempête de Glace, Patinage, Pont de Glace). Ils sont utilisés tout comme les CARTES SORT du Système de Jeu. Toutefois, 1 Parchemin de Sort peut être utilisé par N'IMPORTE QUEL Héros (pas seulement l'Enchanteur & l'Elfe) qui en trouve un. Notez qu'un Parchemin de Sort ne peut servir qu'une fois. Lorsqu'un Héros trouve 1 Parchemin de Sort non désigné, Zargon doit mélanger les 6 CARTES Parchemin de Sort de ce Pack, afin que le Héros en pioche 1 au hasard. Le Héros note alors le Parchemin en question sur sa fiche de Personnage & rend la CARTE correspondante à Zargon. Une fois qu'un Parchemin de Sort est utilisé, il doit être rayé de la fiche de Personnage.

***Zargon, étudiez ce Livre avec attention !  
Bien qu'il soit votre guide  
pour mener ces Aventures,  
Il ne peut pas répondre à toutes les questions  
qui pourront surgir durant le jeu.  
En cas de doute, servez-vous  
de votre expérience & de votre imagination  
pour faire le meilleur choix.  
Rappelez-vous que vous êtes  
l'Autorité Ultime  
dans votre Monde de  
HEROQUEST!***

### 13.. Mercenaires



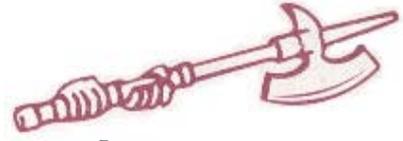
Arbalétrier



Éclaireur



Épéiste



Hallebardier

Attachez l'une des Armes en plastique à chaque Mercenaire comme indiqué

Ce Pack contient 6 Figurines Mercenaires & 12 Armes interchangeables permettant de rassembler les 4 différents types de Mercenaires.

Dans certaines Quêtes, les Mercenaires servent de Monstres. Chaque fois qu'un Mercenaire apparaît sur un Plan de Quête, il doit être considéré comme un Monstre au service de Zargon.

Les Mercenaires sont aussi des Soldats pouvant être engagés par un Héros entre les Quêtes. Ils accompagneront tout Héros tant qu'il paiera leur solde. Cette solde est indiquée sur les Cartes Mercenaire & sur le Tableau des Monstres (à la fin de ce Livre). L'Or doit être payé avant de débiter la Quête. Les Mercenaires peuvent être engagés pour toutes les Quêtes de Groupe de ce Pack, mais pas pour les Quêtes Solo.

Un Mercenaire est contrôlé par le Héros qui l'a engagé. Le Mercenaire se Déplace & Attaque immédiatement après le Tour de ce Héros. Un Héros peut contrôler autant de Mercenaires que sa bourse lui permet. Un Mercenaire peut se Déplacer, Ouvrir les Portes, Attaquer & se Défendre comme un Héros, mais il ne peut entreprendre aucune autre Action (excepté pour l'Éclaireur, qui peut Chercher & Désamorcer les Pièges). Un Mercenaire ne reçoit aucun Trésor. Si un Héros meurt au cours d'une Quête, tout Mercenaire engagé par ce Héros poursuit la Quête, contrôlé par le Joueur du Héros tombé.

L'Éclaireur, l'Épéiste, l'Arbalétrier & l'Hallebardier ont chacun leurs propres Caractéristiques & Capacités. Elles sont détaillées sur les Cartes Mercenaire correspondantes, ainsi que dans le Tableau des Monstres à la fin de ce Livre.

Si un Plan de Quête demande un type de Mercenaire indisponible du fait qu'ils ont tous été engagés par les Héros, Zargon peut lui substituer un autre type de Mercenaire, ou même un autre Monstre !

## Un Message De Mentor

"Bienvenu, puissant Barbare, au pays de ta jeunesse ! Il te semble que c'était hier que les Aînés Tribaux t'ont laissé partir pour explorer les moult merveilles des chaudes Terres du Sud. Tu reviens à, présent en guerrier de renom, grand & fort, bien versé dans les arts du combat.

"Aussi heureux que soit ton retour, ce sont d'âcres nouvelles que les Aînés Tribaux ont à l'esprit. Ils te disent péniblement pourquoi ils t'ont fait revenir pour aider ton peuple.

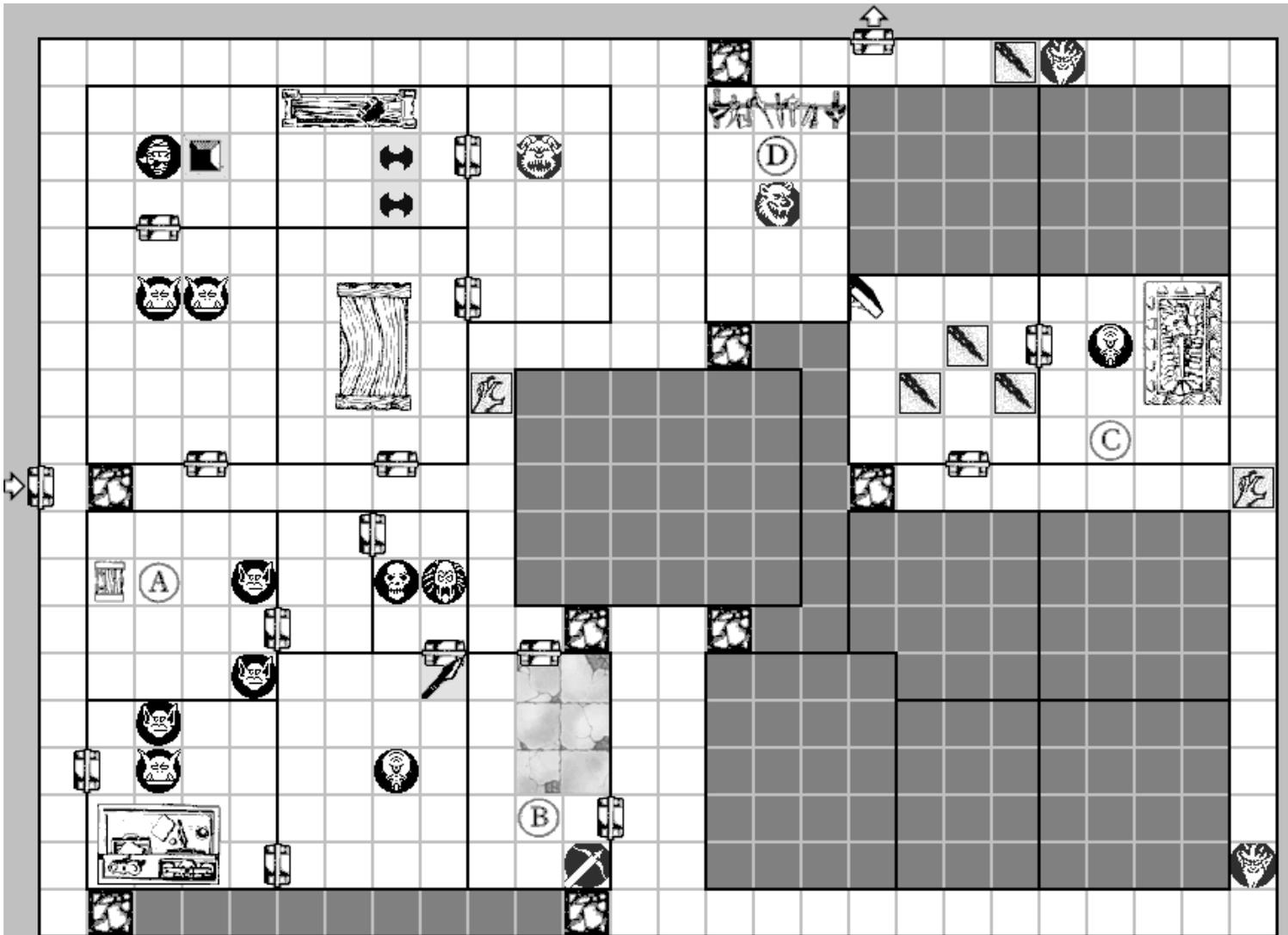
"Un mal ancestral, que l'on pensait depuis longtemps banni, a resurgi pour menacer les Terres du Nord une fois encore. L'Horreur Gelée est tout droit sortie de la tombe de glace où elle reposait ces siècles derniers, recouvrant sa force en attendant le signal de Zargon. Son maître la finalement appelé, & l'Horreur Gelée est retournée à son ancien Siège de Pouvoir au plus profond des Montagnes de Glace. Elle a récupéré le Sceptre de Majesté Glaciale, un Artefact du Mal au vaste pouvoir. Alors que nous parlons, l'Horreur Gelée rassemble ses sbires & promulgue ses plans pour recouvrir les Terres du Nord & l'Empire d'une couche de glace mortelle.

"Ton peuple réclame un Champion pour s'opposer au mal de l'Horreur Gelée. On a fait appel à toi dans l'espoir que tu serais ce Champion. Pour le déterminer, les Aînés t'ont préparé 3 dangereuses Quêtes que toi seul devras accomplir. Si tu survis à ce test, mènes tes Compagnons dans les profondeurs de la Montagne de Glace. Tu devras y trouver le Sceptre de Majesté Glaciale & le détruire avant qu'il n'achève son funeste pouvoir. C'est seulement lorsque le Sceptre ne sera plus que tu pourras affronter l'Horreur Gelée & la détruire à jamais.

"Tu devras faire appel à tout ton courage & toute ton habileté, Barbare ! De plus grands périls que tous ceux que tu as pu affronter t'attendent dans la Montagne de Glace. Plus grand aussi le trésor qui sera tiens si tu réussis. Parmi ces nombreuses richesses se trouve l'Amulette du Nord, un antique Artefact qui doterait son porteur de pouvoirs extraordinaires. Bonne chance, puissant Guerrier. Le destin de beaucoup dépend de toi !"

*Mentor*





## Solo~Quête 1-Le Col de Xanon

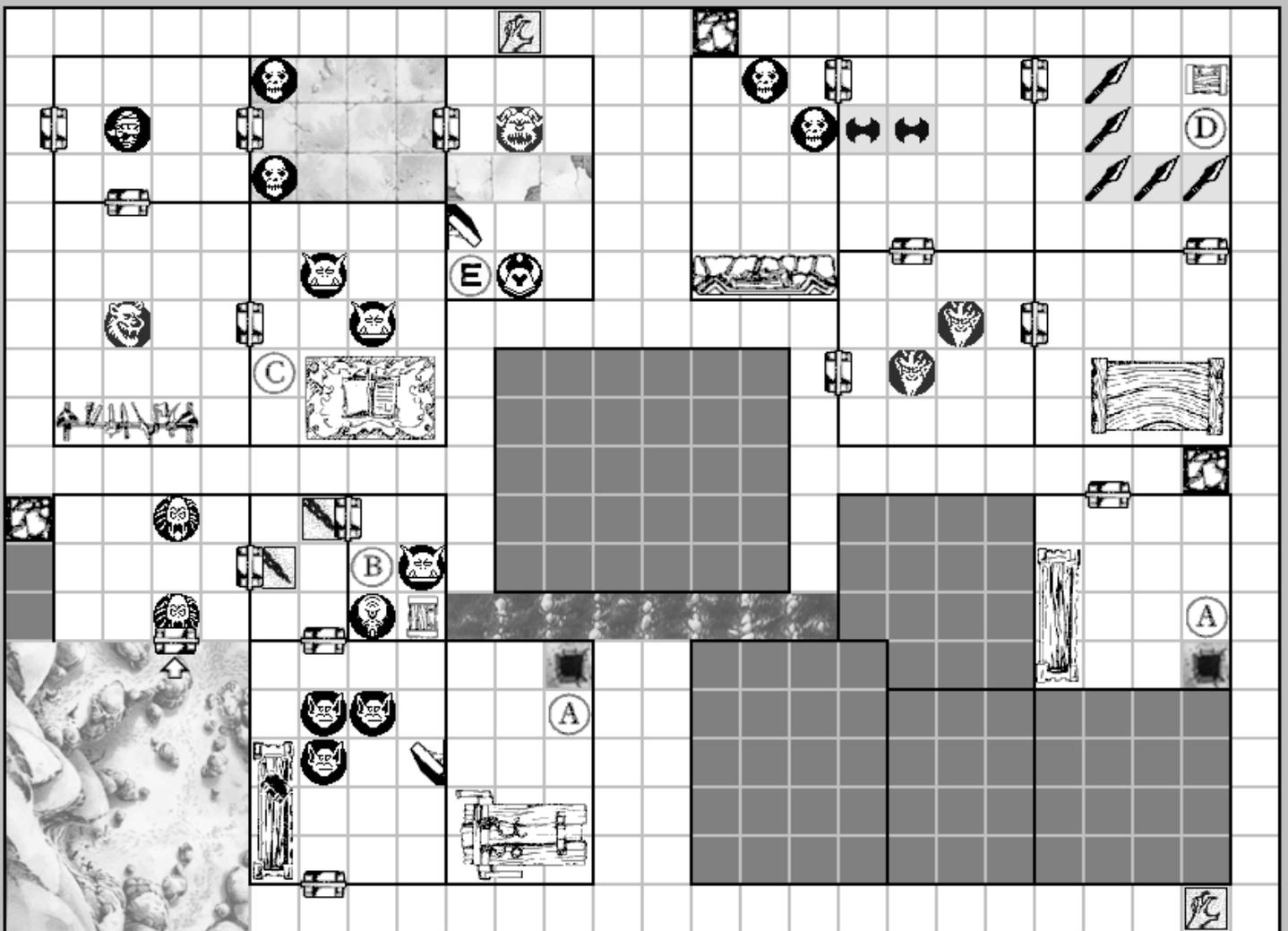
Bonne chance pour la première de tes trois épreuves, Barbare !  
 Les Serviteurs de l'Horreur Gelée se sont emparés de la Forteresse qui garde le  
 Col de Xanon. C'est l'unique passage vers les Chaînes Cybériennes,  
 que tu dois franchir pour atteindre la Montagne de Glace.  
 Cette porte en fer est l'entrée de la Forteresse.  
 Trouves la porte de sortie en bois qui mène de l'autre côté du Col.

### NOTES:

- A. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouvera 75 po dans le Coffre.
- B. L'**Arbalétrier félon** ne se Déplace pas, mais tire sur le Barbare 1 fois par Tour de Zargon jusqu'à ce que le Barbare ne parvienne jusqu'à lui. Si le Barbare se retrouve adjacent à l'Arbalétrier pour l'Attaquer, il se rend immédiatement, offrant son *Arbalète* en échange de sa vie. Ensuite, l'Arbalétrier partira en courant. Le Barbare peut ajouter l'Arbalète sur sa Fiche de Personnage (voir l'Armurerie ou la Carte Équipement correspondante).
- C. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouvera 1 *Bouclier* dans la Tombe (voir l'Armurerie ou la Carte Équipement correspondante).
- D. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouvera 1 *Épée Longue* sur le Râtelier d'Armes (voir l'Armurerie ou la Carte Équipement correspondante).



**Monstres Errants:** 2 Squelettes



## Solo~Quête 2-L'Épreuve de Glace

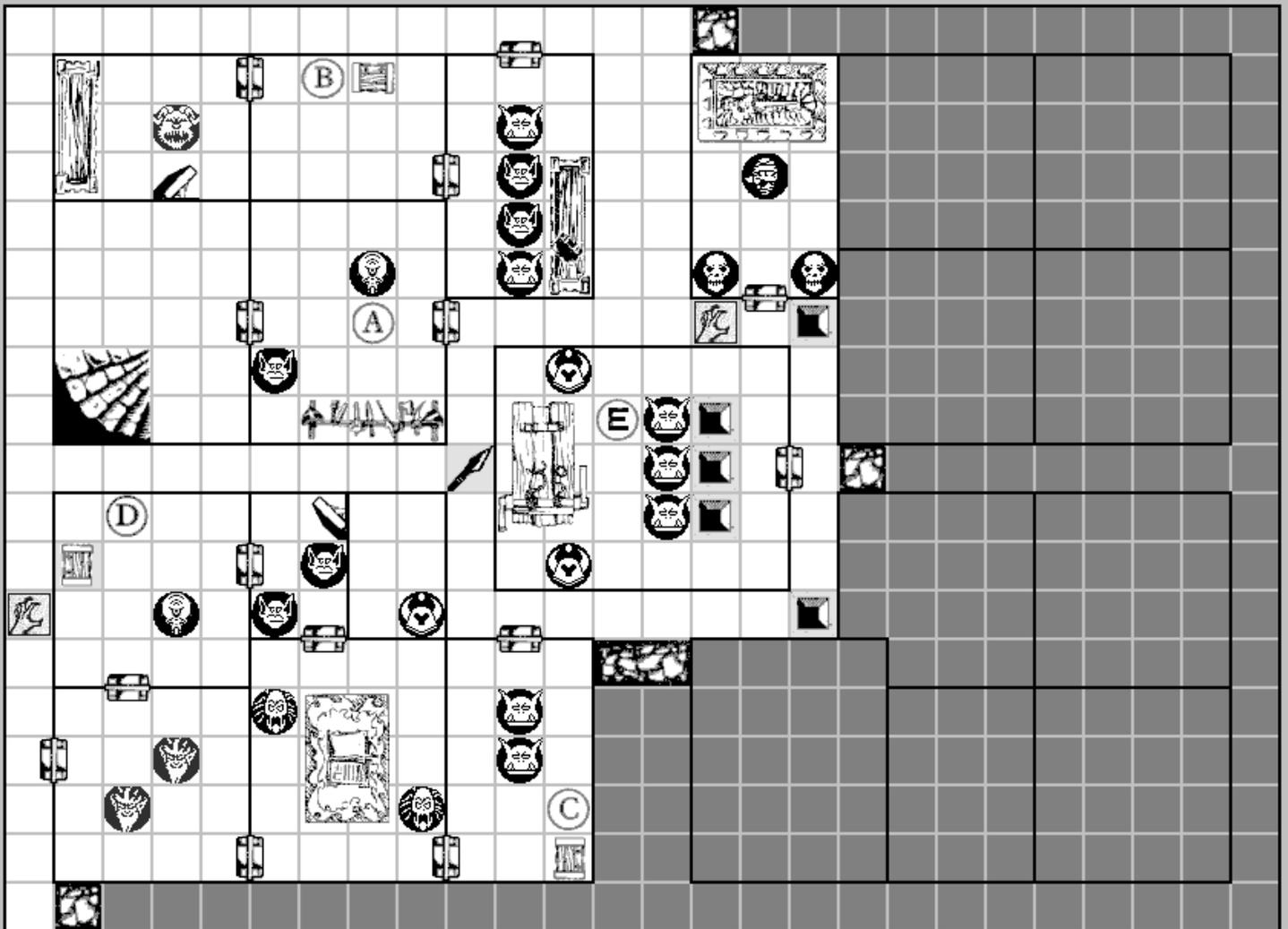
Le Col de Xanon mène à un avant-poste souterrain sur le versant des Chaînes Cybériennes. Cet avant-poste est une base d'opérations pour les Serviteurs de l'Horreur Gelée. Il menace les villages avoisinants. Tu dois entrer dans l'avant-poste & tuer l'un des Lieutenants de l'Horreur Gelée, un Guerrier du Chaos nommé Krag. La seule façon d'y entrer & d'en sortir, c'est par l'Entrée des Grottes de Glace. Ta Quête débute & s'achève là.

### NOTES:

- A. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « A ». Le Barbare ou n'importe quel Monstre marchant sur l'une de ces Cases rejoint immédiatement l'autre Case du Tunnel de Glace.
- B. Ce Coffre est vide.
- C. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il découvrira 1 *Potion de Chaleur* sur le Pupitre de Sorcier (voir la Carte Trésor correspondante).
- D. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouvera 120 po dans le Coffre.
- E. Le **Guerrier du Chaos Krag** est dans cette Salle. Voici ses Caractéristiques :  
**[Déplacement 7 / Attaque 5 / Défense 5 / Corps 4 / Esprit 3]**



**Monstres Errants:** 2 Gobelins



### Solo~Quête 3-Le Sauvetage

*Les Serviteurs de l'Horreur Gelée ont capturé Gothar, le Grand Aîné des Tribus Barbares ! Il a été emmené dans une Forteresse du Chaos près de la Montagne de Glace. Gothar a une grande sagesse, mais il est vieux & frêle. Il ne survivra pas longtemps dans les mains cruelles du Chaos. Ton épreuve finale est d'entrer dans la Forteresse, trouver Gothar, & l'en sortir sain & sauf.*

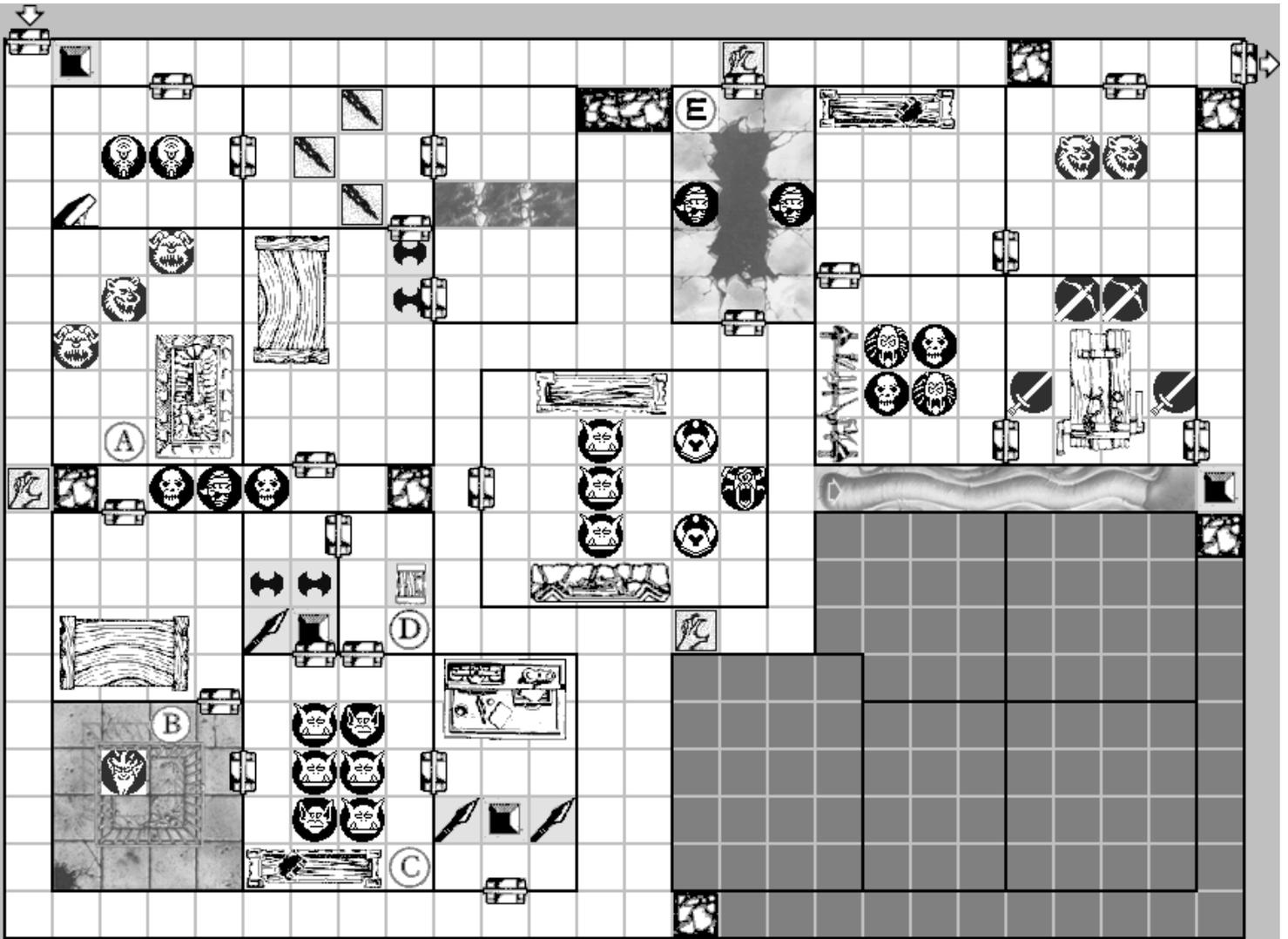
*Ta Quête débute & s'achève sur l'Escalier en Spirale.*

#### NOTES:

- A. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, le Râtelier d'Armes contient 1 *Hache d'Armes* (voir l'Armurerie ou la Carte Équipement correspondante).
- B. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouvera 70 po dans le Coffre.
- C. Si le Barbare Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouvera 1 *Casque* dans le Coffre (voir l'Armurerie ou la Carte Équipement correspondante).
- D. Ce Coffre est Piégé par 1 **Aiguille Empoisonnée**. Si le Barbare Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 1 Point de Corps. Le Coffre contient 150 po.
- E. Quand le Barbare entre dans cette Salle, les 2 Guerriers du Chaos viennent d'allonger Gothar sur le Chevalet. Ils ignorent Gothar pour concentrer leur Attaque sur le Barbare. Si le Barbare tue les Guerriers du Chaos, Gothar est libéré. Utilisez n'importe quelle Figurine de Héros disponible pour Gothar : placez-le à côté du Barbare. Gothar est sous le contrôle du Barbare & se Déplace après lui. Voici les Caractéristiques de **Gothar** :  
[Déplacement 6 / Attaque 1 / Défense 2 / Corps 2 / Esprit 4]



Monstres Errants: 2 Orcs



## Quête 4-La Porte Glaciale

*Tu as bien agi, Barbare ! Les Aînés Tribaux ont fait de toi leur Champion pour combattre l'Horreur Gelée & ses Serviteurs. À présent toi & tes Compagnons – le Nain, l'Elfe & l'Enchanteur – êtes prêts à assaillir la Montagne de Glace. Une porte en fer vous mènera dans les chambres supérieures de la Forteresse souterraine de l'Horreur Gelée. Trouvez la porte de sortie en bois pour pénétrer dans les recoins les plus profonds de la Montagne.*

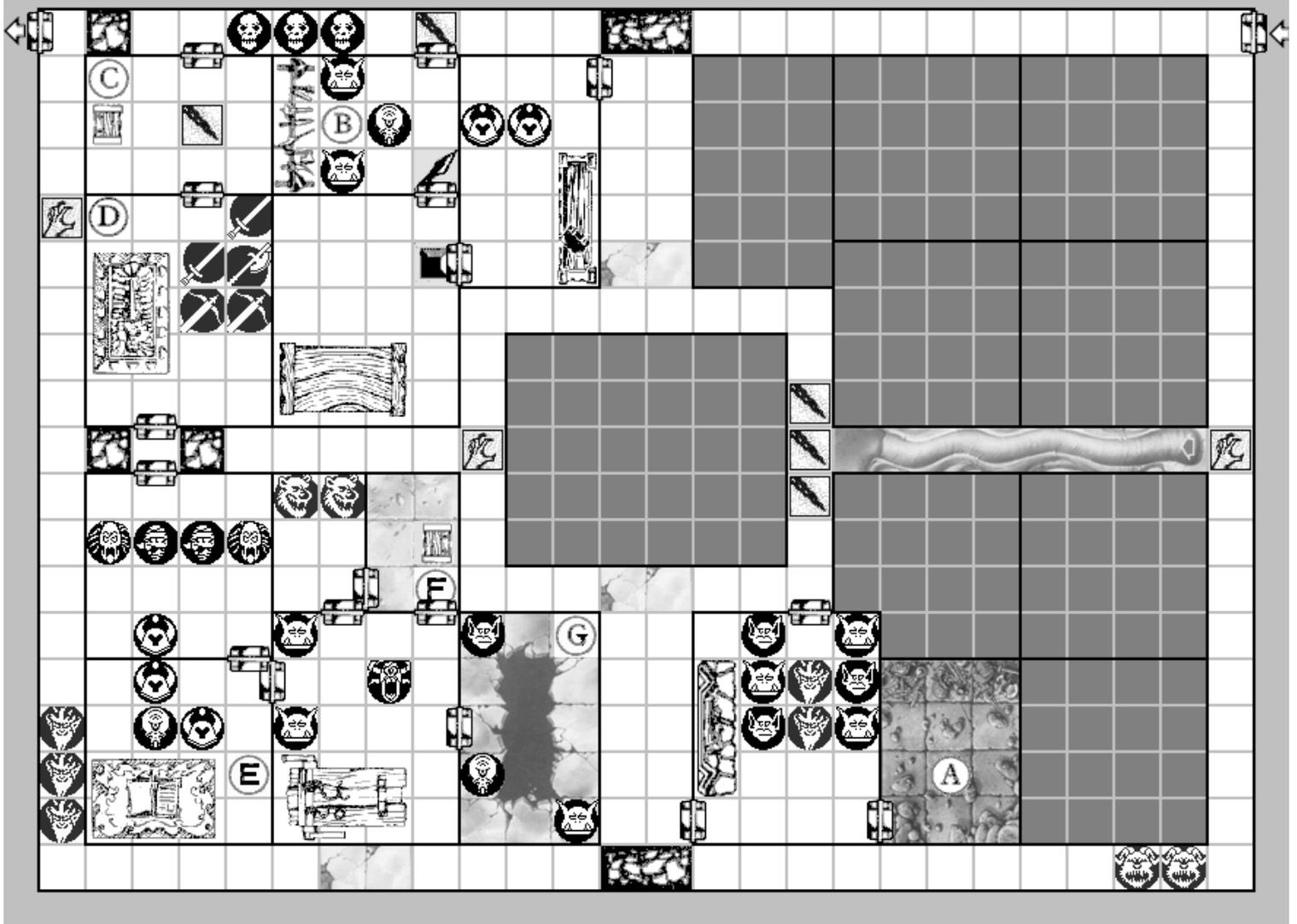
### NOTES:

- Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera les *Raquettes de Vitesse* gisant sur la Tombe (voir la nouvelle Carte Artéfact).
- Les Héros voient 1 Cage fermée à clef au centre de cette Salle. Il y a 1 **Gremlin des Glaces** à l'intérieur. Il supplie les Héros de le libérer, disant que l'Horreur Gelée l'a laissé là pour mourir & qu'il veut se venger. Si 1 Héros annonce qu'il va libérer le Gremlin & se Déplace adjacent à la Cage, la Cage s'ouvre. Le Gremlin bondit & vole 1 Objet au Héros qui l'a libéré. Le Gremlin choisit l'Objet, mais ce ne peut être l'Armure ou le Bouclier que porte le Héros, ni l'Arme qu'il manie. L'Objet volé doit être rayé de sa Fiche de Personnage. Le Gremlin disparaît immédiatement par un trou au plancher (Retirez sa Figurine du Plateau).
- Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Parchemin de Sort* caché dans la Bibliothèque. Le Héros doit piocher 1 Parchemin & le noter sur sa Fiche de Personnage.
- Le Coffre est Piégé par 1 **Mécanisme Explosif**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, tous les Héros dans la Salle perdent 2 Points de Corps. Le Coffre contient 600 po.
- La **Corniche de Glace** qui entoure la Crevasse est très glissante. Quand 1 Héros franchit 1 Porte & pose le pied sur sa première Case dans cette Salle, il doit jeter 1 Dé de Combat. Il reste indemne & peut poursuivre son Déplacement s'il obtient 1 Crâne ou 1 Bouclier Blanc. Mais sur 1 Bouclier Noir, il commence à glisser dans la Crevasse, perdant 1 Point de Corps. Le Héros doit immédiatement jeter 1 autre Dé de Combat : sur 1 autre Bouclier Noir, il tombe à pic, perdu à jamais ! Tout autre résultat signifie que le Héros remonte sur la première Case, achevant son Tour. Au début de chaque Tour qu'1 Héros est dans cette Salle, il doit d'abord jeter le Dé pour savoir s'il glisse dans la **Crevasse** !



**Monstres Errants: 2 Fimirs**





## Quête 6-Le Passage Gelé

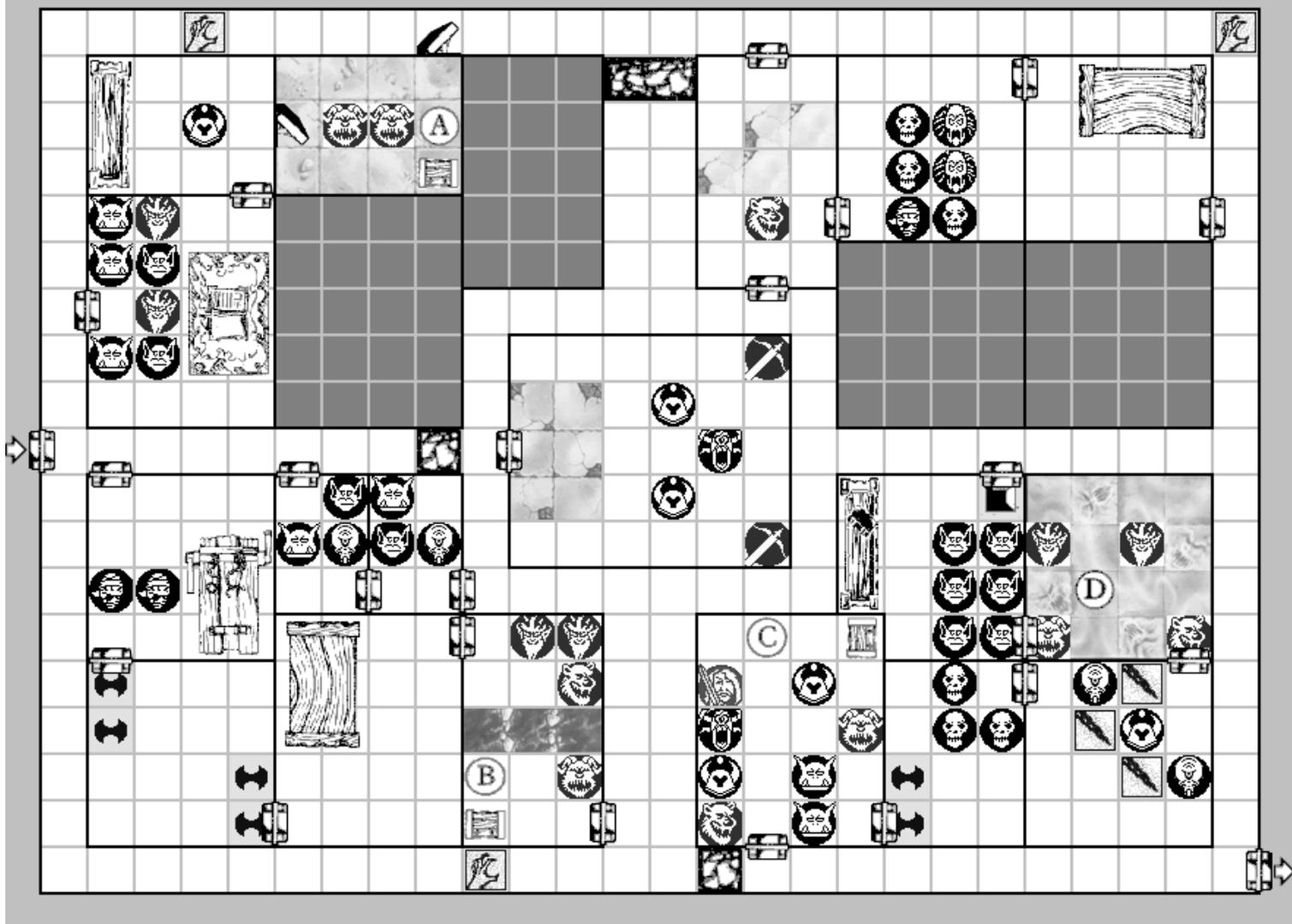
*Cette porte en fer mène à des corridors restés vides des siècles durant. Les voici de nouveau habités, par de redoutables créatures du Chaos. Les Serviteurs de l'Horreur Gelée se rassemblent pour vous empêcher de trouver la porte de sortie en bois. Mais la trouver vous devez, si vous voulez poursuivre plus au cœur de la Montagne de Glace !*

### NOTES:

- A. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 120 po, 1 *Épée Longue*, & 1 *Parchemin de Sort*. Ce Héros trouve aussi **tous les Objets précédemment volés par les Gremlins de Glace !**
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Armure de Plates* accrochée au Râtelier d'Armes.
- C. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera dans le Coffre 250 po & 1 *Potion de Guérison* (restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus).
- D. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Arbalète* & 1 Gemme valant 300 po.
- E. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 2 *Parchemins de Sort*.
- F. Le Coffre dans ce **Cellier de Glace** est Piégé par 1 **Gaz Empoisonné**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, tous les Héros dans la Salle perdent 2 Points de Corps. Le Coffre est vide.
- G. **Corniche de Glace & Crevasse** (voir la Salle « E » de la Quête 4 pour les détails).



**Monstres Errants:** 2 Guerriers du Chaos



## Quête 7-Les Halls de Kelvinos

Sachez, Héros, que Kelvinos fut un glorieux Barbare d'une grande puissance. Il y a des siècles qu'il vainquit l'Horreur Gelée dans la Montagne de Glace, mettant fin au règne de terreur. Malheureusement, il ne revînt pas de cette bataille finale ; son corps ne fut jamais retrouvé. Certains disent qu'il marche encore, mais tel un Mort-Vivant Serviteur du Chaos. Franchissez la porte en fer, & trouvez celle en bois qui vous rapprochera de l'Horreur Gelée.

### NOTES:

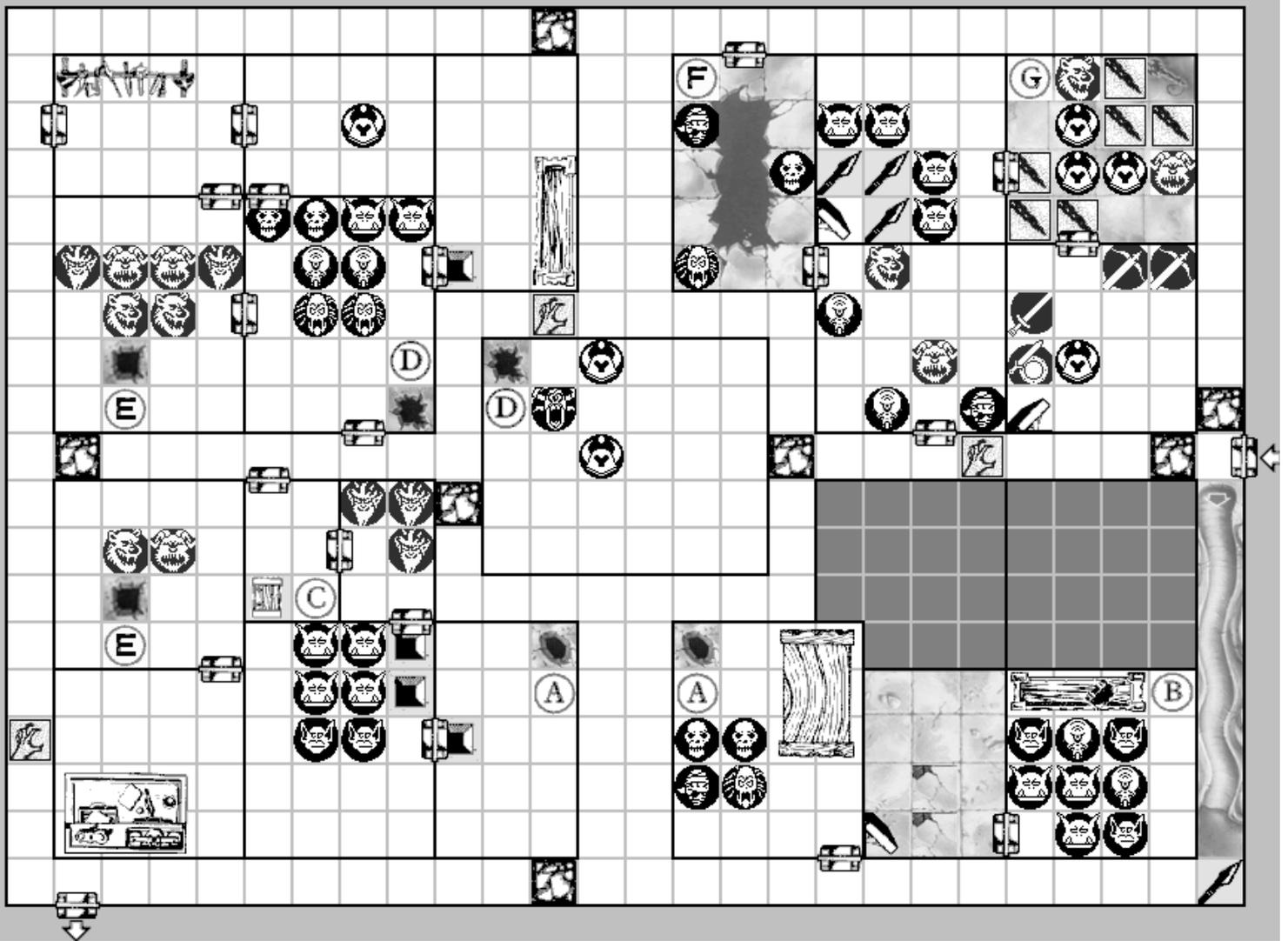
- A. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans ce Cellier de Glace trouvera 500 po dans le Coffre.
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera dans le Coffre 2 Potions de Guérison (restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus).
- C. Le Héros **Barbare Kelvinos** est à présent 1 Monstre, un esclave **Mort-Vivant** de l'Horreur Gelée. (Il se situe adjacent au nord de la Gargouille)

**[Déplacement 5 / Attaque 4 / Défense 4 / Corps 4 / Esprit 0]**

Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera dans le Coffre l'Amulette du Nord (voir nouvelle Carte Artefact).

- D. Peu de choses sont telles qu'elles apparaissent dans la **Salle du Brouillard Vivant**. Monstres & Formes Brumeuses de Monstres grouillent dans cette Salle. Chaque fois qu'1 Héros y Attaque 1 Monstre, le Héros jette d'abord 1 Dé de Combat pour savoir s'il combat 1 Forme Brumeuse au lieu d'1 Monstre réel : sur 1 Bouclier Noir ou 1 Crâne, le Héros est troublé & Attaque 1 Forme Brumeuse (il « gaspille » son Attaque). C'est seulement en obtenant 1 Bouclier Blanc qu'il voit 1 Monstre réel. Le Héros peut alors faire son Jet d'Attaque normal & le Monstre se Défend comme de coutume. Les Monstres voient toujours les Héros correctement.

**Monstres Errants: 2 Yétis**



## Quête 8-En Quête du Sceptre

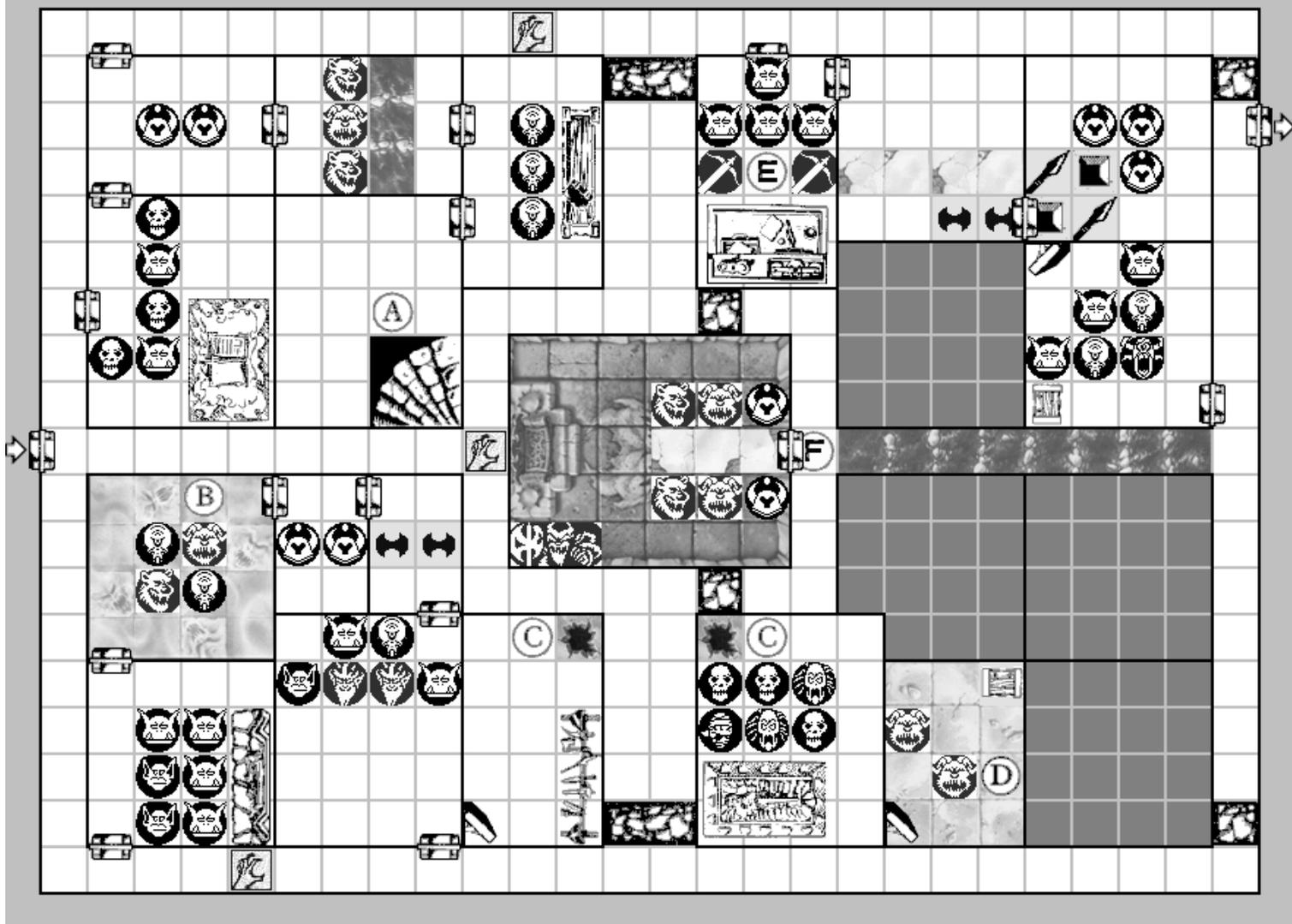
*Vous êtes venus de loin, Héros, mais il en reste encore beaucoup à parcourir. Non loin se trouve le lieu de repos du Sceptre de Majesté Glaciale, la source de bien des pouvoirs de l'Horreur Gelée. Au-delà de la porte en fer, il vous faut le trouver & le détruire. Tant qu'il existe, l'Horreur Gelée est invincible. Une fois le Sceptre détruit, trouvez & franchissez la porte de sortie en bois pour atteindre la bataille finale contre l'Horreur Gelée.*

### NOTES:

- A. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « A ».
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Parchemin de Sort* caché dans la Bibliothèque.
- C. Ce **Coffre** est Piégé par 1 **Aiguille Empoisonnée**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 2 Points de Corps. Le Coffre contient 200 po & 2 *Potions de Guérison* (restituant chacune jusqu'à 4 Points de Corps perdus).
- D. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « D ».
- E. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « E ».
- F. **Corniche de Glace & Crevasse** (voir la Salle " E " de la Quête 4 pour les détails).
- G. Le **Sceptre de Majesté Glaciale** repose dans la Case du coin Nord-Est. Le Sceptre est gelé au mur. Les Héros ne peuvent ni le déplacer ni l'utiliser. Zargon, dites aux Héros que pour Détruire le Sceptre, 1 Héros doit lui être Adjacent, l'Attaquer, & 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 toutes les Figurines dans la Salle (N'en dites rien aux Héros avant que cela n'arrive!).



**Monstres Errants:** 3 Gremlins des Glaces



## Quête 9 - Le Cœur de Glace (Niveau 1)

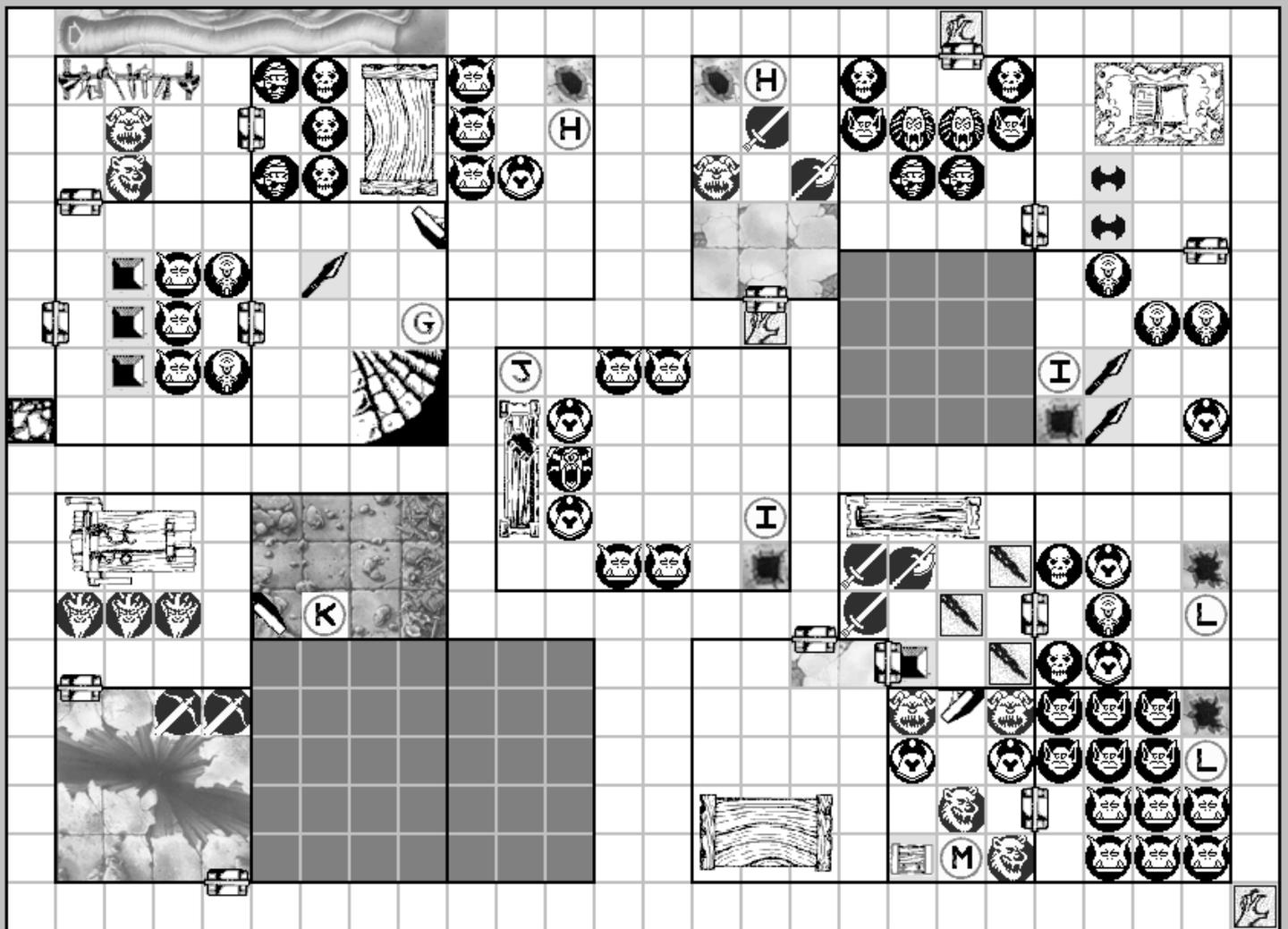
Maintenant que le Sceptre de Majesté Glaciale est détruit, l'Horreur Gelée est vulnérable. Le temps de l'anéantir est venu ! Franchissez la Porte en Fer. Il vous faut d'abord trouver l'escalier en spirale menant aux Catacombes Gelées. Là, vous trouverez la Clef de Cristal qui vous permettra d'ouvrir la porte finale : celle du Siège de Pouvoir, où l'Horreur Gelée attend. Assurez-vous le service de Mercenaires tout au long de votre Quête !

### NOTES:

- A. Voici l'**Escalier en Spirale** menant à la Salle « G » de la Quête 10. Quand 1 Héros s'y Déplace pour l'emprunter, retirez sa Figurine du Plateau. Dites aux Joueurs qu'ils ne peuvent pas atteindre le Niveau 2 tant que tous les Héros n'ont pas emprunté l'Escalier. Quand les Héros reviennent au Niveau 1, placez seulement la Salle « A ». Les Monstres qu'ils ont tué précédemment ne réapparaissent pas.
- B. **Salle du Brouillard Vivant** (voir la Salle « D » de la Quête 7 pour les détails).
- C. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « C ».
- D. Dans ce **Cellier de Glace**, le Coffre est Piégé par 1 **Loquet Explosif**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 1 Point de Corps. Le Coffre contient 400 po & 2 *Potions de Guérison* (restituant chacune jusqu'à 4 Points de Corps perdus).
- E. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Parchemin de Sort* & 1 *Potion de Guérison* (restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus) sur l'Etabli d'Alchimiste.
- F. La Porte de la **Salle du Siège de Pouvoir** ne s'Ouvrira pas jusqu'à ce qu'1 Héros doté de la *Clef de Cristal* s'y trouve Adjacent pour l'Ouvrir.



**Monstre Errant:** 2 Ours de Guerre Polaires



## Quête 10 - Le Cœur de Glace (Niveau 2)

*Zargon, les Quêtes 9 & 10 représentent une double-Quête. Les Notes A à F se réfèrent au Niveau 1 ; les Notes G à M au Niveau 2. Les Héros se baladeront entre ces 2 Niveaux sans récupérer leurs Points de Corps & d'Esprit. Videz le Plateau lorsque les Héros passent d'un Niveau à l'autre.*

### NOTES:

- G. Cet **Escalier** est le seul passage entre les 2 Niveaux. Les Héros devront revenir ici une fois qu'ils auront trouvé la *Clef de Cristal*.
- H. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « H ».
- I. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « I ».
- J. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Parchemin de Sort* & 2 *Potions de Guérison* (restituant chacune jusqu'à 4 Points de Corps perdus).
- K. La **Salle au Trésor des Gremlins de Glace** est placée sur les 2 petites Salles du Plateau pour en former une plus grande. Si la *Clef de Cristal* fut dérobée aux Héros par les Gremlins de Glace, la Clef sera là & pourra être récupérée par les Héros.
- L. Ce **Tunnel de Glace** est connecté à celui de l'autre Salle « L ».
- M. Ce Coffre est Piégé par 1 **Aiguille Empoisonnée**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 2 Points de Corps. Le Coffre contient la *Clef de Cristal* & 1 *Potion de Guérison* (restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus). Donnez le Pion *Clef de Cristal* à celui qui l'a trouvée.

**Note :** Une fois l'Horreur Gelée détruite, cette Quête est achevée. Lisez aux Joueurs la Conclusion de la page suivante.

**Monstre Errant:** 2 Ours de Guerre Polaires

## Conclusion

"Félicitations, puissant Barbare ! Tes Compagnons & toi avez détruit l'Horreur Gelée, évitant à l'Empire d'être définitivement ensevelis sous la glace. Les plans de Zargon dans les Terres du Nord ont été contrecarrés, grâce à ta ruse, ta bravoure & ton adresse.

"Au regard de votre héroïsme, les Aînés Tribaux récompensent tes Compagnons Héros & toi de 1000 po chacun.

"Nous avons gagné cette bataille, mais nous devons rester vigilant. Les pouvoirs de Zargon ne cessent de grandir. L'Horreur Gelée était déjà revenue jadis alors que les Forces du Bien la pensaient morte, & elle pourrait bien revenir encore. Pour le moment, toutefois, le danger est écarté.

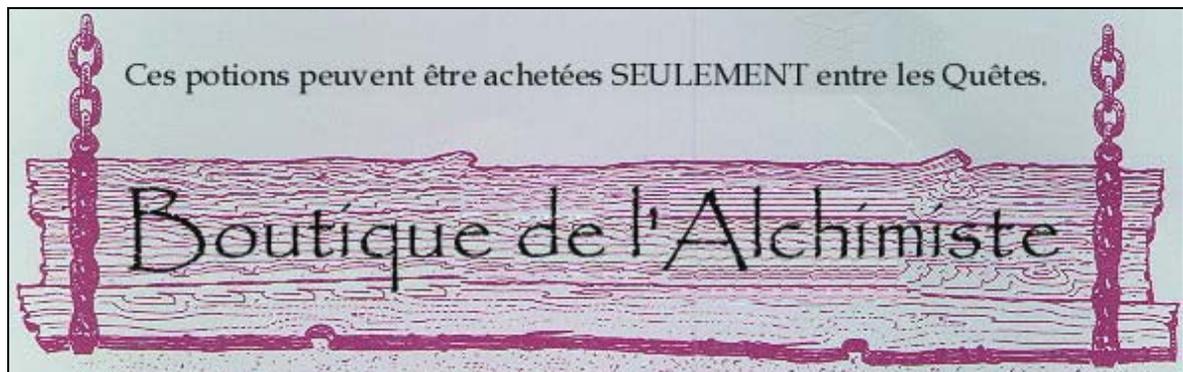
"Ton peuple chantera tes louanges à jamais, Barbare ! Dans les siècles à venir, tes descendants devront peut-être chercher un autre Champion pour les défendre contre les agents du Chaos. Puissent-ils alors trouver un Héros digne de toi !

"Les plans de Zargon dans d'autres Régions restent à vérifier. L'Empire est fortement éprouvé sur la plupart des fronts. Tes services seront de nouveau requis prochainement. Je crains que d'autres tâches périlleuses t'attendent.

"Mais pour ce soir, tes Compagnons & toi êtes nos invités d'honneur à un grand festin. Des récits de bravoure seront contés, & il y aura de grandes réjouissances. Venez recevoir les remerciements de vos frères"

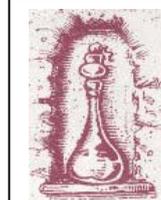
Mentor





**Potion de Rage Guerrière**  
(400 po)

Seul un Barbare peut avaler cette mixture cramoisie. Elle lui permet 2 Attaques par tour aussi longtemps qu'il y a des monstres en vue. Dès qu'il n'y a plus de monstres dans la ligne de vue du Barbare, les effets se dissipent.



**Potion de Force Glaciale**  
(200 po)

Cette mixture orange pétillante donne une force surhumaine au Barbare pendant 1 tour. Une fois la potion ingurgitée, sa prochaine Attaque causera le double des dégâts indiqué par les dés. Aucun autre Héros ne peut boire cette potion.

**Potion de Guérison**  
(500 po)

N'importe quel Héros peut ingurgiter ce liquide jaune vif pour récupérer 1d6 Points de Corps perdus. (Sans dépasser les Points de Corps initiaux).



**Potion de Peau de Glace**  
(300 po)

Seul un Barbare est affecté par cette boisson de neige fondue. Elle procure au Barbare 2 dés de Défense SUPPLEMENTAIRES. Dès qu'il n'y a plus de monstres dans la ligne de vue du Barbare, les effets se dissipent.

**3 de ces Potions ne peuvent être utilisées que par 1 Barbare.  
D'autres Potions peuvent aussi être achetées à la Boutique  
de l'Alchimiste dans d'autres Packs de Quêtes.**

*Traduction-Adaptation de la version américaine :*

CYRILLE GUYONVARC'H  
CYRUNICORN © 2002

## Tableau des Monstres

	Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
 <b>Horreur Gelée</b>	8	5	4	6	4
 <b>Gremlin des Glaces</b>	10	2	3	3	3
 <b>Ours de Guerre Polaire</b>	6	4/4	3	6	2
 <b>Yéti</b>	8	3	3	5	2
 <b>Mercenaire Arbalétrier</b> ( 75 po par Quête )	6	3	3	2	2
 <b>Mercenaire Hallebardier</b> ( 75 po par Quête )	6	3	3	2	2
 <b>Mercenaire Éclaireur</b> ( 50 po par Quête )	9	2	3	2	2
 <b>Mercenaire Épéiste</b> ( 100 po par Quête )	5	4	5	2	2

L'**Horreur Gelée** peut Lancer les Sorts du Chaos suivants : Refroidissement, Tempête de Glace, Blocs de Glace, Esprit Gelé, Patinage, & Apaisement. Zargon peut choisir 6 Sorts additionnels parmi tous les Sorts du Chaos du Jeu, à l'exception du Sort Fuite.

Durant le Tour de Zargon, chaque **Gremlin des Glaces** peut soit Attaquer 1 Héros ou 1 Mercenaire, soit Voler 1 Objet d'1 Héros (au choix de Zargon). L'Objet Volé ne peut être l'Armure ou le Bouclier porté par le Héros, ni l'Arme qu'il manie. Dès qu'1 Gremlin a Volé 1 Objet, il fuit à toutes jambes. Les Héros peuvent le pourchasser durant leur Tour. S'ils le rattrapent & le tuent, ils récupèrent l'Objet Volé. Si aucun Héros ne peut voir le Gremlin au début d'1 Tour de Zargon, il s'est échappé avec l'Objet (qui doit être rayé de la Fiche du Personnage).  
Retirez du Plateau la Figurine du Gremlin.

L'**Ours de Guerre Polaire** Attaque 1 fois d'1 puissant coup de Patte & 1 fois de sa Massue Cloutée. Les 2 Attaques peuvent être dirigées contre 1 Adversaire ou 2 Cibles différentes.

Chaque fois que l'Attaque du **Yéti** cause au Héros la perte d'au moins 1 Point de Corps, le Yéti agrippe le Héros dans une puissante Étreinte. Cette Étreinte inflige au Héros la perte de 2 Points de Corps au début de chaque Tour suivant de Zargon. Le Héros ne peut pas se Défendre contre cette Attaque, ni Entreprendre d'Action. Le Yéti ne peut pas lancer d'autres Attaque au cours d'1 Étreinte. Celle-ci continue jusqu'à la mort du Héros ou jusqu'à ce que ses Compagnons tuent le Yéti.

L'**Arbalétrier** possède 1 Arbalète (voir l'Armurerie).  
Contre 1 Ennemi Adjacent, il se bat à l'Épée Large.

L'**Hallebardier** possède 1 Hallebarde, lui permettant d'Attaquer en Diagonale.

L'**Éclaireur** possède la Capacité du Nain pour Détecter & Désamorcer les Pièges.

Les **Mercenaires** ne collectent aucun Trésor. Ils peuvent seulement se Déplacer, Attaquer & se Défendre (excepté les Éclaireurs, qui peuvent Détecter & Désarmer les Pièges).