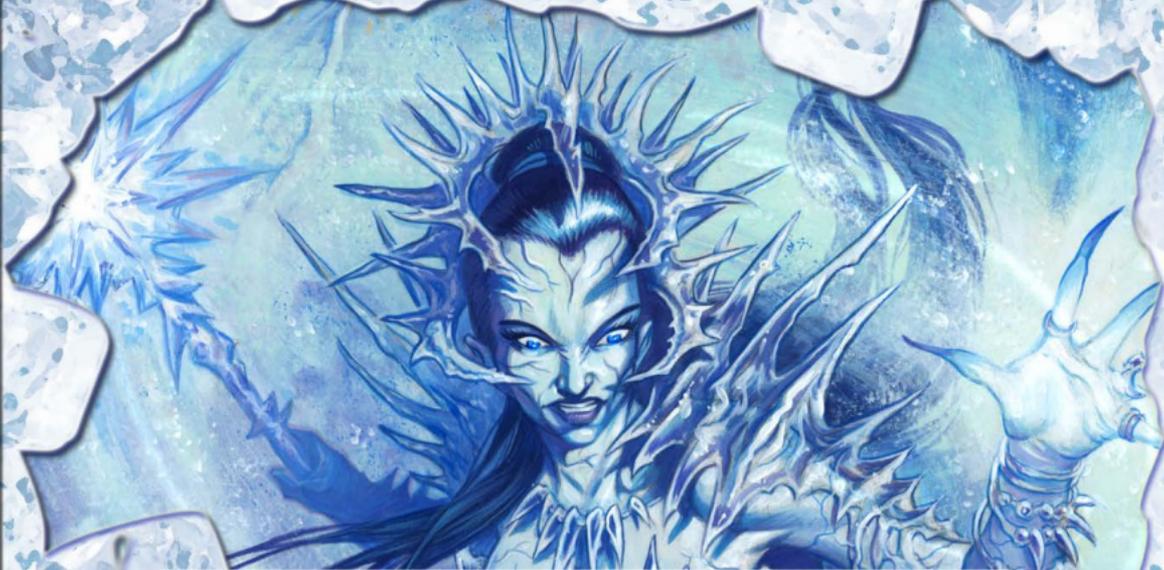


LA REINE DES GLACES



Quand la Reine arrive sur votre case, lancez le dé :

- 1) **Un regard glacial!** Vous êtes gelé. Perdez une vie et passez votre prochain tour.
- 2) **Une crevasse!** Le sol s'effondre sous vos pieds. Perdez une vie ou un Suivant.
- 3) **Enseveli!** Vous êtes piégé dans la glace jusqu'à ce que vous obteniez 4,5 ou 6 lors du jet de mouvement.
- 4) **Vue brouillée!** Elle vous ignore.
- 5) **Cadeau de Noël!** Gagnez un Sort, une pièce d'or, une Force, un Intellect, une vie, un destin ou être téléporté sur une autre case de cette région.
- 6) **Cœur de pierre!** Choisissez un personnage. Il est gelé: Celui-ci perd une vie et passe son prochain tour.





LA REINE DES GLACES

REGLES ADDITIONNELLES

La Reine des Glaces est placée au départ sur les Rochers. Elle garde jalousement ses nouvelles terres fraîchement acquises. Elle est étrangement protectrice envers ses sous-fifres.

Lorsqu'une carte aventure avec le symbole de l'extension: La Marche du Froid ❄ est tirée par un personnage durant une rencontre, la Reine est alertée. Les autres cartes n'ont aucun effet sur elle.

Quand la rencontre est terminée, la Reine des Glaces se téléporte alors sur la case de ce personnage.

Le joueur lance alors le dé et applique le résultat en consultant la carte Reine des Glaces.

Fuir la Reine est impossible. Avec un peu de chance, la Reine ignorera sa victime...

SNOB

Si un personnage s'arrête sur la case où se trouve la Reine durant son tour, il ne se passe rien. A moins qu'il ait la malchance de tirer une carte aventure de l'extension La Marche du Froid pendant sa rencontre.

OUPS

Si un joueur oublie de déplacer la Reine et que le tour du joueur suivant a débuté. La Reine n'est alors pas déplacée. L'heure de la revanche attendra !

MINIATURE

Pour représenter la Reine, vous pouvez utiliser une figurine de votre collection ou un des personnages du jeu Talisman non utilisé comme la Sorcière ou le Sombre Cultiste.

(Translation by Tomcid)



