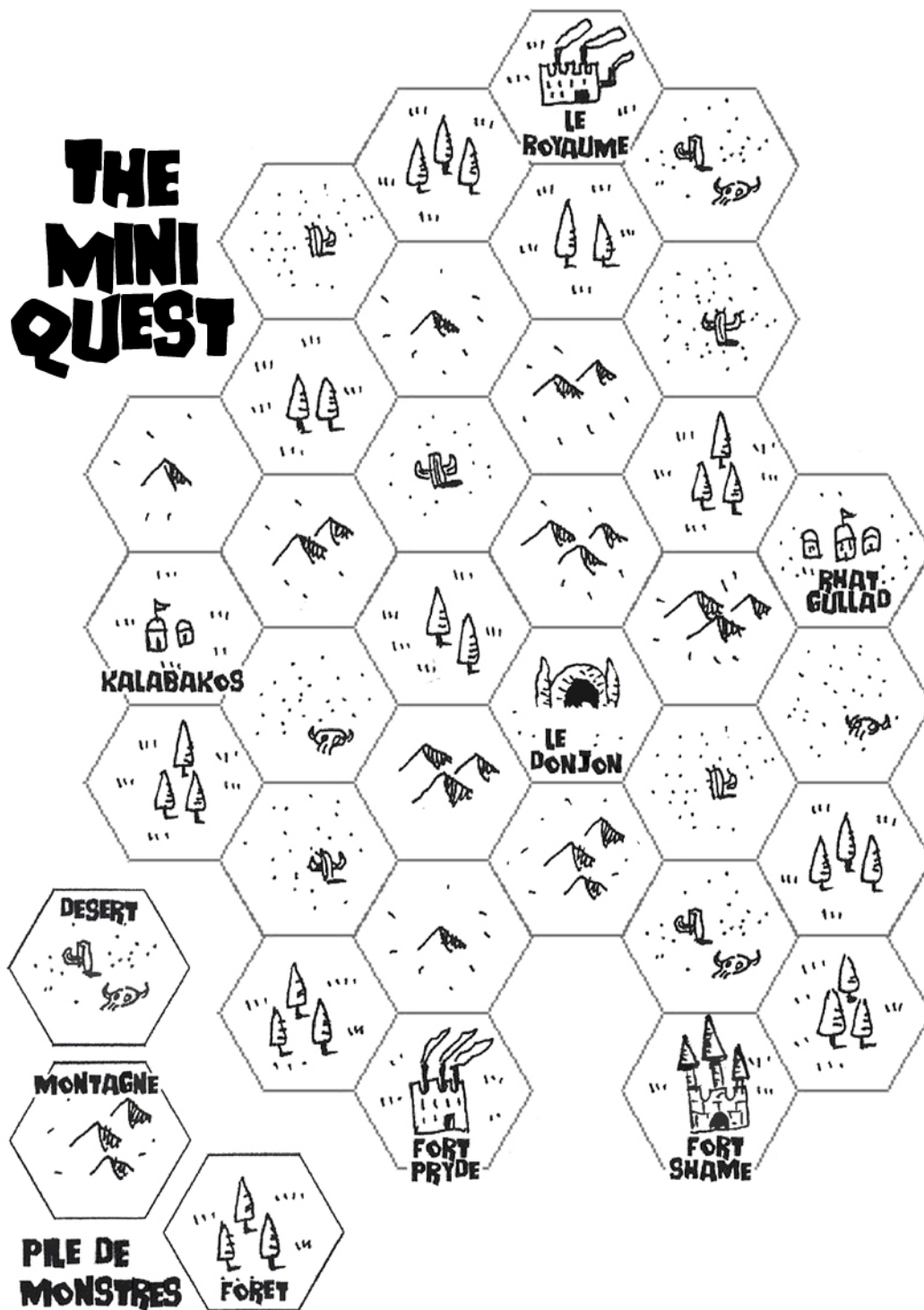












# THE MINI QUEST



 <p>PV 10 O O O O O O O O O O PA 2 3 4 5</p> <p>OR RECOLTE</p> <p>00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59</p> <p>ACCESSOIRES ➤</p>	 <p>PV 10 O O O O O O O O O O PA 2 3 4 5</p> <p>OR RECOLTE</p> <p>00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59</p> <p>ACCESSOIRES ➤</p>	 <p>2G</p>  <p>5G</p>
 <p>T Leu Polaire 3/4</p>	 <p>F Soeur de Bois 4/6</p>	
 <p>5G</p>	 <p>0G</p>	
 <p>G Vers Cth. 5/6</p>	 <p>L / Chat Gob. 1/2</p>	

## EXTENSION FAN 2

**INSTALLATION :** Découpez les jetons et mélangez-les avec les pioches correspondantes. Découpez les deux nouveaux héros et leurs fiches. Vous avez maintenant de quoi jouer à 5 héros sur le nouveau plateau.

**PLATEAU 2:** Le nouveau plateau a une ville de plus, Fort Shame, et un nouvel endroit, Le Donjon, qui n'est ni une ville, ni un village. Quand un héros arrive sur le donjon, il y trouvera toujours un monstre (Piochez un monstre et combattez le sans tenir compte de son terrain; si vous piochez une rencontre spéciale, défaussez-la, et repiochez). Un héros ne peut pas camper sur le donjon, c'est bien trop dangereux.

**MONSTRES:** Ils n'ont pas de poids, vous ne pouvez donc pas vous enfuir quand vous les rencontrez, et le Chat-Gobelin peut être rencontré partout.

### NOUVELLES QUETES

**P** Trouvez un objet dans la forêt de Fort Shame; sur place, vous trouvez sur 4, 5, ou 6. RECOMPENSE 7G.

**Q** Trouvez et tuez le Baron Noir à Fort Shame. Vous le trouvez sur 4, 5, ou 6 (3 / 3 / M) RECOMPENSE 12G.

**R** Trouvez la Princesse Isha à Fort Shame et ramenez-la au Royaume. Vous la trouvez sur 4, 5, ou 6. RECOMPENSE 14G.

**S** Trouvez et sauvez une vieille dans le désert de Fort Shame; Vous la trouvez sur 4, 5, ou 6; en cas d'échec, combattez un oiseau de proie (2 / 2 / M / 2G). RECOMPENSE 18G.

**T** Trouvez et tuez 3 monstres près de Rhat Gullad. RECOMPENSE deux fois l'or indiqué sur les jetons.

**U** Trouvez et tuez 3 monstres près de Kalabakos. RECOMPENSE deux fois l'or indiqué sur les jetons.

**V** Trouvez et tuez 3 monstres près du Donjon. RECOMPENSE deux fois l'or indiqué sur les jetons.

**W** Trouvez une autre entrée dans la forêt du Donjon; vous trouvez sur 4, 5, ou 6. RECOMPENSE 6G.

**X** Trouvez et tuez le Maître-Bourreau dans le donjon; vous trouvez sur 3, 4, 5, ou 6 (4 / 4 / M). RECOMPENSE 14G.

**Y** Trouvez et sauvez les otages dans le Donjon; vous trouvez sur 4, 5, ou 6. En cas d'échec, combattez un garde (3 / 3 / L / 2G). RECOMPENSE 15G.

<b>P</b>	<b>Q</b>
<b>R</b>	<b>S</b>
<b>T</b>	<b>U</b>
<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>

Experimental Playground © 2011  
by Robertson sondoh Jr & Jason  
Sondoh / Illus: Robertson Sondoh  
Jr / Traduction Française et  
design de l'extension: pierrot.