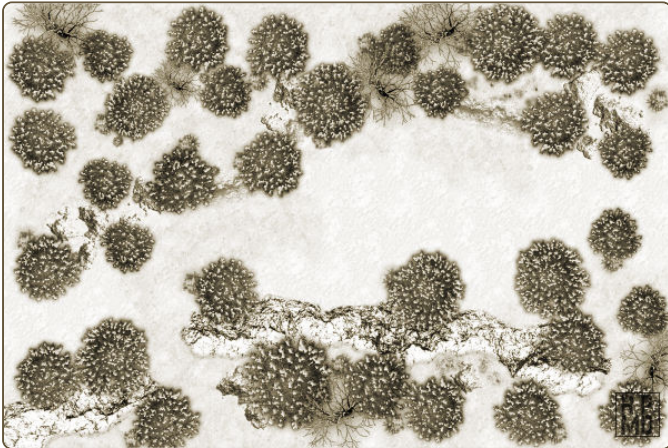


## LE PIC DE JALAD

"La source du mal : les joueurs suivent les traces des créatures dans les montagnes et trouvent une porte fermée que l'on ne peut ouvrir qu'avec des artefacts (ils sont au nombre de 3). "



### TERRAIN



Le terrain est recouvert de neige d'arbres, de sapins et de rochers.

Positionnez aléatoirement 6 coffres, dont 3 contiennent des éléments de déclenchement du portail (à 8" les uns des autres).

Le portail est également positionné aléatoirement sur la carte

### ENNEMIS

1 Ours

1 Élémentaire de Pierre

X Brigand des montagnes

(X = le nombre de PJs)

### RÈGLES SPÉCIALES

**Flux de mana :** Après le tirage de la carte flux de mana, remettez la carte dans le deck et mélangez le. La carte flux de mana ne peut pas être retirée du jeu pendant ce scénario.

### DÉPLOIEMENT

Déployez les PJs au centre d'un bord aléatoire de la table.



#### CONDITION DE VICTOIRE

Une fois le portail activé, les monstres sont effrayés et s'enfuient, les joueurs passent alors le portail



#### RÉCOMPENSE(S)

3 XP par joueur