



Le Repaire du Sorcier

Le Sorcier a épié votre progression. Il a essayé de vous détruire mais vous avez déjoué ses plans à chaque fois. Maintenant il s'est enfui dans la salle du trône où il vous fera lui livrer bataille. Cette fois-ci il ne faut pas qu'il s'échappe.



Notes

A C'est ici que le Sorcier attend la bataille finale. Pour cette quête, placez sur le plateau de jeu la Salle du Trône (où figure un crâne) de la feuille précédée. Les deux guerriers du Chaos dans la salle sont membres de la Garde du Malheur et se comportent comme des guerriers du Chaos ordinaires excepté qu'ils lancent 4 dés d'attaque et 6 dés de défense. Quand la salle sera fouillée, on y trouvera 500 pièces d'or dans un compartiment secret sous le trône.

Le Sorcier attaque et se défend comme suit:

Déplacement: 10

Défense: 6 dés

Attaque: 5 dés

Esprit: 5

Corps: 1

Le Sorcier ne peut être blessé que par deux armes: le Fer de l'Esprit et les sortilèges du Feu.

Pour l'aider dans son combat, il peut appeler en renfort un monstre UNE FOIS par tour. A chaque tour il peut choisir au hasard UNE carte monstre pour voir quelle sorte de créature il peut appeler. S'il n'y a pas de figurine disponible pour cette sorte de monstre, aucun renfort n'est accordé pour ce tour. Le monstre appelé doit être placé près du Sorcier et peut se déplacer/attaquer comme d'habitude à ce tour.

B Ce coffre contient deux potions de Guérison, chacune d'elle restaurant jusqu'à quatre points de corps perdus.

C Ces Ores sont des statues magiques et ne peuvent être attaqués ni blessés. Cependant, si les joueurs les attaquent, leurs armes se briseront et ils devront rendre la carte équipement correspondante. Cela peut arriver à toute arme, même aux armes magiques.

Monstre errant: Momie.

Scanned by:
[HeroQuestFrance](#)

Converted into PDF format by:
[Drathe](#)

All work is copyrighted by their respective owners.
© 1989-2009 Milton Bradley Company.

FOR PERSONAL USE ONLY

Permission to be hosted at the following locations:

