

HEROQUEST

LE TOURMENT DE LA REINE DES ESPRITS

Des temps terribles sont sur nous, mes amis. Morcar ne se repose jamais, et la dernière machination du sorcier maléfique est peut-être la plus terrible à ce jour. Une armée sous le commandement de Morcar nous a attaqués un jour plus tôt. Il fut repoussé, mais le vil sorcier menant l'attaque employa un sort inhabituel et dévastateur. C'était de la magie du Chaos, du genre que les créatures maléfiques apprennent en choisissant l'obscurité, mais en même temps elle combinait le feu élémentaire. Cela ne devrait pas être possible.

J'ai de nombreux soupçons et je dois me rendre sur le site de la bataille pour en savoir plus. Je crains que ce ne soit qu'un test de pouvoir de Morcar, et la source de cette magie se trouve probablement ailleurs.

Comme beaucoup d'entre vous le savent, avec un travail acharné et des années d'études, les sorciers, les elfes et d'autres créatures peuvent maîtriser une magie élémentaire comme l'air, l'eau, la terre et le feu. Les sorciers puissants peuvent maîtriser plus d'un élément, mais chaque sort est lancé séparément d'un autre - les éléments restant purs. Des fragments d'archives des anciens et grands royaumes orcs laissent entrevoir d'autres possibilités... mais avec des conséquences dangereuses. Morcar et ses sbires ont essayé de découvrir cette information, mais toute connaissance a été perdue avec le temps.

Je souhaite que vous rencontriez Silvana, l'une de mes devineresses les plus accomplies. Elle sent un lien entre les événements d'aujourd'hui et le sort d'une de ses vieilles amies. Quelqu'un sous le commandement de Morcar acquiert un pouvoir énorme et terrible, et nous sentons que ces questions sont liées.

Voyagez rapidement jusqu'à elle et préparez-vous à un grand danger. Vous aurez certainement à faire face aux forces de Morcar, mais rappelez-vous que ce ne sont pas seulement la magie et les lames qui gagnent les batailles, mais aussi votre esprit et votre cœur.



Jouer au Tourment de la Reine des Esprits.

Jouer les quêtes

Les quêtes du Tourment de la Reine des Esprits sont généralement jouées de la même manière que le système de jeu Heroquest. Il est particulièrement important que ces quêtes soient jouées dans l'ordre. Comme dans le jeu de base, les héros reviennent à pleine puissance (tous les Points de Corps et les Points d'Esprit sont restaurés) entre les quêtes.

1- Commencer une quête

Les héros ne commencent pas toujours leurs aventures sur l'escalier utilisée dans le système de jeu Heroquest. Souvent, ils entrent par une porte au bord de la carte de quête avec une flèche pointant vers l'intérieur. Cette porte est placée sur le plateau de jeu à l'emplacement spécifié avant le début de la quête. Au début d'une aventure, les Héros s'alignent devant la porte et demandent à Morcar de l'ouvrir.

2- Terminer une quête

Les joueurs ne peuvent quitter le plateau de jeu qu'en localisant la porte de sortie sur le bord du plateau ou en trouvant l'escalier qui existe dans certaines des quêtes. La porte de sortie est indiquée sur la carte avec une flèche pointant vers l'extérieur du plateau de jeu.

Comme pour les portes normales, Morcar ne place pas de porte de sortie sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un héros puisse l'apercevoir. Une porte de sortie s'ouvre généralement de la même manière qu'une porte normale, sauf indication contraire dans les notes de quête.

3- Trésors

Les Trésors de Pièces d'Or trouvés dans les coffres doivent être répartis entre tous les héros survivants.

4- Barde et mort d'un Héros

Un joueur peut choisir de jouer le Barde pour ce livre de quêtes. Une fois que les héros ont trouvé Sigill dans la quête 3, ils gagnent un avantage supplémentaire, Sigill (et l'orc Udren) peut aider les personnages.

Si personne ne joue le barde et qu'un héros meurt, placez le héros barde dans la pièce à la place du joueur mort. Le joueur du héros mort contrôle désormais le Barde et peut immédiatement ramasser tous les objets détenus par le héros déchu. Le Barde ne peut pas entreprendre d'action au tour où il apparaît.

L'apparition du Barde de cette manière ne peut se produire qu'une seule fois au cours de cette série de quêtes.

5- Contrôler les alliés

Plusieurs quêtes permettent aux héros de trouver des alliés. Une fois découvert, un joueur contrôle le personnage allié. Le joueur joue son tour habituel puis celui de l'allié. L'allié est traité comme un Héros par tous les monstres et pièges, mais ne prend part à aucun trésor.

« Héros, j'ai une nouvelle troublante ! » Silvana, sage elfique et devineresse de Mentor, arpente la salle de la tour où vous vous êtes réunis.

Silvana passe devant les étagères qui recouvrent les murs jusqu'à la grande fenêtre ouverte de la pièce. Elle fait un signe vers la vue panoramique de la ville et au-delà. "Cette nouvelle pourrait bien apporter la ruine de l'Empire."

Silvana continue. "Dernièrement, mes divinations révèlent que les esprits des morts sont agités et que leurs secrets leur sont enlevés. Dans un rêve, j'ai vu ma chère apprentie, Nelath, entourée de particules de pouvoir élémentaire. Nelath avait le don de parler avec les esprits, ce qui lui avait valu le surnom d'Esprit bavard."

Nelath a été tuée il y a des années par Morcar. Elle a été inhumée dans le Donjon de la Wyverne, où elle est tombée en combattant les forces maléfiques de Morcar. Les morts possèdent des connaissances dangereuses, qui ne peuvent tomber entre les mains de Morcar. Je dois avouer que cette mission est aussi personnelle pour moi. Je souhaite savoir si un destin plus terrible que la mort est arrivé à mon apprentie.

Faites attention en explorant les ruines du Donjon de la Wyverne, car on a signalé des bandits dans la région. Ils pourraient servir de façade aux forces de Morcar. J'ai envoyé un éclaireur pour enquêter sur les ruines et s'assurer que la tombe de Nelath reste intacte, mais il n'est jamais revenu. Trouvez mon éclaireur, l'orc Sigill, si possible. Il a peut-être découvert des informations importantes."

Silvana regarde chacun de vous. "Mes divinations montrent un grand danger, à la fois pour vous et pour l'Empire. Je vous ai choisis pour votre service au Loretome, à Mentor et notre Empire. Si la tombe de Nelath a été profanée, il est vital que nous connaissions les plans de Morcar et que nous y mettions fin!"

Le jour même, vous chevauchez vers les ruines du Donjon de la Wyverne. Assurément, les dieux sourient à votre entreprise, risquant votre vie pour la gloire, l'or et l'Empire !

Les Ruines du Donjon de la Wyverne - Rez-de-chaussée

Le terrain autour du donjon est noirci par la magie et les engins de siège, les murs extérieurs étant à peine debout. Alors que vous atteignez les portes brisées de ce qui était autrefois le Donjon de la Wyverne, Silvana utilise le sort de voix lointaine pour vous contacter. "Attention, car l'ennemi s'est donné du mal pour que cet endroit semble désert. Le bandit des forces de Morcar pourrait être à l'affût ou avoir tendu des pièges. Cherchez les niveaux inférieurs, car aucune des tours n'est plus debout."



NOTES

Les Héros entrent par la grande porte d'entrée en haut, indiquée par la flèche. Tous les meubles trouvés à ce niveau sont en ruine.

- A. Les armes sur le râtelier sont rouillées et cassées. Les Squelettes des défenseurs du donjon se dressent pour combattre les intrus.
- B. Le coffre au trésor est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un Héros cherche des trésors avant que le piège ne soit désarmé, il perd 1 Point de Corps. Le coffre est vide.
- C. "Cette ancienne salle du trône a été noircie par le feu et les meubles autrefois élégants ont été détruits. Seul un solide coffre en fer a résisté aux dégâts."
Le coffre a été amené ici par les bandits et contient un piège à gaz toxique. Si un Héros cherche des trésors avant que le piège ne soit désarmé, il perd 1 Point de Corps. Le coffre est vide.
- D. Si les héros ont déclenché au moins un piège, les gardiens des pièces adjacentes sont en alerte et les deux portes s'ouvriront dès qu'un héros entrera. Sinon, les monstres d'une pièce ne viennent en aide à une autre qu'après que les Héros ont tous eu leur deuxième tour de combat.
- Lorsque la bataille commence, le joueur Sorcier peut dire : "Enfin, vous avez trouvé les bandits ! Ils vous guettaient, tapis dans l'ombre, un escalier même plus bas."
- E. Les bandits n'ont jamais trouvé la porte secrète menant à cette pièce. Le coffre n'est pas piégé. Il contient 220 pièces d'or et une Potion de Dextérité.

Les Héros peuvent poursuivre vers la quête suivante une fois qu'ils ont trouvé les escaliers.

Monstre Errant : un Squelette

Le Repère des Brigands

"Ma divination m'a permis de suivre vos mouvements. Bien joué, Héros ! Maintenant que vous avez trouvé où se cachent les brigands, vous devez mettre un terme à leur menace. Soyez à l'affût de mon éclaireur, l'ore Sigill, qui pourrait être retenu prisonnier. Sigill ou les brigands sont peut-être au courant des plans de Morcar. Enfin, cherchez le chemin des catacombes, afin d'examiner la tombe de Nelath."



NOTES

A. Cette cage d'escalier continue vers le bas mais est bloquée par une lourde porte verrouillée. La clé en laiton de la zone D doit être trouvée et rendue ici.

B. La porte de cette pièce a été verrouillée par les Lutins pour empêcher les morts-vivants de les atteindre. Pour ouvrir la porte, le héros doit lancer 1 dé de combat. La porte s'ouvre quel que soit le résultat, mais si le résultat est un crâne, le Héros termine immédiatement son tour. 100 pièces d'or sont cachées dans la bibliothèque.

C. Les brigands ont piégé cette fausse salle avec une fosse. Le coffre au trésor contient un piège magique. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, le sort du Chaos Boule de Feu est lancé sur ce Héros. Le piège peut être désarmé normalement.

Le sort de voix lointaine de Silvana lui permet de vous parler. "De simples brigands n'auraient pas pu être capables d'imaginer un tel piège. Morcar doit être impliqué !"

D. Le guerrier du Chaos commande les morts-vivants dans cette pièce. Le bureau contient 250 pièces d'or, un Dard anti-poison et la Clé en laiton nécessaire pour descendre la cage d'escalier au niveau suivant.

Le bureau contient également des notes des brigands, détaillant les raids sur les caravanes orchestrés par leur chef, Kavra. Elle est décrite comme une puissante sorcière et elle retient un prisonnier dans le donjon en contrebas.

Monstre Errant : un Lutin

La Tombe de Nelath

"Mon apprentie a été enterrée dans une tombe dans la partie sud-est des catacombes. La tombe de Nelath a été dissimulée, et probablement piégée. Toute information ou tout bien que vous pourriez récupérer serait significatif pour moi. Si les rapports que vous avez trouvés sont vrais, notre allié l'orc Sigill est retenu captif par Kavra. Sauvez Sigill et notez tous les talents magiques inhabituels que Kavra pourrait posséder. Une fois que vous aurez fait cela, quittez le Donjon de la Wyverne et revenez me voir."



NOTES

Les personnages commencent dans les escaliers, une fois que Sigill est libéré, si un héros meurt, il peut jouer le barde. Voir #4 Barde et mort d'un Héros à la page 4,

A. Joueur Sorcier, informez les Héros que le Guerrier du Chaos crient à l'un des Lutins d'alerter Kavra. À moins d'être arrêté, un Lutin essaie de se déplacer vers la porte, de l'ouvrir coure vers la zone B.

B. Si un Lutin de A atteint la porte de cette pièce, ouvrez la porte de B et activez les créatures à l'intérieur.

C. Les Lutins dans cette pièce gardent un Orc, qui est l'éclaireur Sigill. Le premier joueur à entrer dans cette salle contrôle désormais Sigill. Voir les règles à la page 4.

"Héros, je suis Sigill. Je suis en vie grâce à la gentillesse d'un garde orc nommé Udren. Avant qu'elle ne soit réaffectée à la forteresse des marais ténébreux, elle m'a dit que les forces de Morcar avaient emporté les restes de Nelath là-bas. Une sortie de ce donjon se trouve dans le chambre du sorcier maléfique ! De dangereuses sépultures se trouvent au sud-est."
Le râtelier contient l'équipement de Sigill, ainsi qu'un bouclier et une épée longue.

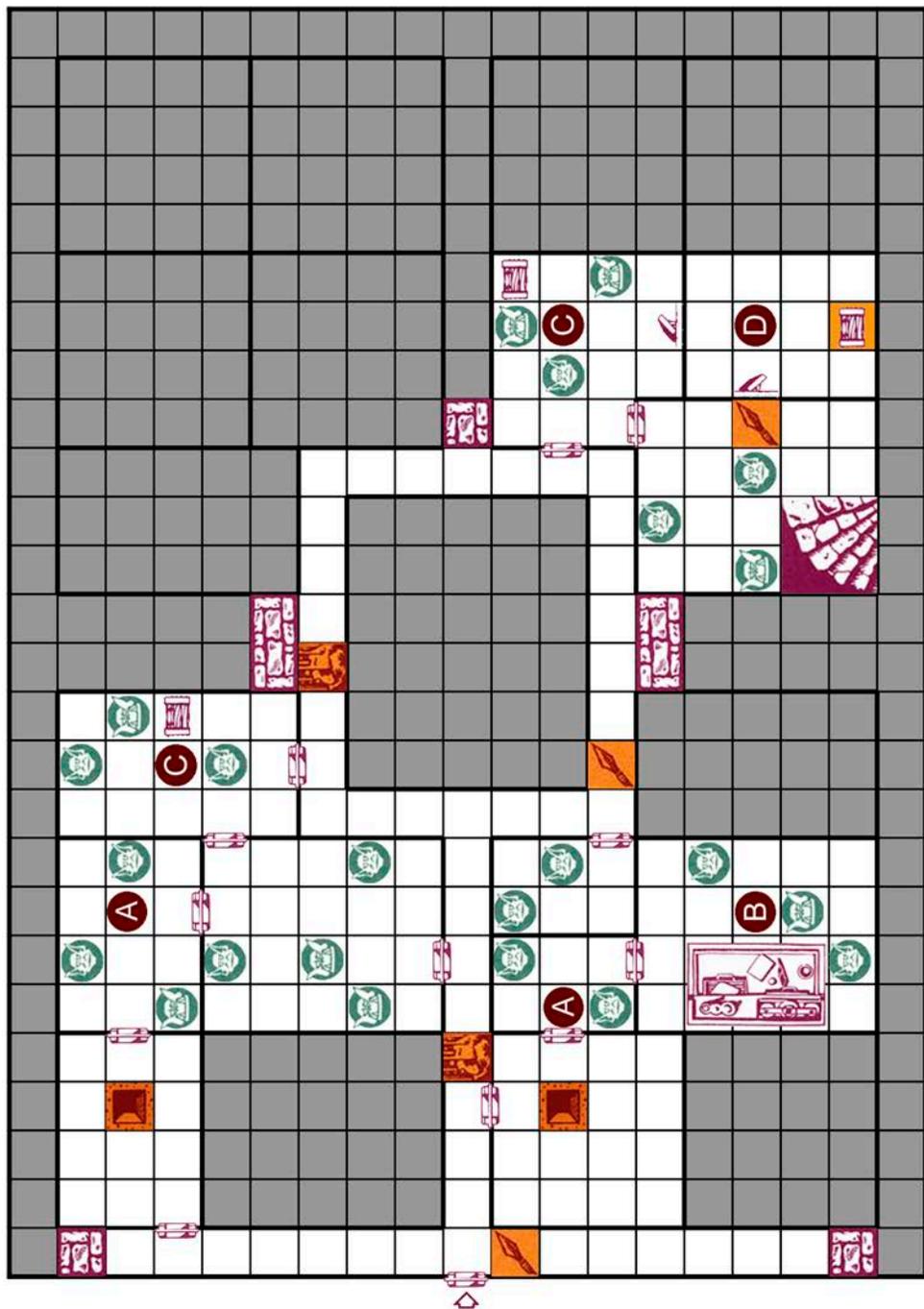
D. Une momie se cache derrière la bibliothèque. À moins qu'un héros ne cherche des pièges avant de se déplacer vers la case devant la porte E, la momie se déplace et attaque immédiatement, et les héros peuvent continuer leurs actions.

E. Utilisez la gargouille pour représenter Kavra. Elle connaît les sorts du Chaos Éclair et Boule de Feu. Lors de son premier tour uniquement, elle peut lancer les deux sorts simultanément.

[Dépl. 7 / Att, 4 / Déf, 5 / Corps 3 / Esprit 6]

F. Le premier héros qui cherche un trésor trouve un compartiment caché manqué par les brigands. À l'intérieur se trouvent 300 pièces d'or et l'artefact magique Talisman de Lore (à moins que les héros ne l'aient déjà).
"La tombe de Nelath a été ouverte et son cadavre enlevé !"

Monstre Errant : un Lutin



Les Terriers des Lutins

"Vous avez fait vos preuves, héros, avec votre victoire contre la sorcière Kav'ra, qui semblait combiner le Chaos et la magie élémentaire ! La forteresse des marais ténébreux, où le cadavre de Nelath a été emporté, est un endroit maléfique. Les forces de Morcar s'y trouvent en grand nombre. Méfiez-vous des Lutins et de leurs pièges en cherchant Udren, une garde Orc qui peut nous aider à comprendre les plans de Morcar. Trouvez un accès à un niveau inférieur, car mes divinations suggèrent qu'elle est sous terre."



NOTES

Les héros commencent alignés devant la porte indiquée par la flèche. Ils doivent trouver l'escalier pour accéder à la quête suivante.

A. A leur premier tour, les Lutins de chacune de ces salles appellent à l'aide. Joueur Sorcier, ouvrez la porte de la salle adjacente contenant des monstres, qui sont maintenant en jeu.

B. L'Orc et les Lutins préparent des concoctions étranges sur cette table. Il y a trois potions. Si un Héros en boit une, faites-lui lancer 1 dé blanc. Bouclier blanc : faible potion de soin, restaure jusqu'à 2 Points de Corps. Crâne : potion de combat, permet de relancer 1 dé d'attaque durant cette quête. Bouclier Noir : empoisonnement, fait perdre 1 Point Corps.

C. Ces coffres au trésor ont des pièges avec une aiguille empoisonnée dessus. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 1 Point de Corps. Chaque coffre contient 80 pièces d'or.

D. Ce coffre contient un piège magique. Si un héros cherche un trésor dans cette pièce avant que le piège ne soit désarmé, un sort de Sommeil est lancé sur deux des héros dans cette pièce. Les deux portes secrètes s'ouvrent. Le coffre contient une paire de Bottes de Lapin et un parchemin du sort Courage.

Monstre Errant : un Lutin

Le Héros à l'Intérieur

"Votre infiltration de la forteresse des marais ténébreux s'est bien passée, héros ! Vous avez atteint les donjons sous la forteresse, et je ne crois pas que l'alarme ait encore été déclenchée. C'est bien, car il y a beaucoup de troupes dans d'autres parties de la forteresse. Udren, la garde orc qui peut nous aider, doit être ici. Trouvez-la et apprenez ce que Morcar a fait du cadavre de mon apprenti. Vous devriez peut-être protéger Udren. Les forces de Morcar méprisent les traîtres."



NOTES

Morcar, vous pouvez dire à tout le monde que dans cette quête, ils peuvent utiliser une action pour "rechercher l'allié orc" dans n'importe quelle pièce où un orc est présent. Cette action est similaire à la recherche de portes secrètes mais peut être effectuée pendant le combat et identifiera Udren si elle est présente.

A. Les héros commencent ici, dans la cage d'escalier.

B. Ces cellules détenaient autrefois des prisonniers, mais détiennent maintenant des morts-vivants. Les deux portes sont piégées. Si l'une des portes est ouverte sans désarmer le piège, les deux portes s'ouvrent et les morts-vivants prennent leur tour avant les Héros !

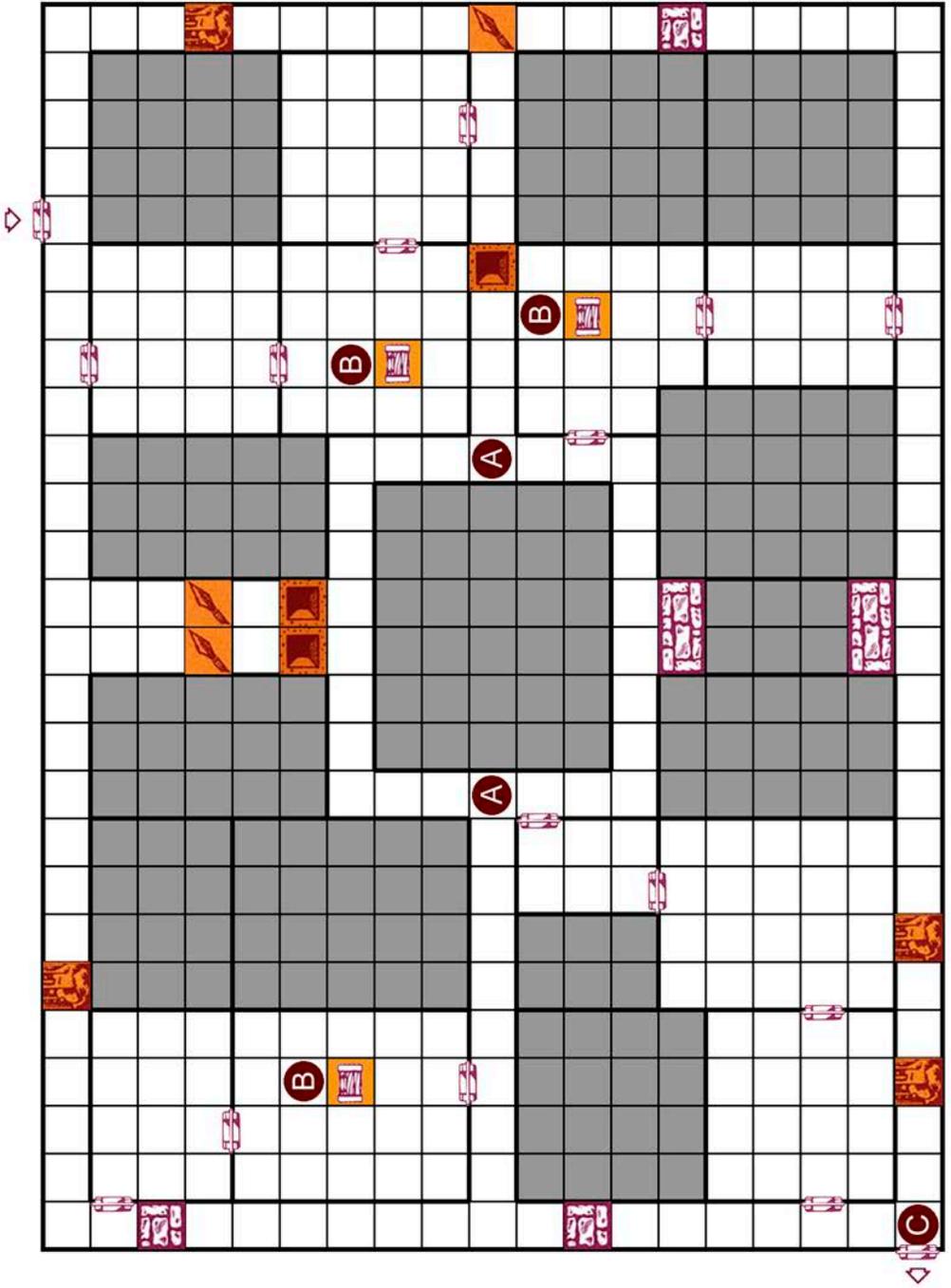
C. Le Fimir sur le cheval de torture se libère et combat les héros. La première fois que les héros recherchent un trésor, ils trouvent une Lame Fantôme et une Arbalète.

D. C'est une cuisine, et l'orc Udren est ici obligé de cuisiner pour les Lutins. Si Udren est tuée avant que l'action spéciale "Rechercher un allié orc" ne soit effectuée, la quête est un échec ! Si un héros fait "rechercher un allié orc", Udren s'identifie et dirige le groupe vers l'emplacement E, leur indiquant comment ouvrir la porte secrète. Udren rejoint les héros (jusque-là, elle est obligée de se battre pour les Lutins). Udren est maintenant contrôlée par le héros qui l'a identifiée. Voir "Contrôler les alliés" à la page 4.

"Sigill vous a envoyé ? Je peux effectivement vous aider. On peut s'échapper par les niveaux inférieurs !"

E. Une porte secrète mène hors de cette pièce à la quête 6. La porte secrète ne peut être trouvée que si les héros ont identifié Udren. Si Udren est en vie, elle récupère 200 pièces d'or dans une cache cachée et les présente aux héros en quittant cette quête.

Monstre Errant : un Orc



L'Évasion Périlleuse

"Vous avez trouvé Udren, et elle nous a raconté le sort de Nelath. L'esprit de Nelath a été magiquement mis au service par Morcar. Nelath, qui répond maintenant au nom de la Reine des Esprits, a quitté la forteresse pour récupérer des secrets magiques cachés dans un temple orc. Hâtez-vous, héros ! Si nous voulons suivre le chemin de la Reine des Esprits, vous devez trouver un moyen de sortir de la forteresse des marais ténébreux avant que les forces de Morcar ne vous submergent."



NOTES

Les héros entrent par la porte marquée de la flèche et doivent sortir par la porte de sortie en onyx, qui est verrouillée (voir C).

Chaque fois qu'une pièce est quittée pour la première fois, ou chaque fois qu'un piège est déclenché, placez trois Lutins ou deux Orcs (au choix de Morcar) alignés devant la porte d'entrée. Ces monstres sont en jeu et pourchassent les héros !

L'un des héros devra contrôler Udren, si elle est vivante.

A. Chacune des cases marquées A contient une gargouille. Une gargouille s'anime lorsqu'un héros s'approche à moins de 2 cases. Elle est insensible aux dommages jusque-là. Une fois vaincue, la moitié d'une clé en onyx est trouvée. Les deux moitiés s'emboîtent et ouvrent la porte de sortie verrouillée en C.

B. Chacun de ces coffres est piégé. Si un héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, le sort Boule de feu est lancé sur ce héros. Le piège peut être désarmé normalement. Le premier coffre qu'ils fouillent contient de la Poussière de disparition. Les deux derniers coffres contiendront un parchemin de sort de courage.

C. La porte de sortie en onyx ne peut être ouverte qu'avec la clé en onyx (voir A).

Si les héros réussissent à s'échapper avec Udren vivant, Udren rejoint Silvana en tant que nouvelle apprentie. Silvana récompense les héros en leur accordant 300 pièces d'or pour leurs actions.

Monstres Errants : 2 Lutins

Le Temple Noyé

"Il y a longtemps, les orcs ont découvert de terribles arcanes secrets. Etant de bonne intention, ils ont fermé le temple aux étrangers. Morcar a assiégé le temple orc, avide de leurs connaissances. Les orcs se sont sacrifiés, inondant leur temple pour priver Morcar de son prix. Maintenant, vous apprenez que La Reine des Esprits a été amenée au Temple Noyé. Les esprits orcs ne sont pas mauvais, mais ils attaquent ceux qui voudraient les envahir afin de protéger leurs secrets. D'une manière ou d'une autre, vous devez vous montrer dignes."



NOTES

A. L'exception de la salle D, toutes les créatures rencontrées par les héros sont des morts-vivants portant l'uniforme des troupes de Morcar. Ces morts-vivants ont été tués par les esprits du temple.

A. Les guerriers morts-vivants du Chaos commandaient autrefois les forces de Morcar. Ils lancent chacun 1 dé de Défense de moins.

B. Si un héros se déplace de plus de 3 cases dans une de ces salles avant que des pièges n'aient été détectés, la momie obtient immédiatement un tour et surprend les héros.

C. Le bureau renferme un parchemin des sorts Tempête et Feu du Courroux.

D. "Un cercueil richement décoré est gravé de nuages, avec trois bandes métalliques qui s'étendent sous un soleil. Chaque bande est numérotée de 1 à 3, et chacune porte un renforcement rond de la taille d'un poing. Il y a trois coffres dans la pièce."

Chaque coffre contient une gemme différente : un rubis, une améthyste (violette) et une émeraude. Ce puzzle est résolu en plaçant les gemmes dans l'ordre de l'arc-en-ciel : rouge, vert et violet. Si cela n'est pas fait correctement, des éclairs frappent chaque héros, infligeant 2 Points de Corps de dégâts. Une fois fait correctement, un esprit orc se lève et parle.

"J'ai longtemps protégé ces salles de Morcar, mais je sens que vous n'êtes pas mauvais. La Reine des Esprits est venue récemment, et elle a volé notre savoir. Je vous accorde la capacité de respirer sous l'eau et de traverser nos salles noyées. Je vous présente également le Fléau des Orcs. Il vous aidera contre les esprits corrompus au dessous. N'importe lequel d'entre vous peut l'utiliser dans ces salles."

L'esprit ne donne pas le Fléau des Orcs si un héros l'avait déjà, mais n'importe quel héros peut l'utiliser.

L'escalier descend, menant à des profondeurs aquatiques. Les héros peuvent prendre les gemmes comme trésor, d'une valeur totale de 200 pièces d'or.

Monstre Errant : 1 Zombie

Les Catacombes Immergées

Vous nagez dans la cage d'escalier et vous constatez que vous pouvez respirer l'eau comme si c'était de l'air. Vous pouvez nager facilement, comme si l'eau était votre habitat naturel. Silvana utilise le sort Voix lointaine pour vous envoyer un message : "Explorez les catacombes immergées du temple noyé. Faites attention, car je sens des esprits en colère dans ces salles inondées. Trouvez les sages ou un indice indiquant où ils peuvent être trouvés, avant que l'enchantement vous accordant la capacité à respirer l'eau s'estompe."



NOTES

Les héros commencent dans la cage d'escalier, sous l'eau. Ils peuvent respirer l'eau. Informez les joueurs que sur cette quête ils peuvent lancer 1 dé supplémentaire de déplacement ! Informez également les joueurs que pour cette quête, sauf mention contraire, tous les monstres sont des esprits, et tous les dégâts infligés aux Héros sont sur les Points d'Esprit, au lieu de leurs points de Corps ! Les héros infligent toujours des dégâts normaux aux monstres.

A. Ce râtelier d'armes contient du matériel pourri. La première fois qu'un héros cherche un trésor, il trouve l'artefact Bâton de l'Enchantateur, à moins qu'un héros ne l'ait déjà.

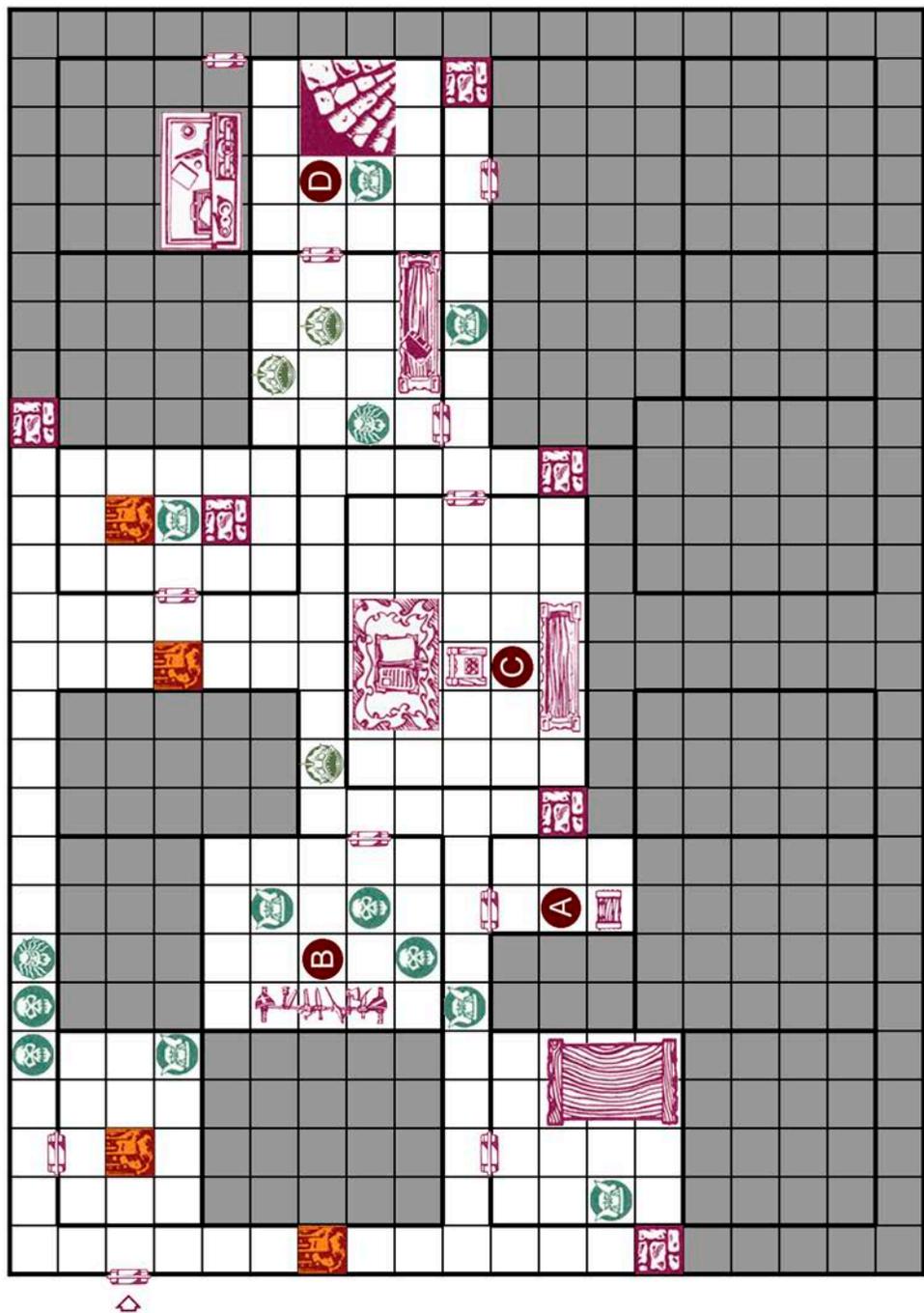
B. La cheminée brille de flammes bleues spectrales. Un héros peut utiliser son action pour restaurer tous ses Points d'Esprit. Chaque héros ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois.

C. Le premier héros à chercher un trésor trouve 2 Potions de Restauration. Chacune restaure 1 Point de Corps et 1 Point d'Esprit.

D. Cette pièce semble être la résidence submergée d'un sage, mais personne n'est ici. L'eau a irrémédiablement endommagé les livres et le mobilier. Le premier héros à rechercher un trésor trouve 100 Pièces d'Or et une carte magique.

"La carte porte un enchantement l'empêchant d'être endommagée. Elle montre une sortie vers l'est et un passage en pente qui monte à un niveau supérieur. Bonne chose, car vous sentez l'enchantement qui vous permet de respirer l'eau commencer à s'estomper."

Monstre Errant : 1 Abomination



L'Exil du Sage

Silvana utilise la magie pour vous contacter. "Je peux vous deviner plus clairement, maintenant que vous êtes sorti des profondeurs aquatiques. Quelque part dans ce temple en ruines, il y a un sage puissant. Ce sage sait quelle connaissance magique Nelath, la Reine des Esprits a volée. Tout aussi important, vous devez apprendre où se trouve la Reine des Esprits. Une fois que vous avez l'information, quittez le Temple noyé et revenez me voir."



NOTES

Les héros sont à nouveau au-dessus de l'eau et respirent et se déplacent normalement. Le Fléau des orcs doit à nouveau être manié comme indiqué sur la carte d'artefact. Cependant, tous les orcs sont toujours des esprits et les dégâts qu'ils infligent concernent les Points d'Esprit. Les héros entrent par la porte ouest.

A. Le premier héros à chercher un trésor trouve une Potion de Restauration.

B. Informez les héros qu'il y a beaucoup d'armes dans cette pièce. Chaque fois qu'ils recherchent, ils peuvent trouver un objet dans cet ordre : une hache, une lance, l'épée longue de Fortune. Si les Héros trouvent les trois, informez-les qu'ils ont minutieusement cherché et qu'ils ne peuvent plus trouver de trésor dans cet arsenal orc.

C. Un orc spectral est ici, lisant un grimoire tout aussi spectral. Il se retourne et s'adresse aux Héros.

"Vous brandissez le fléau des orcs, je sais ce que vous cherchez. La reine des esprits a volé notre savoir. Avec le temps, elle peut maîtriser le secret de la combinaison de la magie du Chaos avec les éléments, créant des sorts dévastateurs. Si Morcar et les troupes de ce sorcier maléfique maîtrisaient ce pouvoir, ils seraient inarrêtables. Vous pourriez trouver la Reine des Esprits haut dans les montagnes dans les Tours des Éléments, menant ses recherches.

L'orc spectral donne aux héros la clé en cuivre dont ils ont besoin pour ouvrir la porte de la zone D.

D. La porte de cette pièce est verrouillée, nécessitant la clé en cuivre dans la zone C. Ces escaliers mènent hors du Temple Noyé, ramenant les Héros à la surface !

Monstre Errant : 1 Orc

La Tour de la Terre

Après avoir rencontré Silvana, vous vous dirigez vers les montagnes et montez au sommet qui abrite les anciennes Tours des Éléments. Quatre grandes flèches s'élèvent dans les nuages. Une seule d'entre elles possède une porte au rez-de-chaussée. Cette tour est construite en pierre sombre et sa porte en fer est décorée de sceaux de l'élément Terre. Au-dessus, une fine passerelle relie cette tour à une autre faite de pierre mouchetée de quartz bleu.



NOTES

Tous les monstres sont des statues de pierre et (à l'exception de la gargouille) gagnent 1 dé de défense supplémentaire. Les Héros commencent sur l'escalier, après être montés du niveau du sol. Ne montrez pas aux héros la porte de sortie tant qu'ils n'ont pas trouvé l'Armure de Borin en C.

A. La gargouille de cette pièce s'anime immédiatement. Elle peut lancer le sortilège Brume Chaotique une fois. Le premier héros à fouiller cette pièce à la recherche d'un trésor trouve une note indiquant qu'un artefact de l'élément Terre est caché dans cette tour. C'est l'une des quatre clés élémentaires.

B. Morcar, dites aux Héros que le sol de cette pièce est en terre meuble. Lorsqu'un héros entre ou traverse cette pièce, si le résultat des dés de déplacement est impair, il se retrouve enlisé dans la première case de son déplacement et perd 1 Point de Corps. Une fois enlisé, un héros ne peut lancer qu'un seul dé pour le mouvement, et il ne se déplace que si le résultat du dé est un nombre pair.

C. Le premier héros à rechercher un trésor dans cette pièce trouve 100 Pièces d'Or et une armure dans le grand coffre. Cet objet est couvert de poussière et est l'Armure de Borin. C'est l'artefact de la Terre et le trouver active la sortie.

D. La sortie apparaît une fois qu'un héros a trouvé l'Armure de Borin. Cette sortie mène à une passerelle étroite menant à une tour aux murs étrangement bleus : la Tour de l'Eau.

Monstre Errant : 1 Squelette

La Tour de l'Eau

"Une entrée bleue scintillante vous permet d'accéder à la tour de l'eau. Silvana vous appelle avec le sort de Voix lointaine. "Vous devriez pouvoir traverser cette entrée. Cependant, toute la tour semble être sous l'eau. Il doit y avoir quelque chose qui permet aux forces de Morcar de respirer. Trouvez-le avant que votre souffle ne s'épuise!"



NOTES

Les héros commencent alignés devant l'entrée. Informez les héros qu'ils retiennent leur souffle. Ils doivent marquer chaque tour qui passe sur leur feuille, et si sept tours passent sans trouver une source d'air, ils meurent !

A. Le premier héros à rechercher un trésor trouve quatre orbes bleu brillants dans le coffre. Un orbe permet au héros de respirer sous l'eau. Chaque héros peut prendre un ou plusieurs orbes en se tenant debout à côté d'un héros. Les orbes perdent leur enchantement une fois cette quête terminée.

B. Les courants dans ces salles se pressent contre les héros. Chaque case de ces pièces nécessite 2 points de mouvement pour être parcourue. Les monstres ne sont pas affectés.

C. Les courants dans ces pièces facilitent la nage des héros. Le héros peut se déplacer de 2 cases supplémentaires lorsqu'il entre pour la première fois dans cette zone.

D. Cette porte n'apparaît qu'une fois qu'un héros a trouvé l'Élixir de vie. L'escalier descend dans un passage qui débouche sur un étroit chemin de ronde relié à une tour pâle construite en pierre blanche.

E. Le premier héros à rechercher un trésor dans cette pièce trouve 200 Pièces d'Or et l'Élixir de vie. C'est l'artefact d'eau que les héros doivent trouver, cela active la sortie en D. Les Héros trouvent également une tablette de pierre portant le message suivant : *"Chaque tour est renforcée par un artefact. Tous les quatre doivent être gagnés pour accéder à la tour finale."*

Monstre Errant : 1 Abomination

La Tour de l'Air

Vous traversez l'étroit chemin de ronde jusqu'à une tour de pierre blanche : La Tour de l'Air. Une porte vous permet d'accéder à un couloir sinueux, qui mène à une cage d'escalier. Pendant que vous montez, vous entendez des vents hurlants. Une partie de la cacophonie vient de l'extérieur de la tour, mais une partie semble être à l'intérieur de l'édifice. Le gémissement du vent vous rappelle les cris obsédants des esprits.



NOTES

Les héros commencent sur l'escalier central. De forts courants d'air circulent dans les couloirs. Lorsqu'un héros termine son déplacement dans un couloir, il doit lancer 1 dé de combat. Si le résultat est un bouclier, le héros peut se déplacer de 2 cases supplémentaires dans la direction de son choix. Si le résultat est un crâne, le joueur Sorcier peut le déplacer de 2 cases dans la direction qu'il choisit.

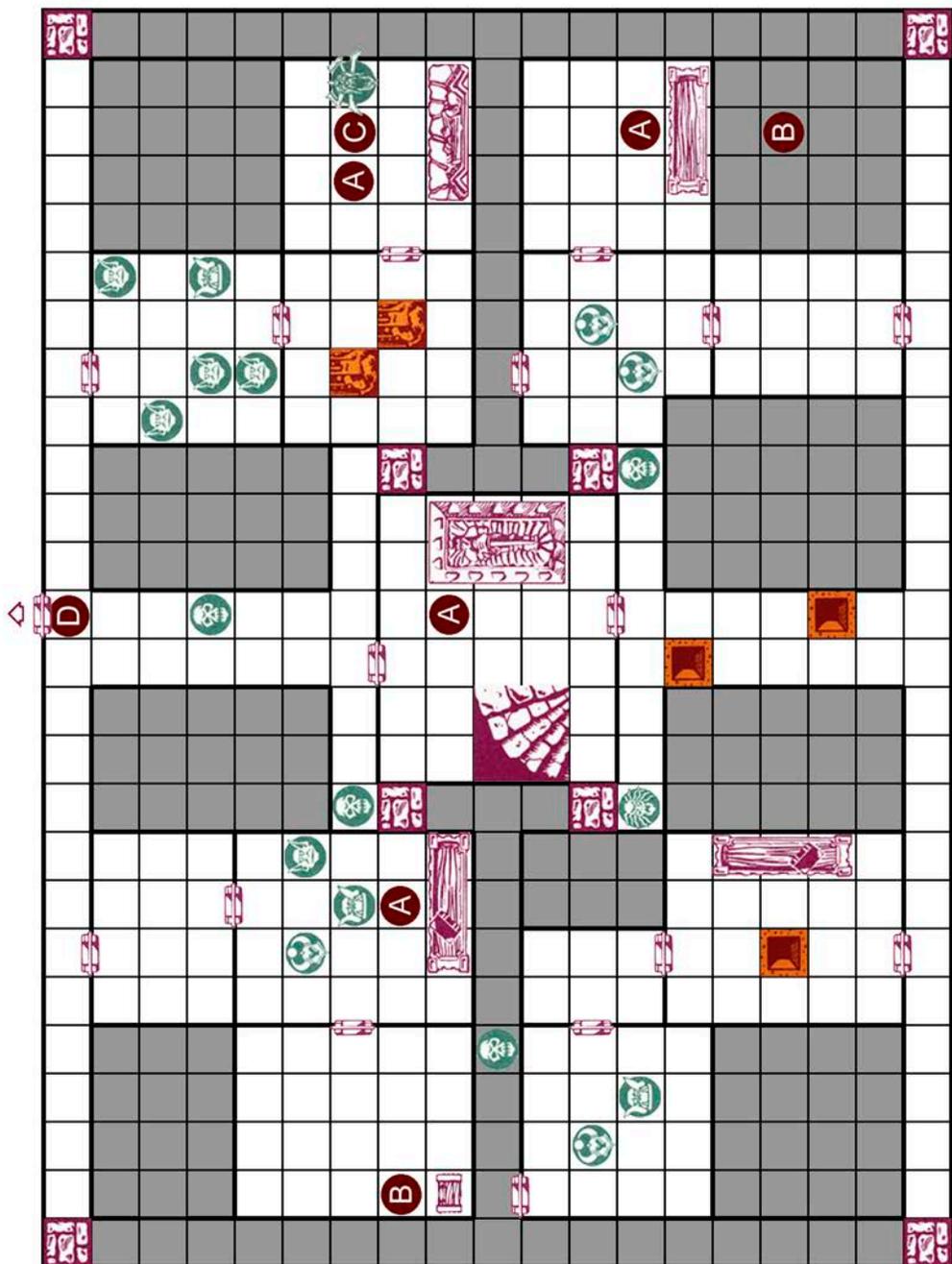
A. Le guerrier du Chaos dans cette pièce est également un sorcier, capable de lancer les sorts de Chaos Horreur et Boule de Feu. Lors de son premier tour uniquement, il peut lancer les deux sorts sur une même cible. Une note sur le bureau indique que la Reine des Esprits se trouve dans la Flèche des Esprits, recherchant les secrets volés aux orcs.

B. Les tourbillons sur la carte indiquent des tourbillons scintillants, visibles pour les héros. Entrer dans un tourbillon transporte le personnage vers l'autre pièce marquée d'un B.

C. À son tour, la gargouille dans cette pièce peut souffler des vents puissants de sa bouche avant ou après son attaque. Tout héros dans la salle doit lancer 1 dé de combat. Si le résultat est un crâne, le joueur Sorcier peut éloigner le Héros de 4 cases de la gargouille. Le premier héros à rechercher un trésor dans cette pièce trouve 240 Pièces d'Or et la Cape de l'Enchanteur. C'est l'artefact de l'Air.

D. Cette porte de sortie ne devient visible qu'une fois que les héros ont trouvé la Cape de l'Enchanteur dans la zone C. Elle mène à une passerelle en arc qui conduit à la Tour de Feu.

Monstre Errant : 1 Momie



La Tour du Feu

Vous atteignez la quatrième tour, construite en pierre rouge. Une porte mène à de larges marches qui montent lentement en spirale. Au fur et à mesure que vous montez, la température augmente, devenant oppressante à la sortie de la cage d'escalier. Silvana vous appelle avec sa magie. "Brave Héros, vous avez traversé trois Tours Élémentaires. Réclamez le dernier artefact Élémentaire et vous pourrez affronter la Reine des Esprits !"



NOTES

Les héros commencent sur l'escalier.

A. Le mobilier de chacune de ces pièces brûle d'un feu ardent, rayonnant la chaleur. Un héros peut éteindre ce feu comme s'il s'agissait d'un piège. Jusqu'à ce que cela soit fait, un héros qui termine son tour dans cette salle doit lancer 1 dé blanc, perdant 1 Point de Corps s'il obtient un crâne. Les monstres sont habitués à la chaleur et ne subissent pas ces dégâts.

B. La première fois qu'un héros fouille cette pièce à la recherche d'un trésor, il trouve quatre flacons d'Onguent Protecteur dans le coffre. Chaque héros peut prendre une fiole en se déplaçant à côté du coffre. Une fiole protège un héros des 2 prochains Points de Corps qu'il perdrait à cause du feu ardent.

C. La gargouille dans cette pièce dangereuse n'attaque pas. Au lieu de cela, à chaque tour, elle lance le sortilège du Chaos Sommeil sur un Héros. La gargouille peut être détruite ou désarmée comme si elle était un piège. La première fois qu'un héros cherche un trésor, il trouve une gemme sur la gargouille d'une valeur de 300 pièces d'or et l'Anneau de Sort. Cet anneau contient initialement le sort Boule de Feu. C'est l'artefact de Feu recherché par les héros.

D. Cette porte de sortie ne devient visible qu'une fois que les héros ont trouvé l'Anneau de Sort.

Monstre Errant : 1 Guerrier du Chaos

La Flèche des Esprits

Vous sortez de La Tour du Feu et une passerelle transparente vaporeuse apparaît. Elle mène à une flèche échérée qui semble flotter dans les airs entre les quatre tours élémentaires, recouverte de volutes d'ombre. Silviana vous appelle une fois de plus. "Nous ne pouvons pas permettre à Morcar d'acquiescer le pouvoir que Nelath... je veux dire la Reine des Esprits... recherche. Elle attend à l'intérieur. Vous devrez décider de son sort. Si vous en avez l'occasion, dites-lui que je suis désolé pour ce Morcar lui-même."



NOTES

Morcar, dites aux héros qu'ils sentent le pouvoir des artefacts élémentaires interagir avec la Flèche des Esprits, les renforçant. Chaque héros peut devenir immatériel trois fois. Chaque utilisation peut être utilisée pour ignorer n'importe quelle source de dégâts, pour traverser des murs ou des objets solides lors du prochain mouvement d'un héros (ils meurent s'ils se terminent par un carré plein), ou pour lancer 2 dés supplémentaires pour le mouvement. Dans cette quête, tous les blocs de pierre et pièges à pointe représentent un sol qui devient soudainement solide ou intangible.

A. Le premier héros à chercher un trésor trouve un journal. Aucune page n'est compréhensible sauf une qui dit : "Le charme de Morcar s'est affaibli, je me souviens qui je suis. Je dois contacter Silviana. Je ..."

B. Le coffre contient les instructions de Morcar à ses guerriers du Chaos : "Surveillez attentivement la Reine des Esprits. Assurez-vous qu'elle suive mes ordres."

C. La Reine des Esprits est ici, représentée par la figure de la gargouille.

[Dépl. 7 / Att, 4 / Déf, 4 / Corps 6 / Esprit 3]

Elle peut lancer les sortilèges du Chaos Contrôle, Horreur, Éclair et Tempête de Feu. Elle peut aussi lancer deux sorts en un seul tour ! Elle peut être vaincue au combat. Cependant, un Héros qui choisit de rappeler à la Reine son passé en tant que Nelath ou essaie de perturber sa servitude envers Morcar peut, comme action, tenter de la convaincre et lancer 1 Dé blanc. Si le résultat est un Bouclier blanc, la Reine est affectée par le message et perd 1 Point d'Esprit. Si son total de Point d'Esprit est réduit à 0 de cette façon, elle cesse le combat et brise l'enchantement lancé sur elle par Morcar. Elle remercie les héros de l'avoir sauvée, leur demande de remercier Silviana et s'efface dans l'au-delà.

Monstre Errant : 1 Guerrier du Chaos

Silvana et Mentor se tiennent avec vous à l'extérieur des Tours des Éléments. Mentor lance un sort de pouvoir, et la Flèche des Esprits perd lentement sa substance, pour finalement disparaître complètement.

"Cela devrait le faire", dit Mentor. " Vos actions héroïques ont stoppé les plans sinistres de Morcar. La flèche des Esprits sera cachée à tous. Je vais vous demander de conserver ces artefacts élémentaires, afin que personne ne puisse y accéder une fois de plus.

"Nous protégerons également le Temple Noyé, en veillant à ce que les courageux esprits orcs ne soient pas dérangés et que leurs secrets restent inaccessibles à Morcar."

Mentor tape dans ses mains. " Les nouvelles sont bonnes, héros. La Reine des Esprits n'avait pas terminé son travail. Seuls les quelques sorciers que vous avez rencontrés avaient commencé à combiner la magie du Chaos et des Éléments, et les forces de Morcar se retrouvent sans les secrets qu'elles convoitaient.

Grâce à votre courage, nous avons renversé la vapeur contre les forces de Morcar. Pour l'instant."

Silvana regarde l'endroit où se trouvait la Flèche des Esprits quelques instants auparavant. Elle se tourne vers vous et incline la tête en signe de gratitude. " Je ne ressens plus la présence de Nelath, ni l'agitation des esprits. Mon apprentie est partie dans l'au-delà. Nous allons sécuriser sa tombe et veiller à ce que Morcar ne puisse plus troubler son repos. Merci pour tout ce que vous avez fait."

Si les Héros ont réussi à convaincre la Reine des Esprits de rompre l'enchantement de Morcar, au lieu de la vaincre au combat :

Silvana ajoute : " Je ne vous remercierai jamais assez pour la gentillesse que vous avez montrée à l'égard de mon apprentie. Vous lui avez donné la force de lutter contre le contrôle de Morcar sur son esprit. Vous avez restauré son âme et lui avez assuré un repos paisible. Pour cela, vous aurez ma gratitude éternelle."

