

HERO QUEST

ALBUM D'AUTOCOLLANTS

Grande Aventure dans un Monde de Magie



MERLIN
STICKERS

HEROQUEST

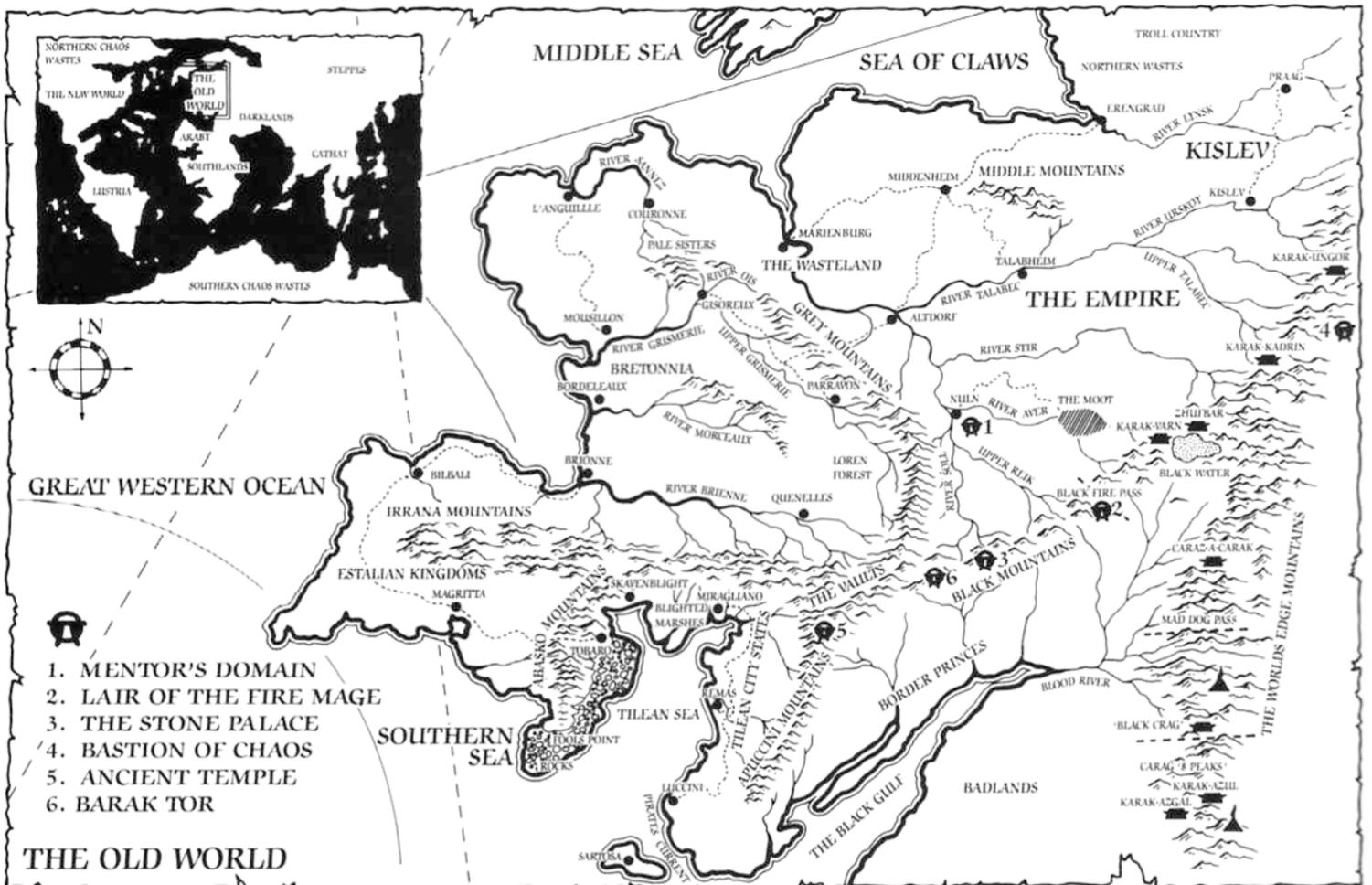
Les obscures forces du mal sont partout mes amis, alors tenez bien compte des paroles de Mentor, Gardien de Loretome, le grand livre des secrets.

L'album même que vous détenez contient aussi des secrets. Au fur et à mesure que vous terminerez cette merveilleuse collection Heroquest, ils seront tous révélés - sauf un. C'est le secret connu seulement ... de vous !

Les 192 images que vous collecterez dévoileront les histoires de nouveaux héros de l'Empire, qui se battent avec l'épée et la sorcellerie pour combattre les monstrueuses hordes du Chaos. La quête ultime des héros est de sauver l'Étoile de l'Est, un joyau scintillant porté uniquement par les plus grands champions de l'Empire. C'est le dernier portrait à collectionner, l'une des précieuses 24 images argentiques supplémentaires. Mais sa place dans l'album...? Ah oui ! C'est votre secret !

À partir des actions des héros de la quête, vous devrez décider lequel d'entre eux est digne de porter de l'Étoile de l'Est. Lorsque cela sera fait, placez l'image de l'étoile au-dessus de la représentation argentée de votre héros préféré.

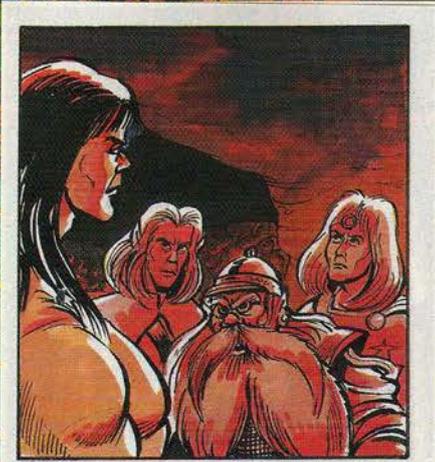
Mais choisissez judicieusement, mes amis - le destin de l'Empire lui-même reposera entre les mains du Champion que vous choisirez !



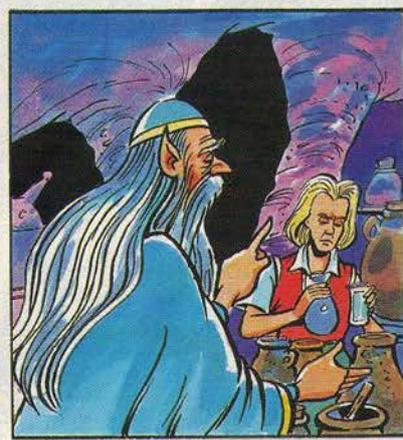
Le Rassemblement



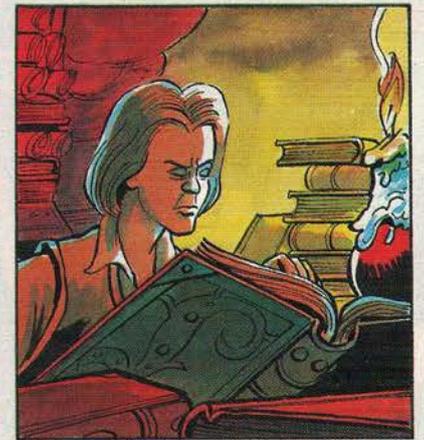
"Tenez bien compte des paroles de Mentor, Grand Sorcier gardien de Loretome," entonna la silhouette à la barbe d'argent. "L'Empire a désespérément besoin de héros. Si vous doutez de vos capacités, partez maintenant !"



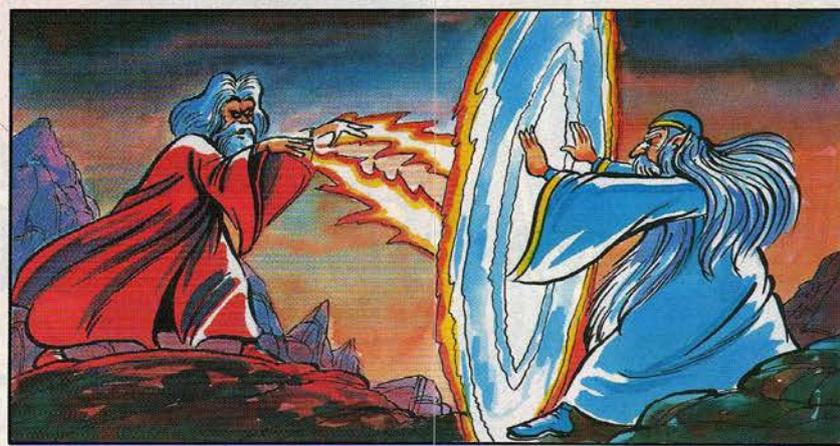
Les quatre étrangers, liés par le mystérieux "appel" que chacun avait reçu pour se rendre au domaine de Mentor, sont restés. Des héros en devenir peut-être, mais déjà prêts à sacrifier leur vie pour l'Empire.



Mentor n'en attendait pas moins. "Laissez-moi vous mettre en garde contre notre ennemi le plus sombre - Morcar ! Il y a bien des siècles, il était un apprenti sorcier travailleur et prometteur - le mien !"



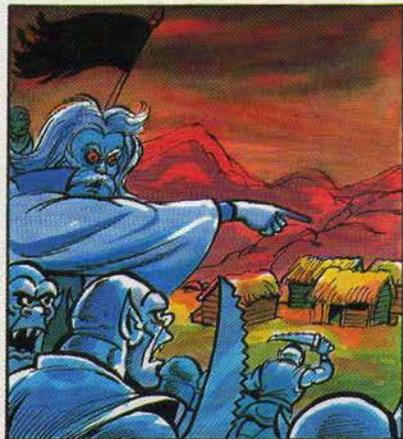
"Pourtant, l'impétuosité d'une magie plus grande et plus puissante la dévoré. Mon avertissement de devenir trop puissant trop rapidement est resté lettre morte - il s'introduisit dans mon bureau la nuit, volant des secrets dans mes livres de sorts."



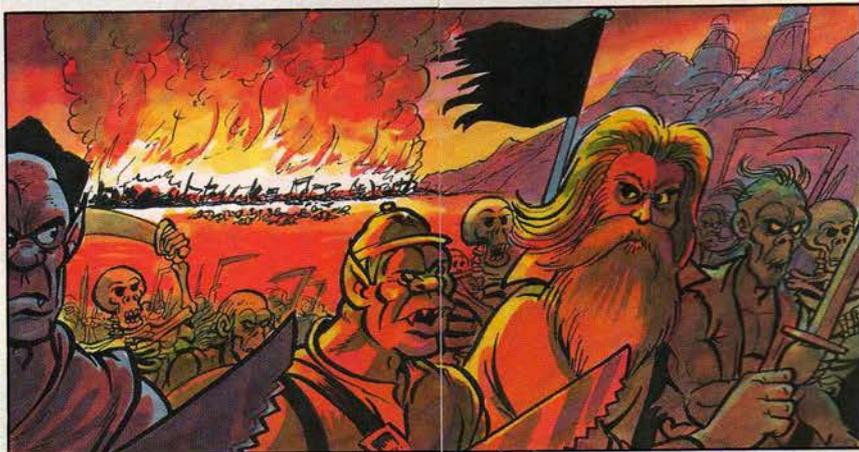
"Avec une grande connaissance mais peu de sagesse, il s'est enfui. Lors de notre rencontre suivante, il était asservi au Chaos ! Nous nous sommes battus sorts contre sorts. Il déclina de grands pouvoirs du Chaos contre moi - ignorant le prix terrible qu'il paierait un jour pour les invoquer - et je ne pu pas le vaincre."



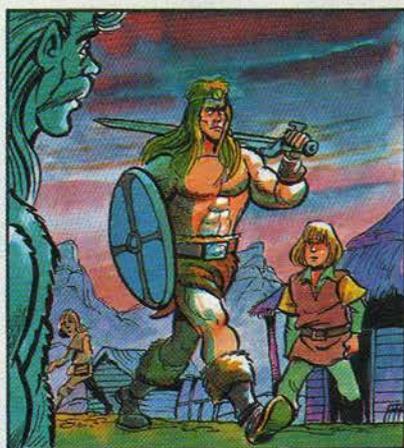
"Mais il n'a pas non plus pu me vaincre. L'affrontement nous a épuisés et il s'est retiré dans les déserts du Chaos au nord pour invoquer des puissances maléfiqes encore plus fortes ..."



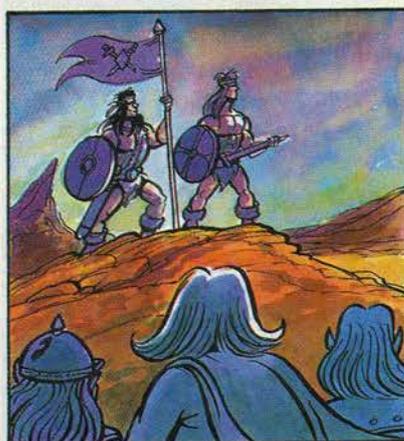
"Je n'ai pas pu contrôler son retour. En rassemblant les forces des ténèbres, il s'est répandu, pillant profondément le territoire de l'Empire."



"Les légions déçues du Chaos, marchant derrière la bannière noire de Morcar, dévastèrent de nombreuses terres. Même les guerriers les plus courageux les craignaient. Des hommes bons désespéraient pour l'Empire..."



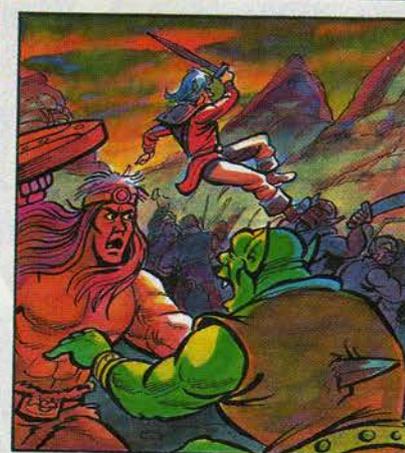
"Pourtant, à cette heure la plus sombre, vint un puissant prince des Borderlands - Rogar le Barbare ! Sur son front scintillait le diamant d'une ancienne légende, l'Étoile de l'Est. Cela le désignait comme le chef héroïque espéré par tant de personnes."



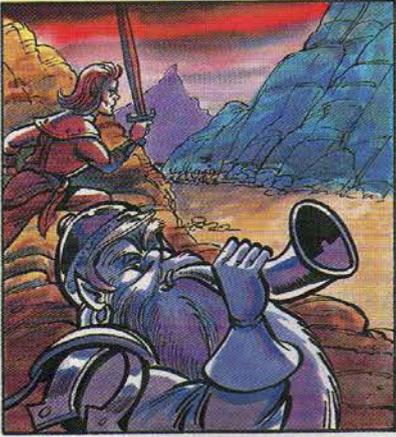
"D'autres héros sortirent rapidement de leur cachette et affluèrent vers son étendard. Parmi eux se trouvaient Brelif, un combattant esfe, Durgin, le nain intrépide, et Telor, un enchanteur dont les pouvoirs changèrent de nombreuses rencontres."



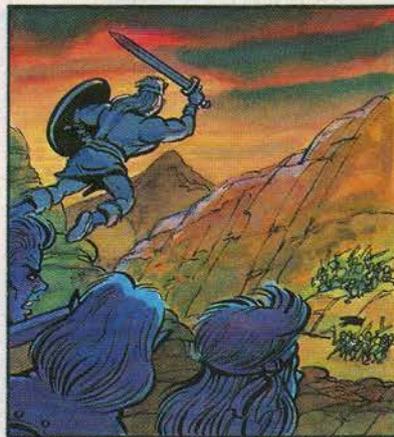
"Rogar a habilement entraîné son armée naissante, se préparant pour le jour où ils riposteraient contre Morcar..."



"Il choisit intelligemment ses attaques, harcelant les lignes de ravitaillement de l'immense armée de Morcar, abattant d'innombrables orcs et lutins dans le processus."



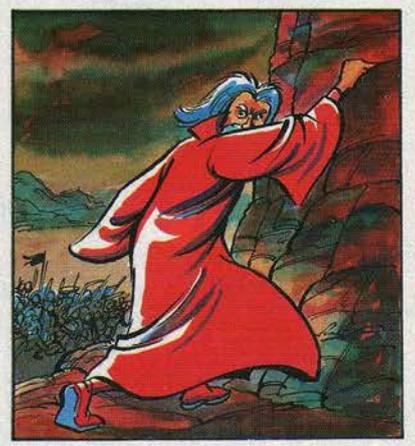
"Puis vint le jour. Brelif vit de loin la horde noire, pénétrant dans la vallée des sans-âme. Durgin sonna l'appel aux armes, alertant les hommes de Rogar campés dans les hauts cols..."



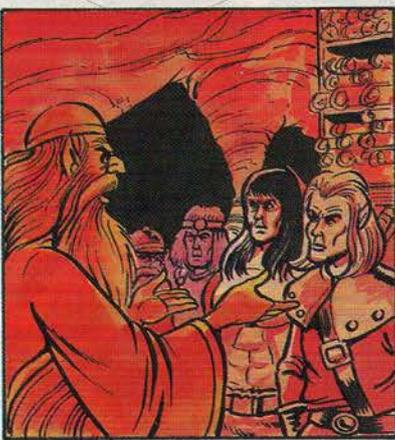
"Sur l'ordre de Rogar, ses forces expérimentées déferlèrent des deux côtés sur l'ennemi..."



"Une bataille sauvage et brutale s'engagea. Bien que de nombreux hommes de bien aient sacrifié leur vie, le sang versé était principalement celui des abominations de Morcar."



"Mais la victoire n'eut pas lieu - Morcar s'est échappé au-delà de la Mer de Griffes, et nous menace maintenant de sa terrible vengeance. Déjà les régions frontalières ont été assaillies - mais où est le nouveau Rogar ?"



"J'ai prié pour qu'il soit parmi vous. Mais d'abord l'Étoile de l'Est, capturée par les forces des ténèbres après la disparition de Rogar, doit être récupérée pour orner le nouveau sauveur de l'Empire."

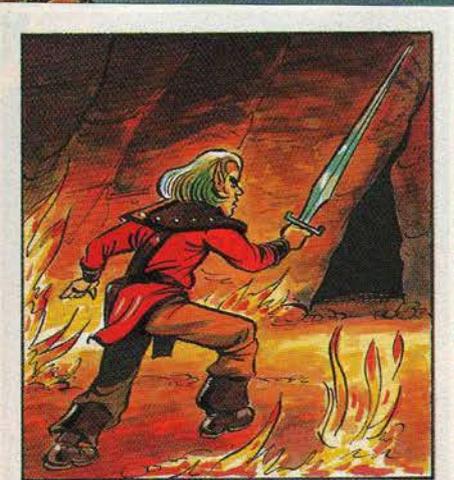


"Loretome aidera. Tout ce qui a jamais été sera à l'intérieur de ses pages. A travers Loretome, je peux vous guider mais pas intervenir, de peur qu'un mal plus grand ne s'abatte sur le monde, et que le Chaos ne triomphe à jamais !"

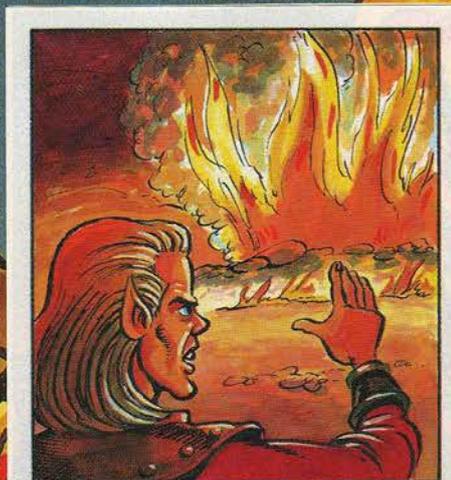
Le Mage du Feu



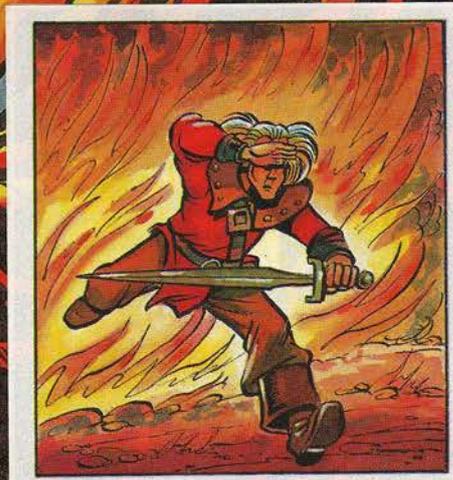
Mentor invoqua Ladril. L'elfe, un habile épéiste et lanceur de sorts, a été chargé de récupérer un instrument de magie vital - la Baguette de Rappel. Il se trouvait dans le repaire du Mage du Feu.



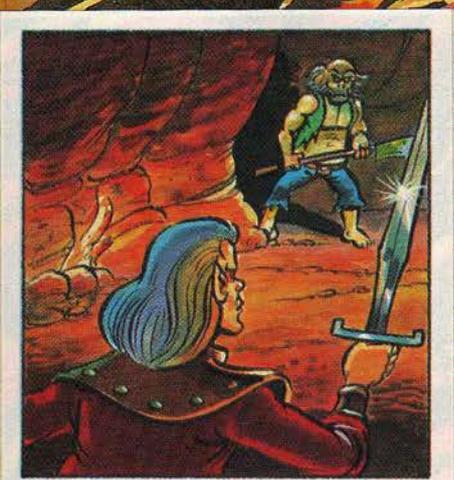
Sur l'ordre de Mentor, Ladril se rendit rapidement au Rocher du Feu Noir. D'après Loretome, le repaire du mage de feu se trouvait quelque part profondément en dessous...



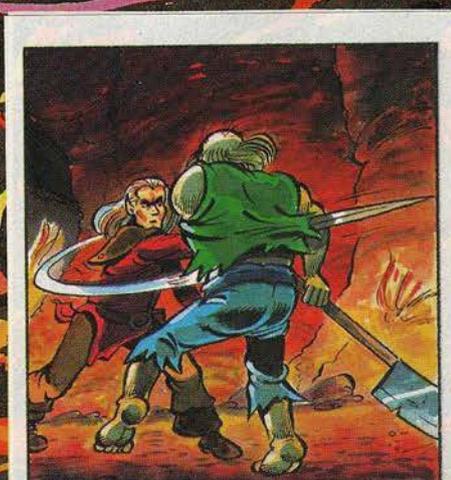
Se glissant à travers une fissure dans la roche, Ladril se heurte à un mur de flammes intenses. C'était la seule entrée de l'ancre du mage.



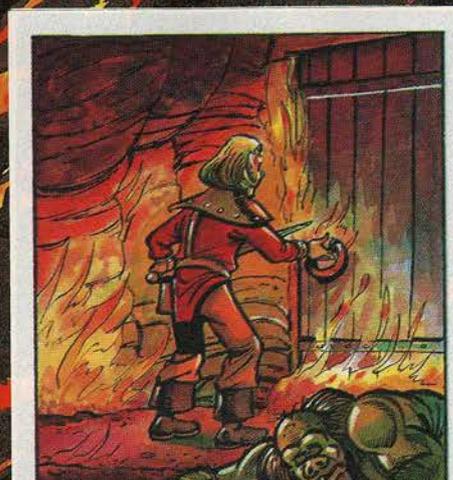
Rassemblant son courage, Ladril sauta dans les flammes. Pendant un instant, la chaleur le retint - il eut l'impression de traverser les flammes de l'enfer. Pourtant, presque avant qu'il ne s'en rende compte, il était sauf.



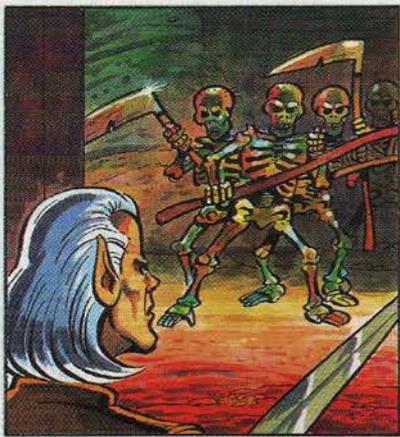
Ladril ne perdit pas un instant à explorer le repaire du Mage. Des odeurs de soufre envahissaient ses narines - l'odeur dégoûtante de la chair en décomposition d'un zombie...



Il avança sans hésitation et attaqua - mais Ladril riposta d'un coup d'épée mortel.



Une porte, entourée de flammes mais solide et non brûlée, fermait le couloir. Ladril se raidit, mais la poignée était froide au toucher et tournait facilement...



Surprise ! A l'intérieur, quatre squelettes alignés pour affronter l'intrus !



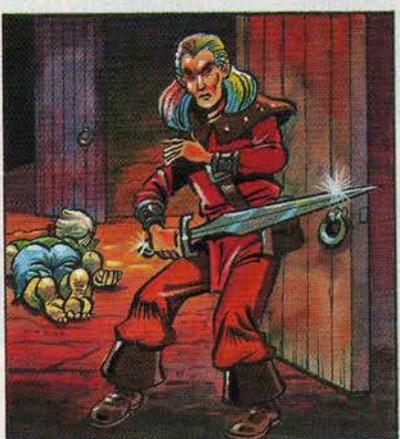
L'elfe à l'esprit vif recourut à la magie, lançant un sort de Voile de Brume autour de lui.



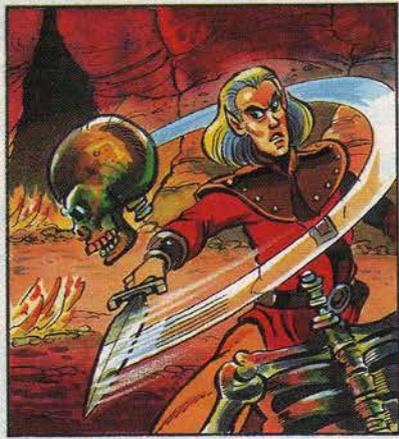
La brume permit à Ladril de se faufiler inaperçu entre les squelettes vers une seconde porte de la pièce. Par l'épée et la sorcellerie, il progressait rapidement...



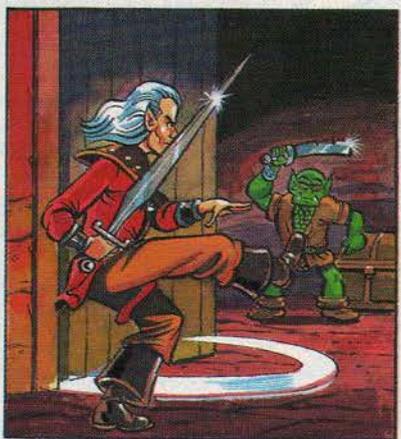
... mais alors qu'il entra dans la pièce voisine, les forces du mal frappèrent ! Avant que Ladril ne puisse réagir, un deuxième zombie caché attaqua, portant un coup sauvage et blessant.



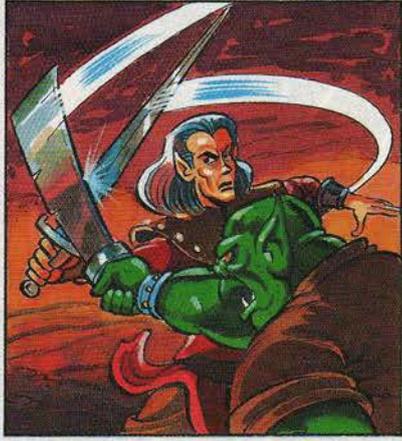
La lame de l'elfe exerça une vengeance instantanée. Sa blessure a servi à lui rappeler les horreurs qui l'attendent au-delà de la porte à côté, de la pièce voisine ou du couloir suivant...



Une recherche diligente révéla un passage secret. Ladril en émergea, armé à la fois de son épée et de la surprise, abattit un autre ennemi.



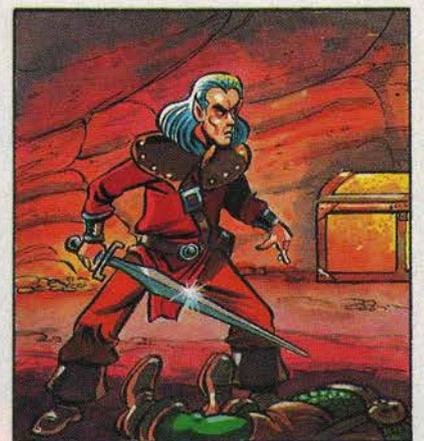
Un dédale de couloirs sinueux amena l'elfe à une autre porte. Il en avait dépassé d'autres qu'il avait laissées fermées, mais - peut-être guidé par Mentor - il ouvrit celle-ci. Une erreur fatale... ?



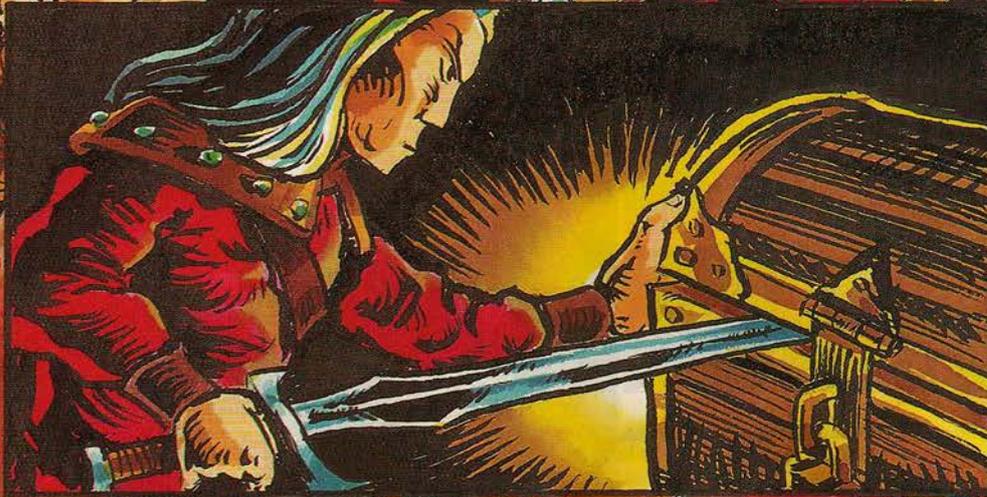
L'orc, gardant un coffre au trésor, attaqua immédiatement. Il frappa encore et encore Ladril avec son cruel cimeterre. L'elfe lutta désespérément pour résister aux coups.



Ladril tomba en arrière pour éviter une autre attaque de l'orc. Mais le cimeterre s'incrusta dans la porte, et l'elfe saisit l'occasion de bondir vers le haut...



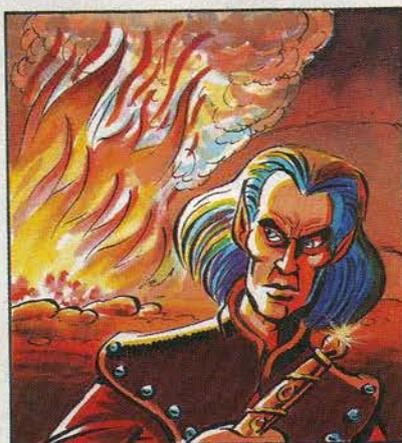
"Chanceux, peut-être", haleta Ladril alors qu'il tirait son épée du corps de l'orc mort et regardait le coffre au trésor, " mais au vainqueur, le butin !



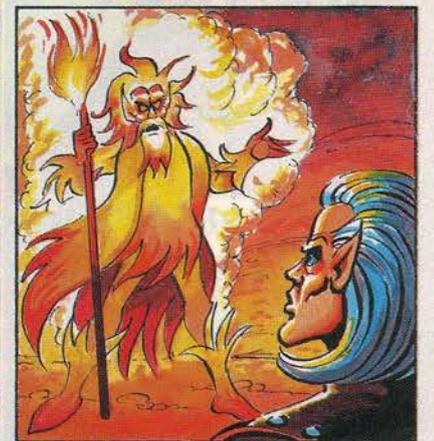
L'elfe ouvrit le coffre. À l'intérieur, une centaine de pièces d'or brillaient, mais c'est l'objet enveloppé de tissu noir qui attira ses mains en premier...



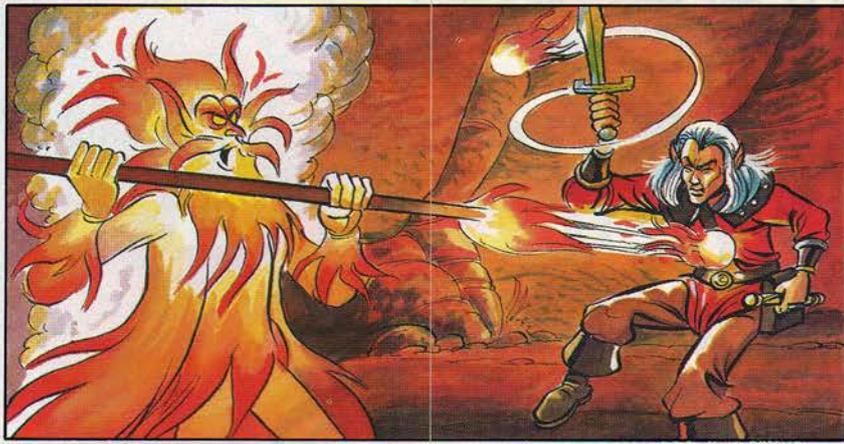
Il n'y avait pas d'erreur possible... c'était la Baguette de Rappel !



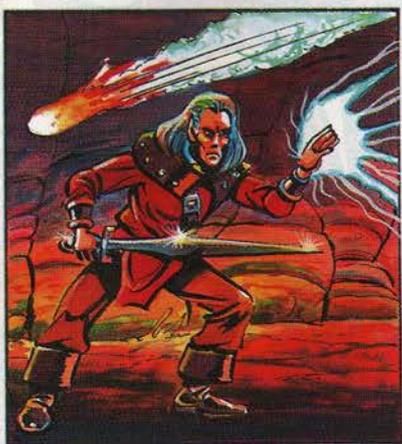
Mais au moment du triomphe, une flamme brûlante traversa un mur de pierre et pénétra dans la pièce.



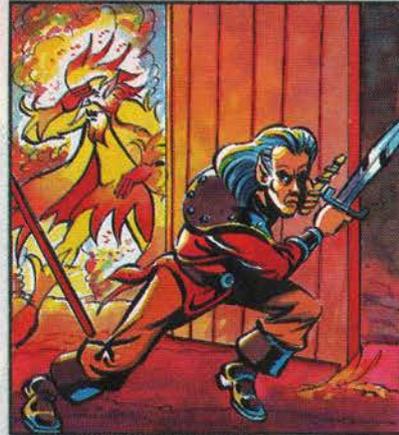
Dans une explosion de fumée et de lumière, une silhouette est apparue soudainement. " Imbécile !" rugit-il. "Pensiez-vous piller le repaire du Mage du Feu et ne pas le rencontrer...?"



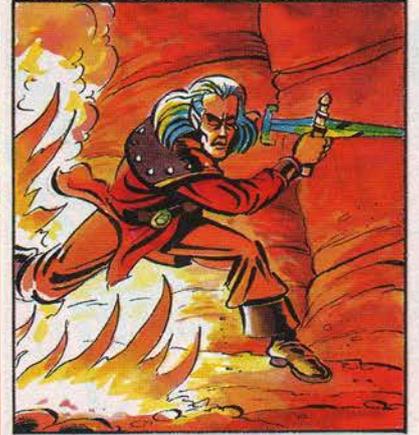
Le Mage lança des boules de feu à partir de son bâton de flamme. Ladril s'effondra alors qu'un coup de poing brûlait dans son ventre. D'autres pourraient le tuer, mais il n'était pas assez proche pour riposter...



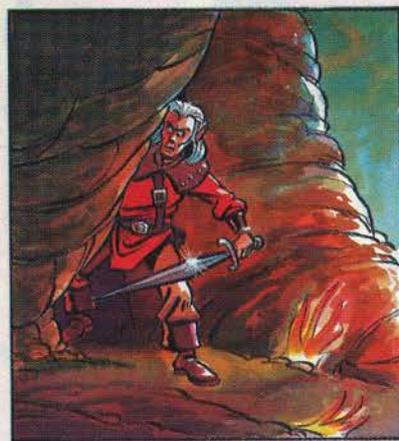
En désespoir de cause, il invoqua sa propre magie, même s'il avait peu d'espoir que son humble pouvoir puisse contrer la sorcellerie du puissant Mage.



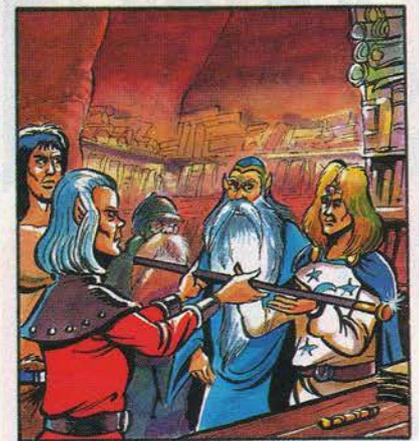
Aussi incroyable que cela soit, le sort de sommeil de l'elfe eut un effet. Le Mage de Feu sembla s'évanouir sous son influence, permettant à Ladril de s'échapper.



Courant le long des couloirs par lesquels il était entré, l'elfe, bien qu'ignorant son fonctionnement, soupçonnait que la baguette avait en quelque sorte augmenté le pouvoir de son sort.



Sans plus de mal, il émergea dans l'air plus pur au-dessus du repaire du Mage. Ses blessures faisaient mal, mais elles cicatriseraient. Le plus important, il avait la baguette...



Quête terminée, Ladril utilisa le trésor de pièces d'or pour acheter un bâton pour l'enchanteur, qui manquait de compétences de combat. Lorsque sa quête arriverait, l'enchanteur le trouverait inestimable.

Le Chasseur de Pierre



Chandra, l'enchanteur, s'avancait à grands pas, les instructions de Mentor résonnant à ses oreilles. Il devait se rendre au Palais de Pierre à la recherche de la cotte de mailles enchantée connue sous le nom d'Armure de Borin.



Sculpté au cœur des Montagnes Noires, le Palais de Pierre a été saisi par Karlen - autrefois le sorcier personnel de l'Empereur - lorsqu'il avait succombé à la magie du Chaos. Chandra considéra l'édifice sombre et menaçant.



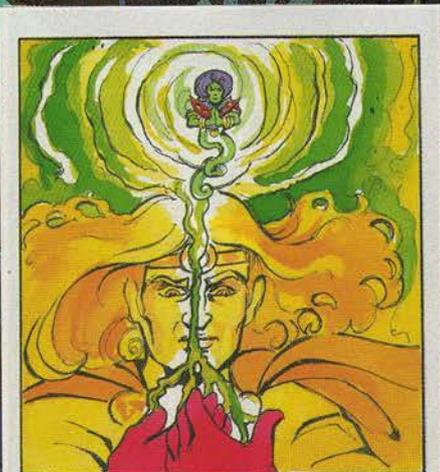
À l'intérieur, les murs avaient la couleur des cadavres exsangues, l'atmosphère était froide et impitoyable. Chandra agrippa fermement son bâton, grimpant des marches poussiéreuses d'os broyés...



Au sommet, une porte en pierre tombale l'attendait. Elle gronda comme un tonnerre lointain lorsqu'elle s'ouvra, de même qu'une deuxième porte, qui se trouvait au-delà. De tels sons, Chandra le savait, résonneraient dans le palais, réveillant ses morts-vivants.



La deuxième porte donnait sur un couloir étroit aux murs rugueux. Sentant son sang se glacer à chaque foulée, Chandra marchait sur toute sa longueur. Il croisa un autre couloir - où se cachait un impressionnant Guerrier du Chaos !



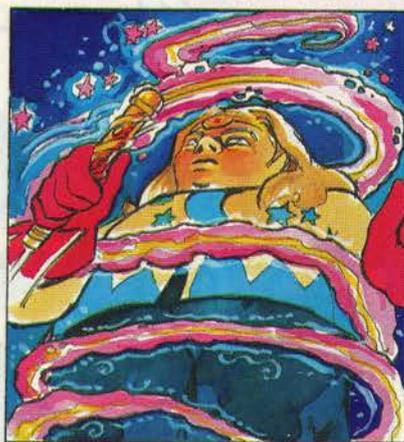
Ces créatures redoutables, avec des armures polies dans le sang, brillaient généralement, mais celle-ci était de la couleur du granit - elle était faite de pierre ! Chandra garda son calme pour lancer un puissant sort d'air...



Un visage de pierre décorait les défenses du démon, mais l'enchanteur avait invoqué un génie doté d'une force destructrice énorme. Sur l'ordre de Chandra, le génie brûla la monstruosité de pierre pour la briser !



Les décombres du guerrier de pierre encombraient le couloir. Chandra les traversa hardiment, pensant non pas à la victoire facile, mais aux défis plus sévères à venir. Au détour d'un virage, il en trouvait un autre !



Un deuxième Guerrier du Chaos de pierre se tenait sur son chemin. L'enchanteur attrapa la Baguette de Rappel, qui lui permettait à son utilisateur de lancer deux sorts à la fois...



Se chargeant d'une peau de roc et d'un courage intrépide, Chandra mena le combat contre son ennemi. Le premier sort protégea le sorcier du mal alors que le démon déchu attaquait. Le second lui permis se rapprocher...



... et d'asséner le coup fatal, enfonçant son bâton au plus profond du casque du Guerrier du Chaos ! Il était mort avant de s'écraser au sol.



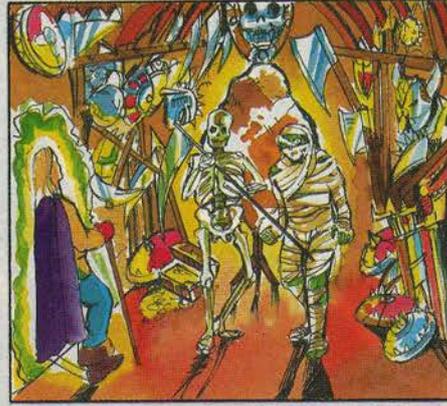
Pourtant, alors que l'enchanteur récupérait son bâton, un troisième guerrier du Chaos en pierre se précipita vers lui. "Par Loretome - l'endroit en est infesté!" jura Chandra.



"Je dois avancer plus vite," s'exhorta l'enchanteur. Ainsi disant, alors même que le Guerrier du Chaos descendait, il canalisa sa concentration pour lancer un puissant sort de terre sur son corps.



Cela lui permit de passer à travers la roche comme s'il s'agissait d'un brouillard dense. Chandra passa mur après mur, traversant une pièce avec une gargouille qui rôdait avant qu'elle n'ait eu le temps de réagir.



Le sort lui donna accès à une armurerie, mais les morts-vivants du Chaos l'attendaient - une momie fétide et traînante et un squelette avec un crâne au sourire vicieux empêchaient une recherche rapide de l'endroit.



L'enchanteur invoqua un sort de boule de feu pour englober la momie dans un feu ardent, tandis qu'un mouvement brusque du bâton arrêta le mouvement de la faux du squelette.



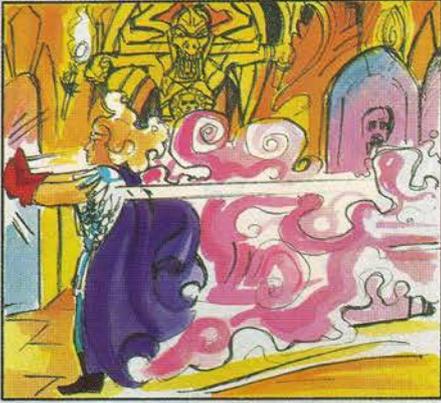
La chance a ensuite joué son rôle. Une torsion du bâton frappa le crâne de son ennemi exactement au bon endroit, et celui-ci quitta les épaules du squelette. Les yeux de Chandra tombèrent sur quelque chose recouvert de peaux d'animaux...



... et sous elles se trouvait le trésor qu'il cherchait - la côte de maille plongée dans la magie, connue sous le nom d'Armure de Borin !



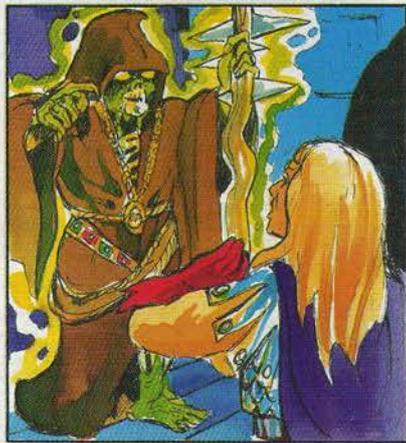
Chandra enfila l'armure des Arcanes, espérant qu'il n'aurait pas besoin de sa protection enchantée. Il invoqua un sort d'air de rapidité pour accélérer sa fuite.



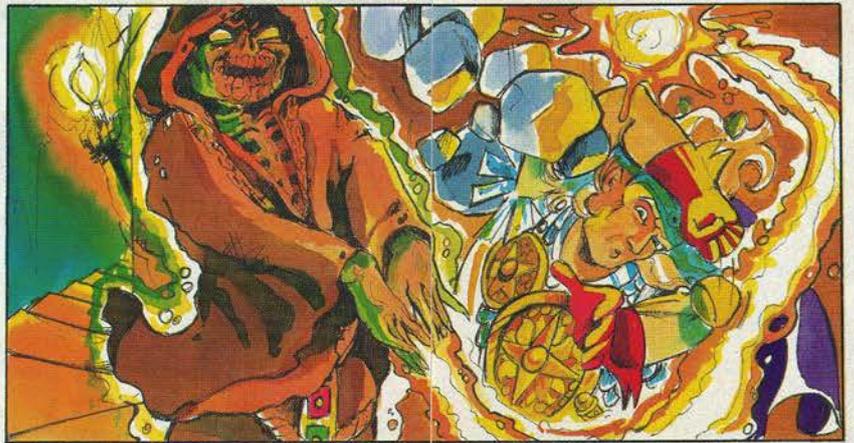
Poussé par le vent magique, l'enchanteur traversa les portes et les pièces. Encore une fois, il dépassa la gargouille avant que le redoutable monstre ne puisse répondre.



Chandra savait que le Guerrier du Chaos de pierre rôdait dans les couloirs. Un autre sort d'air - une tempête - embrouilla le démon tandis que le sorcier se dépêchait de passer.



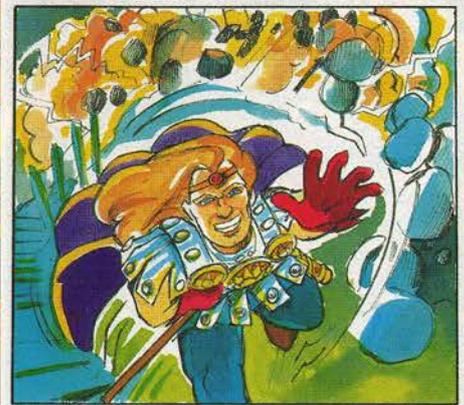
Sans encombre, il traversa le palais jusqu'à l'escalier - mais Karlen lui-même bloquait cette sortie. Karlen avait été dévoré par la sorcellerie maléfique du Chaos dans laquelle il s'était essayé pour devenir un dangereux et grotesque sorcier zombie.



Karlen était prêt à se détruire plutôt que de laisser un autre sorcier le battre. Invoquant une terrible puissance du Chaos, Karlen fit s'effondrer les murs de la pièce sur Chandra.



Même s'il était blessé, l'armure de Borin avait sauvé Chandra d'une mort certaine. Brandissant la baguette de rappel, il lança deux sorts - l'un pour soigner ses blessures, l'autre pour envoyer un feu du courroux incendier Karlen.



Le Palais de Pierre s'effondra sous la sorcellerie de Karlen. Chandra dévala les marches alors qu'elles se désintégraient sous ses pieds. La structure s'effondra, mais Chandra plongea, récupérant l'Armure de Borin pour accomplir sa quête !

Le Bastion du Chaos



Mentor fit venir Grugni, un féroce guerrier nain, habile à désarmer les pièges dangereux. Sa quête était de récupérer l'épée magique, le fléau d'Orcs, détenue dans la puissante forteresse souterraine connue sous le nom de Bastion du Chaos.



Guidé par Mentor et Loretome, Grugni voyagea sans encombre jusqu'au Repaire des Démon. Il portait l'armure magique de Borin, qui lui offrait une protection supplémentaire. Malgré ses talents de combattant, le nain savait qu'il en aurait besoin !



Il s'aventura à l'intérieur. L'air froid, empoisonné d'humidité purulente, tirait sur sa longue barbe blanche. Du plus profond des lieux, il entendit de terribles cris humains, suivis de cris de joie cette fois inhumains et maléfiques...



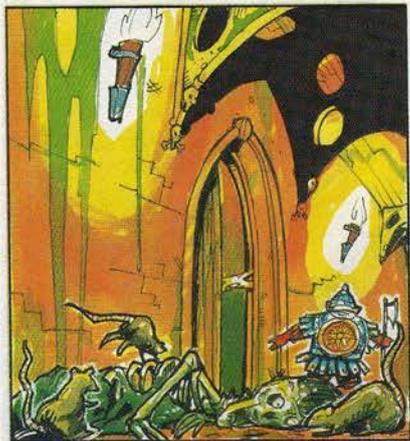
"Péris ici, et qui le saura ?" se demanda-t-il en descendant des marches inégales jusqu'à une porte infestée d'insectes. Puis il resserra son emprise sur Ruine-des-démon, sa hache, et gloussa, "Heureusement je t'ai avec moi !"



Grugni donna sans crainte des coups de pied aux lutins qui bondirent en avant. Le nain grimâça. "Vous, les peaux vertes ! Toujours prompts à attaquer..."



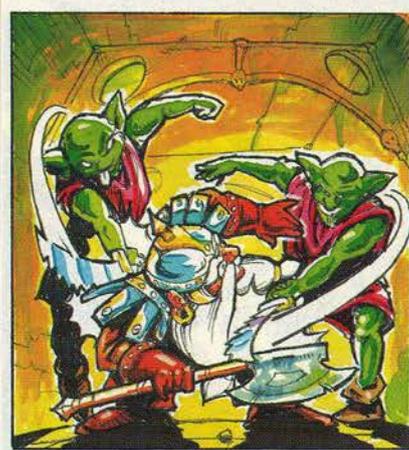
"... et aussi prompts à mourir ! Régale-toi des hurlements de la mort, Ruine-des-démon !" Les lutins, agressifs mais manquant de force, n'étaient pas à la hauteur du guerrier nain de cette humeur.



La salle des lutins était reliée à une salle vide, qui à son tour donnait accès à un couloir. D'autres hurlements de terreur résonnèrent aux oreilles de Grugni. Il se dirigea dans leur direction, accélérant son pas.



L'esprit de Grugni s'emballait. "Arrête de chercher le fléau d'Orcs ! Les âmes perdues doivent être sauvées de cet enfer !" raisonna-t-il. Mais plongé dans ses pensées, il n'avait pas vu deux lutins rôdant dans un renfoncement...



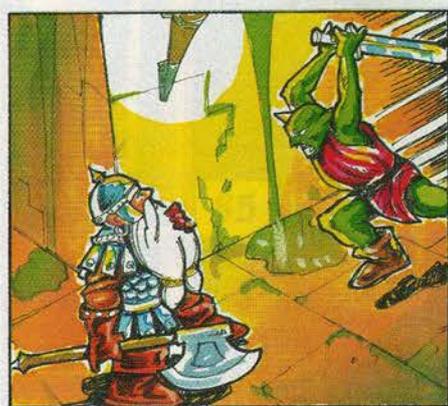
Leur attaque rapide prit Grugni par surprise. Ils le frappèrent encore et encore avec leurs lames acérées. Sans l'Armure de Borin, le nain aurait péri sur place.



Le sursis lui laissa le temps de réagir. Ecrasant un lutin entre son armure et un mur, il mit Rutine-des-démons à l'œuvre sur le second.



"Apprends la leçon, Grugni", se dit-il lui-même. "Garde ton esprit à la quête seule." Cette pensée a conduit le nain à rechercher des pièges. Il découvrit ainsi une fosse profonde et avança en sûreté.



Les portes closes tentèrent le nain, mais il les laissa fermées pour s'enfoncer plus profondément dans le bastion à la recherche du fléau d'Orcs. Au détour d'un couloir, un lutin hurlant se précipita vers lui.



Grugni tint bon et transforma les cris du lutin en râlée de mort. "Rutine-des-démons, c'est une journée bien remplie pour toi," dit le nain en agitant la hache.



D'autres rebondissements dans le couloir amenèrent Grugni à une porte qu'il soupçonnait s'ouvrir sur la pièce au cœur du bastion. Il poussa sa forme envahie d'insectes avec sa hache. Elle s'ouvrit doucement en grinçant...



La pièce était grande - il fallait qu'elle accueille toutes les créatures immondes à l'intérieur. Les lutins et les orcs souriaient avec une soif de sang apparente, bien que Grugni ait été plus troublé par l'arme dans la main du Guerrier du Chaos...



C'était l'objet de sa quête - le fléau d'Orcs ! Grugni ne pouvait échapper à cette ironie cruelle... Il semblait y avoir de fortes chances qu'il soit empalé sur l'épée même qu'il cherchait.



L'attaque vint instantanément. Un lutin et un orc menèrent la charge, déterminés à écarteler Grugni membre par membre.



Mais Grugni était prêt à rendre coup pour coup. Alors que Ruine-des-Démons résistait à l'attaque de du fléau à pointe de l'orc, il improvisa contre le lutin.



Il n'y avait pas de règles d'engagement lorsque les créatures du Chaos étaient l'ennemi. "Tous les coups sont permis contre les démons", prévint Grugni en utilisant efficacement le manche de sa hache, "même dans les dents !"



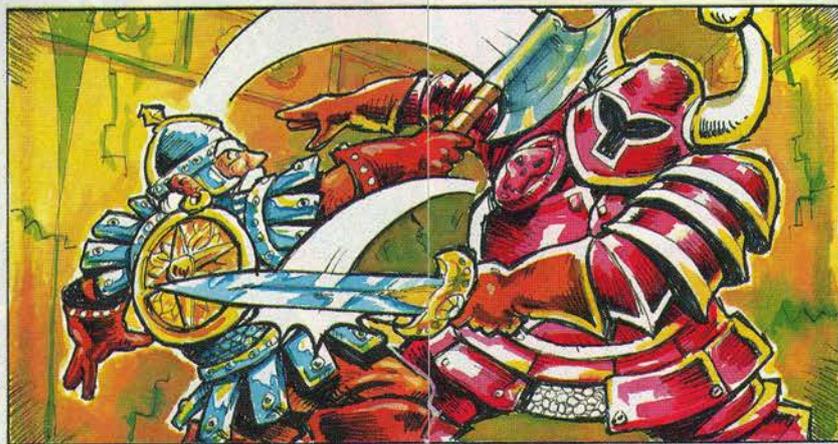
"Procure-toi une arme décente comme Ruine-des-Démons pour combattre mon armure, minable !" se moqua du nain en éliminant le deuxième gobelin. Un réarrangement des meubles enraya la progression d'un autre orc.



L'orc au sol représentait une cible facile, mais lui porter le coup mortel rendrait également le nain vulnérable. Le Guerrier du Chaos s'avança pour se servir du fléau d'Orcs...



La réaction instantanée du nain lui sauva la tête - et coûta la vie au premier orc ! "Ça s'appelle le fléau d'Orcs, pas celui de Nain, après tout !" ironisa Grugni.



L'acier se heurtait à une armure résistante alors que Grugni et le Guerrier du Chaos échangeaient des coups brutaux. Chaque frappe sauvage recherchait une faiblesse dans la protection de l'adversaire.



Mais lorsque Ruine-des-démons frappa profondément l'armure du guerrier, sa poignée se libéra des doigts de Grugni. Il n'avait pas porté de coup fatal et tout à coup il était sans arme. Son ennemi vacilla, soulevant le fléau d'Orcs...



Grugni attrapa une lame de goblin au moment où la fente de la mort est arrivée. Le guerrier, un peu mal à l'aise avec le fléau d'Orcs, se jeta sur la fine épée. L'ironie avait de nouveau joué - une arme du Chaos avait tué le démon du Chaos.



Le nain a cherché à célébrer la capture du fléau d'Orcs en vérifiant son nom. Mais, comme s'ils le savaient, les hordes du Chaos avaient fui. "Tripes de rats !" maudit Grugni, sortant de la forteresse, "jamais un orc quand on en a besoin...!"



Lutins
Ces créatures à la peau verte sont petites et cruelles. En dépit de leur taille, ce sont de dangereux ennemis. Les orcs ont réduit en esclavage de nombreuses tribus de lutins, et les deux se retrouvent souvent ensemble.



Squelettes
Restes animés de guerriers morts depuis longtemps, les squelettes forment l'essentiel des armées de morts-vivants. Ils sont lents mais acharnés, contrôlés par la magie du Chaos.



Orcs
Les orcs sont apparentés aux lutins, mais plus grands et beaucoup plus puissants. Ils sont la base des armées de Morcar et se délectent de la cruauté et du massacre. Féroces et vicieux, ils ne doivent jamais être sous-estimés.



Zombies
Comme les squelettes, les zombies sont des cadavres animés par magie. Contrairement à eux, ils portent des traces de chair et de muscle en décomposition. Leurs mouvements sont lents et maladroits.



Fimir
Ces créatures cyclopéennes ressemblant à des lézards sont encore plus fortes que les orcs. On les trouve parfois à la tête de petits groupes d'orcs et de lutins, mais ils sont suffisamment dangereux par eux-mêmes.



Momies
Embaumées et préservées par les arts secrets et magiques, les momies sont contrôlées par une version plus puissante de la magie qui anime zombies et squelettes. Ils sont très difficiles à vaincre en combat à une seule main.



Guerriers du chaos
Des hommes devenus des monstres - esclaves des ténèbres. Ils ont une armure lourde et portent des armes enchantées par la magie du Chaos. Redoutables, ils font peur à tous, sauf aux plus courageux (ou aux plus fous).

L

Gall

des Mon

erie stres



Gargouilles

Ces créatures répugnantes sont également produites par la magie du Chaos. Ce sont des statues de pierre de grands monstres, animées par des rituels arcaniques. Leur peau de pierre les rend très difficiles à blesser en combat.



Balur, le Mage du Feu

Puissant sorcier et maître de la magie du feu. Depuis son antre, au plus profond du Rocher du Feu noir, Balur invoquait la magie du feu pour aider les orcs des Montagnes Noires lors de leurs raids.



Karlén, le Sorcier Zombie

Autrefois sorcier personnel de l'Empereur, Karlén succomba à la magie du Chaos. Il prit le contrôle du Palais de Pierre, avant d'être consumé par la sorcellerie avec laquelle il jouait, ce qui le transforma en zombie.



Le Seigneur Sorcier

Connu sous le nom de Roi des Morts, le Seigneur Sorcier joue un rôle vital dans les plans sombres de Morcar, menant son armée contre les forces de l'Empereur. Il ne peut être blessé que par le Fer de l'Esprit.



Morcar

Le Seigneur du Chaos a été l'apprenti de Mentor avant de prêter allégeance aux puissances des ténèbres. Mentor, aidé de Rogar, l'a déjà banni, mais il manigance constamment pour détruire l'Empire !



Sorciers du Chaos

Ils commandent sans nom, habiles dans les arts noirs de la magie du Chaos sont légion. Ils étaient autrefois des sorciers ordinaires, tentés par le pouvoir absolu de la sorcellerie la plus sombre et en devinrent esclaves.

Le Fer de l'Esprit



Le barbare, Storm, avait hâte de recevoir l'appel de la quête. Enfin, Mentor donna ses instructions au redoutable guerrier. Il devait se rendre dans un temple antique à la recherche d'une deuxième épée magique appelée le Fer de l'Esprit.



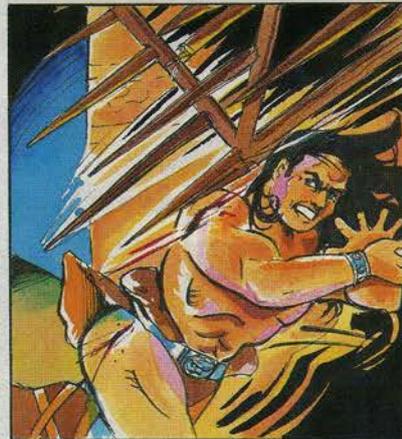
Le temple, isolé sur un piton rocheux, était atteignable par un pont de corde. Storm suivit les conseils de Mentor et laissait derrière lui sa puissante épée à deux mains, au profit du fléau d'Orcs, plus léger et plus rapide.



Le pont menait à un tunnel dans le flanc de l'affleurement rocheux. Le barbare gravit les marches du tunnel pour déboucher dans une salle carrée sans toit avec quatre issues.



Il en choisit une et entreprit d'y presser son corps musclé. Dans un couloir, il jeta un coup d'œil à gauche et à droite à la recherche de problèmes...



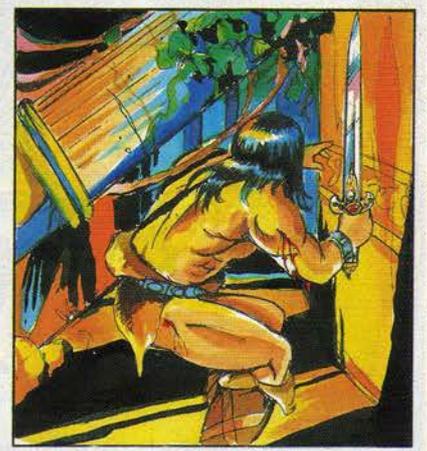
... en oubliant que cela pouvait parfois venir d'en haut ! Il déclencha un piège à lance dans le couloir et dû se précipiter pour éviter de graves blessures causées par ses pointes mortelles.



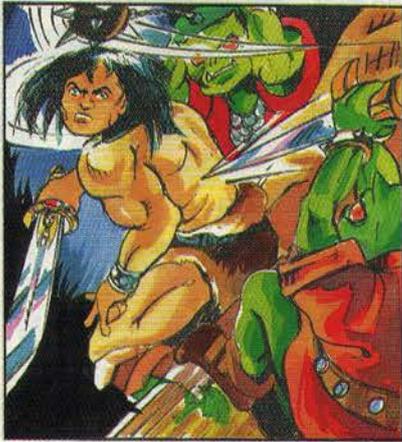
Storm s'engagea dans un virage dans le couloir. Un orc grondant courut vers lui, brandissant un couperet à l'air cruel. Le Barbare se détendit. Pas de pièges, pas de magie... juste l'homme contre le monstre.



Les réactions de Storn étaient bien trop rapides pour l'attaque grossière de la créature. Le fléau d'Orcs fit le reste, plongeant à travers la chair couverte de verrues du démon avec une facilité satisfaisante.



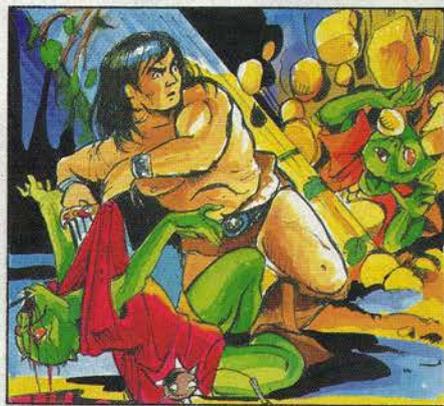
Le premier combat terminé, Storn s'aventura avec confiance plus loin dans les ruines. Le fléau d'Orcs se comportait bien dans ses doigts - il tenait à l'essayer contre une opposition plus éprouvante.



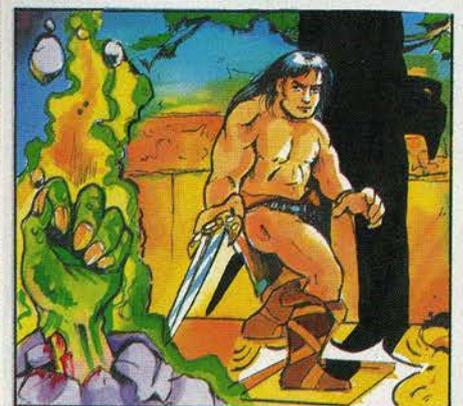
Son vœu fut exaucé quelques instants plus tard. Deux orcs attendaient pour tendre une embuscade au barbare dans un angle mort du temple. La surprise était de leur côté...



... mais rien d'autre ! Storn se lança sur eux, estimant qu'avec le fléau d'Orcs, l'avantage était sien malgré leur avantage du nombre.



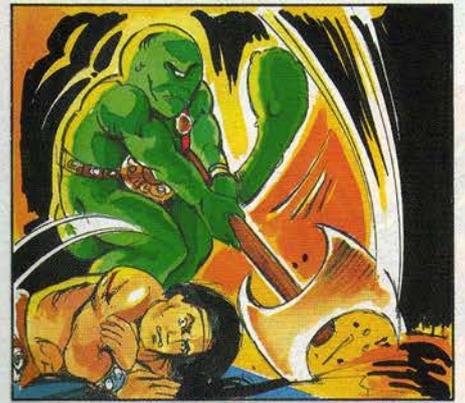
Le premier tomba rapidement sur le tranchant de la lame. Et le second, en trébuchant en arrière à cause du coup de pied de Storn, déclencha un piège à chute de pierre.



Les rochers pleuvaient. L'orc disparut sous eux. "Je dois être prudent," s'avertit Storn. "Le temple est pourri de pièges." Pourtant, alors même qu'il passait devant, son pied en déclencha un autre !



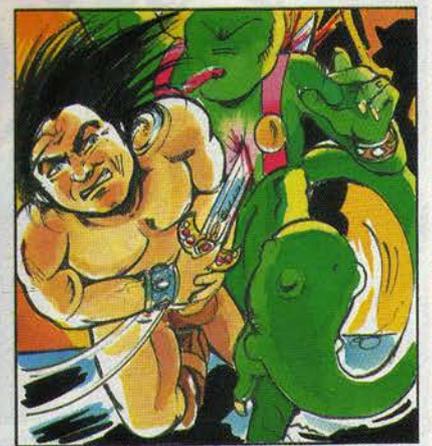
En désespoir de cause, le barbare se lança aveuglément en avant pour éviter que d'autres rochers ne tombent. La plongée l'éloigna des rochers - mais vers plus de danger !



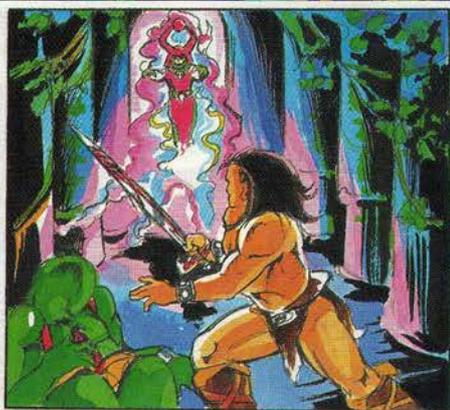
Storn était aux pieds d'un épouvantable Fimir. Le démon ressemblant à un lézard lança sa hache à double tranchant sur le barbare. Instinctivement, il roula. La hache entailla le sol où sa tête se trouva l'instant précédent.



Le Fimir fixa le barbare avec son œil unique maléfique pendant qu'ils combattaient. Encore et encore, Storn utilisait l'épée pour bloquer la hache du démon du Chaos, seulement pour subir des coups blessants de la massue de sa queue.



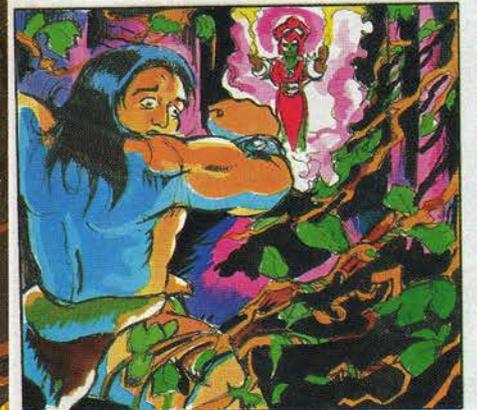
Poussé par ces coups meurtriers, Storn répliqua. Invoquant chaque dernière once d'effort, il brisa les défenses du Fimir, et le fléau d'Orcs frappa. Pourtant, sa victoire fut saluée par des éclats de rire.



"Que d'efforts courageux, vaillants et inutiles !" se moquait d'un sorcier du Chaos depuis un couloir derrière. Le sorcier, faisant preuve d'une magie puissante, était apparu de nulle part. Le sang de Storn se glaça...



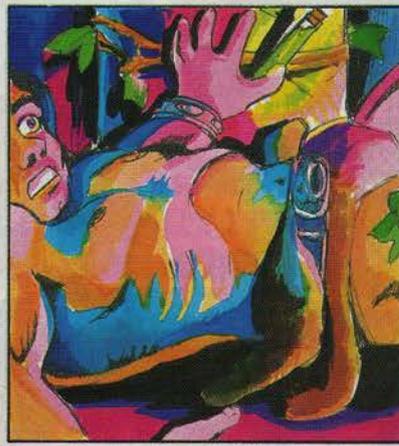
Le barbare adorait se battre contre n'importe quel ennemi armé, mais les lanceurs de sorts pouvaient rarement être combattus avec de l'acier aiguisé. Storn recula alors que le sorcier commençait à invoquer la magie noire du Chaos.



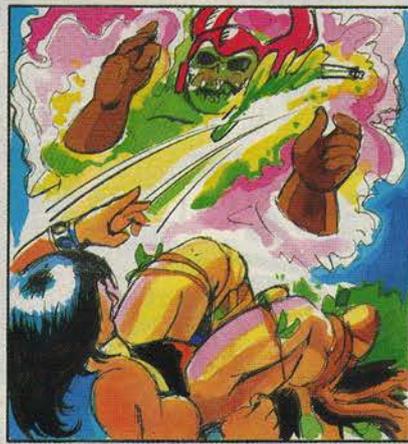
Les racines de l'ancien temple envahi par la végétation prenaient vie. Tels de vicieux tentacules, ils s'enroulèrent autour des chevilles du barbare avant qu'il ne puisse s'échapper, puis le tirèrent vers le sorcier.



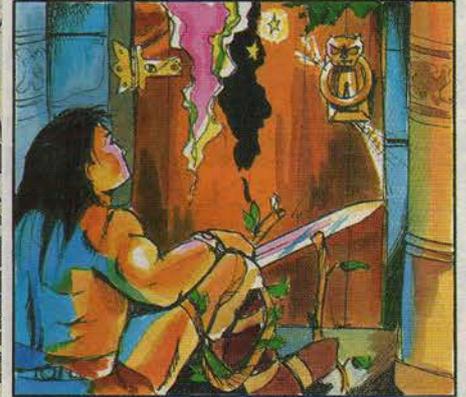
D'autres lianes s'enroulèrent autour de ses jambes pour l'entraîner au pas vers leur maître maléfique. Storn attaqua les lianes avec le fléau d'Orcs mais - vibrant de magie noire - elles ne pouvaient pas être brisées.



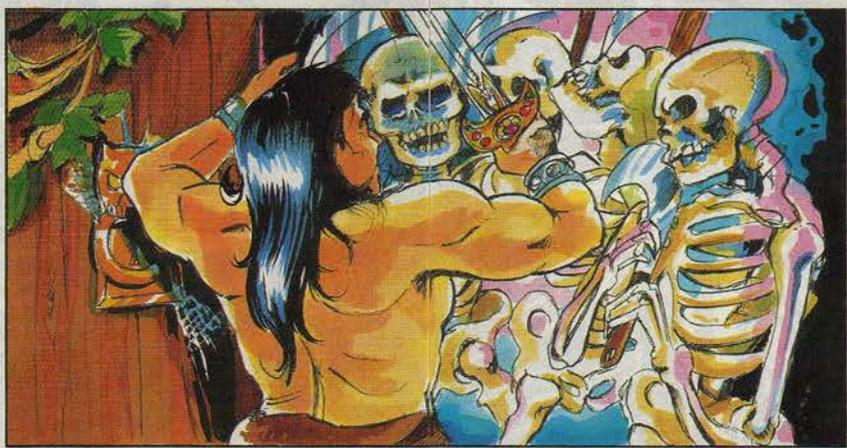
En désespoir de cause, Storn s'agrippa aux murs et aux colonnes pour arrêter les vignes qui tiraient. Ses doigts glissèrent, puis s'enfoncèrent profondément dans les feuilles mortes et la terre meuble. Sa main attrapa quelque chose.



Il s'agissait d'un flacon de liquide. N'ayant rien à perdre, Storn le jeta sur le sorcier. La fiole se brisa, éclaboussant son contenu qui ébouillanta le démon magicien comme de l'acide.



"De l'eau bénite!" déduisit Storn. "En vérité, barbare, la fortune te sourit." Se dégageant des lianes, Storn regarda vers la porte qu'il avait laissée dehors.



Un coup de pied bien dirigé ouvrit la porte en grand. À l'intérieur, quatre squelettes macabres armés de faux affûtées à l'extrême se tenaient debout, gardant un objet baigné d'une étrange lumière bleue...



Aucun doute possible ! C'était l'objet de la quête de Storn - le Fer de l'Esprit !



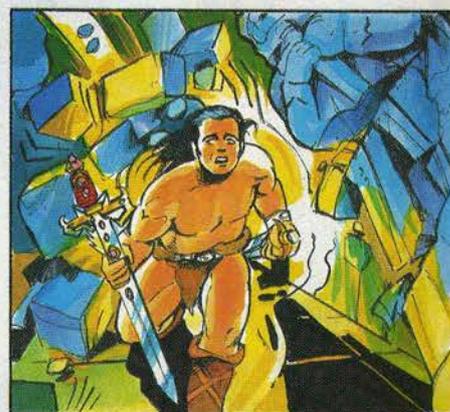
Enflamé par la vue du trésor de la quête, le barbare bondit parmi ses gardiens. Deux squelettes se brisèrent sous l'impact d'un coup brutal du fléau d'Orcs.



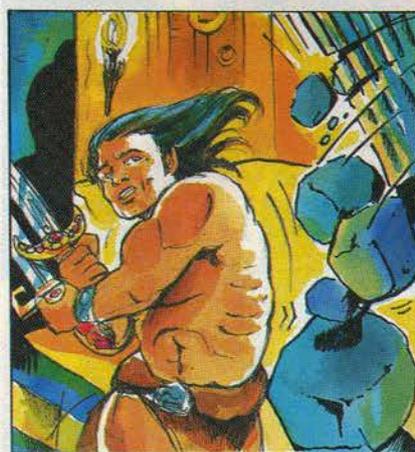
Un autre des morts-vivants fut coupé en deux alors que le grand guerrier passait la lame à travers lui avec la force de deux hommes.



Le dernier squelette fut victime de l'arme qu'il gardait. Mais à l'instant où Storn retirait le Fer de l'Esprit de son sertissage de pierre, un murmure lointain et sourd se mit à vibrer dans le temple.



La terre trembla. Le grondement devint un rugissement. « Le temple est un piège en lui-même ! Storn haleta, convaincu que séparer l'épée de la pierre avait déclenché un effondrement. Alors que les murs s'écroulaient autour de lui, il courut.

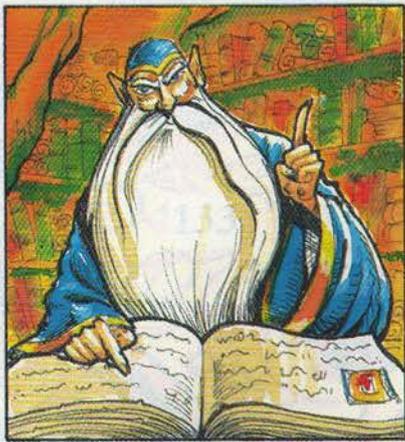


Avec la construction qui s'effondrait, la mort n'était qu'à quelques centimètres de le réclamer. Storn passa à toute vitesse devant des murs et des statues renversés, se fiant à son instinct pour trouver l'escalier de la survie. À sa vue, il se jeta tête baissée.



Il accusa des dizaines de coupures et d'ecchymoses dévalant les marches du tunnel, bien qu'émergeant sur le pont de corde avec le Fer de l'Esprit recherché, il n'avait rien ressenti d'aussi exaltant que la réussite de sa quête.

Le Tertre du Seigneur Sorcier



Mentor s'adressa à ses futurs héros. "Vous avez chacun bien réussi dans vos quêtes individuelles. Pourtant, tous vos efforts compteront pour rien, si vous échouez à cette dernière épreuve..."



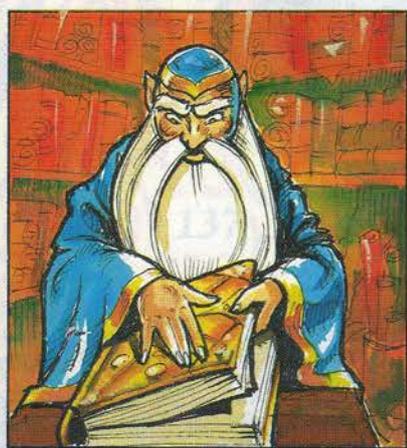
"Les trésors que vous avez capturés ne sont que des outils pour deux dernières tâches qui vous attendent. La première est de libérer l'Étoile de l'Est - la gemme portée par Rogar lui-même !"



"Loretome indique qu'il se trouve à l'intérieur de Barak Tor, le tertre du Seigneur Sorcier. Pour mieux fouiller les catacombes labyrinthiques du démon, vous devez vous diviser en paires, Grugni et Ladril ensemble ...



"Puis Chandra aux côtés de Storn." Le barbare méfiant envers la magie et tous ses praticiens, n'acquiesça qu'à contrecœur. Il demanda quelle était leur deuxième tâche et a vu les rides d'inquiétude s'approfondir sur le visage de Mentor.



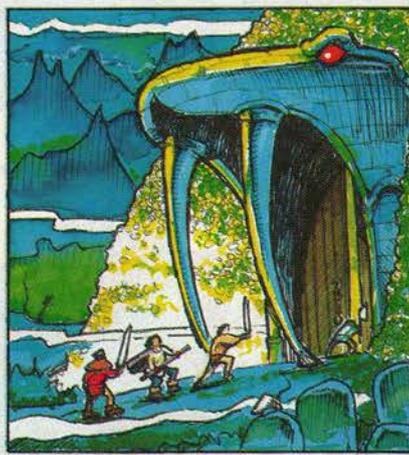
"S'il n'est pas arrêté, le Seigneur Sorcier dirigera bientôt une armée de morts-vivants, en conjonction avec Morcar, contre l'empereur. Votre quête finale est de tuer le Seigneur Sorcier, sachant qu'échouer... c'est sûrement mourir."



Sous le couvert des ténèbres, les quatre commencèrent leur voyage vers Barak Tor. Mentor avait prévenu que seule le Fer de l'Esprit pouvait tuer le Seigneur Sorcier. Storn avait été choisi pour le porter - une responsabilité impressionnante et solitaire.



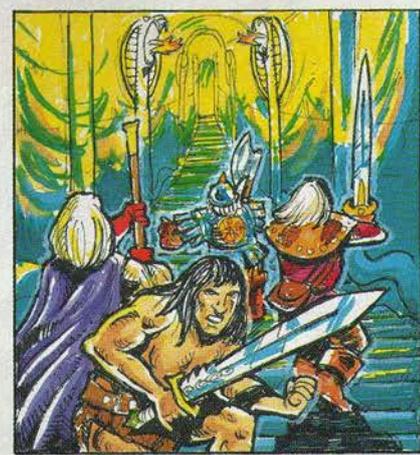
Il leur fallait des nerfs solides rien pour mettre le pied sur le "cimetière du Chaos". Ils passèrent devant de nombreux monuments dédiés au mal dans ce cimetière des morts-vivants, mais aucun ne leur glaça plus le sang que le tertre du Seigneur Sorcier...



... Barak Tor ! Ses portes d'entrée étaient protégées par un gros verrou. "Je connais des sorts pour ouvrir ça", murmura Chandra. "Un coup de lame le brisera", souffla Storn. "Je dirais que les talents de crocheteur d'un nain étaient la clé," siffla Ladril.



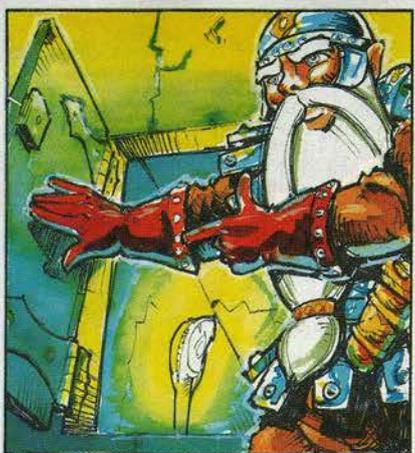
L'air putride les poussait dans la nuit. Ils franchirent le seuil, et la température chuta sensiblement, malgré les flammes brûlant dans les têtes de serpent. Dans la lumière étrange, même leurs propres ombres semblaient se recroqueviller pour se mettre à couvert.



Des pas silencieux sur des marches froides et noires les emportèrent plus profondément dans la brouette. Nul n'osait rompre le silence oppressant. La lumière s'intensifiait à mesure qu'ils descendaient, mais la température baissait à chaque pas mesuré.



Les marches se terminèrent, laissant les quatre dans une pièce sans relief. "Une seule sortie," dit le sorcier, "nous ne pouvons pas encore nous séparer." Sa voix résonna bien plus fort qu'il ne l'avait espéré. "Mauvais..." corrigea le nain...



Ses yeux perçants avaient repéré une porte secrète dans un autre mur. "Nous suivrons des chemins différents à partir d'ici. Viens Ladril - vers l'Étoile." Ladril, jetant un dernier regard à la lame Spirit dans la main de Storn, ajouta, "Espérons...!"



"Pas de tombeau... pas de morts-vivants à frapper par ma Ruine-des-démons", dit le nain en posant sa hache de combat sur son épaule. "Tu sembles déçu," sourit l'elfe, remarquant une porte plus loin le long du mur.



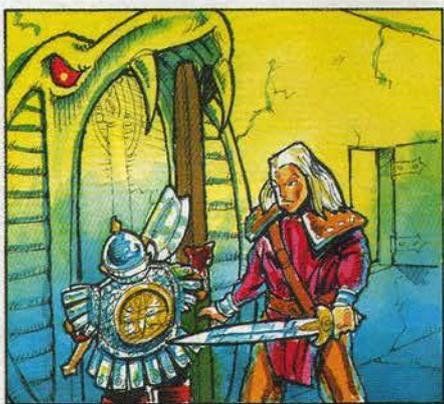
Ladril s'y dirigea droit, mais à mi-chemin, il sentit la dalle de pierre sous ses pieds céder. Il savait que c'était un piège, mais ne pouvait rien faire pour empêcher sa chute.



Les pointes acérées à l'intérieur ne firent que l'effleurer lorsqu'il tomba, alors que Ladril savait qu'il aurait facilement pu être empalé. "Tu penses que ton partenaire était déjà de la viande morte ?" plaisanta-t-il nerveusement avec Grugni. "Eh bien, moi aussi !"



Ruine-des-démons, la hache du nain, s'avéra utile pour autre chose que tuer. "Je ne suis pas pressé d'approcher à nouveau cette porte !" soupira l'elfe avec méfiance. "Pas besoin," répondit le nain, "Grugni a vu une autre porte secrète."



Le passage secret conduisait à une troisième pièce stérile. La seule issue cette fois-ci était une porte. Armes à la main, ils l'ouvrirent rapidement et entrèrent.



Le couloir extérieur était bloqué par un éboulement à droite. Mais quelques pas dans l'autre sens les amenèrent à une intersection - et à une gargouille monstrueuse et musclée !



Le barbare et le sorcier, quant à eux, avaient emprunté la porte de la première pièce. Ils débouchaient dans un long couloir étroit, avec un angle mort à son extrémité. Ils le contournèrent avec précaution, mais en toute sécurité...



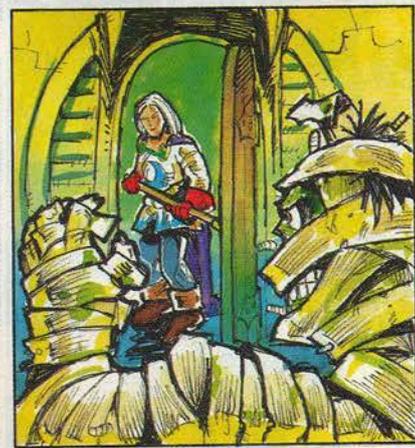
... c'est du moins ce qu'ils pensaient "Chute de pierres !" cria le sorcier. "Le couloir est bloqué - nous ne reviendrons pas par là ! Je pourrais lancer un sort de passage à travers la pierre, mais seulement sur l'un de nous."



"Des tours de magie - hah!" se moqua Storn. "Il faut de l'acier pour détruire les démons !" Chandra savait que le barbare se méfiait de ses compétences, mais n'était pas intimidé, répondant "Vous oubliez que la lame que vous maniez est enchantée ..."



Storn n'avait pas de réponse. Frustré, il se dirigea vers l'une des deux portes du couloir, bloquée devant et derrière. "Cette porte pour la force, celle-là pour les sorts. Nous verrons ce qui est le plus nécessaire dans cette quête...!"



Le sorcier réalisa qu'il faudrait des actes et non des paroles pour convaincre le barbare de sa valeur. Il força la porte avec son bâton, découvrant les restes pourrissants d'une momie du Chaos à l'intérieur.



Storn exhala une partie de sa colère sur la porte de la pièce. Elle se brisa contre son épaule - mais se cachés à l'intérieur, des morts-vivants menaçants étaient prêts à fournir une résistance plus éprouvante.



Ailleurs, la gargouille à la peau de pierre attaqua instantanément. Sans l'armure de Borin, Grugni aurait été écrasé par les cruelles spirales de son fouet serpent. Ladril riposta, mais les attaques du fléau d'Orcs n'eurent que peu d'effet.



"Coupe net, Ruine-des-démons !" ordonna Grugni en portant un coup mesuré sur le fouet serpent. Aiguisée sur les cœurs de pierre des monstres du Chaos, la hache de combat le tranche pour le libérer.



Ladril était tombé. L'épée de la gargouille bascula pour le tuer, mais Grugni jeta son corps sur le chemin de l'arme. L'armure magique lui sauva de nouveau la vie, mais la lame lui avait entaillé profondément le flanc...



...comme il l'avait espéré ! Grimaçant de douleur et d'effort, Grugni garda l'épée de la gargouille dans son corps, permettant à Ladril de se dégager. Avec ses dernières forces, il lança Ruine-des-démons à la tête du monstre.



La blessure à la hache affaiblit gravement le démon. Incapable de se protéger, il ne put empêcher Ladril de charger en avant et de plonger profondément le fléau d'Orcs pour le livrer à la mort.



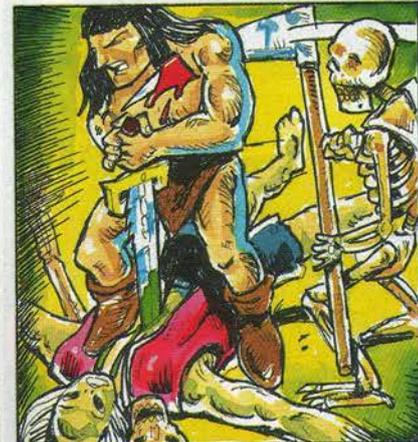
Mais Grugni, grièvement blessé, semblait lui aussi se résigner à mourir. Ladril pensait autrement, cependant. Jetant un sort d'eau curative, l'elfe rendit au nain reconnaissant sa force de combat. Ils continuèrent leur quête.



À travers Barak Tor, l'enchanteur ne perdit de temps pour invoquer la magie et s'occuper de la momie. Un sort de Feu du courroux incendia l'abomination fétide. "Un pour la magie !" pensa Chandra.



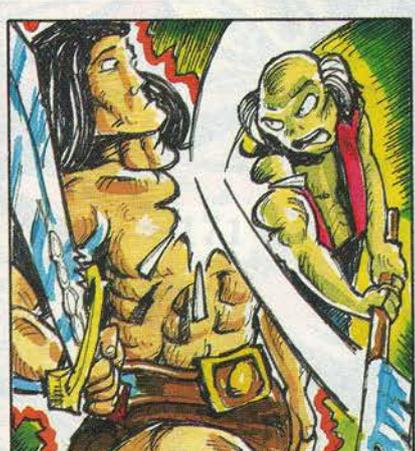
Dans la pièce voisine, Storn était tout aussi désireux de montrer ce que la force pouvait faire. Deux morts-vivants ressentirent sa colère via le tranchant mortel du Fer de l'Esprit.



Mais le dos de Storn était exposé alors qu'il se battait pour libérer la lame du cadavre du zombie. Le deuxième squelette frappa brutalement avec sa faux à la courbe vicieuse.



L'épée se libéra, et Storn frappa, brisant son assaillant. Mais la blessure rapidement réduisit ses forces. Il ne pouvait rien faire de plus que de regarder le dernier des morts-vivants s'approcher pour le tuer. Le sorcier avait cependant d'autres idées...



Avec la baguette de rappel, il put lancer deux sorts sur Storn. Le premier, la peau de roche, rendit l'attaque du zombie inoffensive. Puis un sort de guérison donna au barbare une force nouvelle.



Le zombie a été rapidement éliminé. "Toi...?" demanda Storn à l'enchanteur, connaissant déjà la réponse. "Toute la magie n'est pas noire," sourit Chandra. "J'ai honte d'avoir douté de tes compétences", ajouta Storn avec humilité.



Pendant ce temps, le nain et l'elfe s'étaient enfoncés plus profondément dans le tertre sans autre incident. Dans ce qui semblait être une impasse, Grugni découvrit une autre porte secrète qui donnait accès à une autre pièce.



Ils entrèrent silencieusement. À l'intérieur, un seul zombie errait sans but. C'était une occasion trop belle pour la manquer. Grugni mena la charge en criant: "Laisse Ruine-des-démons et le Fléau d'Orcs se régaler...!"



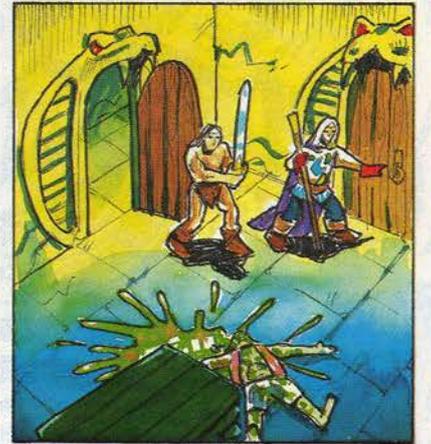
L'objet brillant projetant des rayons de lumière brillants dans la main du zombie les arrêta net dans leur élan. "Par la barbe de Mentor," haleta Landril, "c'est ça ! C'est l'Étoile de l'Est !"



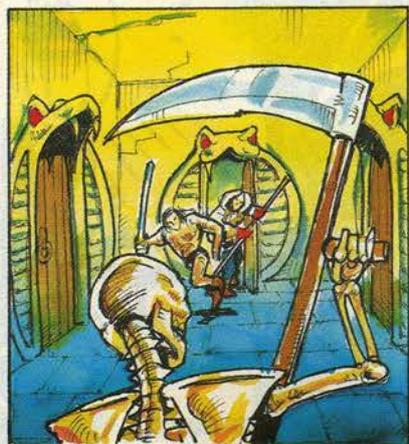
Lorsqu'ils entrèrent dans la pièce, le zombie solitaire avait peu de chance contre Grugni et Landril. Une fois qu'ils virent qu'il tenait la gemme qu'ils cherchaient, le monstre mort-vivant n'en avait plus aucune !



Avec l'Étoile de l'Est en leur possession, le nain et l'elfe entreprirent de revenir sur leurs pas à travers le tertre. Mais tandis qu'ils quittaient la pièce par le passage, une de ses vraies portes s'ouvrit...



"À moins que le seigneur sorcier ne dévore les siens, je dirais que ce malheureux a rencontré Grugni et Landril," remarqua le sorcier à propos du zombie tombé. "Sans les dépasser, ils doivent être partis par cette porte", conclut Storn.



En face de la sortie se trouvait un petit couloir avec une seule porte. Ils se précipitèrent vers elle et ouvrirent la porte, où un squelette au visage moqueur attendait. "Nous avons perdu leur trace aussi vite que nous l'avons découverte", maudit Storn.



"Mais, vu que nous sommes là..." ajouta le barbare, avant d'abattre le Fer de l'Esprit sur le squelette. "Je... J'économiserais vos forces," dit Chandra, qui avait ouvert l'une des portes de la pièce, "vous pourriez en avoir besoin..."



Cela ne nécessitait aucune discussion. Ils avaient découvert la tombe du Seigneur Sorcier... et le démon n'apparaissait pas d'humeur à accueillir des invités !



Brandissant la Baguette de Rappel, Chandra mena rapidement le combat contre l'ennemi. Avec un sort, il invoqua des boules de feu, qui engloutirent les gardes zombies. Le Seigneur Sorcier rugit de fureur à cette attaque.



Mais le cri du démon s'arrêta lorsque Storn s'avança, portant la seule arme qu'il craignait - le Fer de l'Esprit ! Le barbare attaqua du haut du propre sarcophage de la bête.



La bataille était engagée. Combattant avec rapidité et force, Storn frappait son ennemi sous tous les angles. Pourtant, le Seigneur Sorcier refusait de céder, ripostant avec les lames de scalpel de son sceptre.



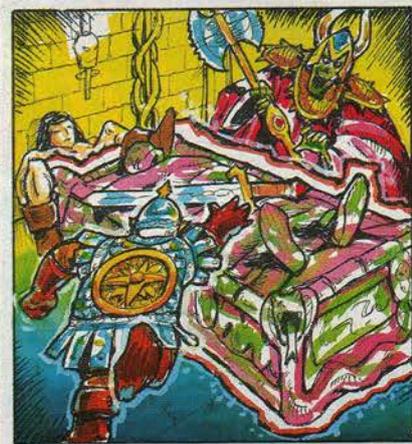
"Entends-tu le combat ?" demanda Ladril alors que lui et Grugni rentraient dans une pièce déjà visitée. "Oui, de l'autre côté de la porte que tu n'as jamais atteint!", acquiesça le nain. Méfiant à l'idée d'autres pièges, ils s'aventurèrent prudemment...



La porte menait à la tombe du Seigneur Sorcier, où Storn et le démon étaient en plein combat. Les efforts du barbare au cœur de lion semblaient l'emporter - le Seigneur Sorcier s'affaiblissait.



Pourtant, alors que Storn avait l'avantage, un éclair paralysant jaillit du cristal du Chaos sur le sceptre du seigneur sorcier et l'envoya tourner en arrière. Alors que le démon titubait, essayant de reprendre des forces, le Fer de l'Esprit tomba.



Avec Storn étourdi au sol, Grugni se précipita sur le sarcophage, cherchant à tâtons l'arme vitale. De l'autre côté, le démon épuisé se précipitait également vers la lame.



À l'unisson, Ladril et Chandra levèrent la main pour faire de la magie. L'elfe enveloppa le nain dans un voile de brume, de sorte qu'il ne pouvait pas être vu. L'enchanteur dota son ami déjà courageux d'un courage supplémentaire.



Grugni saisit le Fer de l'Esprit dans la brume et, caché par elle, émergea derrière sa proie. Avec chaque once d'effort qu'il possédait, le nain planta la lame dans l'entité maléfique - et le Seigneur Sorcier n'était plus !



C'en était fini. Tous les quatre avaient joué un rôle primordial dans la mort du Seigneur Sorcier et dans la reconquête de l'Étoile de l'Est. Dans la lumière éclatante du soleil d'un nouveau jour ils sortirent de Barak Tor... Ils sortirent en héros !



COMMENT COMPLÉTER



VOTRE COLLECTION D'AUTOCOLLANTS

Les autocollants Heroquest de Merlin sont en vente dans tous les bons marchands de journaux, au prix de 2Fr le paquet de six.

N'oubliez pas qu'échanger vos doubles avec d'autres collectionneurs permet de remplir l'album beaucoup plus rapidement !

Vous pouvez commander jusqu'à 20 autocollants directement auprès de nous pour compléter votre album. Pas plus de trois d'entre elles ne peuvent être des hologrammes. Les hologrammes sont identifiés dans l'album par des lettres plutôt que par des chiffres, et sont clairement marqués comme des hologrammes sur les pages de l'album.

Pour commander vos 20 derniers autocollants, écrivez à :

HEROQUEST COLLECTION
MERLIN PUBLISHING LIMITED
18 VINCENT AVENUE
CROWNHILL
MILTON KEYNES
MK8 0AW

VOTRE NOM, ADRESSE
ET CODE POSTAL

LE TITRE DE LA
COLLECTION

LES NUMÉROS DES
AUTOCOLLANTS
DONT VOUS AVEZ
BESOIN
(DANS L'ORDRE)

JOHN SMITH
3 TUDOR DRIVE
NEWTOWN
SURREY
KT12 3BA

HEROQUEST

| | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 4 | 9 | 15 | 23 |
| 32 | 47 | 81 | 84 | 93 |
| 107 | 108 | 112 | 120 | 123 |
| 132 | 141 | A | E | M |

LAISSEZ

CETTE ZONE
VIDE

Aidez-nous à traiter votre commande rapidement en la présentant comme l'exemple imprimé ici.

Veuillez utiliser des MAJUSCULES et écrire aussi clairement que possible.

Nous ne pouvons être tenus responsables des commandes si nous ne pouvons pas lire votre écriture !

Veuillez prévoir jusqu'à 21 jours pour le traitement et la livraison.

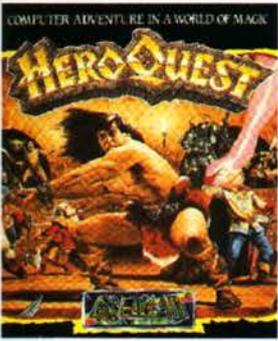
Chaque autocollant coûte 0,60Fr, port et emballage compris. Chaque hologramme coûte 1,50Fr, port et emballage compris. Veuillez payer uniquement par chèque ou mandat postal britannique, libellé à l'ordre de Merlin Publishing Limited.

MARCHAND DE JOURNAUX EN RUPTURE DE STOCK ?

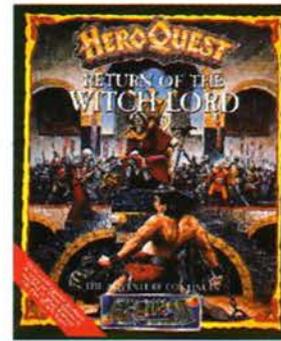
Merlin Publishing Limited garantit que le stock sera disponible pour votre marchand de journaux local aussi longtemps qu'il y aura une demande. Cependant, si vous constatez que votre magasin local est temporairement en rupture de stock, vous pouvez commander des albums ou des paquets d'autocollants directement auprès de Merlin au prix de vente normal de 5Fr par album et 2Fr par paquet de six autocollants. Nous ne facturons aucun frais de port et d'emballage. Paiement par chèque ou mandat postal britannique uniquement, s'il vous plaît, à l'ordre de Merlin Publishing Limited. N'oubliez pas d'inclure votre propre nom et adresse, le titre de la collection (HEROQUEST) et de dire combien de paquets ou d'albums vous avez besoin.

Envoyez vos commandes à :

HEROQUEST DIRECT SALES, MERLIN PUBLISHING LIMITED, 18 VINCENT AVENUE,
CROWNHILL, MILTON KEYNES, MK8 0AW



HEROQUEST



DONNEZ VIE À UNE AVENTURE FANTASTIQUE EN COULEUR POUR VOTRE ORDINATEUR PERSONNEL !



**Oserez-vous relever le défi d'Heroquest ?
Oserez-vous entrer dans le royaume souterrain de Morcar, le sorcier maléfique ? Il y a de grands trésors à gagner si vous parvenez à vaincre leurs gardiens. Les cavernes sombres recèlent de nombreux dangers - des monstres terribles, des pièges mortels et pire encore...**



CAPTURES D'ÉCRAN
VERSION AMIGA

Le jeu vidéo Heroquest de Gremlin comprend tous les éléments du jeu de société le plus vendu, plus :

- ◆ Superbes graphismes, animations et sons ◆ Jeu fantastique ◆ Possibilité de charger et de sauvegarder des personnages ◆ Quatorze quêtes différentes
- ◆ Séquences de combat animées ◆

Merlin et Gremlin (quelle équipe !) ont une offre magique pour tous les collectionneurs d'autocollants HeroQuest. La brillante version pour ordinateur personnel de HeroQuest est désormais disponible par courrier directement auprès de Merlin. Vous pouvez également mettre la main sur le tout nouveau pack d'extension pour ordinateur "Le Retour du Sorcier". Tous les formats disponibles et les prix sont les suivants :

AMIGA/ATARI ST
HEROQUEST 259,99Fr
LE RETOUR DU SORCIER 149,99Fr
SPECTRUM/COMM64/AMSTRAD
HEROQUEST (disquettes) 159,99Fr
HEROQUEST (cassettes) 109,99Fr
LE RETOUR DU SORCIER (disquettes) 79,99Fr
LE RETOUR DU SORCIER (cassettes) 59,99Fr
Important : Vous avez besoin du jeu Heroquest pour pouvoir jouer au RETOUR DU SORCIER. Veuillez ajouter 10 Fr pour le port et l'emballage pour chaque article.

Pour commander, veuillez envoyer un chèque ou un mandat postal libellé à l'ordre de Merlin Publishing Ltd au siège du département à l'adresse ci-dessous. Veuillez à bien préciser quel jeu et quel format vous souhaitez. N'oubliez pas d'ajouter 10FR pour le port pour chaque article commandé.

© 1991 Gremlin Graphics HeroQuest © 1991 Hasbro Bradley UK Ltd in association with Games Workshop Ltd.



Published by Merlin Publishing Limited,
18 Vincent Avenue, Crownhill,
Milton Keynes MK8 0AW.
Printed in England by The Artisan Press Ltd.

5Fr

