



LA PROPHÉTIE DE TELOR

Les détails suivants se déroulent au fur et à mesure que les héros parcourent les quêtes.

L'histoire parle du retour du Sorcier Melar, créateur du Talisman de Lore.

Le talisman a été conçu par Melar pour améliorer les connaissances magiques du sorcier. Avec les plus grands pouvoirs qu'il lui a donnés, Melar a pu explorer et comprendre la nature de la magie du Chaos. Le sorcier était convaincu que comprendre la Magie du Chaos créerait une opportunité d'affaiblir les ennemis de l'Empire et de renforcer ses alliés. Cependant, la connaissance de cette magie a corrompu et consumé le sorcier égaré. Cela a alimenté son arrogance en affaiblissant son jugement. Melar a même commencé à parler avec vous, Morcar, à travers un portail magique. Il pensait se jouer de vous et discerner vos plans en faisant semblant de vous rejoindre, il pourrait chercher à obtenir un avantage. Vous n'étiez pas dupe, pourtant vous avez encouragé le sorcier, car vous avez vu en Melar quelqu'un qui avait un potentiel suffisamment grand pour devenir l'un de vos Sorciers Chaos.

Melar est devenu de plus en plus téméraire. Sa hâte de réussir a été sa perte. Cherchant le contrôle, il a été consumé par le pouvoir du Chaos. Son corps mortel s'est tordu, brisé et a pourri à l'abandon pendant des siècles sur le sol de ce laboratoire.

L'esprit du sorcier chercha désespérément à trouver un nouveau corps hôte, mais le laboratoire, le labyrinthe environnant et le reste de sa tour furent abandonnés. Sentant son essence s'épuiser, l'esprit corrompu a cherché refuge et s'est réfugié dans le Talisman de Lore. Ici, il a attendu pendant des siècles.

Sentant maintenant la chaleur du héros qui le porte, sentant le rythme de ce cœur battant, l'esprit de Melar a commencé à s'éveiller !

NOTES

Au fur et à mesure que les quêtes se poursuivent, le porteur du talisman entend une voix qu'il croit être Mentor. Il aide à guider le héros pour localiser les choses. Le héros reçoit même des points d'esprit supplémentaires et gagne l'utilisation de certains sorts du chaos. Cependant, le groupe se rend vite compte que ce n'est pas la voix de Mentor, mais la voix de l'esprit de Melar.

Le talisman ne peut pas être retiré. le joueur doit chercher à libérer l'esprit du Chaos du Talisman. Ils doivent le vaincre avant qu'il ne puisse vaincre le porteur, permettant à Melar de reprendre forme.

Pour les héros, c'est une course contre la montre. À chaque quête qui passe, Melar devient plus puissant. Les obstacles que vous placez devant les héros dans leurs quêtes sont difficiles car vous souhaitez voir revenir Melar. vous pensez que s'il est rappelé, il pourra devenir votre Roi Sorcier - celui qu'on appelle Fellmarak

Jouer les quêtes

Les quêtes de la Prophétie de Telor se jouent généralement de la même manière que les quêtes du système de jeu Heroquest. Il est particulièrement important que ces quêtes soient jouées dans l'ordre. Comme dans le système de jeu, les héros ont retrouvé leur pleine puissance (tous les points de corps et d'esprit sont restaurés) entre les quêtes.

Il y a quelques différences de gameplay dans la Prophétie de Telor :

1. Commencer une quête

Les héros ne commencent pas toujours leurs aventures sur la tuile des escaliers en colimaçon utilisée dans le système de jeu Heroquest. Souvent, ils entrent par une porte située au bord du plateau de jeu. cette porte est indiquée sur la carte de quête avec une flèche pointant vers l'intérieur du plateau de jeu. Cette porte est placée sur le plateau.

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 en colimaçon qui existe dans certaines quêtes. La porte de sortie est indiquée sur la carte de quête avec une flèche pointant vers l'extérieur du plateau de jeu.

Remarque : Comme pour les portes normales, une porte de sortie n'est pas posée sur le plateau de jeu par Morcar tant qu'un héros ne regarde pas dans le couloir approprié. Une porte de sortie s'ouvre généralement de la même manière qu'une porte normale, sauf indication contraire dans les notes de quête. à l'emplacement spécifié avant le début de la quête. Au début d'une aventure, les héros font la queue devant la porte et demandent à Morcar de l'ouvrir.

3. Trésors

Les gros trésors en pièces d'or trouvés dans les coffres doivent être répartis entre tous les héros survivants.

4. L'Armurerie et la boutique de l'Alchimiste

Les joueurs ne peuvent visiter l'armurerie ou la boutique de l'alchimiste que s'ils y sont autorisés à la fin d'une quête. Les cartes d'équipement peuvent être achetées à l'armurerie dans le système de jeu Heroquest. les objets pouvant être achetés à la boutique de l'alchimiste sont listés à la page 2 de ce livre de quêtes.

5. Le talisman de Lore

L'un des Héros doit porter le Talisman de Lore.

Au début de la première Quête, demandez aux Héros quels artefacts ils possèdent. Si personne n'a le Talisman de Lore, dites à l'Enchanteur que Mentor lui a donné le Talisman, pensant qu'il pourrait être utile.

Dans certaines quêtes, il y a des instructions spéciales pour le Héros qui porte le Talisman. Lisez ces sections au porteur.

Points de corps

Si les Points de Corps du Porteur sont réduits à zéro, le Porteur ne meurt pas. Le Héros est inconscient et reste sur la place. Il ne se déplace pas et n'effectue pas d'action à son tour.

Les monstres ne prendront aucune possession du héros inconscient.

Les autres Héros peuvent toujours utiliser une potion ou de la magie pour restaurer les Points de Corps du Héros et lui permettre de reprendre conscience. Il peut alors continuer à jouer normalement.

L'ascension de Fellmarak

Si le Porteur de Talisman est inconscient et que tous les autres Héros sont morts, la quête est terminée. Lisez le test suivant aux joueurs :

"Melar a triomphé. Il a retrouvé un corps et est devenu Fellmarak, le Roi Sorcier. Les bannières du Chaos seront levées et l'armée marchera sous un Ciel d'Ombre. L'Empire ne connaîtra que les ténèbres, les Héros sur lesquels reposaient tous les espoirs sont tombés. Qui s'avancera maintenant pour les remplacer ?"

Retirer le talisman

Le porteur ne peut pas retirer le talisman. S'il essaie, lisez ce qui suit au Héros :

"Vous sentez une grande chaleur émanant du talisman. Perdez 1 Point de Corps."

Mentor est distrait quand vous arrivez. Lorsque vous entrez dans le bureau, le sorcier vous regarde, hoche légèrement la tête, puis continue à fixer profondément les pages du livre ouvert. Son visage est sombre. Enfin, Mentor lève les yeux, les yeux toujours concentrés sur une pensée lointaine.

"Pardonnez-moi, mes amis." Le sorcier ferme lentement le grand livre et contourne la grande table en chêne pour se tenir devant vous.

"Je suis troublé. Les pages du Loretome ne me révèlent pas tout. Le texte et les symboles bougent, scintillent et se transforment toujours à mesure que les possibilités futures ondulent à chaque instant qui passe. Mais pas aujourd'hui. Aujourd'hui est différent. Les pages sont comme liquides. Les mots et les symboles sont comme une encre informe qui tourbillonne lentement sur la page. Si je concentre toute ma puissance, ils prennent forme pendant un instant. Il n'y a qu'un mot, un nom - Melar.

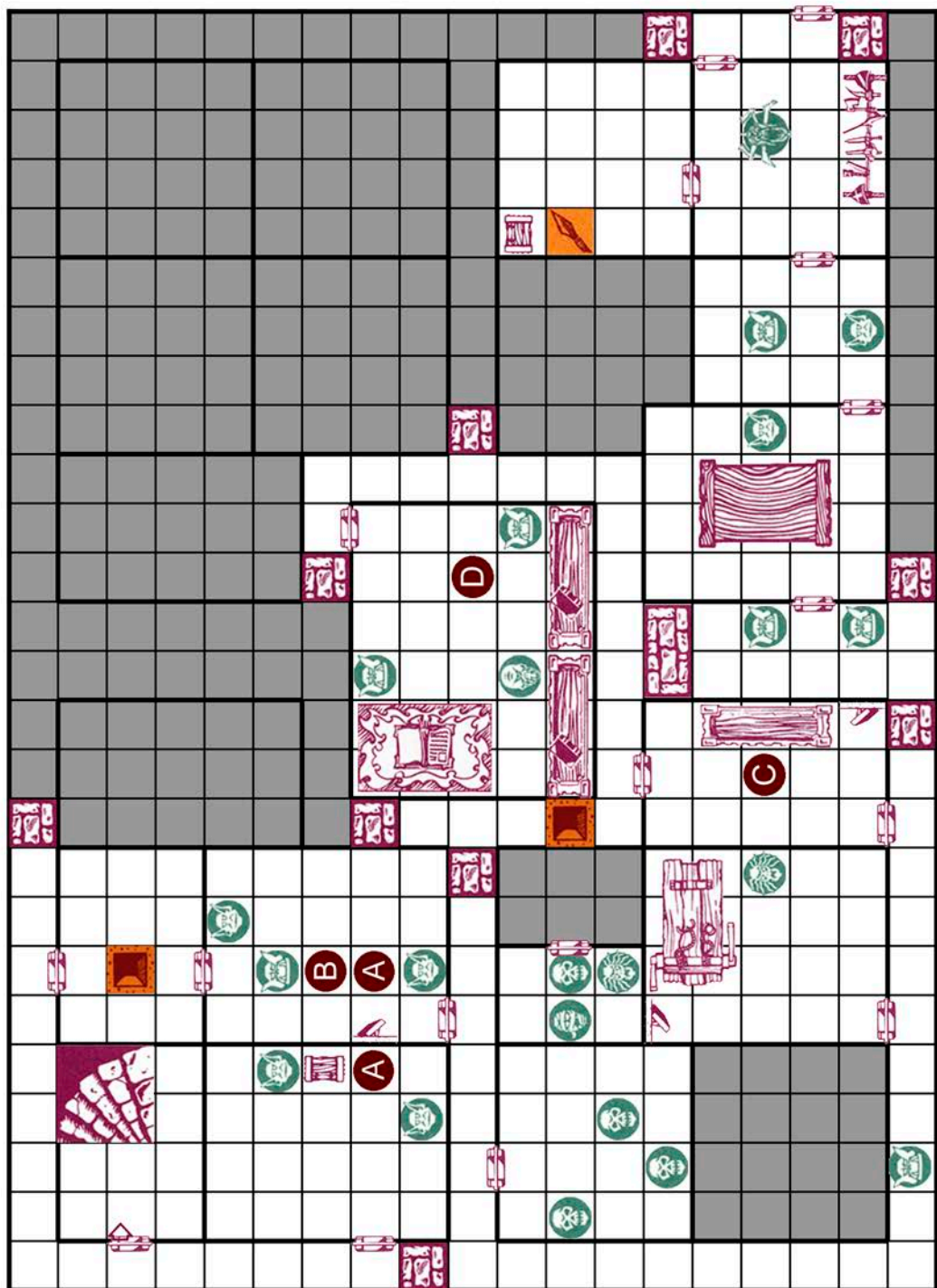
"Comme vous vous en souvenez peut-être, vous avez récupéré le Talisman de Lore de Melar au cœur de son labyrinthe il y a quelques temps. Ce que je ne vous ai pas dit à l'époque, c'est que Melar explorait une magie au-delà de la sienne et recherchait quelque chose. Je ne sais quoi. Avant que je puisse lui parler, il a disparu. Le labyrinthe et la tour sont tombés en ruine et ont été abandonnés. Quand j'ai découvert un parchemin qui parlait du talisman, je vous ai appelé pour le récupérer. mais il doit y avoir autre chose - quelque chose que j'ai oublié."

"La magie du Chaos est en jeu ici. Car les pages du Loretome n'ont jamais été aussi affectées. Je dois explorer cela plus avant. Vous, mes amis, devez retourner dans le labyrinthe de Melar. Là, vous devrez explorer tout ce qui reste de la bibliothèque, fouiller le laboratoire une fois de plus, et parcourir la tour sur les falaises de Turekk Torr."

"Je vais vous guider du mieux que je peux, mais avec les pages du Loretome en ébullition, mon aide sera limitée. Quand je le pourrai, j'utiliserai mon sort de voix lointaine et vous parlerai directement aux points clés de votre voyage."

"Dépêchez-vous, mes héros. Dépêchez-vous ! Car sans l'aide du Livre du Savoir, l'Empire est en péril et les forces de Morcar se déplacent sans être vues."





Retour au Labyrinthe de Melar

"Beaucoup de temps s'est écoulé depuis votre dernière visite ici. Tout n'est peut-être pas comme vous vous en souvenez. Vous avez découvert le Talisman du savoir, mais il y a autre chose que nous avons manqué. Melar faisait des recherches avant de disparaître. J'ai vu certaines de ses notes énigmatiques. Il voulait évidemment que ses expériences restent secrètes. Vous devrez fouiller la bibliothèque. Peut-être y trouverez-vous plus d'indices sur les recherches en cours, ainsi que des indices sur ce qui est arrivé à Melar."



NOTES

A. Cette porte secrète est déjà ouverte. Lorsque les héros entrent dans l'une de ces deux pièces, placez tous les monstres de ces pièces.

B : Le premier Héros à chercher un trésor trouvera la note suivante dans un des tiroirs du bureau :

« Le Talisman a aidé on travail. Je vois plus clairement maintenant ce qui doit être fait. Pour battre Morcar et ses serviteurs, je dois oser maîtriser les flux du Chaos dont dépend le sorcier maléfique. »

C. Quand le porteur du Talisman entre dans cette pièce, lisez immédiatement ce texte. Les Héros continueront leur tour normalement juste après.

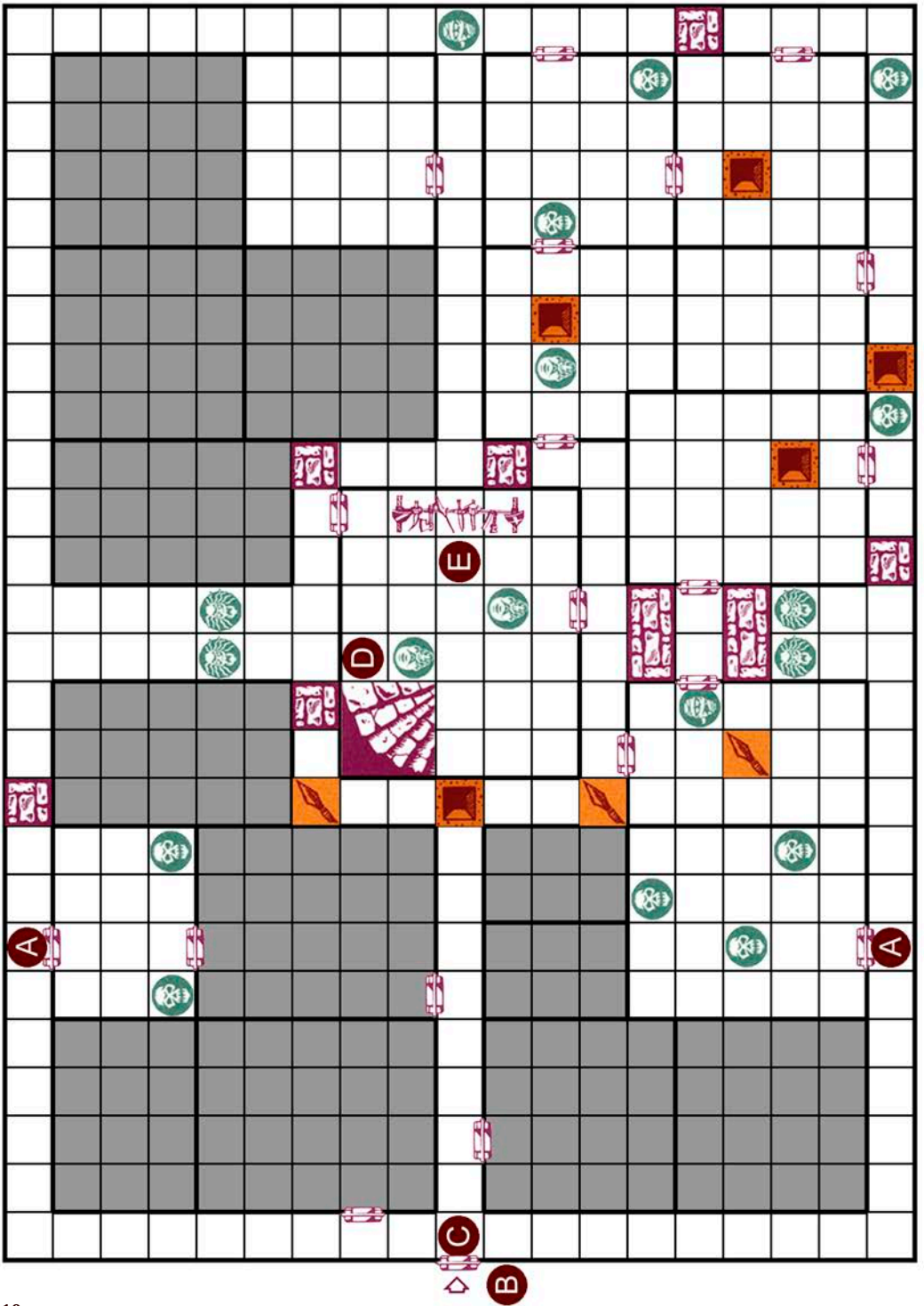
« Cette pièce vous semble étrangement familière. Vous jetez un œil au placard. C'est presque comme si vous vous rappeliez avoir été ici auparavant, peut-être depuis votre dernière aventure dans le labyrinthe de Melar. Vous ouvrez le placard et sortez une bouteille parmi celles qui encombrent l'étagère. C'est une Potion de Guérison qui restaure 2 Points de Corps lorsqu'elle est consommée. »

D. Le Héros qui cherchera un trésor ici trouvera, perdu au milieu de gros ouvrages, un journal.

« Voici le journal de Melar. Mes expériences progressent bien. J'ai réussi à invoquer les morts. Maintenant je dois me préparer à invoquer... »

Le journal est protégé par un sort et s'enflamme subitement. Le Héros qui l'a trouvé perd 1 Point de Corps.

Monstre Errant : un Orc



L'Évasion du Labyrinthe de Melar

"La tour de Melar s'élève au-dessus d'un grand surplomb à mi-hauteur du mur de la falaise de Turekk Tor. Il n'y a pas de chemin vers cette tour. Le seul moyen d'entrer ou de sortir est par la grande cage d'escalier se trouvant dans le labyrinthe de Melar. Trouvez la cage d'escalier, puis grimpez jusqu'à la tour. Là, vous trouverez les chambres personnelles de Melar et, espérons-le, découvrirez plus de secrets. Vous devez agir rapidement, car je sens que les pouvoirs du Chaos se sont réveillés à votre présence, et maintenant ils rassemblent leurs forces pour vous suivre."



NOTES

A. Lorsque le premier joueur passe l'une de ces cases, les deux portes marquées A s'ouvrent. Lisez le texte qui suit aux joueurs.

"Le cliquetis du métal et le grondement des bottes sur la pierre résonnent dans les couloirs derrière vous. La clameur monte. ■ ne peut y avoir aucun doute sur le bavardage frénétique des Lutins et les cris de guerre menaçants des Orcs. L'ennemi vous a trouvé. Courez !"

Joueur Sorcier, à partir de maintenant au début de votre tour placez 2 Lutins et 1 Orc à côté du plateau dans la zone marquée B. Traitez la zone B comme une salle normale. Les Héros ne peuvent pas y entrer. Aucun héros ne peut attaquer les monstres dans la zone B. Cependant, vous pouvez combattre un personnage se trouvant sur la case marquée C.

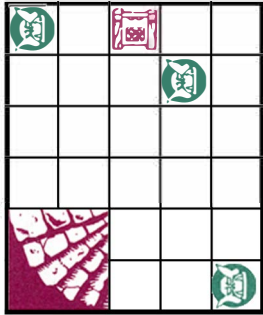
B. Cette zone est traitée comme une salle, c'est l'endroit où vos Lutins et Orcs sont placés avant de pourchasser les Héros.

C. Un personnage sur la case C peut être attaqué par l'un des monstres de la zone B.

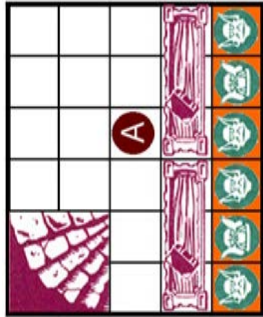
D. C'est la grande cage d'escalier. Les héros déplacés sur la tuile escalier sont retirés du plateau. ■s sont en sécurité, pour l'instant. Les monstres ne peuvent pas être déplacés sur la tuile d'escalier.

E. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera le Bâton de Télékinésie.

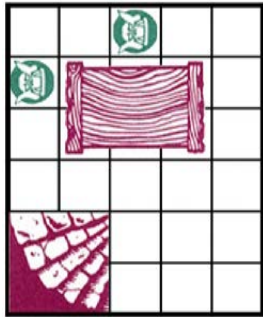
Monstre Errant : un Orc



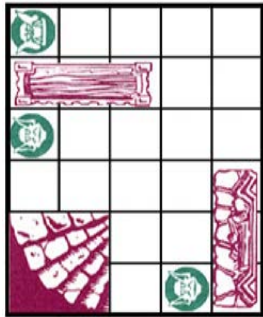
NIVEAU 1
Les gardes Orcs



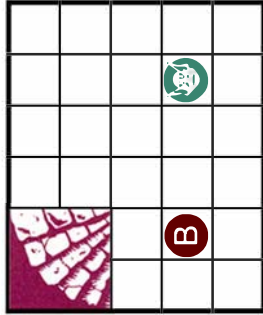
NIVEAU 2
La Bibliothèque du Malheur



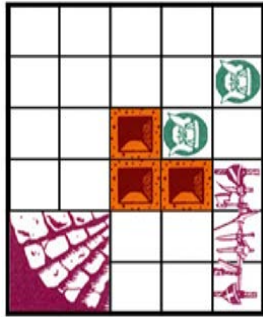
NIVEAU 3
La Cantine



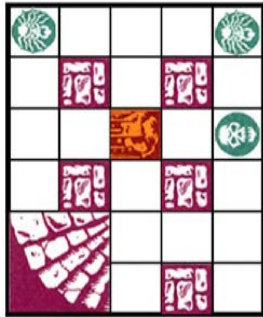
NIVEAU 4
La Réserve



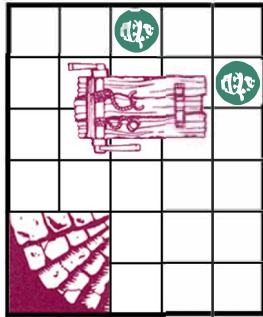
NIVEAU 5
Le Lutin Enchanté



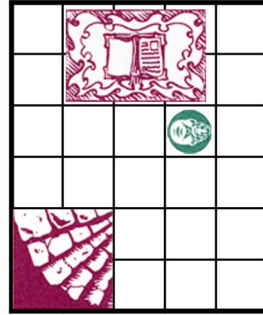
NIVEAU 6
L'Armurerie



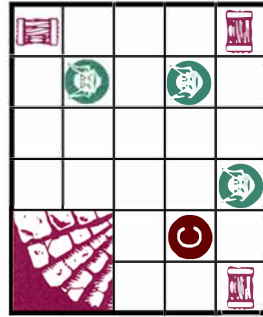
NIVEAU 7
La Crypte des Piliers



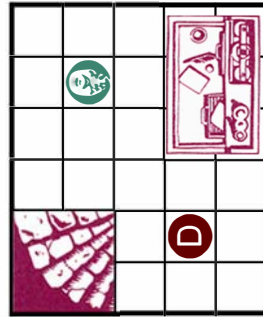
NIVEAU 8
La Chambre de la Terreur



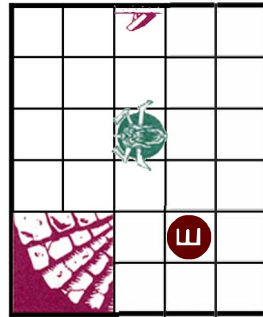
NIVEAU 9
L'Autel du Chaos



NIVEAU 10
Le Trésor



NIVEAU 11
le Grimoire du Sorcier



NIVEAU 12
La porte de Turekk Tor

La Grande Cage d'Escalier

"Vous avez bien fait de vous échapper du labyrinthe de Melar. Maintenant, vous devez vous préparer à monter le grand escalier. Il y a douze niveaux. Ce n'est qu'une fois que vous aurez atteint le niveau le plus élevé que vous aurez accès à la tour de Melar - la tour de Turekk Tor. Montez avec prudence, car la cage d'escalier est gardée à la fois par les vivants et les morts. La magie du Chaos est également en action ici. De puissants sorts et glyphes ont été gravés dans la pierre. Ceux-ci protègent contre tous ceux qui ne portent pas la marque du Seigneur du Chaos, Morcar."



NOTES

Dans cette Quête, n'utilisez que la salle centrale. Les Héros commencent chaque niveau sur la tuile des escaliers. Les Héros doivent sortir de cette tuile avant de faire la moindre action. Ils doivent nettoyer le niveau de tous les monstres présents avant de pouvoir reprendre les escaliers pour atteindre le niveau supérieur. Une fois que tous les Héros ont pris l'escalier, préparez la salle pour le niveau suivant.

A. Ne placez que les bibliothèques, mais pas les Orcs et les Lutins. Les bibliothèques sont une illusion magique. Le premier joueur à chercher des pièges découvre l'illusion. Retirez les bibliothèques et placez les monstres. Si au tour de Morcar aucun Héros n'a encore cherché de pièges, vous pouvez retirer les étagères. Les monstres peuvent maintenant se déplacer et attaquer.

B. Ce Lutin est enchanté. Une fois battu, lancez 1 dé rouge. Si vous obtenez un 6, le monstre est éliminé. Sur tout autre jet, le Lutin disparaît puis réapparaît sur une case de votre choix. Les Lutins crient, "Ha, Ha! Pouvez pas m'bat' !!" et attaque immédiatement.

C. Le premier joueur à rechercher un trésor peut ouvrir le premier coffre. Il lance 1 dé rouge. Sur un résultat de 1, il déclenche un glyphe magique et perd 1 Point de Corps. Sur n'importe quel autre jet, il trouve une Potion de Soins qui restaure jusqu'à 2 Points de Corps. Les deux Héros suivants procèdent de la même manière pour les deux autres coffres.

D. Le premier joueur à rechercher un trésor trouve un grimoire de sorcier. Un lanceur de sorts peut le lire et récupérer tous ses sorts pour cette quête.

E. Voici Gor-Lethim Kar, un démon du feu du Chaos. Il connaît le sort Chaos Tempête de Feu. une fois vaincu, la porte secrète se révèle et s'ouvre. C'est l'entrée de la tour de Turekk Tor.

Monstre Errant : un Orc

This crossword puzzle grid contains the following pre-filled content:

- Row 1:** 'B' (circle) at column 5. Images: clock tower (col 1), steam train (col 2), clock tower (col 3), lamp (col 4), window (col 6), clock tower (col 7), dice (col 10), clock tower (col 11), banner (col 12).
- Row 2:** Image: steam train (col 1), clock tower (col 2), window (col 3), lamp (col 4), dice (col 6), clock tower (col 7), banner (col 12).
- Row 3:** 'D' (circle) at column 5. Images: clock tower (col 2), dice (col 4), clock tower (col 6), banner (col 12).
- Row 4:** 'X' in the top-left corner. Image: window (col 3), 'D' (circle) at column 5, dice (col 6), banner (col 12), clock tower (col 13).
- Row 5:** 'G' (circle) at column 5. Images: window (col 3), dice (col 4), dice (col 5), banner (col 12), clock tower (col 13).
- Row 6:** Image: window (col 3), dice (col 4), banner (col 5), dice (col 6), clock tower (col 7), dice (col 8), banner (col 12).
- Row 7:** 'F' (circle) at column 13. Images: clock tower (col 2), banner (col 12), dice (col 14).
- Row 8:** 'E' (circle) at column 12. Images: clock tower (col 2), clock tower (col 3), clock tower (col 4), clock tower (col 5), banner (col 12), dice (col 14).
- Row 9:** 'G' (circle) at column 6. Images: clock tower (col 4), dice (col 5), dice (col 6), banner (col 7), dice (col 8), banner (col 12), dice (col 14).
- Row 10:** Image: dice (col 1), dice (col 2), clock tower (col 4), dice (col 5), banner (col 6), dice (col 7), banner (col 8), banner (col 9), dice (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), dice (col 14).
- Row 11:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14), banner (col 15).
- Row 12:** 'G' (circle) at column 6. Images: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 13:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 14:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 15:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 16:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 17:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 18:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 19:** 'A' (circle) at column 1. Images: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).
- Row 20:** Image: dice (col 1), banner (col 2), banner (col 3), banner (col 4), banner (col 5), banner (col 6), banner (col 7), banner (col 8), banner (col 9), banner (col 10), banner (col 11), banner (col 12), banner (col 13), banner (col 14).



La Tour de Turekk Tor

"Votre ascension a été âprement disputée, mais il n'y a plus de temps pour vous reposer. Maintenant, vous devez entrer dans la tour de Melar. L'air ici puie la magie du Chaos. Les recherches de Melar ont dû atteindre dangereusement le domaine de Morcar. Soyez prudent. Beaucoup ont cherché à utiliser les pouvoirs des ténèbres pour le bien, mais je vous le dis, la folie les rattrape tous à la fin. Le sens dans les pages du Loretome m'échappe encore. Si je discerne une quelconque chose durant votre voyage, je vous le dirai.

Pour l'instant, adieu."

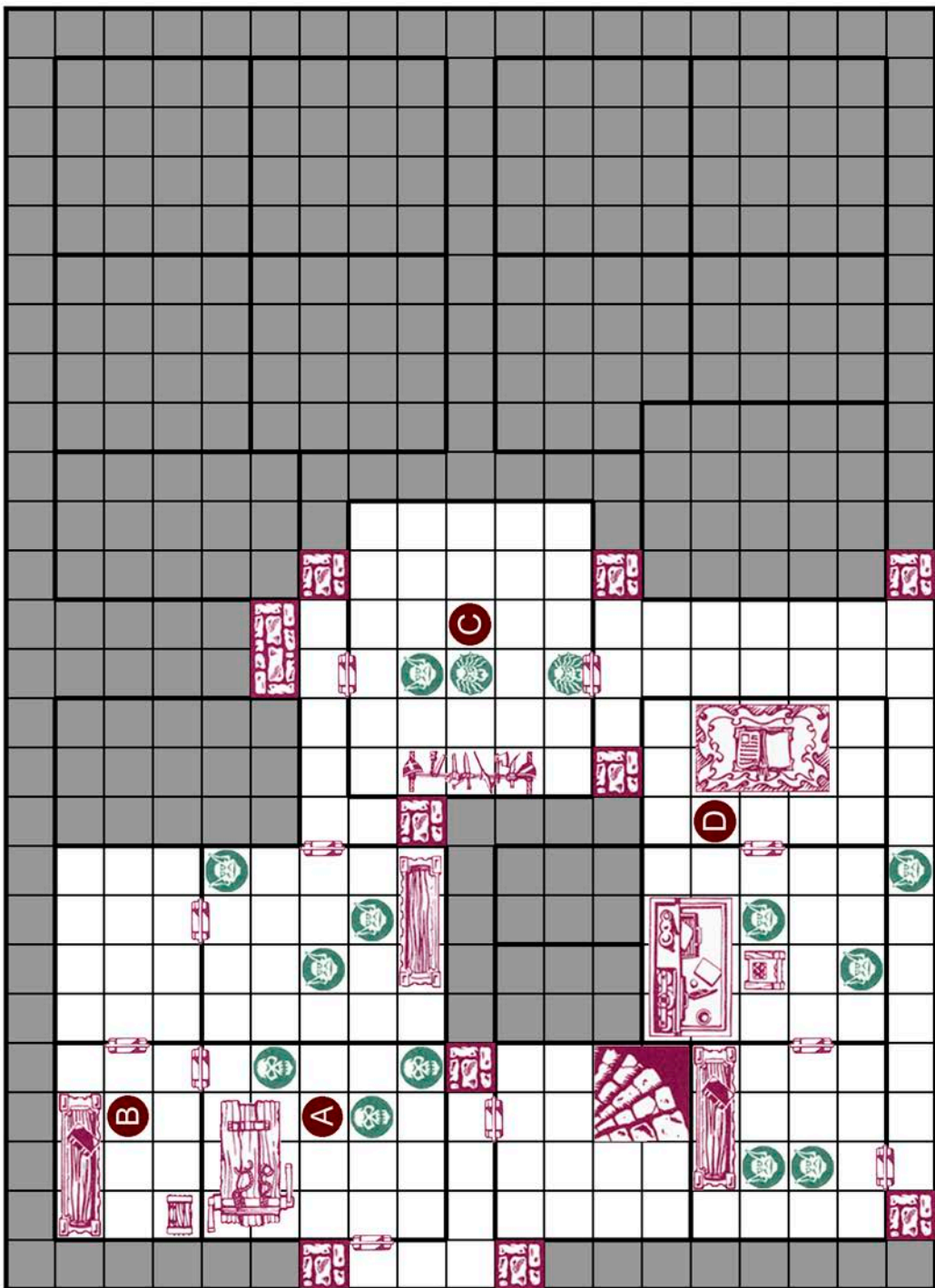


NOTES

Plusieurs notes de cette quête affectent le porteur. Assurez-vous que vous savez qui détiennent le Talisman au début de la quête.

- A. Lorsque le premier Héros franchit la case marquée X, la porte secrète s'ouvre. Vous pouvez maintenant vous déplacer et attaquer avec ces monstres lors de votre prochain tour.
- B. Lorsque le porteur atteint cette case, lisez le texte qui suit aux joueurs et indiquez où se trouve la salle D sur la carte.
"Vous sentez qu'il y a un pouvoir du Chaos au-delà de ce mur."
- C. Un squelette est assis sur le fauteuil, serrant un journal poussiéreux. Le premier héros à rechercher un trésor trouve une note griffonnée à la hâte glissée dans les pages du journal. Lire le texte qui a suivi aux joueurs :
"Felfmarak, le Roi Sorcier, est mort. Alors il se lèvera comme prédit et apportera les ténèbres sur l'Empire. Je dois demander une nouvelle audience à Morcar et chercher à arrêter ce que j'ai commencé. Ensuite, je devrai rassembler de l'argent et lever mon armée !"
- D. Lorsque le porteur entre dans cette salle, lisez le texte suivant au Héros :
Vous entendez une voix vous parler. *"Faites attention. Je vais vous aider."* Vous sentez une vague de chaleur vous submerger, comme la chaleur d'un feu d'hiver. Vous gagnez 1 Point d'Esprit. Vous pouvez désormais utiliser le sortilège du Chaos éclair.
- E. Si le porteur entre dans cette pièce, tous les squelettes restants tombent à genoux et inclinent la tête vers lui avant de tomber en poussière.
- F. Le premier héros à fouiller cette pièce trouve 200 Pièces d'Or dans le coffre au trésor.
- G. Le premier héros à fouiller cette pièce trouve 150 Pièces d'Or dans le coffre au trésor.

Monstre Errant : un Orc



Les Appartements de Melar

"Donc, Melar levait une armée. Cet imbécile croyait-il qu'une légion du Chaos pouvait être commandée, pensait-il que la puissance de Morcar pouvait être confrontée ? Les pièces d'or ont peut-être attiré des voleurs et des mercenaires à sa cause, pourtant, je sens que Melar avait un dessein plus sombre. Je vois la sorcellerie dans ce travail. Les réponses que nous cherchons se trouvent sûrement dans les appartements de Melar. Faites attention, mes amis. Je vous recontacterai bientôt."



NOTES

A. Ce sont des squelettes de Fimir, ils ont tous 3 Points de Corps.

B. Le premier héros à fouiller cette pièce trouve 150 Pièces d'Or dans le coffre au trésor.

Déplacez le porteur sur n'importe quelle case adjacente à la bibliothèque et lisez le texte suivant aux Héros :

"Vous êtes attiré par un Grimoire Rouge sur l'étagère la plus haute. Les pages s'ouvrent sur un sort. C'en est un dont vous vous souvenez vaguement. Vous chantez, 'Rak thorag, Rak through-nor, Rak threg org !' La pièce est engloutie par un sombre mystère qui tourbillonne autour de vous tous. Lorsqu'il se lève, tous les autres Héros, où qu'ils se trouvent, ont été transformés en Orcs !"

Le porteur n'est pas concerné. Chaque Héros affecté remplace son personnage par une figurine Orque différente, ils lancent désormais les Dés d'Attaque et de Défense en tant qu'Orc. Ils peuvent toujours utiliser les armures, armes ou équipements dont ils disposent. Ils ont chacun 2 Points de Corps maintenant. Ils ne peuvent utiliser aucune potion ou magie pour augmenter leurs Points de Corps au-dessus de 2. Ils ne peuvent pas lancer de sorts.

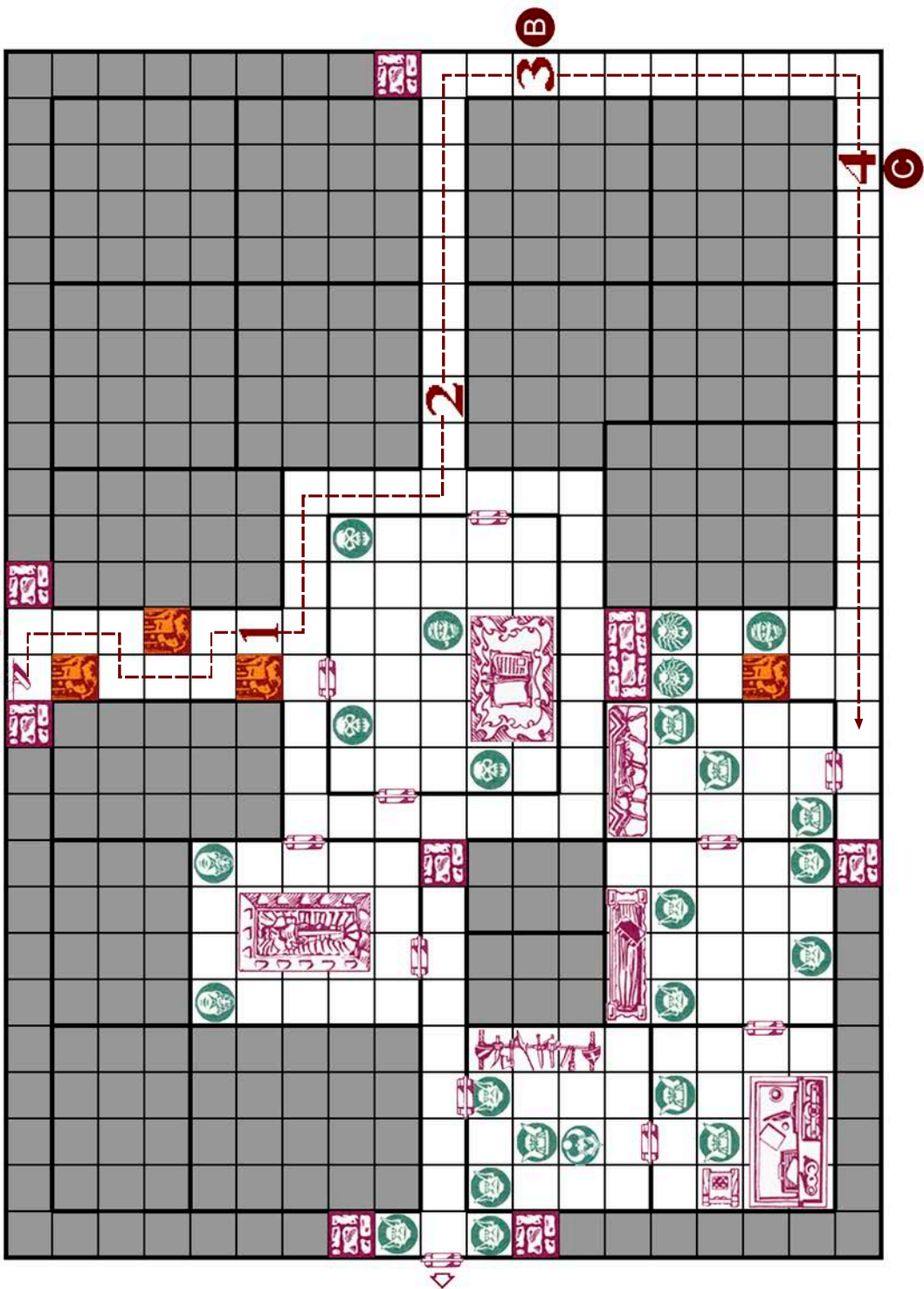
Le porteur entend une voix familière : « Rapidement, les effets de la transformation deviennent permanents à moins que vous ne trouviez le grimoire bleu. »

C. Si le porteur de Talisman lance le sort Éclair dans cette salle, il gagne 1 Point d'Esprit.

D. Lorsqu'un Héros entre dans cette salle, déplacez le porteur sur n'importe quelle case adjacente à l'autel et lisez le texte suivant au groupe :

Le Grimoire Bleu repose sur l'autel. Vous commencez à chanter "Rak, Darok-Nar !" La salle est à nouveau embrumée. Lorsque la brume se dissipe, tous les Héros se tiennent ici, sont redevenus eux-mêmes et ont retrouvé leurs Points de Corps complets. Vous entendez à nouveau une voix familière. "Nous en avons fini ici. Sortez maintenant par les escaliers et allez au temple en ruine de Gilgarreth où je vous recontacterai..."

Monstre Errant : un Squelette



Les Ruines du Temple de Gilgarreth

Vous voyagez vers le monument en ruine et établissez votre camp. La nuit est presque tombée lorsque Mentor vous parle. Cette fois, il apparaît également comme une apparition incolore vacillant au-dessus des flammes du feu de camp. "Vous devez entrer dans le temple et récupérer la couronne du Sorcier. Le détenteur du talisman ouvrira la voie. Je vous parlerai mais faites exactement ce que je dis. Nous entrons par la porte de la sorcière." Derrière vous, une lumière bleue brille sur les murs du temple en ruine révélant une porte secrète et vous entrez.



NOTES

Les informations qui suivent sont réservées au joueur Sorcier, ne les révélez pas aux Héros. La vision que les Héros ont eue était un sortilège lancé par Melar. Ce n'était contre toute apparence pas la voix de Mentor que les Héros ont entendue. Dites aux joueurs que le porteur du Talisman doit agir en premier à chaque tour.

Au tour du porteur, lisez le texte suivant : *Vous entendez une voix : « C'est par là »*

Vous déplacez la figurine du porteur de 9 cases pendant les 3 premiers tours.

Comptez-les 9 cases exactement le long du chemin indiqué pour atterrir sur la case correspondant au numéro du tour. Ce sera le mouvement du Héros. Le Héros peut toujours effectuer des actions.

A. La porte dérobée se referme après le passage du dernier Héros. Prévenez les Héros qu'ils devront partir par la porte principale.

B. Quand le porteur atteint cette case, lisez le texte suivant au Héro :

Vous entendez la voix. « J'y suis presque. Dépêchez-vous ! » et vous commencez à courir.

C. Quand le porteur s'arrête sur cette case, lisez le texte suivant :

Vous entendez la voix. « Donne-le moi, Héros ! Tu ne peux pas m'arrêter ! » Vous réalisez que c'est la voix de Melar. Vous devez combattre pour casser l'emprise qu'il a sur vous.

Le porteur doit immédiatement lancer 2 Dés Rouges. Déplacez le Héros du nombre de cases le long du chemin et lisez ce texte : *Vous rassemblez toute votre volonté et chassez Melar de votre esprit. Vos sens semblent s'aiguiser et pour la première fois depuis de nombreux jours, vous sentez à nouveau vous-même. Vous entendez la voix qui n'est plus qu'un murmure. "Tu m'as retenu cette fois, Héros. Peu importe. Ta force va faiblir. Je l'emporterai !"*

Dites au Porteur qu'il gagne 1 Point d'Esprit.

Monstre Errant : un Orc

Les quêtes restantes

Les Héros savent maintenant que le Talisman contient l'esprit du Chaos de Melar. Ils savent aussi qu'il cherche à posséder le porteur du Talisman et à devenir Fellmarak, le Roi Sorcier.

Le pouvoir de Melar continue de croître et les règles spéciales suivantes s'appliquent désormais au héros portant le talisman.

Sortilèges du Chaos

Le porteur du Talisman connaît deux sorts du Chaos, éclair et tempête de feu. Ceux-ci sont pris au début de chaque quête.

Chaque fois que le Héros lance un de ces sorts, il gagne 1 Point d'Esprit.

Les sorts ne peuvent être lancés qu'une seule fois par quête.

Points de Corps

Si les Points de Corps du Héros sont réduits à 0, le porteur ne meurt pas.

Le Héros est inconscient et reste sur la place. Le Héros ne se déplace pas et ne fait pas d'action à son tour.

Les monstres ne prennent aucune possession du héros inconscient.

Les autres Héros peuvent toujours utiliser une potion ou de la magie pour restaurer les Points de Corps du Héros et lui permettre de reprendre conscience. Le Héros peut alors continuer à jouer normalement.

Le porteur du Talisman

Melar cherche à affaiblir le porteur du Talisman. Au début du tour de ce Héros, ce Héros doit lancer 2 Dés Rouges. S'ils obtiennent un score égal ou supérieur à leurs points d'esprit actuels, rien ne se passe. S'il obtient moins que ses Points d'Esprit actuels, il sent que le talisman resserre son emprise et perd 1 Point de Corps. La force et la résilience du Héros sont renforcées par la présence de ses compagnons. Le héros peut ajouter 1 à son jet pour chaque héros ami dans la même pièce ou le même couloir. Le Héros peut en ajouter 2 s'ils sont adjacents.

L'ascension de Fellmarak

Si le porteur du Talisman est inconscient et que tous les autres héros sont morts, la quête est terminée. Lisez le texte suivant aux joueurs :

"Melar a triomphé. Il a retrouvé un corps et est devenu Fellmarak, le Roi Sorcier. Les bannières du Chaos seront levées et l'armée marchera sous un Ciel d'Ombre. L'Empire ne connaîtra que les ténèbres, les Héros sur lesquels reposaient tous les espoirs sont tombés. Qui s'avancera maintenant pour les remplacer ?"

Retirer le talisman

Le porteur ne peut pas retirer le talisman. S'il essaie, lisez ce qui suit au Héros : *"Vous sentez une grande chaleur émanant du talisman. Perdez 1 Point de Corps."*

Lisez ceci aux Héros

« Après avoir échappé aux Ruines de Gilgarreth, vous retournez chercher les conseils de Mentor. En attendant le magicien, vous pouvez visiter l'armurerie. »

Une fois que les joueurs ont fini d'acheter des cartes d'équipement à l'Armurerie, lisez le texte qui suit avant de commencer la quête suivante.

La note de Mentor vous invite à vous dépêcher de le retrouver à son étude. Lorsque vous entrez, le magicien se tourne pour vous saluer. Malgré un visage sérieux, les bras de Mentor sont tendus dans un accueil chaleureux. "Amis, jamais auparavant je n'ai été aussi aveuglé. Je suis désolé de ne pas avoir réussi à vous protéger de Melar au Temple de Gilgarreth."

Mentor sourit. "Mais je suis heureux de voir que vous avez survécu, néanmoins. La bonne nouvelle est que nous avons découvert les intentions de l'esprit fantôme de Melar. Une fois de plus, il devient trop audacieux. Une fois de plus, il est allé trop loin. Maintenant que je comprends la nature de notre ennemi, j'ai pu libérer le Loretome de la perturbation qui lui avait été imposée."

"Les dangers auxquels nous sommes confrontés ont été prédits. Telor, qui a accompagné Rogar lors des premières guerres contre Morcar, nous a laissé cette prophétie."

Mentor ouvre le Loretome et lit ces pages. "Alors Fellmarak se lèvera - un esprit doté d'une forme et né d'un Talisman du Chaos. Il s'inclinera pour recevoir le cadeau de Morcar, la Couronne du Sorcier. Ramené à la vie, le Roi Sorcier chevauchera aux côtés de Morcar et ensemble ils apporteront un Ciel d'Ombres. Aucune lumière ne touchera plus la Terre ni ne donnera l'espoir d'un avenir meilleur. L'Empire sombrera dans les ténèbres. Ainsi dit la prophétie de Telor."

Mentor retourne le gros livre. "Regarder attentivement." Il y a sur la page une belle mais inquiétante illustration, peinte de couleurs vives et rehaussée d'or. Elle montre un avenir sombre. Morcar chevauche à la tête d'une grande armée. A son côté, un autre personnage chevauche. Le visage de Fellmarak, à n'en pas douter. C'est le porteur du Talisman, et autour du cou du Roi Sorcier repose le Talisman de Lore !

Mentor continue. "C'est aussi bien mes amis que vous n'avez pas découvert la Couronne du Sorcier à Gilgarreth. Je vais m'y rendre et m'assurer qu'elle reste cachée. Cela peut retarder les plans de Melar mais cela ne le vaincra pas. De votre côté vous devez voyager jusqu'au tombeau de Telor et réussir à communiquer avec son esprit. Nous devons découvrir les moyens de vaincre Melar. Pour y accéder, vous devrez d'abord vous rendre aux Archives d'Arborenis et trouver une carte du tombeau de Telor."

"Hâtez-vous, car le pouvoir de Melar augmente. Il va essayer de vous posséder à nouveau, porteur du Talisman !" Mentor regarde les autres. "Gardez bien votre compagnon !"

Les Archives d'Arborenis

"J'ai récupéré la couronne du Sorcier et l'ai cachée aux yeux de Morcar. Vous devez localiser le bureau du cartographe. Là, vous devriez trouver une carte de la tombe de Telor. Nous devons supprimer que Morcar a un aperçu de nos plans. Car n'oublions pas, Melar est ici avec nous." Mentor jette un bref coup d'œil au talisman.

"Cet imbécile a parlé avec Morcar avant d'être consommé par la magie du Chaos. Il est possible que même maintenant, d'une certaine manière, Melar puisse communiquer avec son sombre maître."

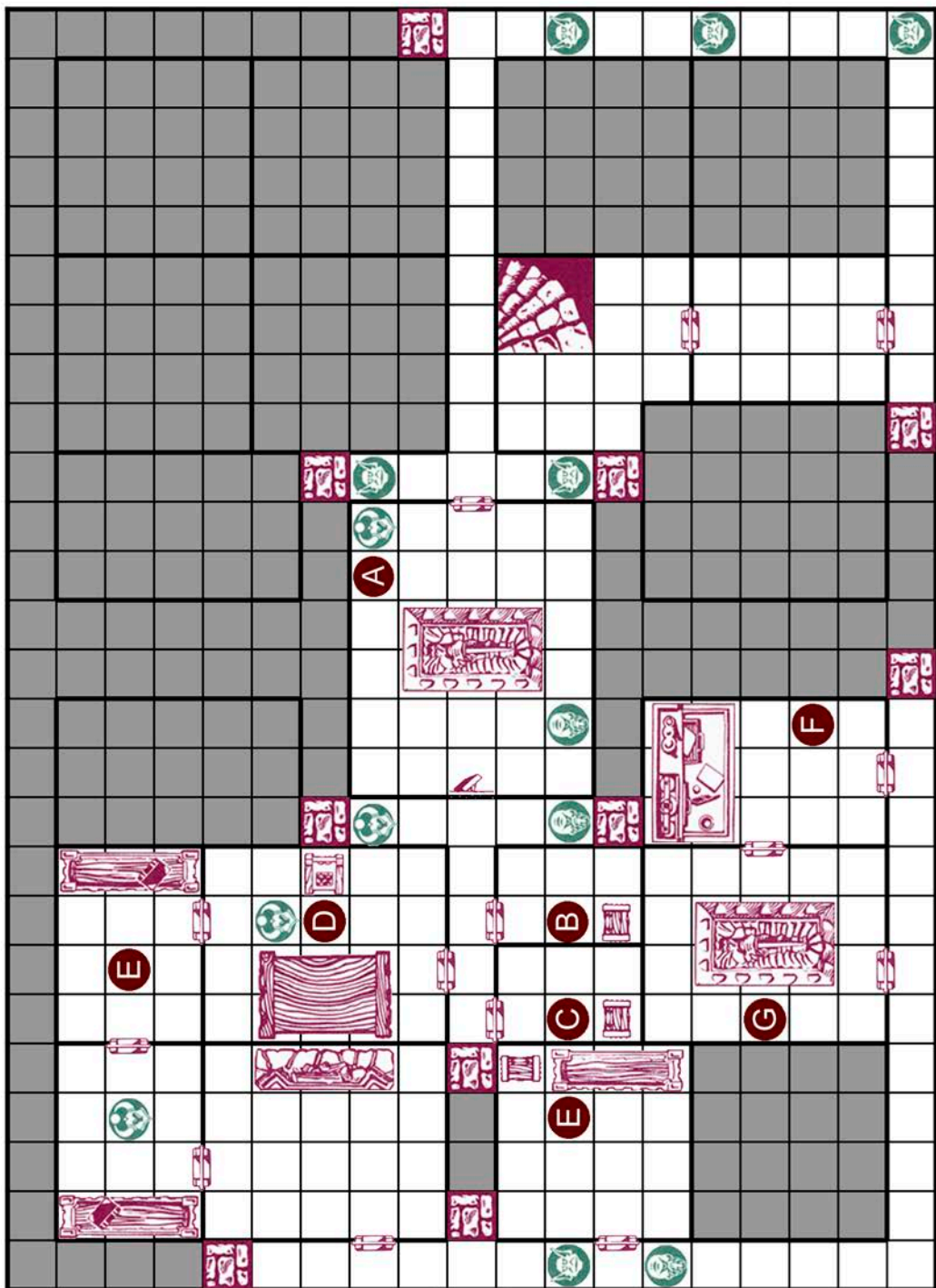


NOTES

Dites aux héros que Melar cherche à affaiblir le Porteur. Au début du tour de ce Héros, il doit lancer deux dés rouges. S'ils obtiennent un score égal ou supérieur à ses Points d'Esprit actuels, rien ne se passe. S'il obtient moins que ses Points d'Esprit actuels, il sent que le Talisman resserre son emprise et perd 1 Point de Corps. La force et la résilience du héros sont renforcées par la présence de ses compagnons. Le Héros peut ajouter 1 à son jet pour CHAQUE Héros ami dans la même chambre ou le même couloir. Le Héros peut en ajouter 2 s'ils sont sur une case adjacente.

- A. La porte des archives est défoncée. Parchemins et rouleaux sont éparpillés dans les couloirs.
 - B. Toutes ces pièces ont été saccagées. Lorsque les Héros voient la porte, placez une porte ouverte et tous les éléments de la pièce.
 - C. Le premier Héros à franchir cette case remarque ce qui semble être une porte murée.
 - D. Le premier Héros à rechercher des trésors trouve 2 Potions de Soins qui restaurent jusqu'à 2 Points de Corps.
 - E. Le premier Héros à chercher des trésors peut ouvrir le coffre. Le Héros peut piocher une carte du paquet de cartes Trésor. Défaussez toute carte Piège ou Monstre errant. Si une carte est ainsi défaussée, le héros peut piocher une autre carte.
 - F. C'est l'étude du cartographe. Le premier Héros à chercher un trésor trouve un parchemin. C'est la carte qu'ils recherchent. Les Héros devraient maintenant quitter les archives et se rendre au Tombeau de Telor !
 - X. Un Sorcier du Chaos. Le Sorcier connaît les sorts du Chaos suivants : Boule de Feu, Brume Chaotique et Contrôle.
[Dépl. 8 / Art. 4 / Déf. 4 / Corps 3 / Esprit 4]
- A la suite de cette quête, les Héros peuvent se rendre à l'Armurerie ou à la boutique de l'Alchimiste.

Monstre Errant : un Guerrier du Chaos



La Tombe de Telor

"Le saccage et la destruction des archives d'Arboris sont une triste nouvelle. Heureusement, vous avez trouvé la carte de la dernière demeure de Telor. Une fois que vous atteignez la tombe, vous devez entrer dans les grottes au-dessus et trouver l'entrée de l'escalier secret. Cette fiole de cristal pourra vous aider. Sa présence fera briller l'entrée secrète en bleu. La fiole sera portée par le porteur du Talisman. Lorsque vous atteindrez la Tombe de Telor, éclatez la fiole et elle invoquera Telor. Espérons qu'il pourra vous aider."



NOTES

Les règles spéciales concernant le porteur du Talisman sont toujours active sur cette quête. Melar peut utiliser une fois durant la quête le sort Invocations des Orcs. Ces créatures seront contrôlées par le joueur Sorcier.

A. Lorsque les joueurs brisent la fiole de cristal, un sort d'illusion est rompu. Remplacez la tombe par une simple table. Le sort a été lancé pour empêcher les pillards de mettre à sac la tombe de Telor.

B. Le premier Héros à rechercher un trésor trouve un Élixir de Vie. Son utilisation est expliquée sur la carte d'artefact correspondante.

C. Le premier Héros à rechercher un trésor trouve 250 Pièces d'Or.

D. Cette salle présente une large peinture au dessus de la table représentant Telor. Le Sorcier légendaire ressemble étrangement au porteur du Talisman.

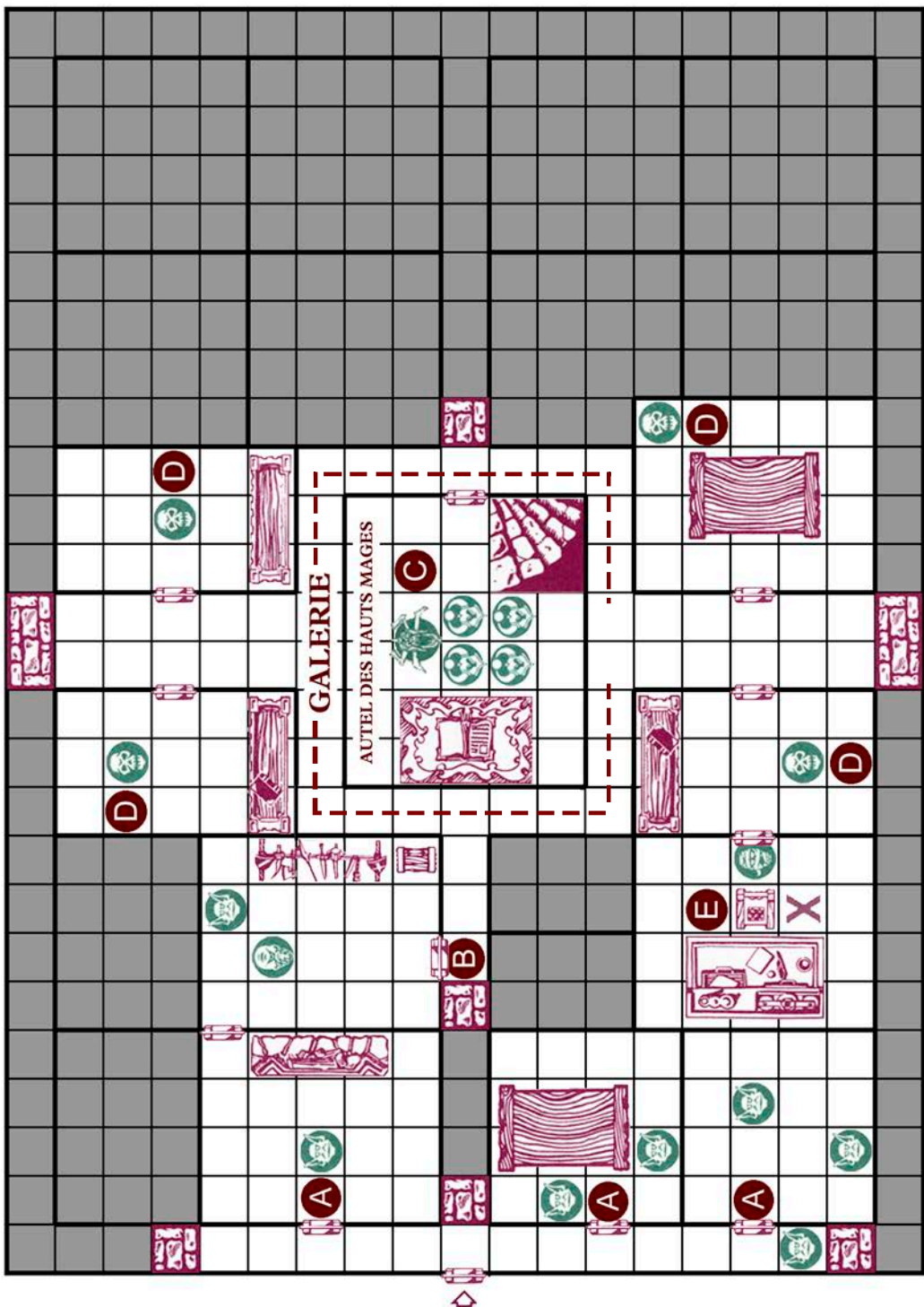
E. Le premier Héros à rechercher un trésor trouve 300 Pièces d'Or.

F. C'est le bureau de Telor. Quand le porteur entre dans la pièce, la tombe commence à émettre une lumière bleue. Lisez le texte suivant aux Héros :

L'air se refroidit alors que l'esprit de Telor s'élève de l'effigie de pierre. Le Sorcier regarde le porteur. "Je vous souhaite la bienvenue, mon parent." Le visage de l'apparition se resserre rapidement en un regard terrible. "Tu n'es plus le bienvenu, Melar ! Il y a longtemps que tu as renoncé à ce qu'il restait de bonté en toi. Sois averti : ne fais pas de mal à ce Héros." L'esprit de Telor se tourne vers le reste de la troupe dans la pièce. « Vous devez vous rendre dans les Halls des Hauts Mages. Vous y trouverez la magie dont vous avez besoin pour arracher Melar de son sanctuaire et sauver votre compagnon. L'esprit chante doucement, puis s'efface dans la pierre. Le porteur perd l'Point d'Esprit.

A la suite de cette quête, les Héros peuvent se rendre à l'Armurerie ou à la boutique de l'Alchimiste.

Monstre Errant : un Squelette



Les Halls des Hauts Mages

"Alors, mon ami," dit Mentor, regardant le porteur du Talisman, "maintenant tu connais la vérité. Vous devez aller vite. Car le moment est venu de vaincre l'esprit corrompu de Melar - de le chasser du Talisman et de laisser ce fantôme immonde être emporté par les vents." Les yeux de Mentor se plissent alors qu'il regarde le Talisman. "Tu m'as entendu, Melar, n'est-ce pas ?" Le talisman commence à briller d'un léger rouge sang.



NOTES

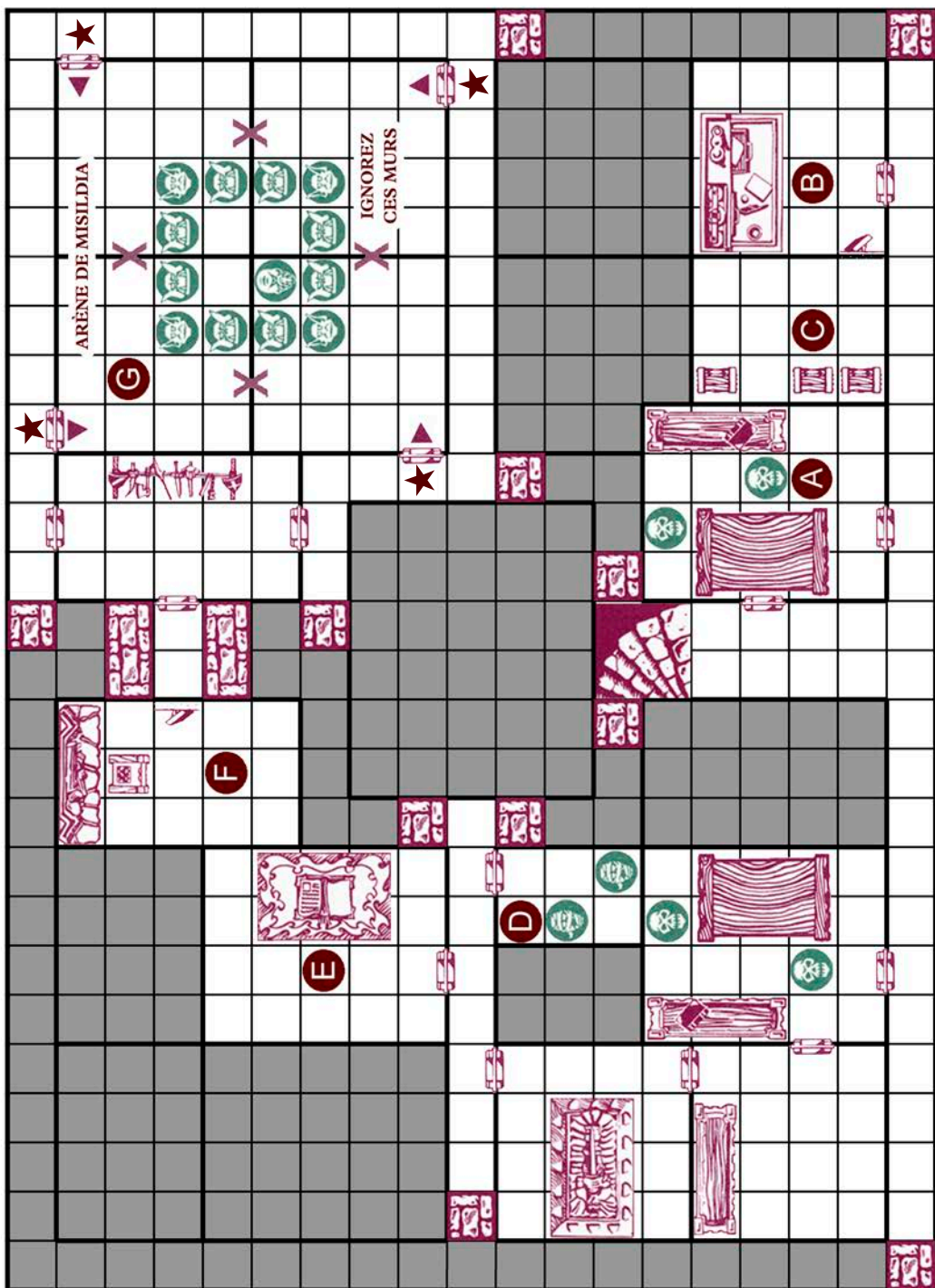
Les règles spéciales concernant le porteur du Talisman sont toujours active sur cette quête. Melar peut utiliser une fois durant la quête le sort Invocations des Orcs. Ces créatures seront contrôlées par Morcar.

- A. Dès qu'une de ces portes est ouverte, ouvrez toutes les portes marquées A. Placez le mobilier et les monstres sur le plateau.
- B. Ce couloir mène à la galerie qui surplombe l'autel des Hauts Mages.
- C. Cette pièce est en contrebas et ne peut être attaquée que par un Héros ou un Monstre se déplaçant dans les escaliers. Traitez les escaliers comme une seule case sur laquelle une seule figurine peut être placée à la fois. Toute figurine sur une case de galerie peut voir n'importe quelle figurine dans la salle de l'autel et vice versa. Un Héros peut sauter dans la pièce du dessous mais perd 1 Point de Corps. Ne placez pas les Monstres tant que les Héros n'ont pas déclenché l'invocation dans la salle E.
- D. Ce sont les Squelettes des Hauts Mages. Maudits par la magie du Chaos, ils ont chacun 2 Points de Corps. Le Héros qui a vaincu le dernier Squelette voit apparaître brièvement l'esprit d'un mage. ■ parle d'une voix obsédante. "Allez sous la salle de l'autel à l'arène de Misilida." L'esprit sourit tristement et disparaît.
- E. Un Sorcier du Chaos lit un grimoire sur le bureau. C'est un sort d'invocation. Placez les Monstres dans la salle C. Vous pouvez les placer sur les cases que vous souhaitez. Placez le Sorcier sur la case marquée d'un X. Le Sorcier connaît les sorts du Chaos suivants : Tempête et Horreur.

[Dépl. 8 / Att. 4 / Déf. 4 / Corps 3 / Esprit 4]

L'escalier dans la salle de l'autel permet de descendre au niveau inférieur.

Monstre Errant : un Orc



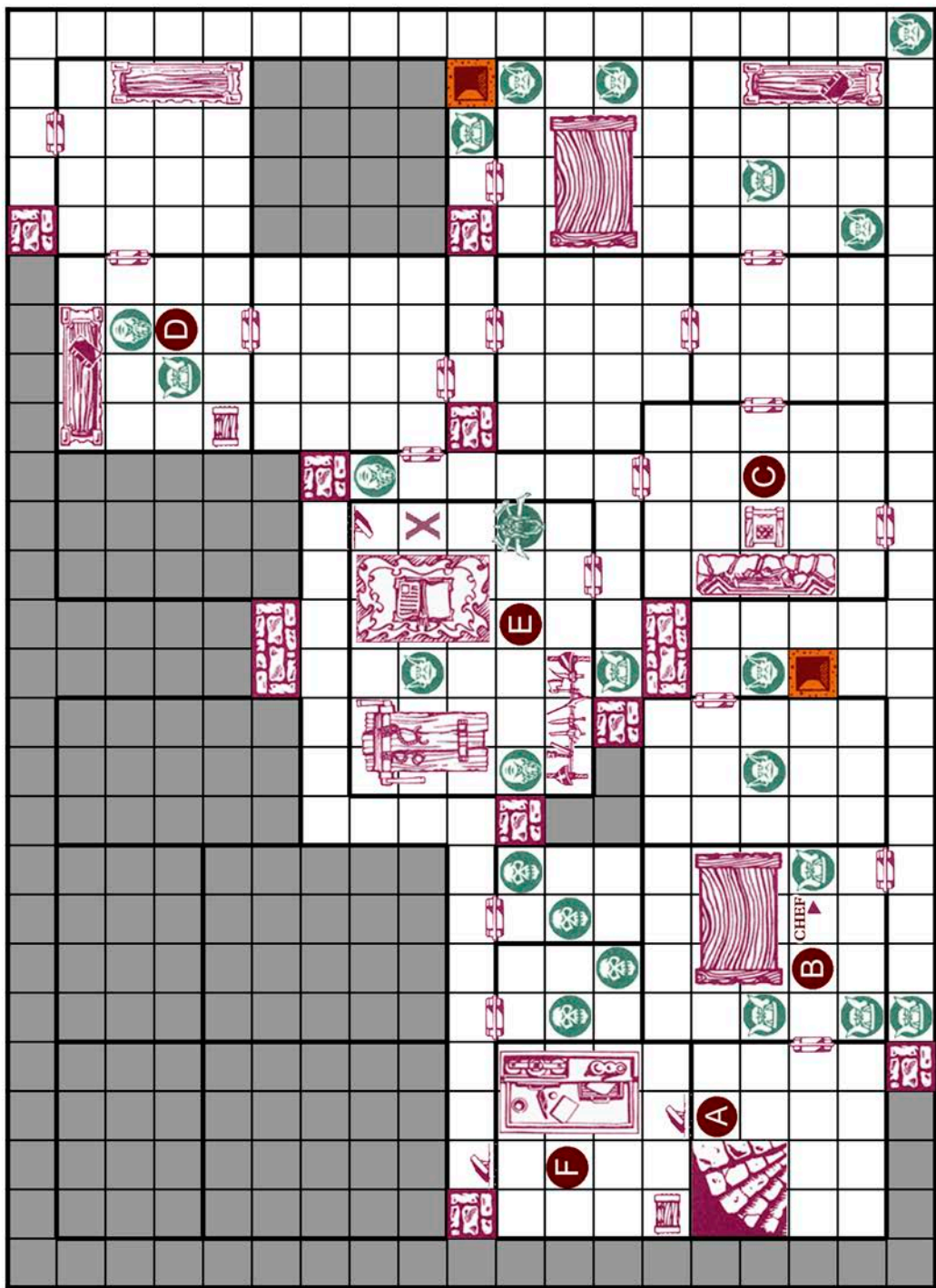
L'Arène de Misildia

"Bien sûr ! L'Arène de la Misildia ! Le visage de Mentor s'illumine en entendant votre récit. "Pourquoi n'y ai-je pas pensé ? Misildia était un Grand Mage mais aussi un combattant hautement qualifié. L'arène a été construite pour que Misildia puisse entrer à l'intérieur de ses murs. Si vous entrez dans l'arène, Melar sera chassé, car la magie du Talisman ne pourra résister. Vous devez tous entrer dans l'arène en même temps, comme ils le faisaient autrefois pour les épreuves." du Talisman, maintenant tu connais la vérité. Vous devez aller vite. Car le moment est venu de vaincre l'esprit corrompu de Melar - de le chasser du Talisman et de laisser ce fantôme immonde être emporté par les vents." Les yeux de Mentor se plissent alors qu'il regarde le Talisman. "Tu m'as entendu, Melar, n'est-ce pas ?" Le Talisman commence à briller d'un léger rouge sang."

NOTES

Les règles spéciales concernant le porteur du Talisman sont toujours active sur cette quête. Melar peut utiliser une fois durant la quête le sort Invocations des Orcs. Ces créatures seront contrôlées par le joueur Sorcier

- A. Ces squelettes de hauts Mages ont chacun 2 Points de Corps.
- B. La chambre de l'Apothicaire ne contient malheureusement plus aucune potion.
- C. C'est la réserve de l'apothicaire. Le premier Héros à rechercher un trésor trouve dans chaque coffre une Potion de Soins qui restaure jusqu'à 4 Points de Corps.
- D. Ce sont des adversaires magiques, autrefois utilisés pour les Épreuves.
- E. Le premier héros à rechercher un trésor découvre les pages du "rituel de l'Épreuve". Lisez le texte suivant :
"Alors ils passeront le portail secret. Chacun prendra place à sa porte donnée. Seulement alors l'arène leur demandera d'entrer."
- F. Lorsque le porteur entre dans cette salle, lisez le texte suivant :
"Vous entendez une voix douce qui glace votre âme. "Pourquoi est-ce que je n'ai pas de nouvelles de toi Melar ? Qui est là avec toi ? Tu ne veux pas t'asseoir et parler ?"
- G. Voici l'Arène. C'est une grande pièce. Ignorez les murs marqués d'une croix. Les portes sont magiquement fermées et ne peuvent pas être ouvertes. Lorsque chaque héros se tient devant une porte différente, lisez le texte suivant :
Les portes devant vous s'ouvrent et vous êtes forcé d'avancer. vous entendez un cri terrible alors que l'esprit de Melar est arraché à la protection du Talisman. ■ regarde désespérément autour de lui puis enveloppe la forme !
Avancez chaque Héros d'une case.
Le porteur n'est plus affecté par Melar, ne peut plus lancer de sorts de Chaos et ramène ses Points d'Esprit à la normale. Aucun sort, arme magique, armure magique ou équipement magique ne peut être utilisé dans l'arène. Les sorts lancés avant d'entrer dans l'arène sont perdus. Des potions et des élixirs peuvent être utilisés. Lorsque le Fimir prend un coup, lisez le texte suivant :
« Je te maudis ! Tu ne m'échapperas pas ! » L'esprit de Melar s'évanouit.
- A la suite de cette quête, les Héros peuvent se rendre à l'Armurerie ou à la boutique de l'Alchimiste.



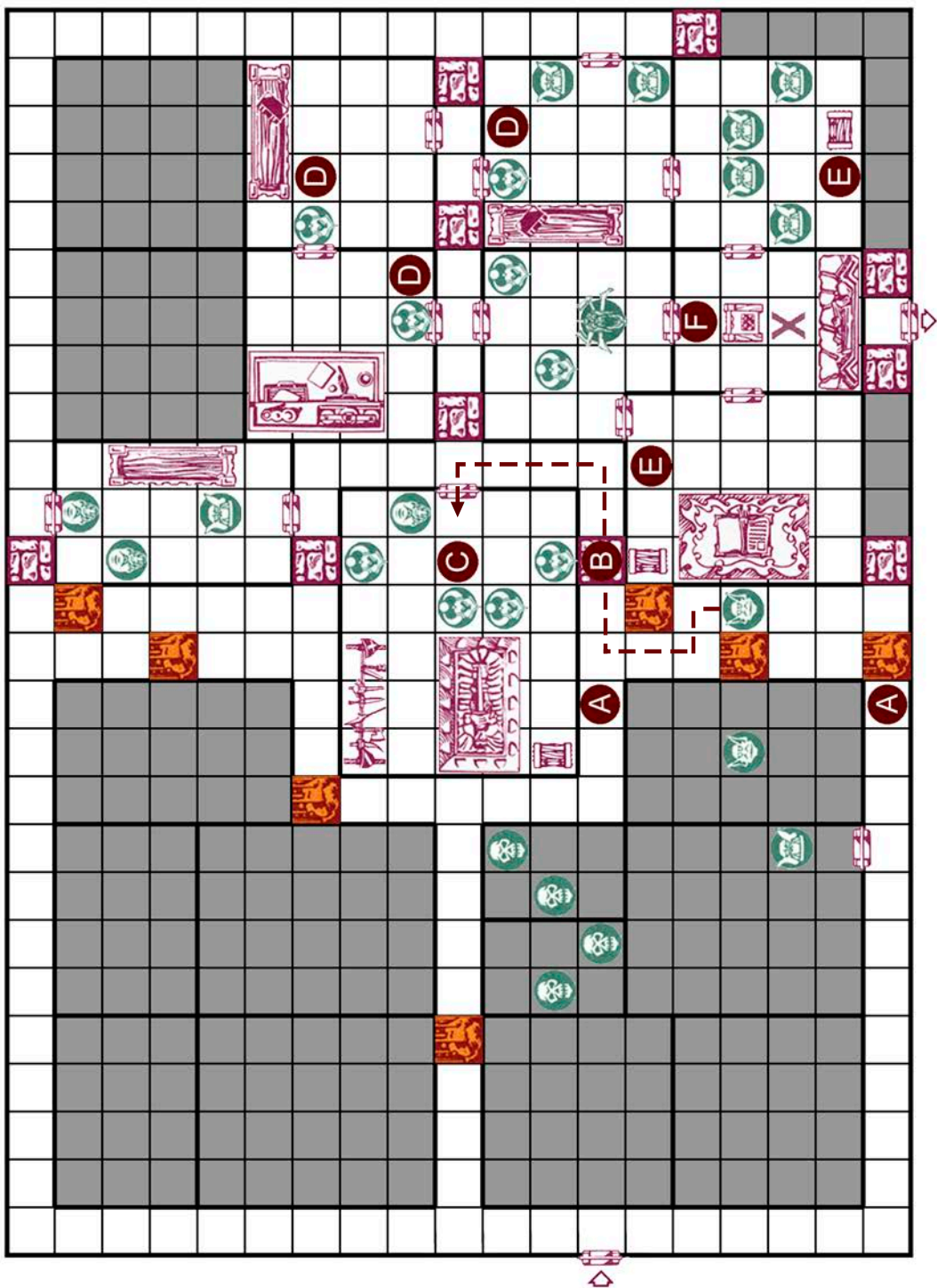
Melar se Déchaîne

"Melar a été chassé du Talisman mais a pris forme dans un Fimir. Ces créatures ne peuvent héberger un esprit du Chaos que pendant un court moment. Nous devons détruire Melar une fois pour toutes, avant que le pouvoir du sorcier ne devienne trop fort - avant que Melar ne puisse trouver un hôte plus digne. Le Sorcier est retourné dans les donjons sous Turekk Tor. Là, il invoque des Fimirs pour remplir les rangs de son armée. Préparez-vous à la guerre, le Ciel d'Ombres se profile, et retournez à Turekk Tor !"



NOTES

- A. La porte secrète ne peut pas être trouvée de cette salle.
- B. La salle des gardes des Orcs. Le chef a 3 Points de Corps.
- C. Lorsque le porteur entre dans cette pièce, lisez le texte suivant :
Une fois encore, vous entendez cette même douce voix glaciale. "Melar a parlé de vous. Profitez de votre moment, mais ne vous précipitez pas en pensant que vous avez été victorieux. Mon Roi Sorcier doit chevaucher à nouveau." Le feu dans l'âtre rugit furieusement et brille d'un profond rouge sang. Puis il y a un silence, et les flammes vacillent doucement une fois de plus.
- D. Le premier héros à rechercher un trésor trouvera 300 Pièces d'Or et un parchemin. C'est un parchemin de Soins qui peut être lancé trois fois (permet de regagner jusqu'à 4 points de Corps).
- E. C'est là que Melar invoque les Fimirs. Une Gargouille monte la garde pour Melar, toujours sous la forme d'un Fimir. Placez un Fimir sur la case marquée X. Lisez ce qui suit aux Héros :
Melar invoque des Fimirs et se tient derrière l'autel. Les yeux du Fimir possédés brillent de rouge grâce au pouvoir de l'esprit du Chaos. Par ses chants, ce Fimir invoque des Orcs avant d'ouvrir une porte secrète, regardant par-dessus son épaule, le Fimir sourit d'un air menaçant puis disparaît dans le couloir.
Les Orcs invoqués peuvent être placés sur n'importe quelle case libre de la salle. Retirez le Fimir du jeu. Ne dites pas aux héros que Melar s'est échappé.
- Lorsque le premier Héros recherche un trésor, lisez ce qui suit :
Vous trouvez une boîte carrée sous l'autel. Le bois est anormalement sombre. Des runes du Chaos recouvrent les côtés. La boîte est doublée de fourrure et vide à l'exception d'un anneau échanté, de la taille de la tête d'une personne, posée sur le fond.
- F. Le premier Héros à chercher un trésor trouve un parchemin. C'est un parchemin d'Éclair qui peut être lancé trois fois. La porte secrète s'ouvre également si elle ne l'était pas déjà.
A la suite de cette quête, les Héros peuvent se rendre à l'Armurerie ou à la boutique de l'Alchimiste.
- Monstre Errant : un Zombie



L'Ascension de Fellmarak

"Le Ciel d'Ombres gronde de plus en plus près. La cité elfique du Havre des Lumières a été détruite par la Garde Funeste. Avec elle, mes sorts pour cacher la Couronne du Sorcier ont été brisés. Fellmarak est apparu et Morcar chevauche à la tête des bannières du Chaos pour le retrouver aux ruines du Havre. Il reste une dernière chance. Affrontez Fellmarak là-bas - avant que Morcar n'arrive. Si le soleil se couche ce jour et que nous avons échoué, il se couchera pour toujours sur cet Empire et nous vivrons le restant de nos jours dans les ténèbres !"



NOTES

A. Dès qu'un Héros atterrit sur l'une des cases marquées A et voit le Lutin, lisez le texte suivant :

"Attendez ! N'attaquez pas. Je m'appelle Gawr. Je suis au service de l'Empire. J'ai été envoyé en éclaireur dans l'armée de Morcar. Les ruines sont très instables et vous devez faire preuve de prudence. La Garde Funeste est partout . Ils protègent le Roi Sorcier. Suivez-moi !"

Déplacez Gawr le long du chemin.

B. La case bloquée B est un faux mur. Retirez-le. Gawr ouvre la porte. Les monstres sont placés. Le héros suivant se déplace également et combat avec Gawr à son tour. Gawr est très fort pour un Lutin. Utilisez la carte de la Gargouille pour Gawr.

C. Le tombeau du prophète elfique Elmerrin est maintenant un arsenal de fortune. Le premier héros à chercher un trésor trouve une Potion de Soins Elfiques qui restaure tous les Points de Corps perdus.

D. Ces Guerriers du Chaos sont immunisés contre les arbalètes compte tenu de leurs grands boucliers. Ils s'obstinent à barrer la route.

E. Le premier Héros à rechercher un trésor dans cette pièce ouvre le coffre. Tirez une carte du paquet de cartes au trésor. Défaussez tout Piège ou Monstre Errant pioché et prenez une autre carte.

F. Lorsque le premier Héros entre dans la salle, lisez ce qui suit :

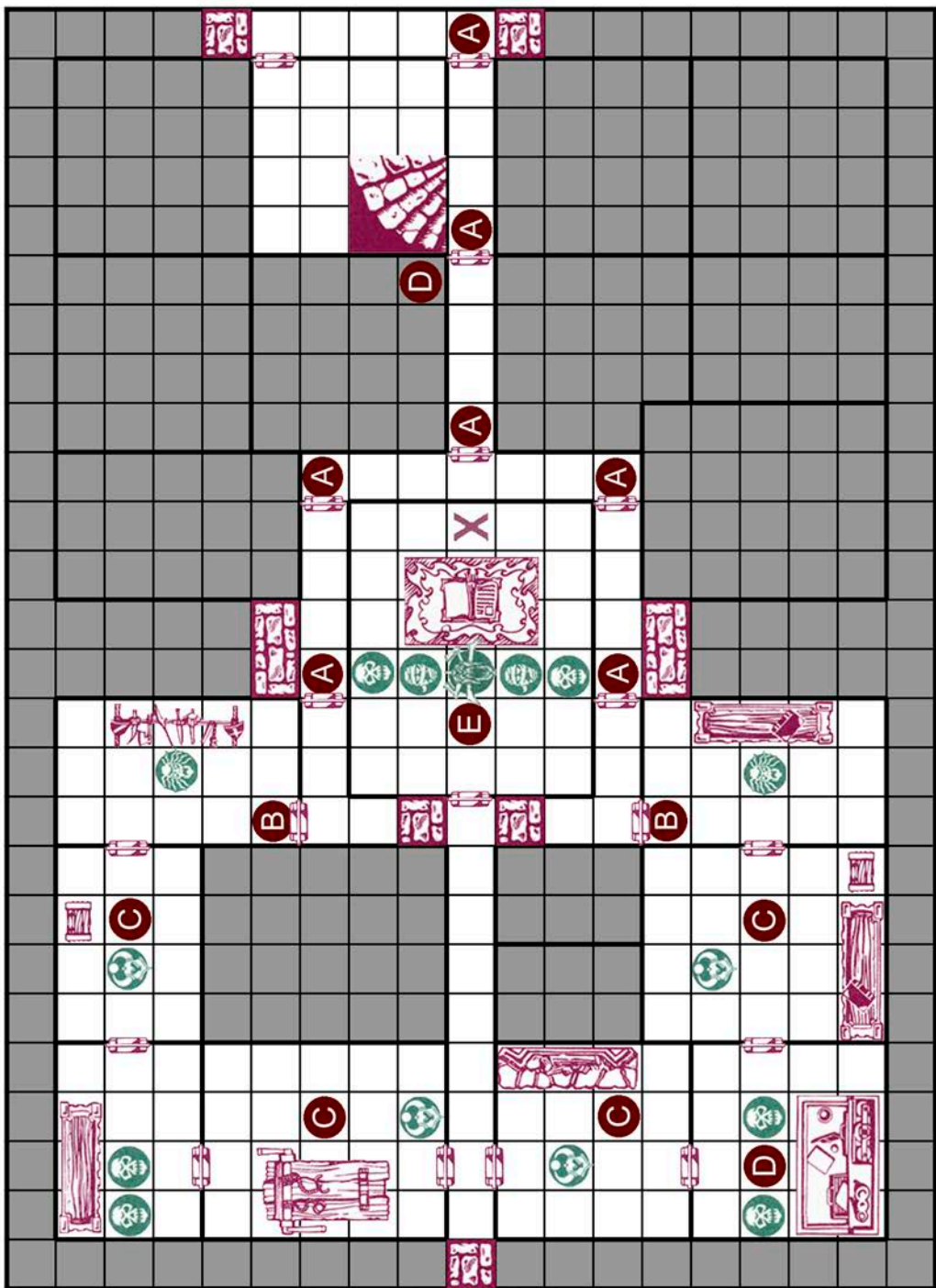
Fellmarak, le Roi Sorcier, se tient devant vous. Il sourit. "Je vous attendais !"

Placez le Sorcier du Chaos Fellmarak sur la case marquée d'un X. Fellmarak connaît les sorts du Chaos suivants : Tempête de feu, Rouille, Contrôle, Horreur et Brume Chaotique. Fellmarak lance Tempête de Feu au premier tour. Il détruit les portes de la pièce, qui sont toutes maintenant ouvertes. Fellmarak ne peut pas être tué. Lorsqu'il atteint 0 Point de Corps, sa couronne fond sur son visage. Il crie et se retourne. La cheminée derrière lui ouvre une porte secrète et il s'enfuit.

[Dépl. 8 / Att. 5 / Déf. 4 / Corps 6 / Esprit 6]

A la suite de cette quête, les Héros peuvent se rendre à l'Armurerie ou à la boutique de l'Alchimiste.

Monstre Errant : une Momie



La Flamme de Morcar

"Braves Héros ! rayonne Mentor. La Couronne du Sorcier a été détruite et le pouvoir de Fellmarak brisé ! Même si Morcar n'a pas encore abandonné le sorcier. Le Loretoime rêve le que Fellmarak a reçu le pouvoir d'invoquer des monstres avec la Flamme de Morcar. De telles créatures sont difficiles à abattre mais peuvent être détruites avec de l'Eau de Guérison. Dépêchez-vous. Fellmarak planifie son retour sous Gurrok Cairn. Soyez prudent. Fellmarak jouera le tout pour le tout pour obtenir vengeance !"



NOTES

A. Ce sont des portes magiques protégées par des gardiens dès qu'on les approche. Dès qu'un Héros voit la porte, piochez une carte Monstre au hasard et placez le Monstre sur la case marquée A. La porte s'ouvre lorsque le Monstre est vaincu.

B. Lorsque l'une de ces portes est ouverte, toutes les portes magiques marquées A disparaissent. Les monstres dans ces pièces ont une flamme rouge sang qui vacille autour de leur tête. Ils ont été invoqués avec la Flamme de Morcar.

Flamme de Morcar : Tous les monstres affichés sur la carte ont été invoqués avec la Flamme de Morcar. Ils attaquent et défendent normalement mais n'ont pas de Points de Corps. Lorsqu'un Monstre est touché, quel que soit le nombre de Points de dégâts, le joueur Sorcier annonce deux nombres quelconques puis lance 1 dé rouge. Si le jet de dé correspond à l'un des nombres, le monstre est indemne. Sinon, il est consommé par la Flamme de Morcar.

C. Ce sont des chevaliers morts-vivants. Invoqués avec la Flamme de Morcar, ils combattent en tant que Guerriers du Chaos. Le premier Héros à rechercher un trésor dans chacune de ces salles doit lancer 1 dé rouge, sur 1, 2 ou 3, il trouve une Potion de Soin qui restaure jusqu'à 2 Points de Corps. Sur 4, 5 ou 6, il rencontre un Monstre Errant.

D. Le premier Héros à chercher un trésor trouve un parchemin. C'est un sort d'Eau de Guérison qui peut être lancé deux fois.

E. Fellmarak a également embrassé la Flamme de Morcar et lance 1 dé rouge lorsqu'il est touché. Placez le Sorcier du Chaos sur la case marquée X. Au tour de Fellmarak, mélangez et piochez un sort du Chaos au hasard à lancer. Défaussez Invocation d'Orcs et Invocation de Morts-vivants une fois qu'ils sont utilisés. Si Fellmarak pioche Téléportation, le Sorcier est détruit.

Si Eau de Guérison est lancé sur n'importe quel monstre pendant le tour d'un Héros, il est touché. Vous ne pouvez choisir qu'un seul numéro pour le sauver avant de lancer le dé rouge.

[Dépl. 8 / Att. 5 / Déf. 4 / Corps 0 / Esprit 6]

Monstre Errant : Monstre pioché au hasard

Mentor se tient à l'extérieur de la Grande Salle. "Bienvenue, mes amis. J'ai eu l'honneur de vous aider dans cette quête et aujourd'hui, ce sera votre honneur que nous célébrerons. Au-delà de ces portes se trouve le Conseil des Héros. Vous devez être réaffirmés en tant que Champions de l'Empire. Chacun de vous recevra un Anneau de Courage". Le sorcier sourit. "Un petit gage de notre reconnaissance. Ces bagues légendaires ont été créées par les Forgerons de l'Aube - des artisans nains et elfes qui ont combiné leur art."

La joie sur le visage de Mentor s'estompe et est remplacée par l'expression d'une préoccupation plus réfléchie. "Nous ne pouvons cependant pas oublier qu'il y a encore des jours sombres à venir. Morcar a reculé maintenant que le Roi Sorcier est vaincu, mais il n'est pas un serpent à une seule tête ! Comme l'hydre, le maléfique Sorcier attaque et menace dans de nombreuses directions. S'il est vaincu, Morcar regroupe ses troupes simplement et attaque déjà de nouveau. Nous avons gagné un répit précieux pour nous préparer."

"Chacun de vous sera appelé. Chacun de vous sera testé. Chacun de vous devra faire face à l'échec et quand vous le ferez, je serai là pour vous aider. La leçon de la chute de Melar doit rester dans nos mémoires. Les pouvoirs du Chaos corrompent, tordent et consomment."

Le visage de Mentor se détend et retrouve un air plus joyeux avec un sourire. "Allez, laissez-moi vous conduire au conseil. Ils sont impatients de vous accueillir."

Le magicien prend son Loretome sous le bras et s'avance. La porte de la grande salle pivote vers l'intérieur. Les cors de guerre résonnent profondément sous le plafond voûté pour vous annoncer. Il y a un moment de pause, puis l'assemblée éclate avec une vague assourdissante d'acclamations et d'applaudissements. L'acclamation monte et monte puis s'estompe lentement avant de se taire. Vous regardez tous ceux qui sont rassemblés, et ils vous regardent - au-delà de vous - à travers les fenêtres majestueuses qui bordent la Grande Salle. Jusqu'à l'horizon où le ciel s'assombrit et les nuages d'orages se rassemblent.

