

SOMMAIRE

Jouer le Retour du Seigneur Sorcier	p.2
Introduction	p.3
Quête-01-La Porte du Destin.....	p.4
Quête-02-Les Halls de Glace.....	p.5
Quête-03-Les Passages du Silence.....	p.6
Quête-04-Les Halls de Vision.....	p.7
Quête-05-La Porte de Bellthor.....	p.8
Quête-06-Les Halls de la Mort.....	p.9
Quête-07-La Légion Oubliée.....	p.10
Quête-08-Les Cavernes Interdites (La Cité Interdite).....	p.11
Quête-09-La Dernière Porte.....	p.12
Quête-10-La Cour du Seigneur Sorcier (Le Repaire du Sorcier)...	p.13
Conclusion	p.14
Boutique de l'Alchimiste	p.15

Jouer le Retour du Seigneur Sorcier

Les Quêtes du Retour du Sorcier se jouent généralement de la même manière que dans la version de base HeroQuest. Il est très important que ces Quêtes soient jouées dans l'ordre. Comme dans le système de base, les Héros récupèrent toutes leurs forces (Points de Corps & d'Esprit) entre les Quêtes.

Le Retour du Sorcier comporte quelques variantes au jeu de base :

1. Débuter une Quête

Les Héros n'abordent plus les Quêtes depuis l'escalier en spirale, mais entrent par une porte en fer en bordure du plateau. Cette porte est indiquée sur le plan de Quête avec une flèche entrante, et est toujours placée au début de chaque Quête. Les Héros se placent en file indienne derrière la porte & demandent à Zargon de l'ouvrir.

2. Achever une Quête

Les Héros ne peuvent quitter le plateau qu'en localisant la porte de sortie en bois à une autre extrémité du plateau, ou en trouvant l'escalier en spirale qui existe dans l'une des Quêtes. Cette porte en bois est indiquée sur le plan de Quête avec une flèche sortante.

Note : À l'instar des portes régulières, une porte de sortie ne sera pas placée sur le plateau par Zargon tant que les Héros n'auront pas zieuté dans le bon corridor. Une porte de sortie s'ouvre généralement comme une porte normale, sauf indications contraires dans les notes de Quête.

3. Trésors

Pour éviter tout conflit entre les Héros, les grandes quantités d'or trouvées dans les coffres devraient être partagées équitablement parmi les survivants.

4. Nouveaux Artefacts

- *Oague de Jet Magique - Poussière de Disparition - Plume de Contrepoison* : Ces artefacts sont similaires à ceux du jeu de base. Quand un Héros trouve l'un de ces artefacts, il devrait le noter sur sa fiche de Personnage. Toutefois, contrairement à ceux du jeu de base, ces artefacts ont un nombre d'utilisation limité avant de disparaître.
- *Bottes de Saut & Brassard de Guérison* : Ces Artefacts sont permanents. Les *Bottes de Saut* permettent au porteur de tenter un saut au-dessus d'1 piège repéré par tour. Le saut est réussi à moins d'obtenir 1 Bouclier Noir sur 1 Dé de Combat (& dans ce cas, le piège est déclenché & le Héros en subit les dommages).
- *Parchemins de Sorts* : Ces cartes Artefact sont utilisées comme les cartes Sort du système de jeu. Toutefois, un parchemin de sort peut être utilisé par N'IMPORTE QUEL Héros (pas seulement l'Elfe & l'Enchanteur) qui en trouve un.

Quand un Héros trouve un parchemin de sort, Zargon devrait mélanger face cachée toutes les Cartes Parchemin de Sort, & laisser le Héros en piocher une. Le Héros devrait alors noter le parchemin sur sa fiche de Personnage & remettre la Carte correspondante dans le paquet. Une fois utilisé, le parchemin de sort doit être rayé de la fiche du Héros.

Note : Durant son tour, n'importe quel Héros ayant des artefacts peut les donner aux autres Héros.

Un Message De Mentor

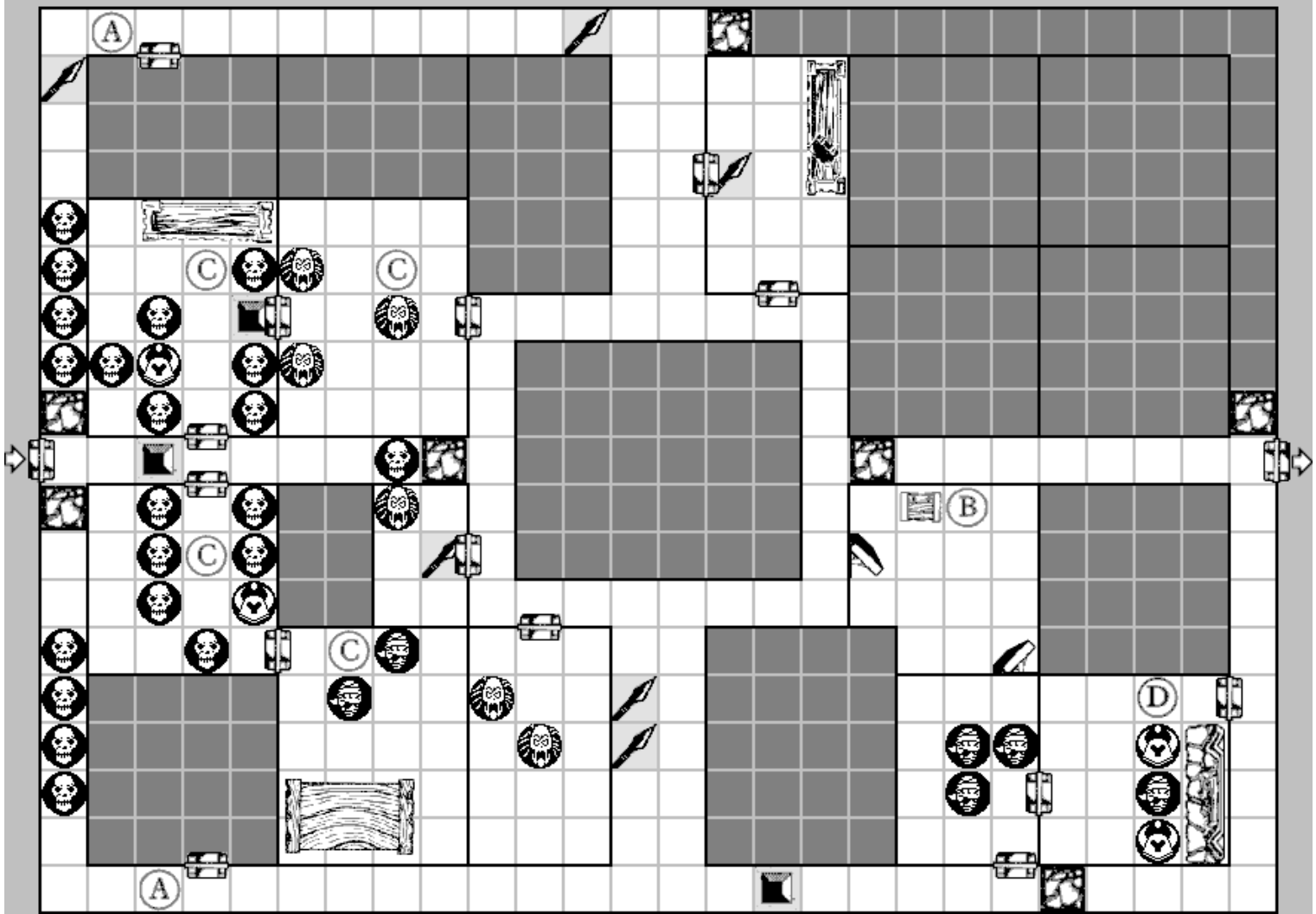
"Dignes compagnons, nous devons agir rapidement. Le Seigneur Sorcier n'est pas mort ! Il s'est échappé de Barak Tor pour rejoindre la cité perdue de Kalos. Il y a bien longtemps, cette belle cité fut détruite par Zargon & donnée à gouverner au Seigneur Sorcier. Au-dessous des ruines, se il s'est bâti une grande forteresse, la lumière du jour étant trop pure pour être supportée par ses immondes créatures. Une fois sa puissance complètement recouvrée, le Seigneur Sorcier rassemblera son armée de mort-vivants pour attaquer l'Empire. Seuls des Héros de grand courage oseront s'élever contre lui. Ses guerriers ne connaissent pas la peur & combattent sans relâche jusqu'à leur destruction.

"De longues journées durant, vous avez marché le long des Plaines de la Mort. Le voyage a été pénible, dans cette région stérile & brûlée par un soleil sans pitié. Finalement, vous avez atteint les grandes ruines de Kalos. Pendant toute cette marche, vous avez senti une présence troublante. Le Seigneur Sorcier n'a cessé d'épier votre progression, attendant votre arrivée. Siégeant sur le Grand Trône de Kalos, il peut voir quiconque approcher. Personne ne peut échapper à sa vigilance.

"Si le Seigneur Sorcier n'est pas stoppé rapidement, il sera rejoint par Skulmar, le Capitaine de la Légion Oubliée & par Kessandria, la Reine Sorcière. Si ces deux-là siègent aux côtés du Seigneur Sorcier, on dit que les os de tous les guerriers tombés seront rappelés sous la Bannière Noire.

"C'est à vous, braves Héros, qu'il revient d'anéantir le Seigneur Sorcier une fois pour toutes. Quand vous aurez besoin de mes conseils, écoutez au plus profond de vous-mêmes."

Mentor



Quête 1-La Porte du Destin

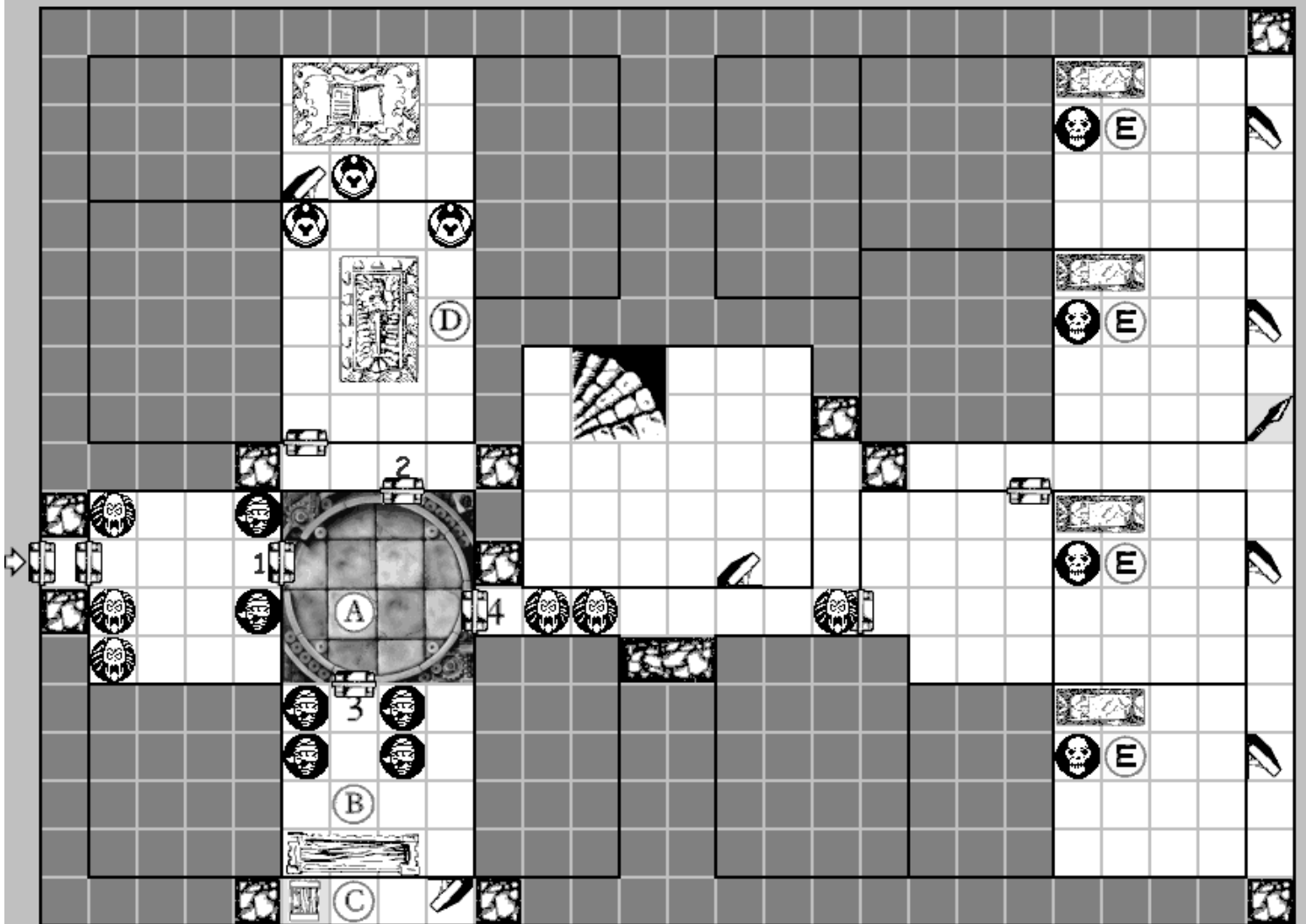
L'entrée de la forteresse du Seigneur Sorcier n'est pas difficile à trouver, aucun effort n'a été fait pour la dissimuler. La porte extérieure reste ouverte & vous voyez les traces des nombreuses créatures qui l'ont franchie ces derniers jours. Il vous faut pénétrer le long de tunnels terrifiants pour trouver la Porte du Destin. Votre destinée vous attend au-delà. Avancez prudemment mes amis. L'ennemi a eu le temps de préparer votre accueil.

NOTES:

- A. Les 2 portes "A" sont de fausses portes. On ne peut pas les ouvrir.
- B. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera 200 po dans le coffre.
- C. Les monstres de ces 4 salles ont été prévenus de l'arrivée des Héros & ont préparé une embuscade. Lorsque le premier Héros entre dans l'une de ces salles, tous les monstres des 4 salles sont activés & toutes les portes des 4 salles s'ouvrent immédiatement.
- D. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera 2 sachets sur le dessus de cheminée. Chaque sachet contient 1 dose de Poussière de Disparition (voir la nouvelle Carte Artefact). Les sachets peuvent être répartis entre 2 Héros.



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 2-Les Halls de Glace

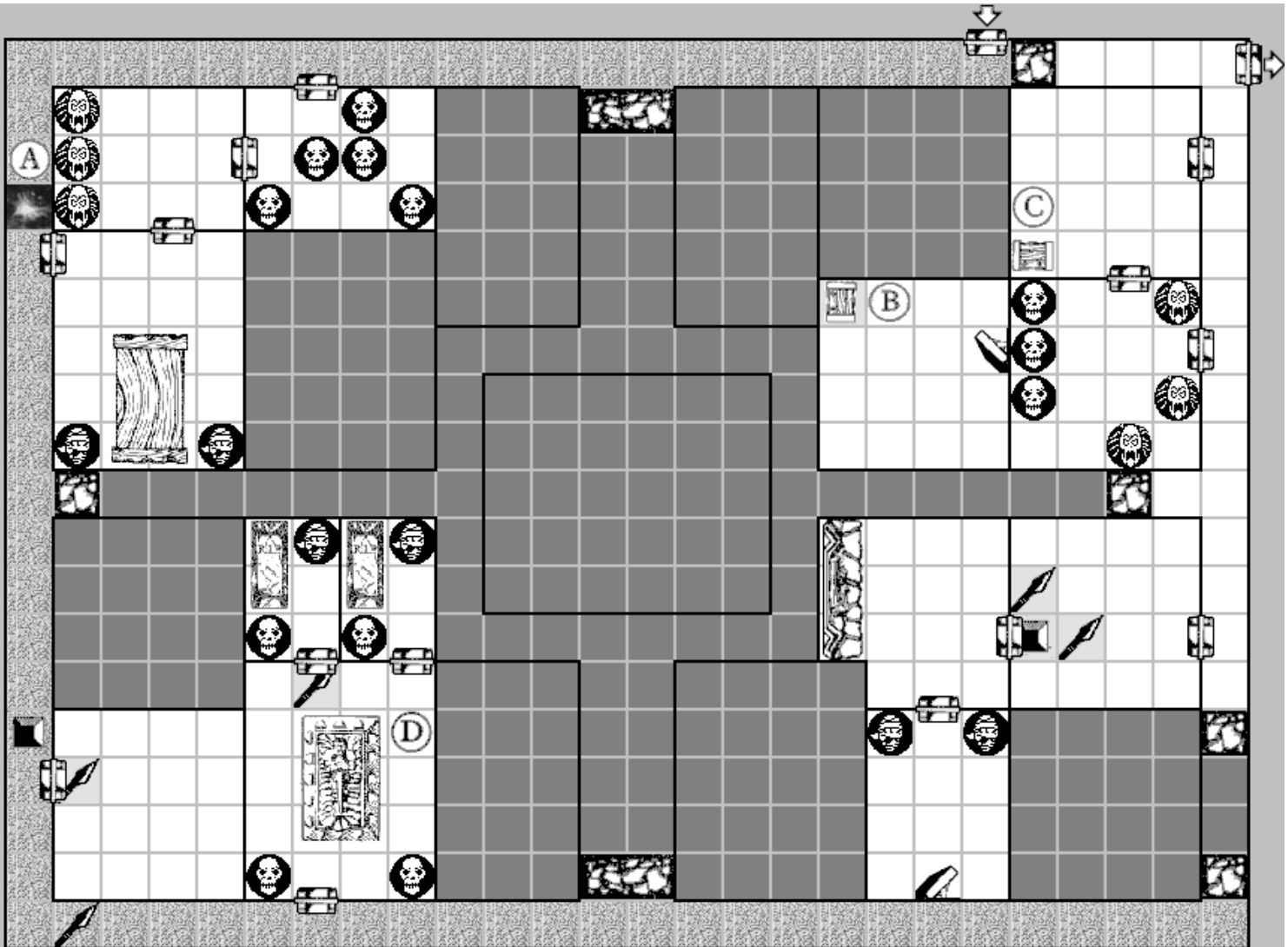
Dans ces passages glacials reposent les redoutables Cavaliers Fantômes qui menèrent jadis au combat la cavalerie squelettique du Seigneur Sorcier. Ils gisent là maintenant, rêvant à la gloire passée, en attendant d'être appelés une fois de plus sous la Bannière Noire. Vous devez atteindre l'escalier en spirale sain & sauf.

NOTES:

- Placez la Salle Tournante dès que l'une des portes 1 à 4 est ouverte. Ce gabarit couvre 2 salles & un bout d'une troisième pour former une plus grande salle. Quand 1 Héros tente de quitter cette salle, il doit d'abord jeter **1d6** pour savoir quelle porte lui est accessible : [1-2 = "Porte 1" ; 3 = "Porte 2" ; 4-5 = "Porte 3" ; 6 = "Porte 4"].
- Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 1 fiole d'Eau Bénite derrière un grand livre dans le buffet. Ce liquide peut détruire 1 Mort-Vivant régulier (Squelette, Zombi ou Momie). Voir la Carte Trésor correspondante pour les détails.
- Ce coffre contient 300 po. Il est aussi piégé par une aiguille empoisonnée. Si 1 Héros cherche un trésor dans cette salle spéciale avant que le piège n'ait été désarmé, il perdra 3 Points de Corps.
- Si 1 Héros cherche 1 trésor dans cette salle, demandez-lui s'il désire fouiner dans la tombe d'un grand guerrier. S'il répond oui, une brume scintillante emplie la salle dès que la tombe est ouverte. Aucun Point de Corps n'est perdu, mais tout Héros présent (ou qui entre plus tard) avec l'Armure de Borin ou le Fléau des Orcs verra ces Artefacts tomber en poussière ! (Bien sûr, n'en dites rien aux Héros tant que ce n'est pas arrivé). Il n'y a pas de trésor dans la tombe.
- Les Squelettes de ces 4 salles sont les **Cavaliers Fantômes** :
[Dépl. 8 / Att. 4 / Déf. 4 / Corps 3 / Esprit 3]



Monstre Errant: 1 Zombi



Quête 3-Les Passages du Silence

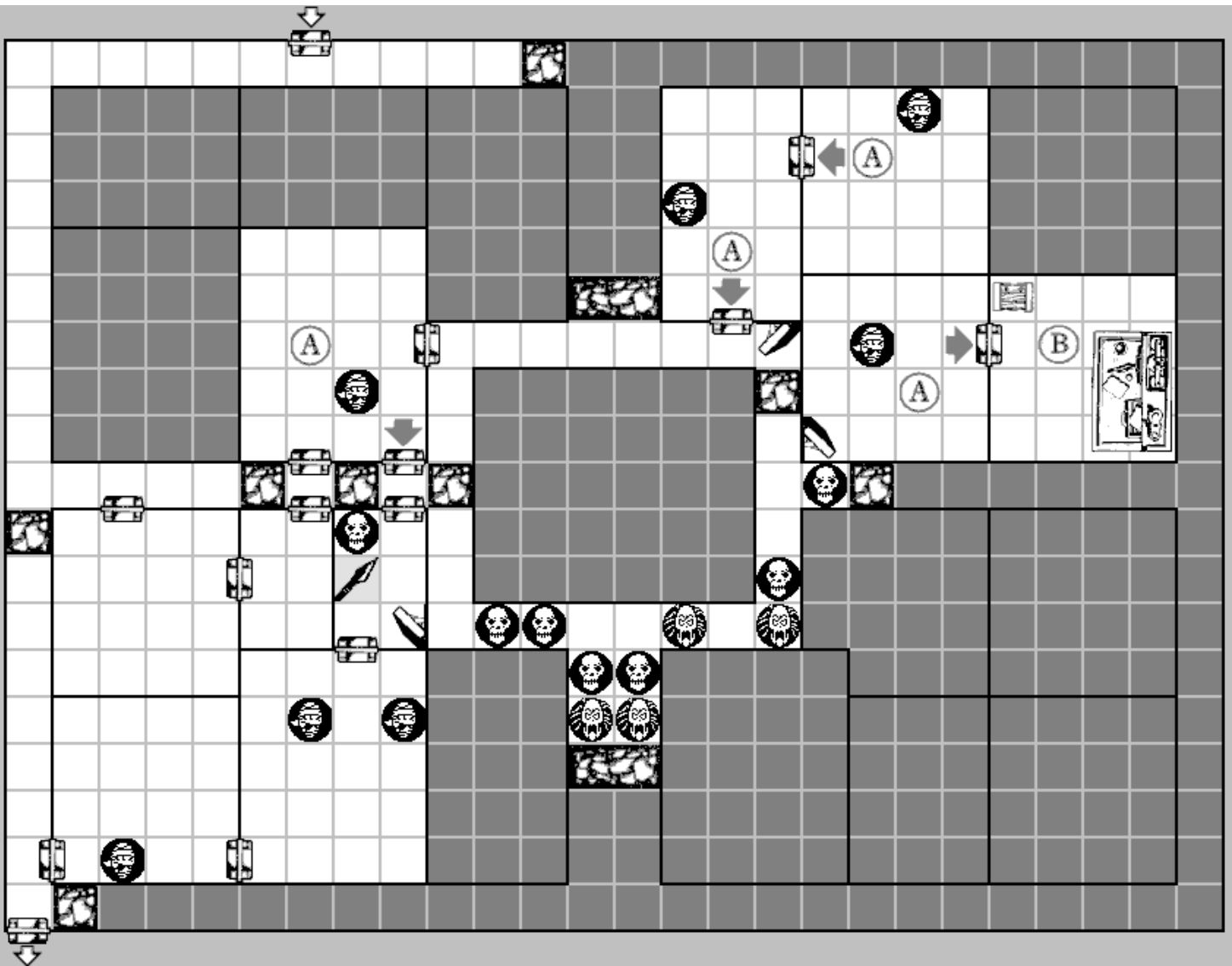
Ces passages sont silencieux depuis plus de mille ans. Les dernières voix qui aient résonnées dans ces halls sacrés étaient celles du Roi Agrain & de ses sujets comme ils se ruiaient pour défendre la cité. On dit qu'une ancienne & terrible magie est à l'œuvre en cet endroit. Avancez avec prudence, mes amis. Jusqu'à la porte de sortie !

NOTES:

- A. Au début de la Quête, le Brouillard de la Mort est placé comme indiqué à côté de la case "A". C'est un souffle de Chaos qui détruit tous ceux qui ne sont pas malveillants. Son pion se Déplace jusqu'à 6 cases à chaque tour de Zargon & ne peut quitter la zone du couloir d'ombre.
 - Quand le Brouillard traverse 1 Héros, ce dernier perd 1 Point de Corps. Il peut affecter plusieurs Héros chaque fois qu'il se déplace, mais n'affecte pas les monstres.
 - Le Brouillard ne peut pas passer 2 fois sur la même case dans 1 tour. Il ne peut pas non plus *terminer son tour* sur la case d'1 Héros. (Si cela arrive, le pion doit stopper avant sur 1 case libre).
 - Le Brouillard n'est pas affecté par les armes normales. Il ne peut être détruit que par 1 Sort Tempête ou par le Fer de l'Esprit. (Ne dites pas cela aux Héros !)
- B. Ce coffre est piégé. Si 1 Héros cherche 1 trésor avant que le piège ne soit désarmé, il recevra 1 fléchette projetée du mur & perdra 1 Point de Corps. Le coffre contient 2 Dagues de Jet Magique (voir Carte Artefact correspondante) qui peuvent être partagées entre 2 Héros.
- C. Le premier Héros qui cherche 1 trésor trouvera 100 po dans le coffre ; ainsi qu'1 Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- D. Si le Fer de l'Esprit fut perdu dans une Quête précédente, il peut être trouvé dans la tombe (voir la Carte Artefact). Si l'un des Héros porte déjà le Fer de l'Esprit, la tombe est vide.



Monstre Errant: 1 Squelette



Quête 4-Les Halls de Vision

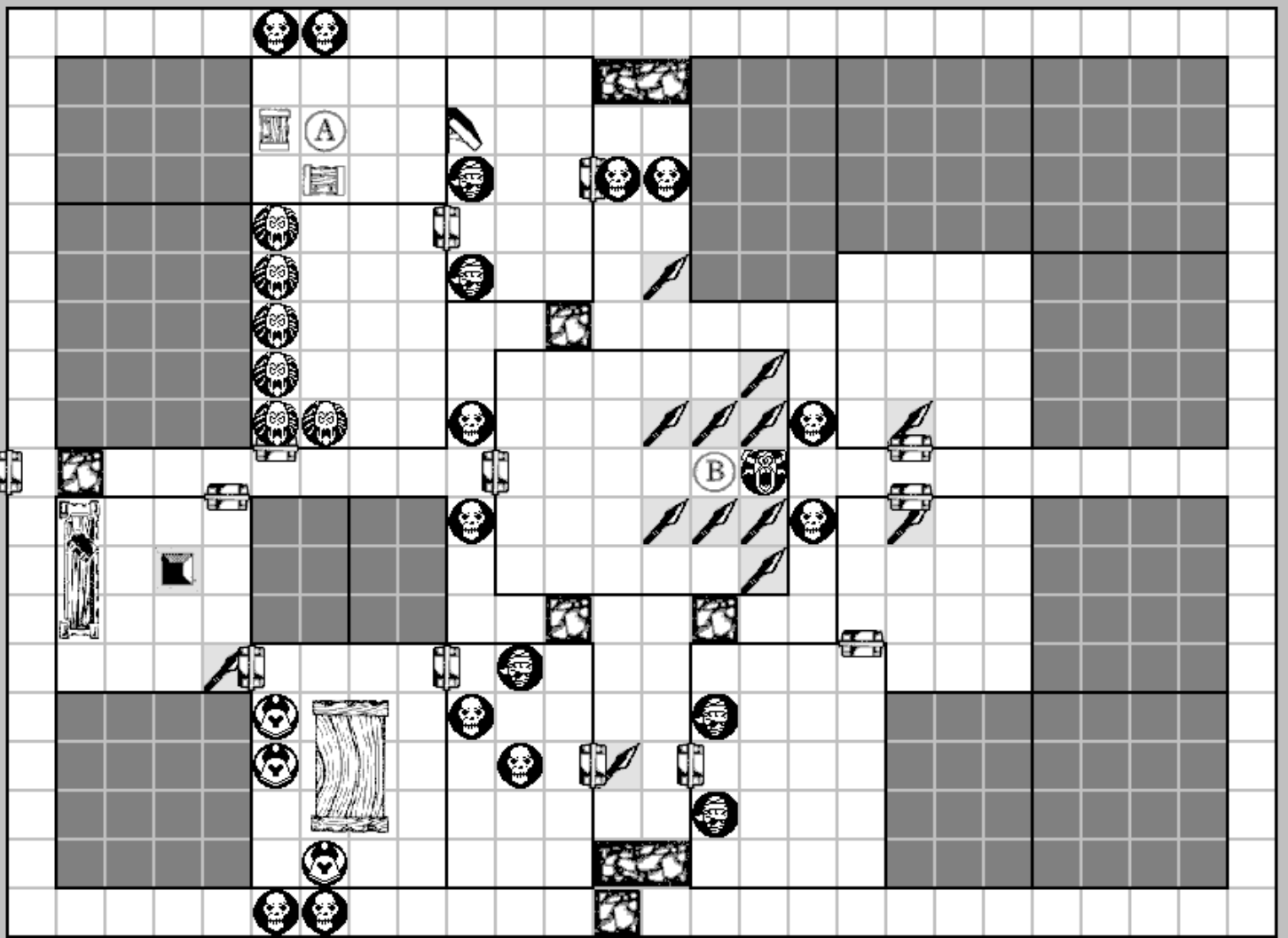
Le Roi Agrin était l'un des plus grands rois qui régnaient avant le Chaos. C'était un guerrier puissant & redouté, mais ses lois étaient reconnues pour leur justice. Il s'intéressait aussi à la magie & créa les Halls de Vision, un labyrinthe de salles magiques dont le secret réside dans les Clefs d'Agrin. Vous devez retrouver ces inestimables clefs & rejoindre la porte de sortie en bois.

NOTES:

- A. Ces 4 salles magiques furent construites pour protéger le laboratoire secret du Roi Agrin. Chaque salle est gardée par 1 Momie. Si l'une de ces Momies est tuée, retirez immédiatement la porte marquée d'une flèche noire de la salle concernée.
- B. Voici le laboratoire magique du Roi Agrin. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera 2 Parchemins de Sort : Feu du Courroux & Boule de Feu. Il trouvera aussi 4 clefs d'or sur l'établi. Ce sont les Clefs d'Agrin. Si ces clefs sont trouvées par 1 Héros, Zargon doit immédiatement replacer les portes qui furent éventuellement retirées. Les 4 clefs valent 200 po chacune. Elles peuvent être partagées entre les Héros. Les Momies de cette Quête n'attaqueront personne portant l'une des clefs, mais les Squelettes & les Zombis attaqueront normalement.



Monstre Errant: 1 Momie



Quête 5-La Porte de Bellthor

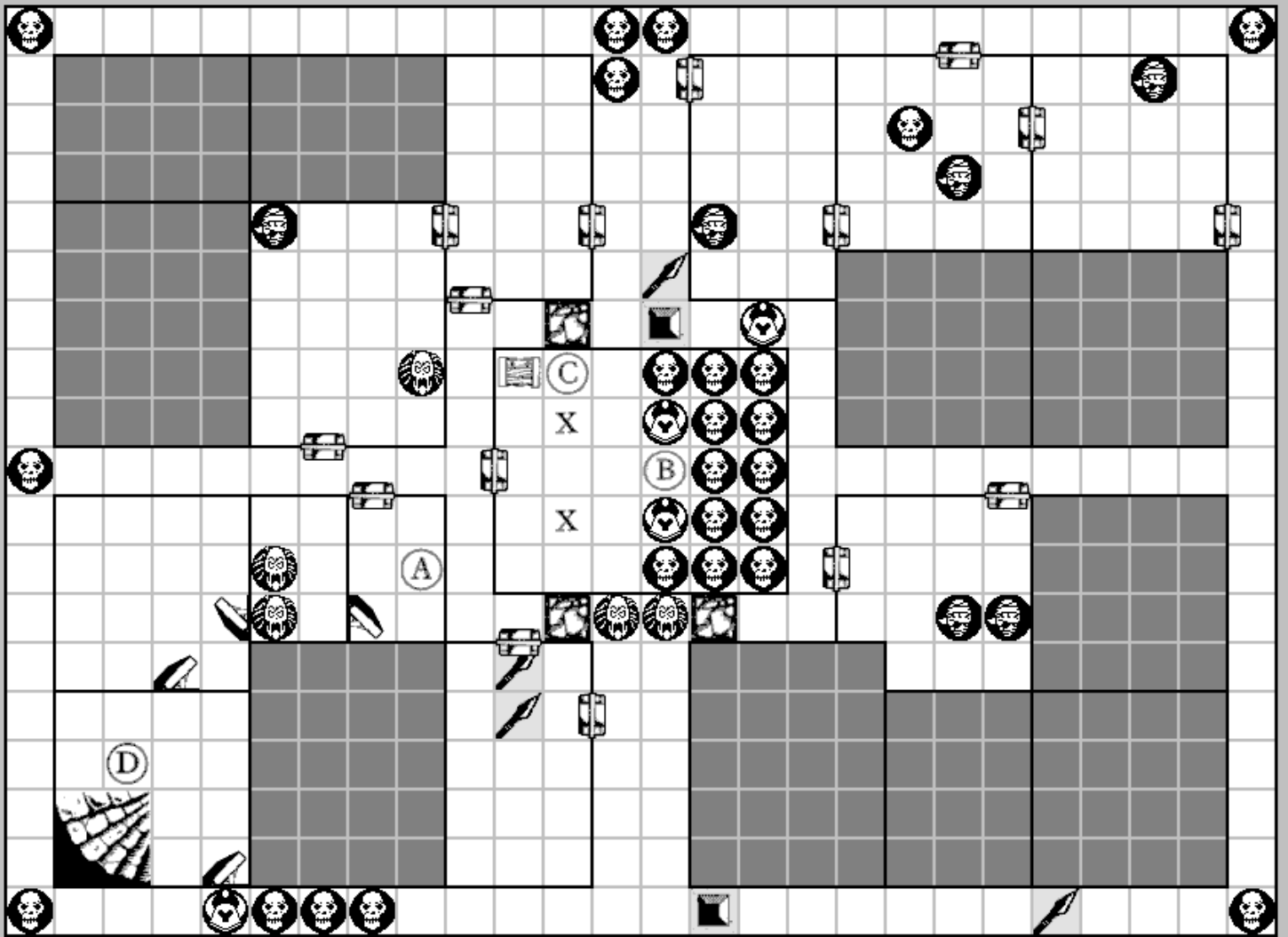
C'est ici que commence le véritable domaine du Seigneur Sorcier. Dans ces cavernes profondes, il a bâti sa propre forteresse souterraine où il projette la destruction de l'Empire. Loretome m'a parlé d'un terrible gardien, Bellthor, qui veille sur la Porte. Il vous faudra attaquer Bellthor tous ensemble pour remporter la victoire !

NOTES:

- A. Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 500 po dans chaque coffre !
- B. Une fois tous les Héros entrés dans la salle, la porte disparaîtra, les emprisonnant avec **Bellthor**, une terrible Gargouille. Bellthor ne bougera ni n'attaquera tant que tous les Héros ne seront pas dans la salle. Bellthor ne peut être blessé tant qu'il n'a pas attaqué. [Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 6 / Corps 3 / Esprit 3]
 - Bellthor a aussi une haleine vénéneuse & peut souffler sur 1 Héros dans la salle à chaque tour après avoir attaqué. Pour cela, elle lance 6 Dés de Combat. Pour chaque Crâne obtenu, le Défenseur perd 1 Point d'Esprit. 1 Héros réduit à zéro Points d'Esprit dans cette situation n'est pas tué, mais tombe inconscient. Le Héros devrait alors être retiré du plateau jusqu'à la prochaine Quête.
 - Si Bellthor est tué, il explosera, remplissant la salle d'un gaz asphyxiant qui rendra inconscient quiconque s'y trouvant.
 - Tous les Héros sont à présent capturés par le Seigneur Sorcier ! Il n'y a aucun moyen d'en réchapper. (Un Anneau de Retour ne fonctionnera pas ici).
Passez à la Quête suivante...



Monstre Errant: 1 Squelette



Quête 6 - Les Halls de la Mort

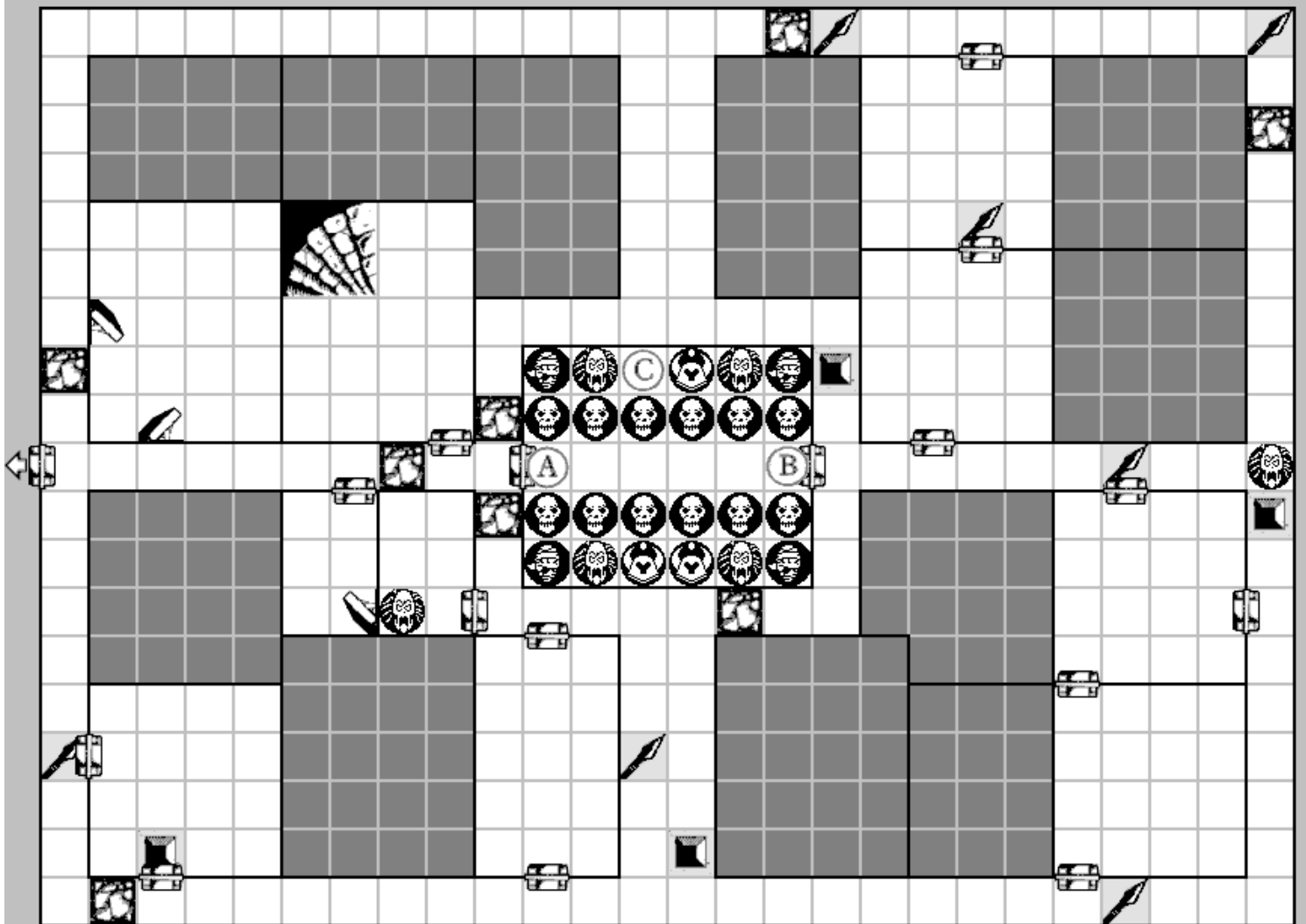
L'Enchanteur & le Nain se réveillent dans une cellule. Se remettant peu à peu du gaz asphyxiant, ils entendent la voix de Mentor au plus profond d'eux-mêmes... "Un sort terrible vous est réservé ! Vous êtes devenus prisonniers du Seigneur Sorcier. Vos compagnons, l'Elfe & le Barbare, ont été emmenés en un lieu secret où il compte les donner à manger à ses animaux favoris. Vous devez secourir vos compagnons & vous échapper par l'escalier en spirale!"

NOTES:

Dites aux Héros que l'Enchanteur & le Nain seront les seuls à agir sur le plateau tant que l'Elfe & le Barbare n'auront pas été retrouvés.

- Placez l'Enchanteur & le Nain dans cette salle au début de la Quête, ainsi qu'une porte fermée ; & dites-leur que c'est leur cellule. Dites aussi que Mentor vient de lancer 1 puissant Sort pour ouvrir la porte, & remplacez-la par une porte ouverte. L'Enchanteur & le Nain peuvent voir leurs Armes, Artefacts, Sorts & Potions sur le sol derrière la porte, mais l'Or & les Gemmes ont disparus (ils doivent les effacer de leurs Fiches de Personnages). Ils débutent avec tous leurs Points de Corps.
- C'est le Hall du Seigneur Sorcier. Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour le représenter & placez-le sur la case "B". Le Barbare & l'Elfe débutent dans cette salle sur les cases "X". *Ils ne doivent pas être placés tant que l'Enchanteur ou le Nain n'a pas ouvert la porte de cette salle.* Le Barbare & l'Elfe sont enchaînés & toutes leurs possessions ont été prises. Tous deux débutent avec le plein de Points de Corps & l'Elfe a ses Sorts. Dès que l'Enchanteur ou le Nain entre dans cette salle, le Seigneur Sorcier les maudit puis disparaît au milieu d'une violente tempête. Le Barbare & l'Elfe sont alors libres & peuvent bouger normalement.
- Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera les possessions de l'Elfe & du Barbare dans ce coffre. Toutefois, l'Or & les Gemmes ont été dérobés, & devraient être effacés de leurs Fiches de Personnages.
- Ne placez pas l'escalier tant qu'un Héros n'est pas entré dans cette salle.

Monstre Errant: 1 Squelette



Quête 7-La Légion Oubliée

Vous avez échappé au Seigneur Sorcier, mais il ne va pas tarder à vous poursuivre. Les halls que vous traversez maintenant sont gardés par la Légion Oubliée, l'élite de l'armée du Seigneur Sorcier. C'est Skulmar qui est à leur tête. Ils sont redoutés au combat, car ils portent les cicatrices d'un millier de batailles qui furent autant de victoires pour le Chaos. Vous n'en sortirez vivant que si vous trouvez la porte de sortie en bois.

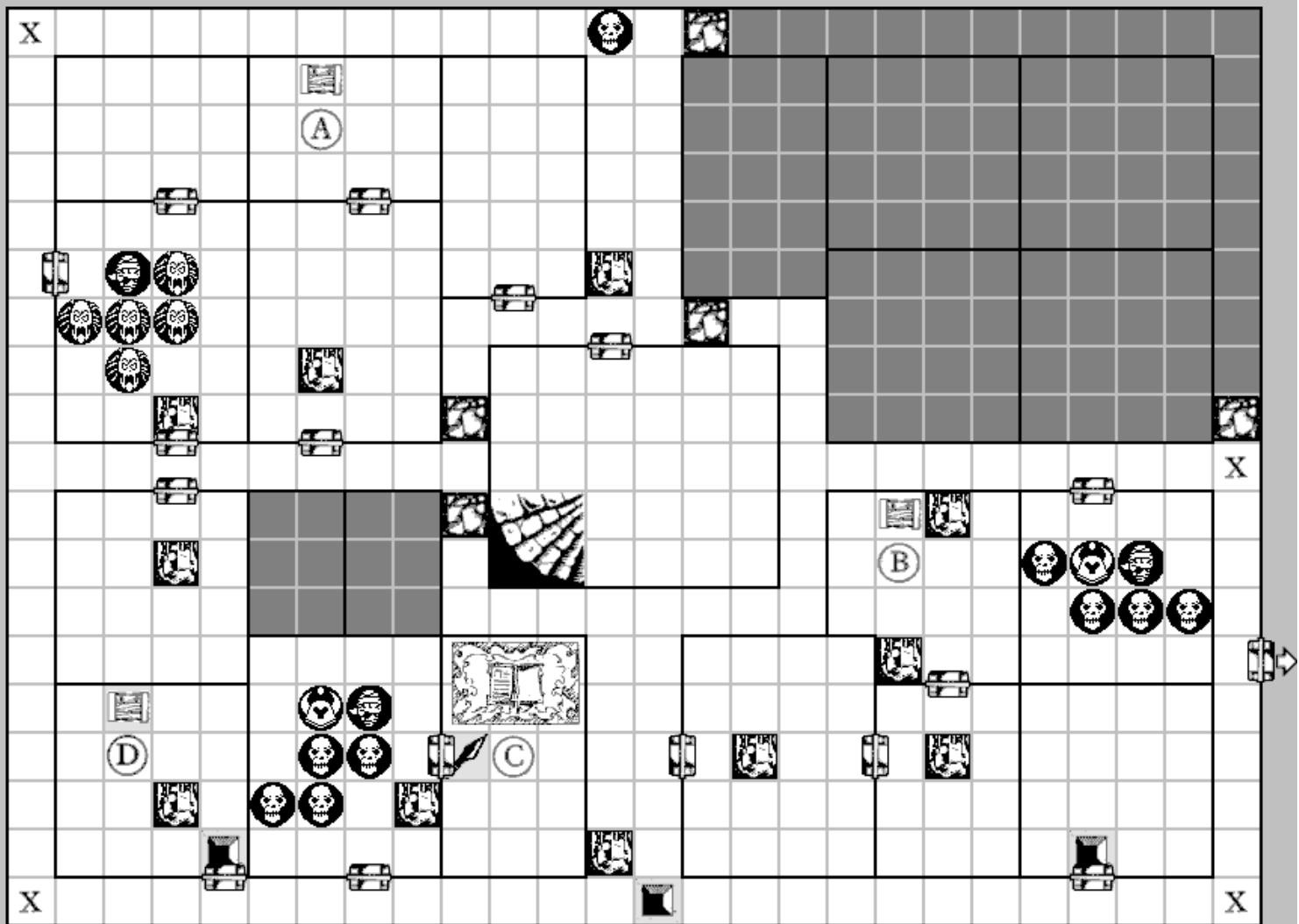
NOTES:

Les Héros entrent par l'escalier en spirale.

- A. Quand 1 Héros ouvre cette porte, placez les monstres comme indiqués dans la salle. Expliquez aux Héros que ces monstres sont la Légion Oubliée, emprisonnée dans une glace magique qui ne peut être brisée par aucune arme.
- B. Quand 1 Héros ouvre cette porte, la glace magique vole en éclats & la Légion Oubliée passera à l'attaque au prochain tour de Zargon. (Ne dites rien aux Héros tant qu'ils n'ont pas ouvert la porte).
- C. **Skulmar** se tient sur la case "C". Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour le représenter. [**Dépl. 8 / Att. 5 / Déf. 6 / Corps 3 / Esprit 4**]
Si la Légion commence à perdre du terrain, Skulmar devra essayer de s'échapper. Pour y arriver, il doit atteindre l'escalier (auquel cas il est retiré du plateau).
Si Skulmar est tué, les Héros récupéreront ses trésors : les Bottes de Saut (nouvelle Carte Artefact) & 1 Parchemin de Sort « Au travers la pierre ».



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 8-Les Cavernes (La Cité) Interdites

Personne n'est jamais entré dans la Cité Interdite à ce jour. Loretome lui-même ne peut dire grand'chose de ce qui vous attend. On dit que les passages sont remplis de morts ambulants, serviteurs stupides de Zargon. Il faudra aussi vous méfier des cavernes elles-mêmes, car elles peuvent s'écrouler à tout moment. Trouvez la porte en bois.

NOTES:

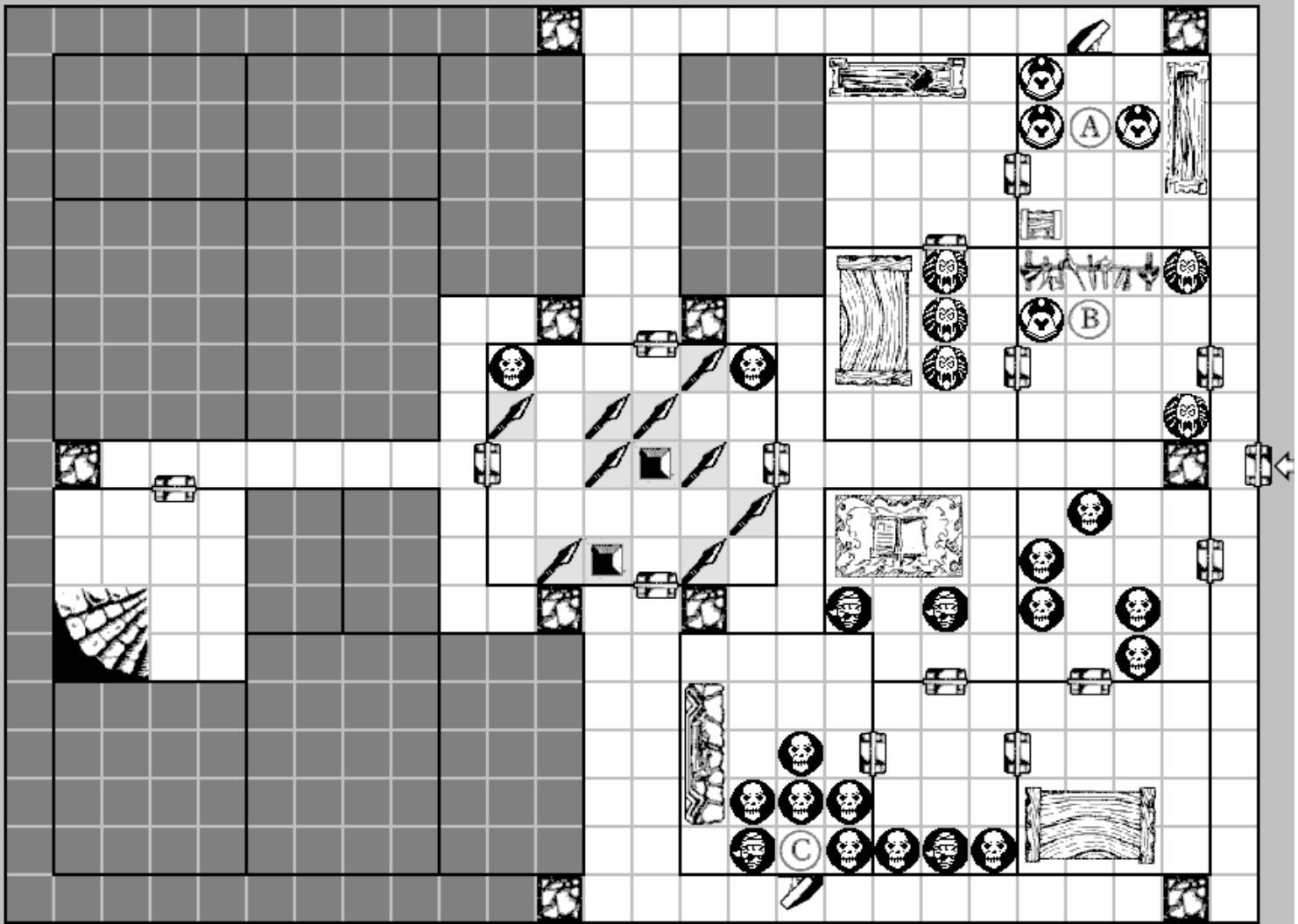
Les Héros entrent par l'escalier en spirale.

Au début de chaque tour de Zargon, vous pouvez choisir 2 figurines disponibles (Squelettes, Zombis ou Momies) & les placer sur une case de départ "X".

- A. Le premier Héros qui cherche 1 trésor dans cette salle trouvera 360 po dans le coffre. Il trouvera aussi 2 Plumes de Contrepoison (voir nouvelle Carte Artefact) qui peuvent être réparties entre 2 Héros.
- B. Ce coffre est vide.
- C. Le premier Héros qui cherche 1 trésor dans cette salle trouvera les Parchemins de Sort « Guérison Corporelle » & « Courage » sur le pupitre de sorcier. Les Parchemins peuvent être répartis entre 2 Héros.
- D. Ce coffre est piégé par une aiguille empoisonnée. Si 1 Héros cherche 1 trésor dans cette salle avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 3 Points de Corps. Le coffre contient 2 Epées Courtes & 2 Epées Longues (voir l'Armurerie du système de jeu ou les Cartes Equipement pour les détails). Elles peuvent être partagées.



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 9-La Dernière Porte

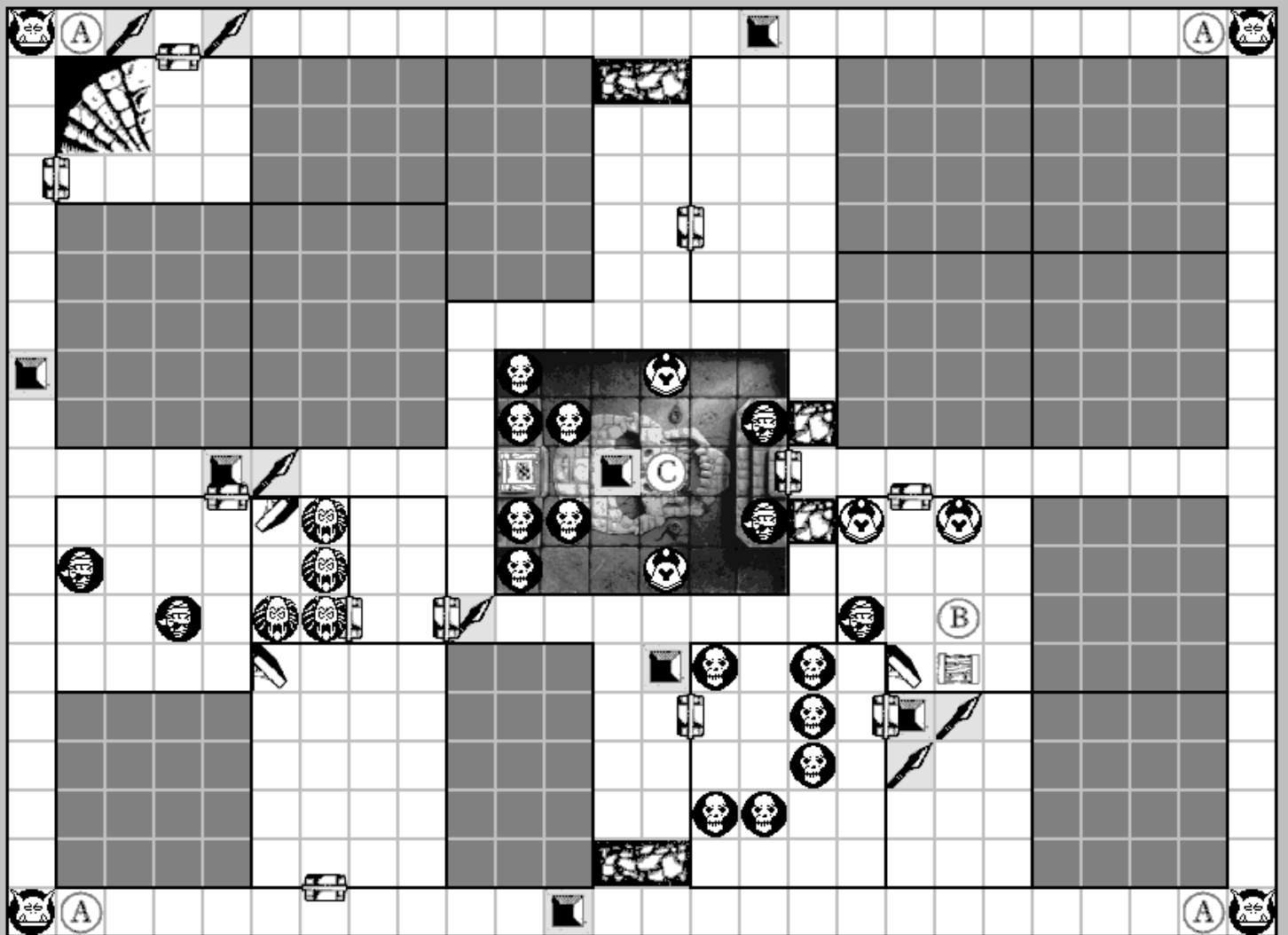
Ceci, mes amis, est la dernière porte avant d'arriver à la Cour du Seigneur Sorcier. De l'autre côté, les passages sont gardés par les Guerriers du Chaos de la Garde du Malheur. Prenez garde ! Ils sont plus puissants que ceux contre qui vous avez déjà combattu. Ils gardent ici les appartements de Kessandria, la Reine Sorcière. Vous devez trouver l'escalier en spirale qui mène directement au Seigneur Sorcier.

NOTES:

- C'est la demeure de 3 Guerriers du Chaos de la Garde du Malheur [Dépl. 8 / Att. 4 / Déf. 6 / Corps 3 / Esprit 3]
premier Héros qui cherche 1 trésor dans cette salle trouvera 240 po dans le coffre. Il trouvera aussi 1 Brassard de Guérison (voir nouvelle Carte Artefact).
- Le Guerrier du Chaos de cette salle est aussi 1 Garde du Malheur (comme ceux de la salle "A"). Le premier Héros qui cherche 1 trésor dans cette salle trouvera 2 Dagues de Jet Magique sur le râtelier d'armes (voir les nouvelles Cartes Artefact). Les Dagues peuvent être partagées entre 2 Héros.
- C'est la chambre de Kessandria, la Reine sorcière. Elle se tient sur la case "C". Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour la représenter. Elle est immunisée contre tous les sorts excepté les Sorts du Feu. [Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 6 / Corps 3 / Esprit 4] Kessandria connaît aussi les Sorts suivants : Eclair Foudroyant, Tempête, Peur, Sommeil & Nuage de Chaos. Elle a 1 Potion de Vitesse qui lui permet un Déplacement de 12 cases dans le tour où elle la boit. Si ses Points de Corps baissent dangereusement, Kessandria tentera de s'échapper par la porte secrète (qu'elle peut ouvrir) pour atteindre l'escalier en spirale. Durant sa fuite, elle peut donc ouvrir les portes. Si elle réussit, retirez-la du plateau.



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 10-La Cour du Seigneur Sorcier

Le Seigneur Sorcier a épié votre progression. Il a continuellement essayé de vous détruire mais vous avez déjoué ses plans à chaque fois. Maintenant il s'est réfugié dans sa Salle du Trône, où il vous faudra lui livrer bataille.

Cette fois, il ne doit pas vous échapper !

NOTES:

Les Héros entrent par l'escalier en spirale.

- Les 4 Orcs sont des statues magiques immobiles & ne peuvent être attaquées ni blessées. Elles bloquent le passage (ne peuvent être escaladées ni traversées). Si 1 Héros attaque l'une de ces statues, son arme, magique ou non, se brisera (idem pour 1 Dague de Jet Magique ou 1 Arbalète !). L'arme perdue doit être radiée de sa Fiche de Personnage. La seule exception est le Fer de l'Esprit, si puissant qu'il ne se brisera pas. Toutefois, il ne fera rien de plus à la statue.
- Le premier Héros qui cherche 1 trésor trouvera 2 Potions de Guérison dans le coffre. Chacune peut restituer jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- C'est ici que le Seigneur Sorcier attend le conflit final. Placez le gabarit de la Salle du Trône après l'ouverture de la porte. Prenez la figurine de Sorcier du Chaos pour représenter le Seigneur Sorcier qui se tient sur la case "C". Les 2 **Gardiens du Malheur** de cette salle sont des **Gardiens du Malheur** (voir Quête précédente). Le premier Héros qui cherche 1 trésor trouvera 500 po dans un compartiment secret sous le trône. Voici les nouvelles caractéristiques du **Seigneur Sorcier** : [Dépl. 6 / Att. 5 / Déf. 6 / Corps 4 / Esprit 5] Cette fois, il ne craint que 4 choses : le Fer de l'Esprit, les Sorts « Feu du Courroux » & « Boule de Feu », & les Dagues de Jet Magique. Il connaît les Sorts du Chaos suivants : Evocation des Mort-Vivants, Tempête de Feu, Tempête, Eclair Foudroyant, Peur & Domination. Si le Seigneur Sorcier est tué, lisez à voix haute le texte de la page suivante.



Monstre Errant: 1 Momie

Conclusion

"Mes amis, nous pouvons vous être reconnaissant. Le Seigneur Sorcier a été vaincu & son armée de mort-vivants va rester endormie sous la terre. La magie qui les contrôlait a été particulièrement affaiblie. Mais cette victoire pourrait se changer en défaite si nous relâchons nos efforts.


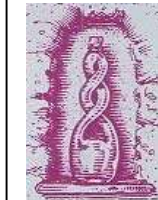


"Maintenant que l'ennemi est affaibli, nos coups doivent être d'autant plus forts. Les serviteurs du Seigneur Sorcier qui se sont échappés s'efforceront sûrement de prendre leur revanche sur ceux qui ont vaincu leur maître.

"Loretome m'a fait savoir que Skulmar, que nous croyions mort, s'est échappé des ruines de Kalos avec la plupart des livres de sorts les plus puissants du Seigneur Sorcier. Je crains que bientôt vous ne deviez faire face à Skulmar & essayer d'éliminer cette menace pour toujours.

"Mais pour le moment, vous avez bien mérité de vous reposer. Venez donc, mes courageux Héros ! L'Empereur vous attend dans le Grand Palais. Ce soir vous allez être honorés en reconnaissance de vos faits d'armes héroïques & incroyables."

Mentor



<p>Potion de Récupération (500 po) Buvez ce léger liquide brun pour récupérer 1 Point de Corps & 1 Point d'Esprit perdus. C'est réparateur après une rude bataille !</p>			<p>Antidote au Venin (300 po) Ce breuvage gazeux a un goût horrible, mais soigne jusqu'à 2 Points de Corps perdus par Aiguilles & Fléchettes Empoisonnées seulement.</p>
<p>Potion de Dextérité (100 po) Ce pétillant liquide ajoute 5 cases de Déplacement à votre prochain jet de dés OU garanti 1 saut réussi au-dessus d'1 Oubliette. Si vous en achetez plusieurs, vous ne pouvez en utiliser qu'1 par tour.</p>			<p>Potion de Bataille (500 po) Si vous obtenez 1 Jet d'Attaque vraiment "faible", vous pouvez boire cette potion rouge sang. Elle vous permet de relancer 1 fois vos dés d'attaque.</p>

Traduction-Adaptation de la version américaine :

CYRILLE GUYONVARCH

CYRUNICORN © 2002