

HEROQUEST

LES SORCIERS DE MORCAR



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA
MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2012

" **A** lors que la pluie tombe à verse et que le ciel résonne des roulements furieux de tonnerre, un bref éclair illumine un groupe de voyageurs trempés et dépenaillés. Leur lente progression le long du sentier escarpé qui mène à la sinistre tour semble ne jamais devoir finir. Enfin, comme la pluie redouble de violence, ils atteignent leur but et entrent dans un sombre hall. A force de scruter les ténèbres, ils finissent par distinguer une funeste silhouette sur un trône de pierre.

L'un des voyageurs alors se détache de la masse confuse et dégoulinante de ses compagnons et s'adresse en ces termes au maître des lieux :

Seigneur Morcar, nous sommes porteurs de graves nouvelles. Il nous faut en effet rendre compte de l'échec de votre plan pour dresser la Horde des Ogres contre l'Empire. Une fois encore, nous fûmes mis en déroute par les maudits Champions de l'Empereur, et une fois encore, nous fûmes contraints de fuir."

La silhouette sur le trône bougea et une voix d'outre-tombe brisa le silence :

"Je suis au fait de votre échec, Festral. Mais, comme en toutes choses, j'ai tiré leçon de mes erreurs. Ainsi, j'ai appris d'une part à ne pas sous-estimer les Héros de l'Empereur, d'autre part, à ne plus compter sur des imbéciles.

J'ai échafaudé en conséquence un nouveau plan pour en finir à jamais avec les Héros de l'Empereur et pour exécuter ce plan, j'ai choisi quatre lieutenants. Si vous voulez bien avancer, Messieurs."

Sur ces mots, quatre silhouettes sortirent de l'ombre.

"Laissez moi vous présenter Zanrath, Grand Mage de Sarako."

Un vieil homme barbu coiffé d'un chapeau pointu, et tenant dans sa main un bâton orné d'un croissant de lune, s'inclina devant Festral et sa suite.

"Fanrax, le Nécromancien."

A l'énoncé de son nom, un homme au regard malveillant et aux vêtements ornés de crânes eut un sourire sardonique à l'adresse du groupe sans cesser de jouer avec une dague effilée.

"Boroush, Maître des Orages."

D'un geste large de son bâton en chêne, un personnage portant barbe et haillons salua l'assemblée.

"Et pour finir, Grawshak, Chaman des Tribus Orcs septentrionales."

Le dernier des quatre lieutenants, un Orc vêtu de peaux ornées de plumes et de crânes et arborant un énorme bâton-totem, émit un grognement qui pouvait passer tant pour un salut que pour un juron à l'égard du groupe.

"Je crois que ces quatre sorciers sauront réussir là où vous avez si misérablement échoué. D'ailleurs... ce sont eux qui vous puniront pour cet échec."

Sur ces mots, Morcar disparut parmi les ombres et ainsi caché aux yeux de tous, regarda avec satisfaction ses quatre lieutenants sorciers éliminer jusqu'à la moindre trace de Festral et de ses hommes. Morcar eut un sourire malveillant.

Il ne faisait aucun doute que ces quatre sorciers le débarrasseraient à jamais des Héros de l'Empereur."



PRECISIONS SUR LES REGLES

Concernant les Pièges Magiques...

Les pièges magiques ne peuvent pas être découverts par des personnages ne pratiquant pas l'art mystérieux qu'est la magie.

Ces pièges magiques ne peuvent être désamorçés par quelque moyen que ce soit. Cependant, l'Enchanteur et l'Elfe peuvent pressentir de la magie dans le lieu qu'ils fouillent sans pour autant découvrir la nature exacte du piège.

S'ils effectuent une recherche de pièges dans un lieu contenant un piège magique, vous devez alors les informer qu'une source d'énergie magique négative oeuvre en ce lieu. Le piège magique ne peut être utilisé qu'une seule fois, et seulement après que la pièce ou le couloir qui le contient ne soit plus occupé par aucun monstre. Le joueur sorcier peut ensuite l'enclencher quand bon lui semble toujours sous la condition qu'**aucun monstre ne soit présent** dans le lieu où se trouve le piège magique.

Piège Magique, Explosion de Feu



Le Piège magique "Explosion de Feu" attaque toutes les figurines présentes dans le même lieu avec 3 dés de combat, chacune se défendant séparément.

Piège Magique, Ouragan



Ce piège n'est placé que dans les couloirs et toute figurine qui y fait face recule jusqu'à ce qu'elle heurte un mur, une porte fermée, une autre figurine ou tombe dans un autre piège.

Lorsqu'une figurine se heurte à une autre, un mur ou une porte fermée, elle perd 1 point de vie et ne pourra pas se déplacer lors de son prochain tour.

En principe, le joueur sorcier active le piège magique lorsqu'un héros ou un homme d'armes passe sur la case marquée d'un X.

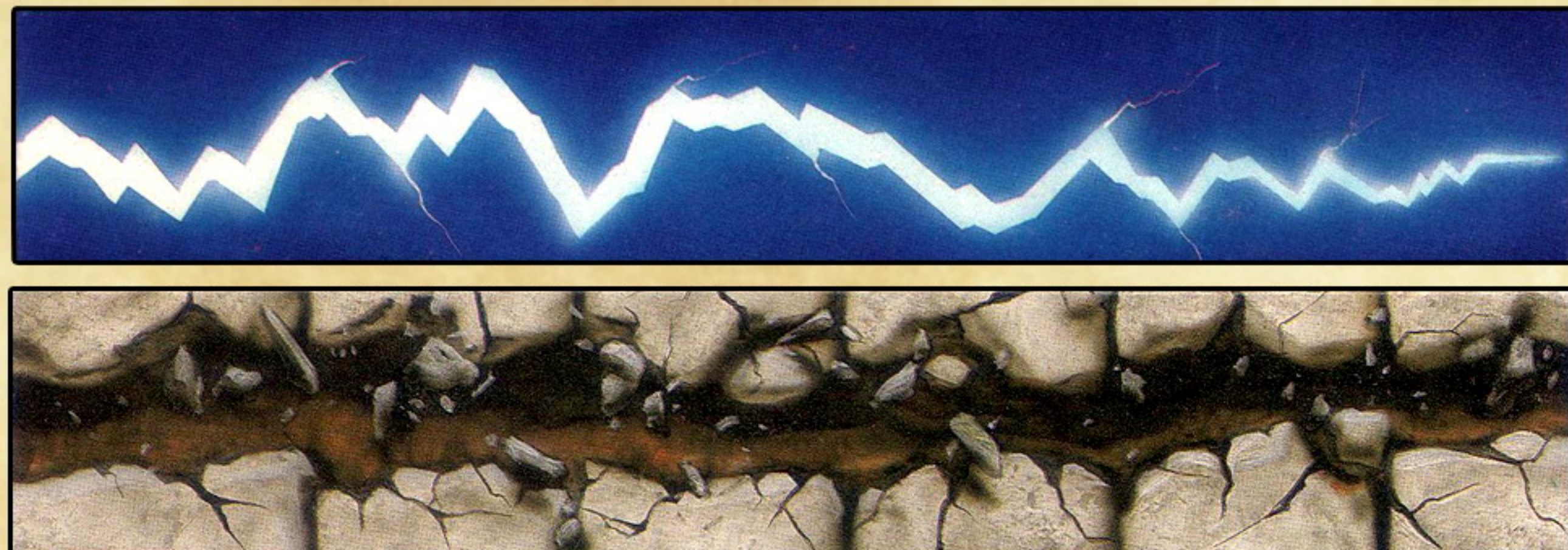
Piège Magique, Transport

Ce piège téléporte immédiatement la première figurine qui passe sur la case marquée de la lettre A vers la case marquée de la lettre B.



Malefices Foudre et Tremblement de Terre

Les maléfices "Foudre" et "Tremblement de Terre" affectent les 6 cases qu'ils recouvrent conformément à l'explication donnée dans le livret original des Sorciers de Morcar.



Cependant, il convient de préciser que les sortilèges ne s'annulent pas du tout s'ils se heurtent. Le maléfice de "Foudre" affecte en effet toutes les cases y compris celles du "Tremblement de Terre".

Un héros ou homme d'armes peut utiliser une corde pour franchir la fosse du "Tremblement de Terre", exactement comme pour une oubliette classique.

Le maléfice de "Foudre" est un sort très puissant : le joueur sorcier lance un dé ordinaire qui indiquera le nombre de tours durant lequel ce sort reste en place sur le plateau. Toute figurine restant ou traversant une case occupée par l'élément cartonné du sort de "Foudre" en subira à nouveau les dégâts.

Sortilège, Voile des Ténèbres



Le voile des ténèbres est un sort de protection très puissant. Il vous faut savoir que l'édition française le présente sous la forme d'une nuage de 2 cases de largeur par 3 de longueur. Cependant, d'autres éditions européennes l'ont présenté sous la forme modulable de 6 jetons, chacun occupant une case et le nuage devant être formé de cases contigües. A cet effet, vous trouverez donc les jetons correspondants avec cette révision de l'extension.

Le "Voile des Ténèbres" recouvre 6 cases vides ou occupées visibles. S'il recouvre une case piégée, le jeton du "Voile des Ténèbres" disparaîtra immédiatement si une figurine déclenche le piège.

Après avoir lancé ce sortilège, l'effet s'épuise lentement et à chaque tour, il faut enlever un jeton du "Voile des Ténèbres". Le lanceur du sort décide quel jeton il supprime au début de chacun de ses tours.

Les Murs Ebréchés



Les murs ébréchés sont placés sur le plateau de jeu lorsque l'un des maléfices "Foudre" ou "Tremblement de Terre" traverse un mur. Si l'élément cartonné sort du plateau de jeu, placez un mur ébréché mais aucune figurine n'aura la possibilité d'y passer au travers.

Si le ou les lieux ainsi révélé(s) ne contenait rien (*c'est-à-dire une zone vierge sur le plan de quête*) alors cet endroit ne peut être exploré par les héros ou les hommes d'armes.



L'hallebardier est un guerrier puissant et redoutable capable de se débarrasser d'un coup de plusieurs ennemis l'entourant. Cela en fait un compagnon d'aventure efficace dans toutes les situations.

Chaque homme d'armes peut, au lieu d'attaquer et sous les mêmes conditions qu'un héros, **chercher des portes secrètes ou utiliser des potions magiques.**

Chaque homme d'armes peut **transporter des potions** qu'il peut utiliser sur lui-même ou sur un héros. Il convient de définir dès le début de la quête ce que le héros qui l'engage lui donne et le noter sur sa feuille de marque.

Au cours de l'aventure, un héros ou un autre homme-d'armes peut **lui donner ou lui lancer un objet** conformément à la règle du jeu de base. En revanche, les hommes d'armes n'utilisent que des potions et **ne peuvent utiliser les Trésors de Quête et les équipements de l'armurerie.**

Chaque homme d'armes peut transporter l'équipement d'un héros mort au terme d'une recherche d'équipement (*cf règles du jeu de base*). Tout comme les héros, un homme d'armes récupère ses points de vie et d'esprit perdus entre deux quêtes s'il a survécu.

LES HOMMES D'ARMES

Quant un héros est devenu un Champion et que ses exploits sont racontés dans les tavernes et autour des feux de bivouac du pays, il cherche à s'entourer de partisans qui l'aideront à accomplir des actes de bravoure encore plus grands.

De tels partisans se trouvent dans les bourgades et les villes de la contrée. Ce sont des hommes prêts à suivre un **grand Champion** et à se battre pour lui tant que celui-ci leur assure une **rente**.

Ces hommes d'armes se répartissent en **quatre catégories**, chacun ayant ses propres forces et faiblesses.



L'arbalétrier dispose d'une bonne force d'attaque à distance ce qui lui permet de tirer sur les monstres qui se trouvent au-delà des pièges ou qui sont trop éloignés pour envisager un combat rapproché. Cependant, il ne peut attaquer au corps à corps bien qu'il puisse se défendre.



La **Fine Lame** est un formidable guerrier en ce qui concerne l'offensive, car il peut affronter des créatures plus puissantes. Sa lenteur ne lui permet toutefois pas de prendre part aux opérations "éclair" mais ses grandes capacités défensives lui sont utiles en cas d'attaques massives de l'ennemi.



L'éclaireur se déplace vite et est un bon combattant. Au lieu d'attaquer, il peut rechercher des pièges mais aussi les désamorcer en utilisant sa propre trousse à outils ce qui en fait un élément indispensable au sein d'un groupe de héros.



Un joueur dont le Champion meurt peut, s'il le désire, poursuivre la quête en cours avec les hommes d'armes que le héros défunt avait engagés. Dans le cas contraire, les hommes d'armes s'enfuient et doivent être immédiatement retirés du plateau de jeu.



Barrières Magiques

Les sortilèges “Mur de Glace”, “Mur de Feu” et “Mur de Pierres” permettent à celui qui en use d’ériger une robuste barrière, qui sera indiquée sur le plateau par un carton placé verticalement dans son support plastique. Cette barrière peut être érigée entre deux cases du plateau de jeu de façon à former une **paroi infranchissable** qui restera en place jusqu’à sa destruction. Cette paroi peut résister à une attaque si le joueur lance le nombre de dés de défense indiqué sur la carte de sortilège correspondante et s’il compte le nombre de boucliers obtenus. **Lorsque les points de vie du mur atteignent zéro, il est détruit et la barrière est retirée du plateau de jeu.**

NOUVEAUX POUVOIRS MAGIQUES

Les Forces de Morcar

“Les Sorciers de Morcar” introduit quatre nouveaux personnages que devront affronter les héros. Chacun de ces nouveaux adversaires est un sorcier qui possède ses propres maléfices et peut les utiliser de la même façon que l’Enchanteur et l’Elfe.

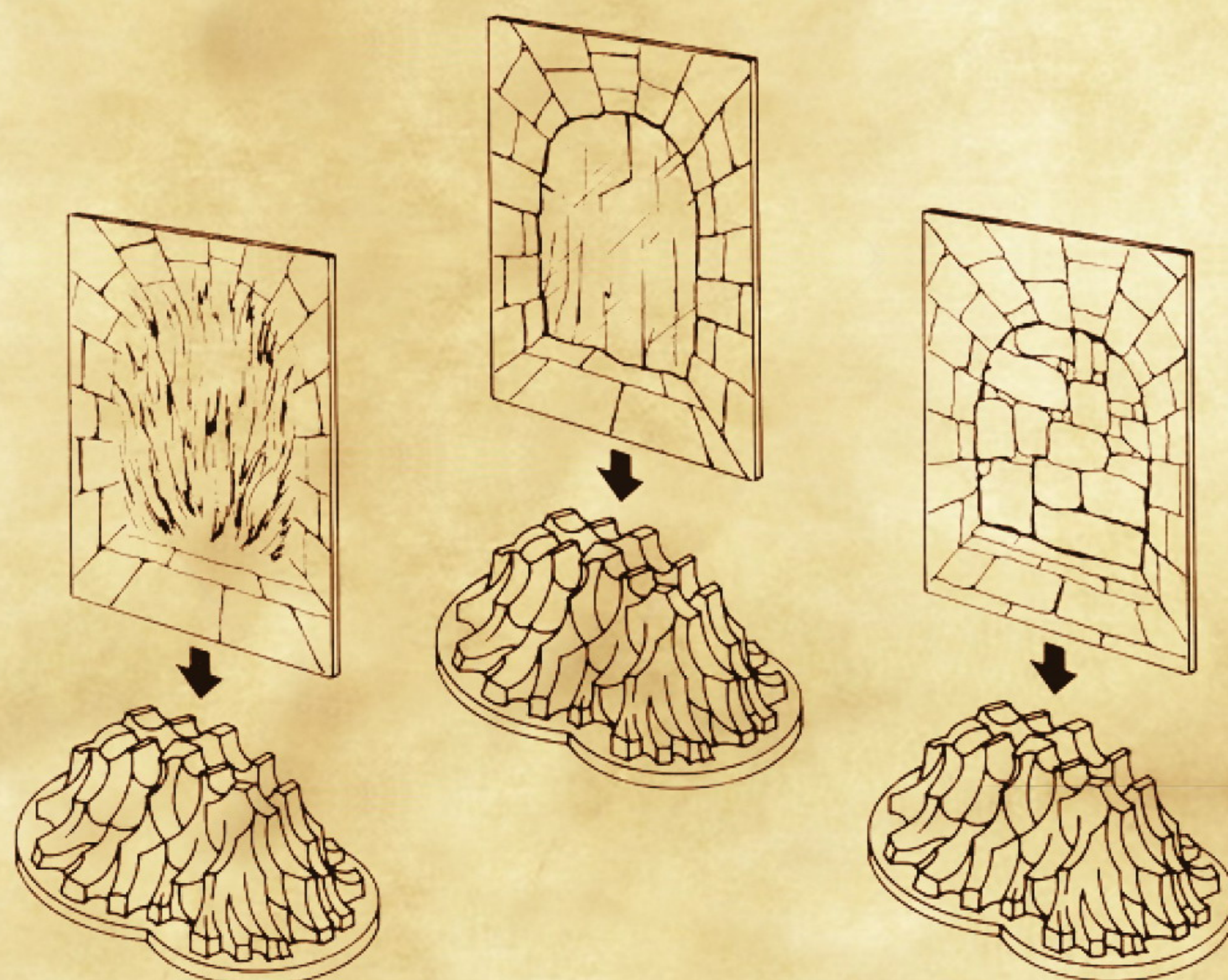
Les sorciers ont chacun six maléfices à leur disposition. Ceux-ci leur sont propres et ne peuvent pas être utilisés par un autre sorcier. Par exemple, les maléfices du Nécromancien ne peuvent être jetés que par le Nécromancien, de même que les maléfices de l’Orc Chaman sont l’exclusivité de ce dernier.

Un sorcier ne peut jeter qu’un seul maléfice par tour, au lieu d’attaquer. Chaque maléfice ne peut être utilisé qu’une fois au cours d’une même quête. Au début de chaque nouvelle quête, chacun des sorciers dispose de ses six maléfices.

Nouveaux sortilèges pour les Héros de l’Empereur

Il existe également des sortilèges pour l’Enchanteur et l’Elfe : Sortilèges des Ténèbres, Sortilèges de Protection, Sortilèges de Détection.

Ceux-ci peuvent s’ajouter aux catégories de sortilèges existantes dont disposent l’Enchanteur et l’Elfe. L’Enchanteur pourra désormais choisir 4 catégories de sortilèges au lieu des 3 habituelles parmi les 7 disponibles. L’Elfe n’en prendra qu’une seule. Il leur est toujours possible de changer de sortilèges entre deux quêtes.





La Tour du Grand Mage

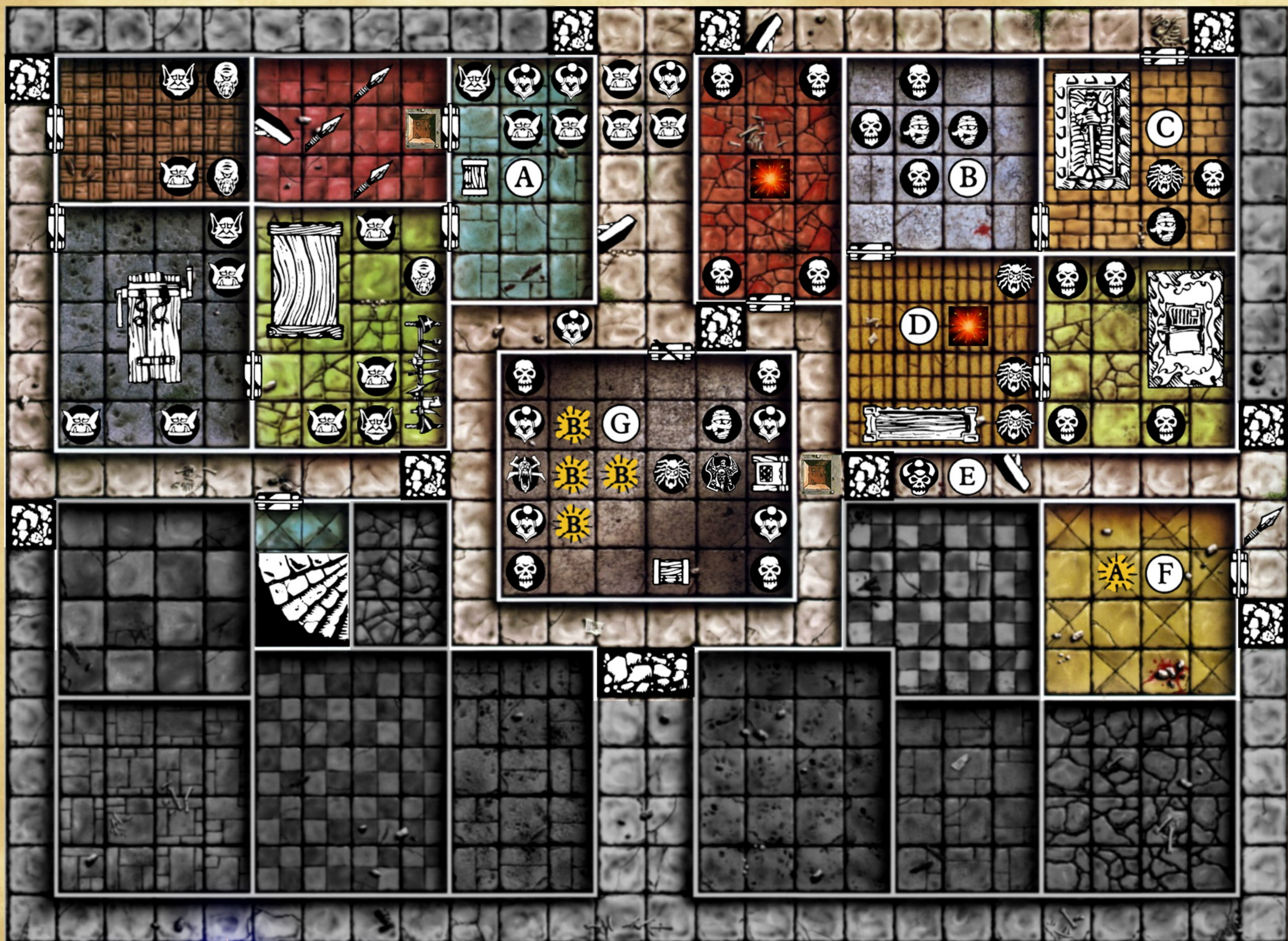
"Le premier des Lieutenants Sorciers de Morcar que vous devez vaincre est Zanrath, Grand Mage de Sarako. Il habite en haut des Montagnes Tarak, dans une tour magique gardée par une armée d'élite composée de Guerriers du Chaos. Préparez-vous, mes héros, à un combat impitoyable contre le fer des armes et la magie."



NOTES

Tous les Guerriers du Chaos présents dans cette quête font partie de la Garde d'Elite de Zanrath. Ils attaquent et se défendent avec 5 dés de combat.

- (A)** Lorsqu'un héros ou homme d'armes arrive sur cette case, le piège magique s'active poussant toutes les figurines vers le piège. *Consultez les règles concernant son fonctionnement.*
- (B)** Ce coffre à trésor renferme une corde, une potion de résistance et un breuvage héroïque.
- (C)** Tout joueur cherchant un trésor découvrira 100 flèches, une corde et une arbalète.
- (D)** Le buffet renferme des reliques en or d'une valeur de 1000 pièces d'or.
- (E)** Le coffre à trésor est piégé. Tout joueur qui l'ouvre sans précaution déclenche une explosion affectant toutes les figurines présentes dans la pièce. Celles-ci doivent lancer 3 dés de combat et perdent 1 point de vie par crâne ainsi obtenu.
- (F)** Voici Zanrath. S'il est vaincu, son corps disparaît. Le coffre renferme 500 pièces d'or.
La porte barrée n'apparaîtra qu'à la mort de Zanrath.



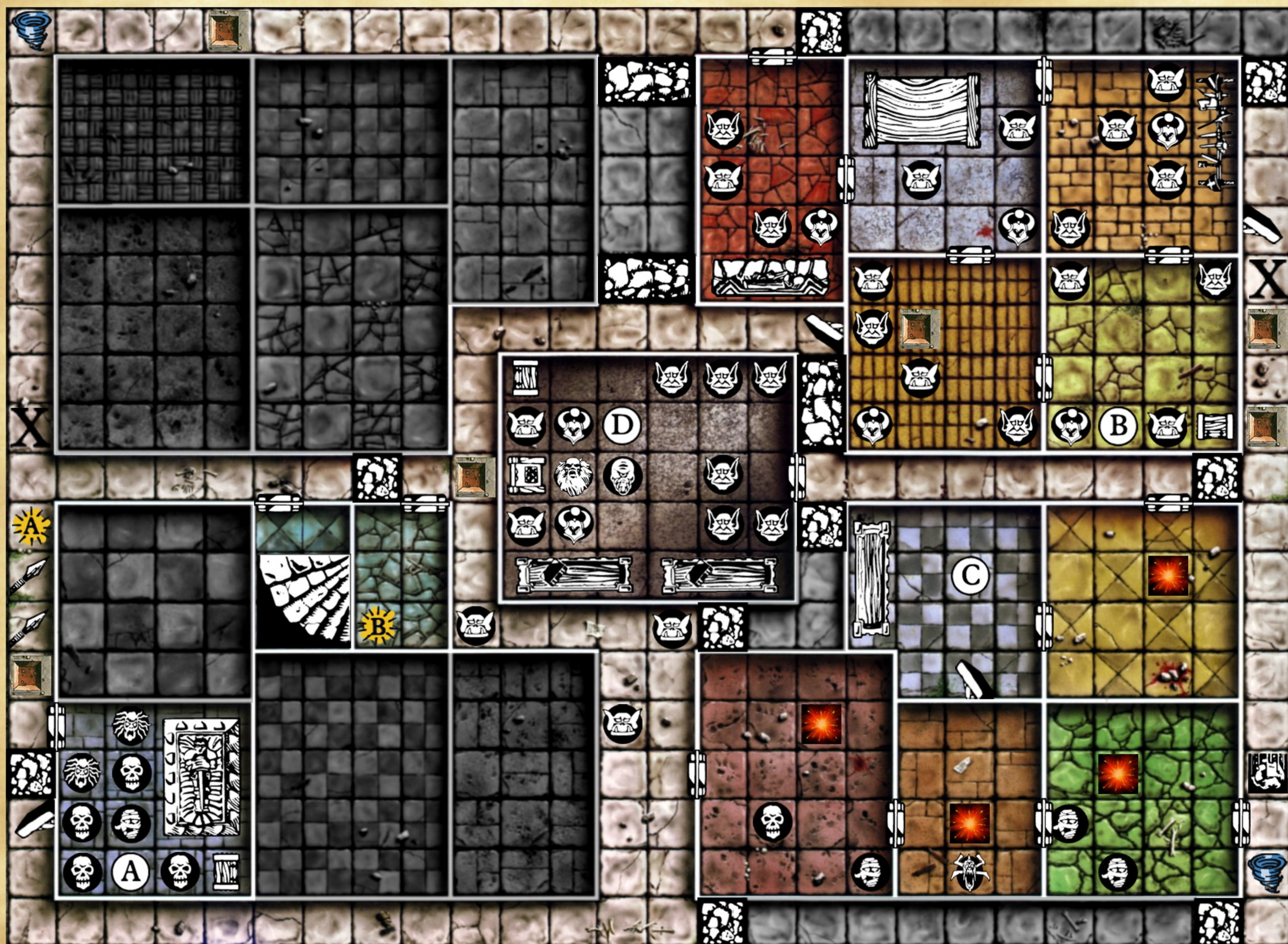
NOTES

- A** Ce coffre à trésor est vide.
- B** *Cette salle est remplie d'une pénombre magique.* Toute figurine s'y trouvant- à l'exception des morts-vivants (*Squelettes, Zombis et Momies*)- lancent 1 dé de combat de moins à l'attaque et à la défense.
- C** Ces monstres lancent 1 dé de combat de plus à l'attaque et à la défense.
- D** Le contenu de cette salle peut être mis en place dès que les héros combattent les monstres de la salle voisine (note B). Ces 3 Zombis peuvent ouvrir les portes.
- E** *Ceci est une statue magique d'un Sorcier du Chaos.* Elle tirera un rayon mortel au début de chaque tour attaquant toutes les figurines présentes dans ce couloir avec 2 dés de combat.
- F** Ce piège magique de transport cessera de fonctionner au passage du dernier héros ou homme d'armes. Vous placez chaque figurine ainsi transportée sur les cases B de votre choix.
- G** Voici Fanrax, le Malin. A sa mort, la porte barrée apparaîtra. Le coffre contient 1200 pièces d'or.

La Crypte du Nécromancien

" Rassemblez tout votre courage, mes Héros, car vous devez faire route vers un lieu terrible où se trouve votre prochain ennemi. Fanrax le Malin. Il habite dans une crypte antique au coeur du vaste cimetière marécageux qui se trouve au-delà de la Forêt de l'Epouvante. Soyez doublement prudents car Fanrax commande à la fois les forces des vivants et celles des morts."





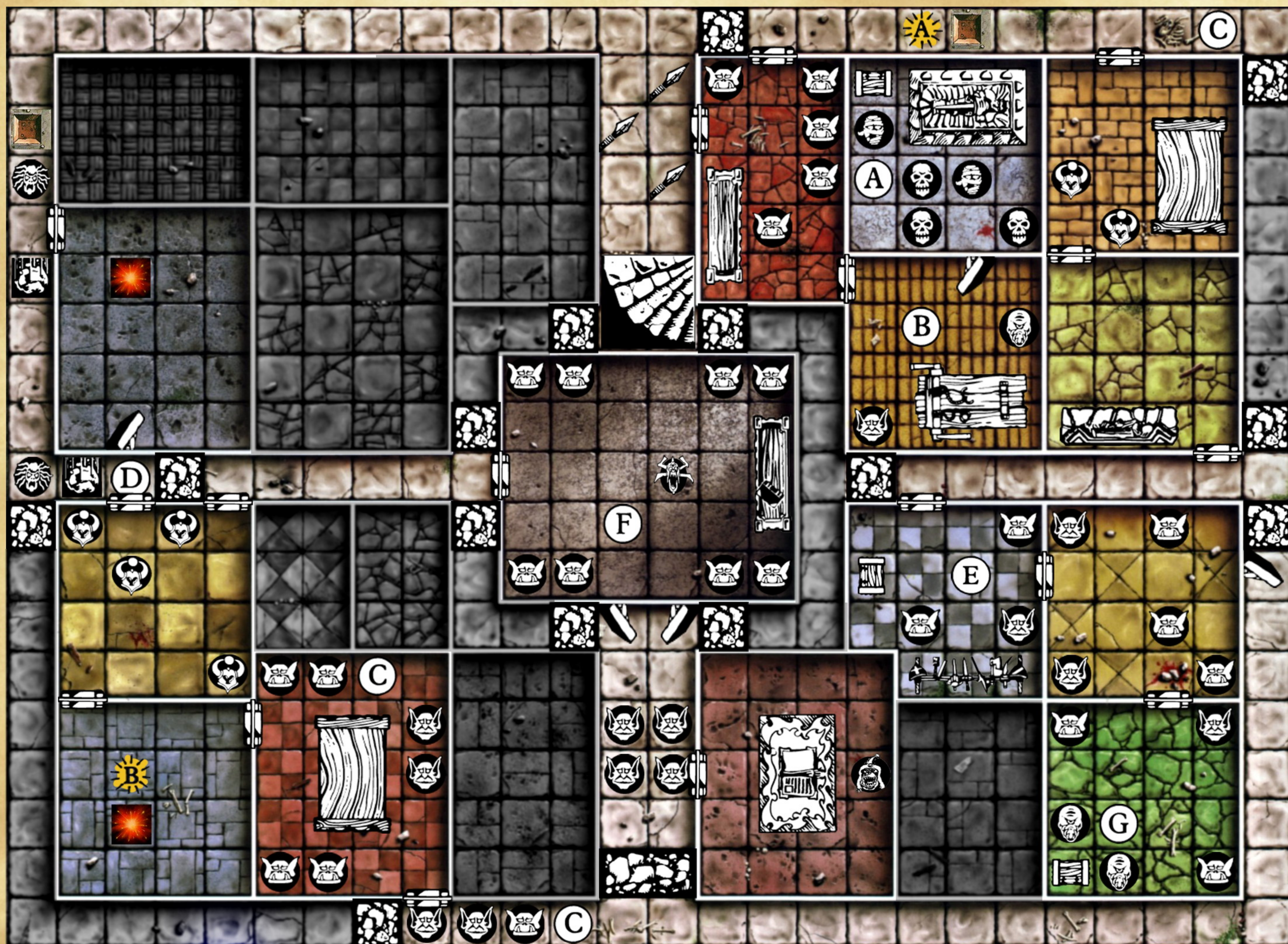
Le Repaire du Maître des Orages

" Au sommet du plus haut des pics des Montagnes Noires se trouve le repaire de Boroush, Maître des Orages. Vous avez dû escalader les parois abruptes des montagnes pour arriver jusqu'à son repaire. Maintenant que vous y êtes, il vous faut agir vite, car Boroush commande de grandes forces de la nature qui peuvent facilement neutraliser les intrus imprudents."



NOTES

- A** La tombe renferme un trésor d'une valeur de 500 pièces d'or. Le coffre est piégé et fera perdre 1 point de vie à toute figurine se trouvant dans la pièce s'il n'est pas désamorcé au préalable. *Il est vide.*
- B** Ce coffre contient 250 pièces d'or.
- C** Le buffet renferme 50 pièces d'or, un élixir de vie et 4 potions de guérison.
- D** *Voici Boroush dans son repaire.* S'il est vaincu, Boroush explose dans une tempête magique. Agissez comme s'il s'agissait d'un piège magique "Explosion de Feu" mais les figurines sont attaquées avec 5 dés de combat au lieu de 3. Le coffre à trésor renferme 500 pièces d'or.



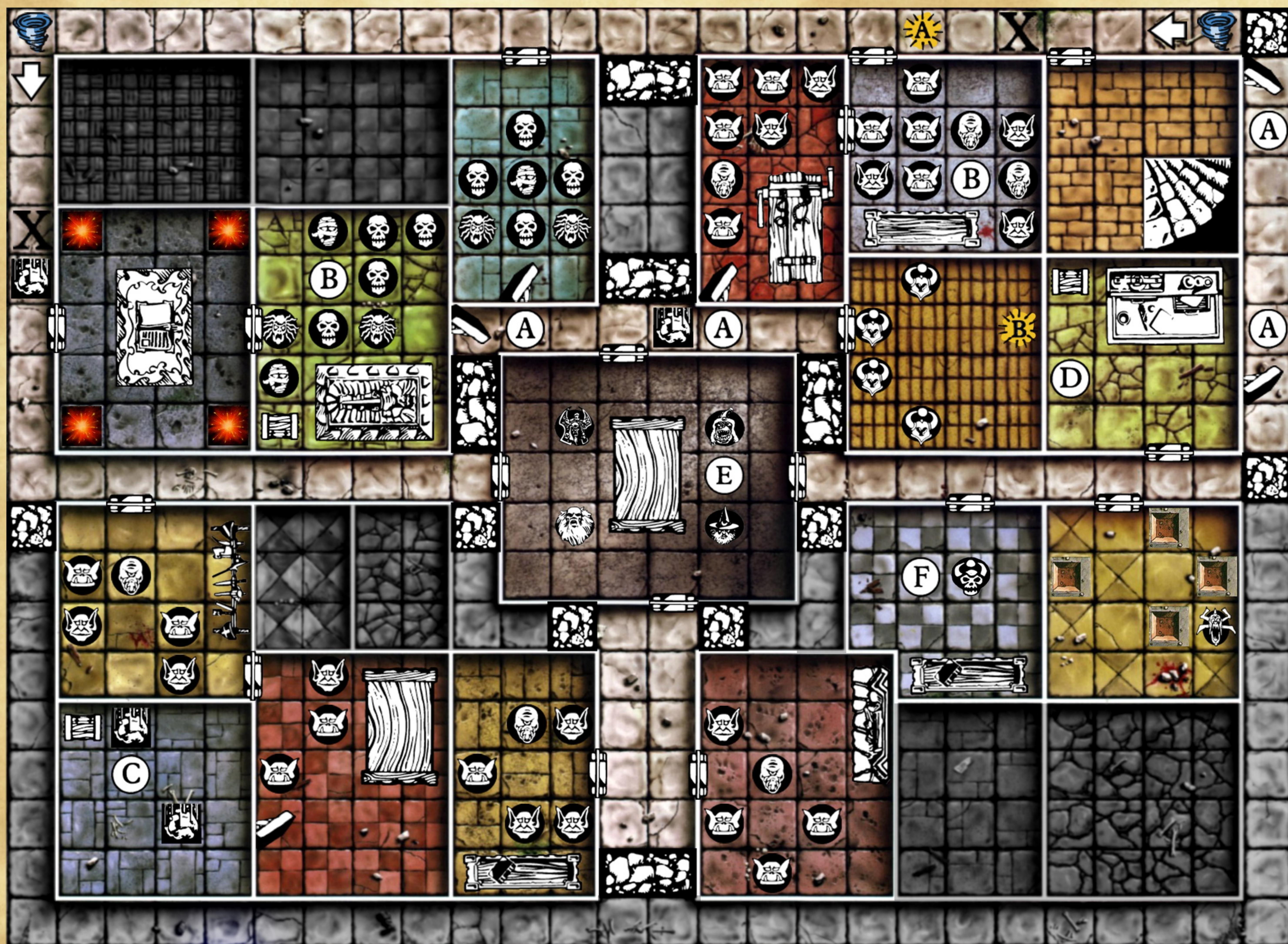
Le Repaire du Chaman Orc

" Cette sombre grotte à flanc de colline marque l'entrée du repaire de Grawshak, Chaman Orc des tribus spetentrionales. Pour arriver jusqu'à lui, il vous faudra un grand nombre de braves car il s'est entouré d'une garde personnelle loyale et redoutable qui se battra jusqu'à la mort plutôt que de se soumettre."



NOTES

- A** Ce coffre à trésor contient des objets d'une valeur de 800 pièces d'or. Cependant, il est piégé et toute figurine l'ouvrant sans précaution déclenchera une explosion causant la perte d'un point de vie à toutes les figurines se trouvant dans cette pièce.
- B** Les monstres de cette pièce peuvent ouvrir la porte secrète.
- C** Tous ces monstres sont armés d'arbalètes et peuvent attaquer à distance avec 3 dés de combat.
- D** Ceci est une fausse porte et elle ne peut être ouverte.
- E** Chaque héros trouve ici jusqu'à 3 objets d'équipement de son choix. Le coffre renferme 2 potions de force et 4 de guérison.
- F** Lorsqu'un héros entre dans cette salle, vous pouvez ouvrir les 2 portes secrètes à tout moment ainsi que la porte de la pièce où se trouve le Chaman Orc.



Le Conflit Final

" Hélas, Morcar vous a trompé et a sauvé de la mort ses quatre Lieutenants. Les voilà désormais rassemblés dans la Citadelle des Ténèbres. Mais cet effort a coûté beaucoup à Morcar et vous devez profiter de ce moment de faiblesse pour lancer votre ultime assaut contre sa citadelle et en finir une fois pour toutes avec ses Lieutenants Maléfiques."

Monstre Errant : l'un des 4 Sorciers !

NOTES

Consultez impérativement la note E avant de commencer la quête.

- A** Ces portes secrètes ne peuvent être découvertes au terme de recherches. Seuls les 4 Sorciers de Morcar peuvent les ouvrir et découvrir le contenu des pièces.
- B** Le coffre contient des objets anciens d'une valeur de 2000 pièces d'or.
- C** Ce coffre à trésor contient 1500 pièces d'or.
- D** Voici l'atelier magique. Sur l'établi, chaque héros cherchant un trésor trouvera 5 potions de son choix parmi la liste des potions disponibles dans la boutique de l'alchimiste. Le coffre renferme 2500 pièces d'or.
- E** Dès le début du jeu, placez le contenu de cette salle. Lors de vos tours vous pouvez déplacer les 4 Sorciers. Ceux-ci peuvent ouvrir les portes (*placez le mobilier et monstres*) mais aussi les portes secrètes marquées de la note A.
- F** Voici Morcar. Il maudit les héros et disparaît dans un nuage de fumée dès qu'il est découvert.

HERO QUEST

Feuille de Marque
Les Sorciers de Morcar

Nom
Personnage

Armes

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Dague (1D, jet) |
| <input type="checkbox"/> | Epée Courte (2D) |
| <input type="checkbox"/> | Fine Epée (3D) |
| <input type="checkbox"/> | Epée Longue d'Acier (3D, diag) |
| <input type="checkbox"/> | Epée Lourde à Double Tranchant (4D, diag, 2M) |
| <input type="checkbox"/> | Hachette (2D, jet) |
| <input type="checkbox"/> | Hache d'Armes (4D, Spécial, 2M) |
| <input type="checkbox"/> | Hallebarde (4D, diag, LPx2, 2M) |
| <input type="checkbox"/> | Lance (2D, diag, LPx2, 2M) |
| <input type="checkbox"/> | Gourdin (2D, diag, 2M) |

LP- Longue Portée 2 cases ; diag- Attaque en diagonale ; jet- peut être lancée ; 2M- Arme à 2 mains. Ne peut être utilisée avec un Bouclier.

Armes à Distance

- | | | | |
|--------------------------|----------|--------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> | Arbalète | <input type="checkbox"/> | Dague |
| <input type="checkbox"/> | Arc Long | <input type="checkbox"/> | Hachette |

[illegible]

Potions

Potion de Guérison

--	--	--	--	--	--

Potion de Vitesse

--	--	--	--	--	--

Potion de Résistance

--	--	--	--	--	--

Potion de Force

--	--	--	--	--	--

Breuvage Héroïque

--	--	--	--	--	--

Eau Bénite

--	--	--	--	--	--

Elixir de Vie

--	--	--	--	--	--

Restauration Magique

--	--	--	--	--	--

Contrepoison

--	--	--	--	--	--

Potion de Bataille

--	--	--	--	--	--

Potion de Dextérité

--	--	--	--	--	--

Armures

- | | |
|--------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Bouclier (+1D) |
| <input type="checkbox"/> | Casque (+1D) |
| <input type="checkbox"/> | Cotte de Mailles (3D, dépl-1) |
| <input type="checkbox"/> | Armure de Fer (4D, dépl-1) |

Divers

Corde					
Trousse à Outils					

Potions Magiques

Breuvage Magique

--	--	--	--	--	--

Résistance au Feu

--	--	--	--	--	--

Résistance Magique

--	--	--	--	--	--

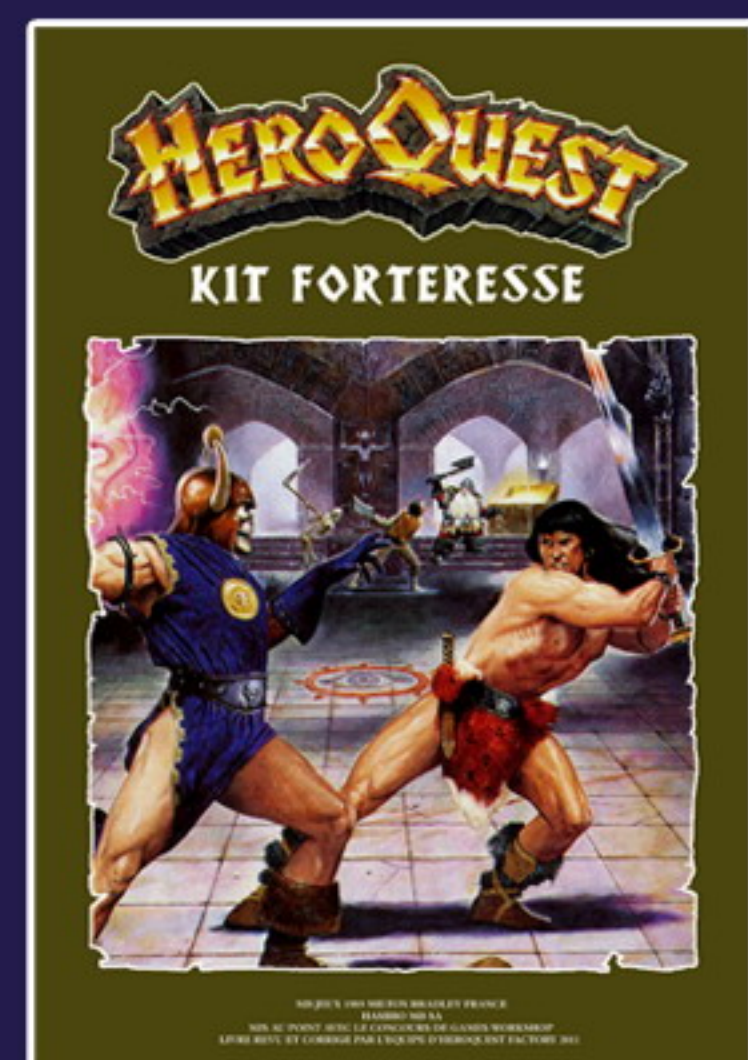
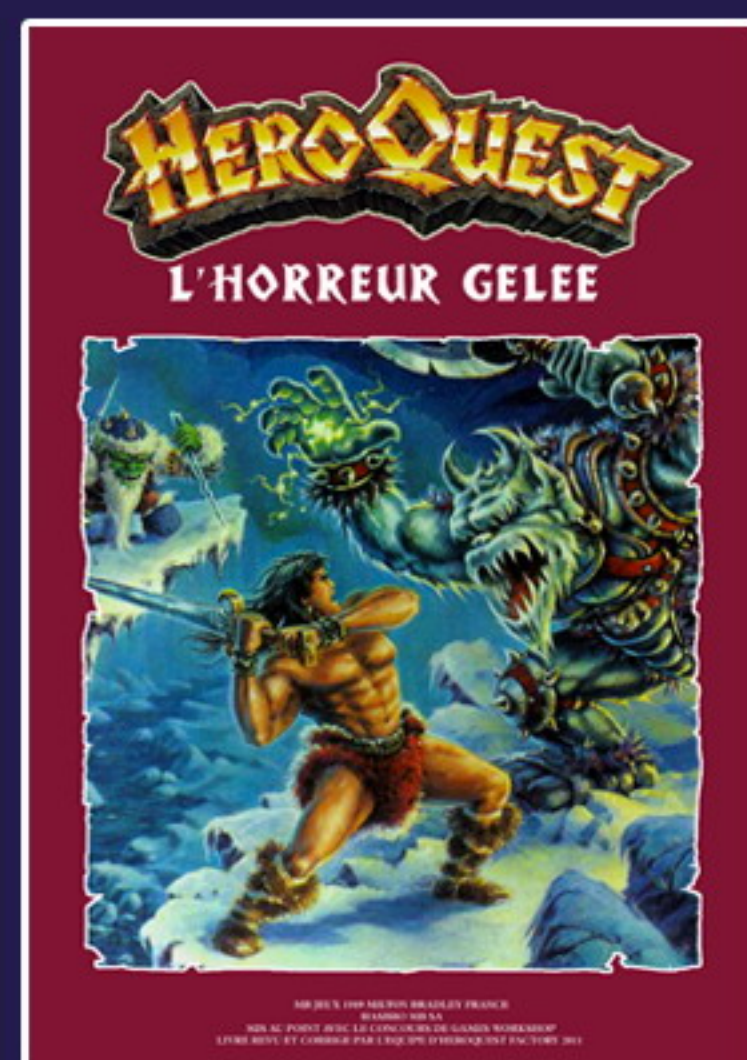
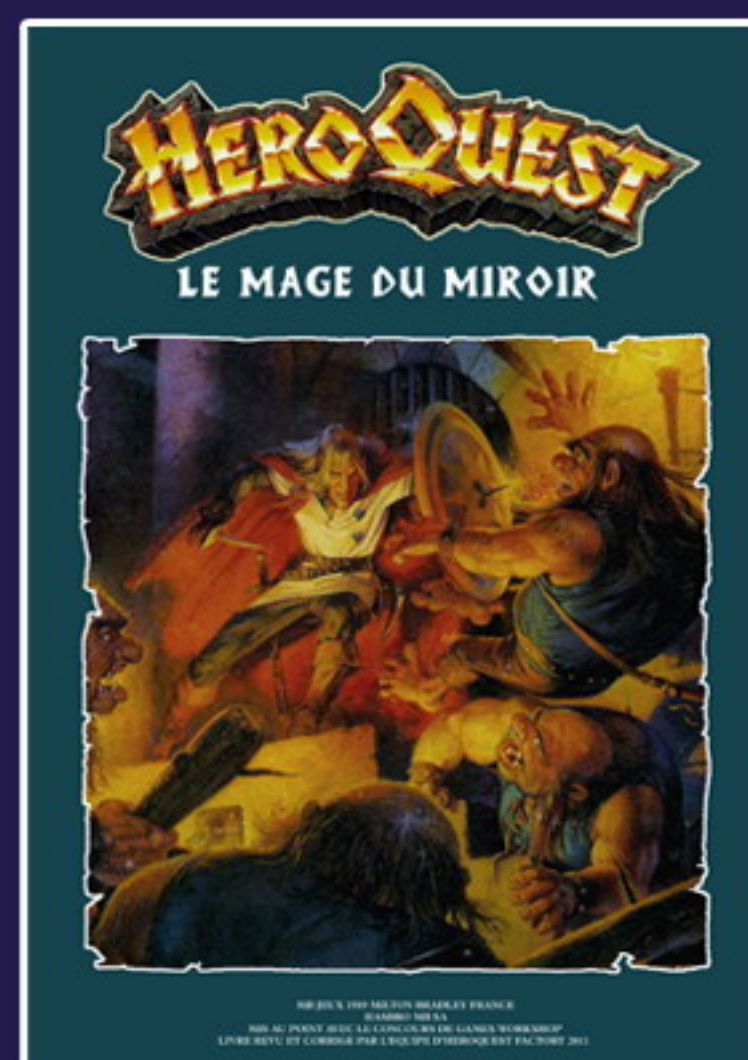
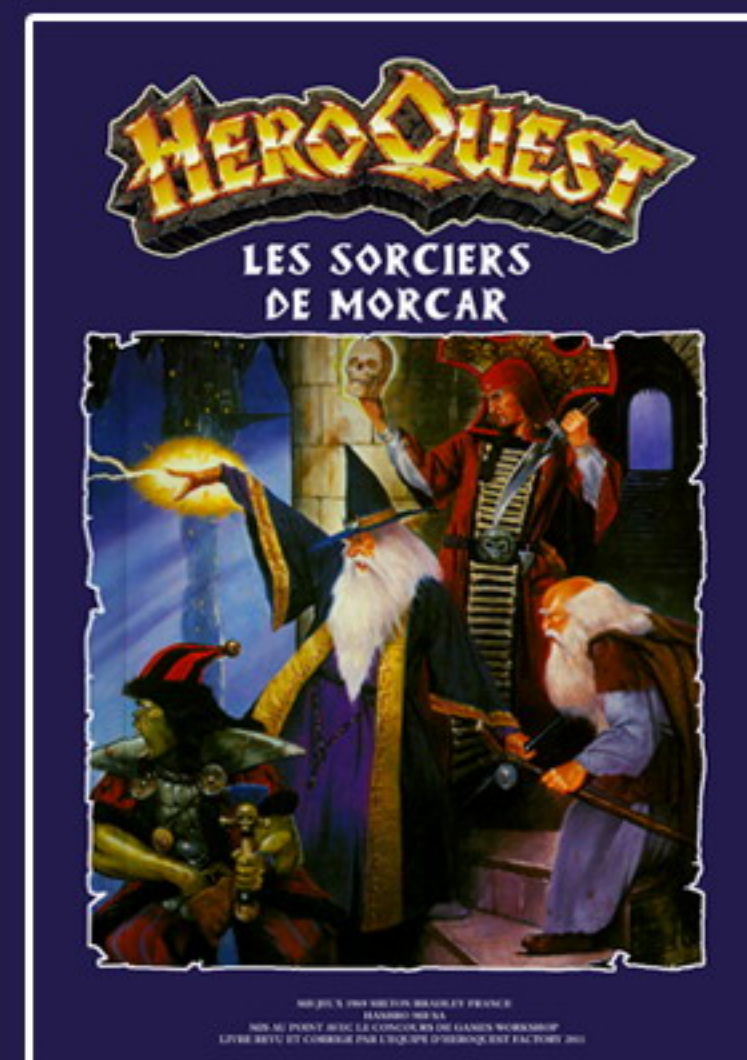
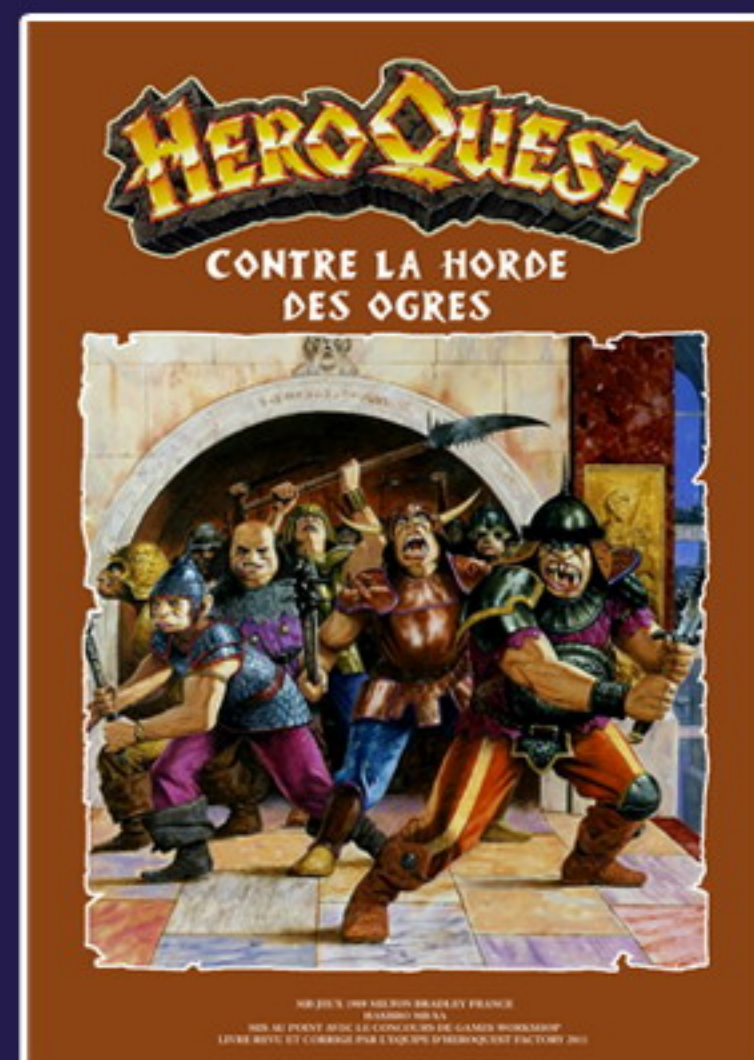
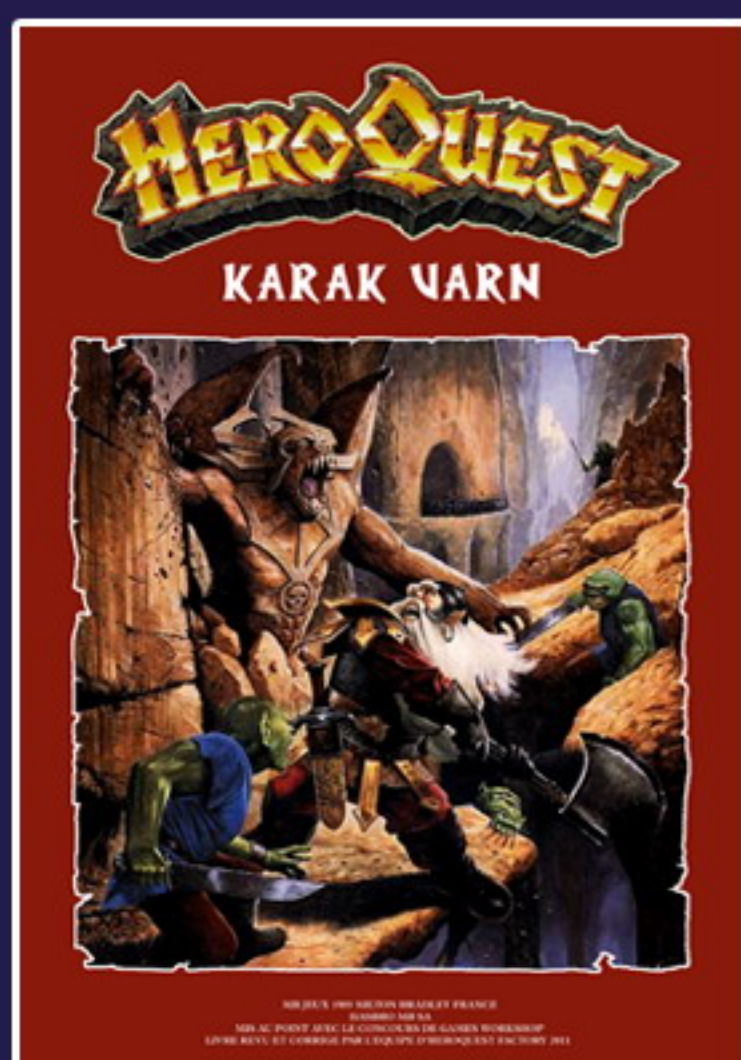
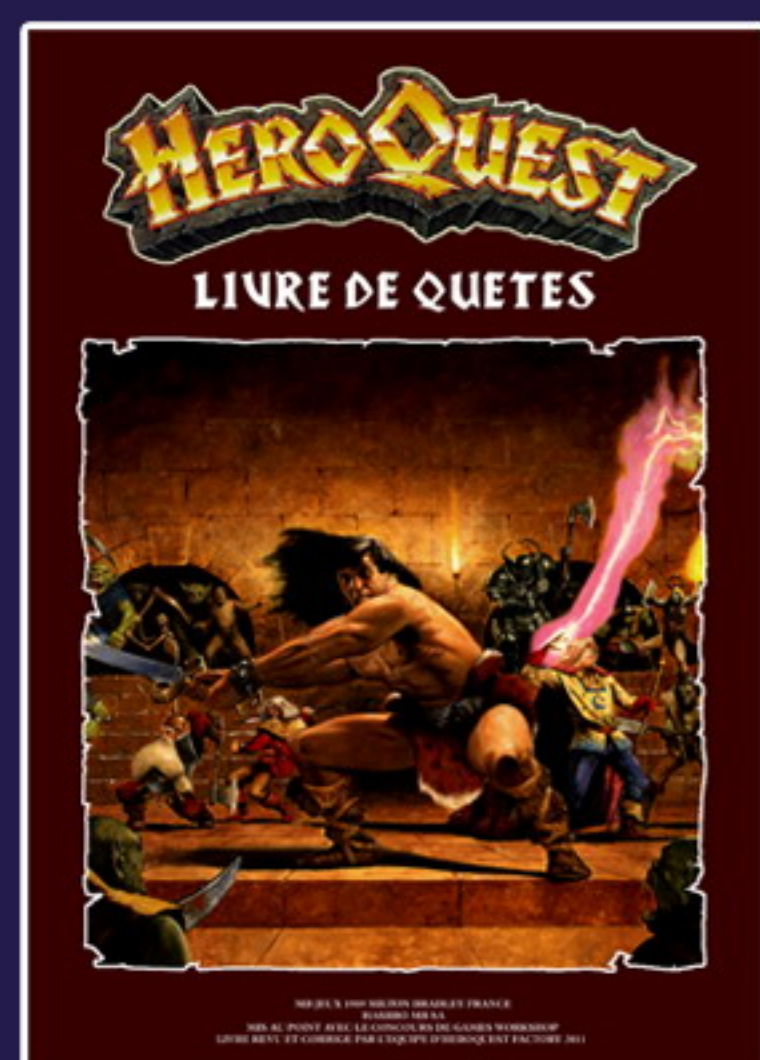
Potion de Charme

--	--	--	--	--	--

Trésors de Quête

- | | | | |
|--------------------------|---------------------|--------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Armure de Borin | <input type="checkbox"/> | Le Parchemin de Vie |
| <input type="checkbox"/> | Cape de Protection | <input type="checkbox"/> | La Dague Magique |
| <input type="checkbox"/> | Fléau des Orcs | <input type="checkbox"/> | L'Anneau Mystérieux |
| <input type="checkbox"/> | Fer de l'Esprit | | |
| <input type="checkbox"/> | Talisman de Lore | <input type="checkbox"/> | Bracelet de Précision |
| <input type="checkbox"/> | Sceptre du Rappel | <input type="checkbox"/> | Bottes Enchantées |
| <input type="checkbox"/> | Bracelets de Balur | <input type="checkbox"/> | Parchemin Mystique |
| <input type="checkbox"/> | Manteau des Anciens | | |
| <input type="checkbox"/> | Force Vive | | |
| <input type="checkbox"/> | Anneau des Sages | | |
| <input type="checkbox"/> | Anneau du Retour | | |
| <input type="checkbox"/> | Foudre Magique | | |





MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
 HASBRO MB SA
 MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMESWORKSHOP
 LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2012